

Охотник Бдение

*Повествовательная ролевая игра
света и тени*

*Перевод:
Егор Мельников*

*Когда первый монстр выполз из темноты,
Из кольца защитных огней
Вышли храбрые и отчаянные сердца,
Готовые броситься за ним в тени.*

*Одни умирали.
Другие сходили с ума.*

*Но всегда находился тот,
Кто поднимал упавший факел и продолжал углубляться во тьму.*

Создатели

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

Текст писали: Рассел Бейли, Аарон Дембски-Боуден, Рик Чиллот, Алекс Грин, Джес Хартли, Мартин Хенли, Говард Вуд Ингэм, Майк Ли, Мэтью Макфарлэнд, Трэвис Стаут, Чак Вендиг, Стюарт Уилсон

Разработчик: Чак Вендиг

Художественный руководитель: Майк Чейни

Креативный директор: Ричард Томас

Начальник производства: Мэтт Милбергер

Художники: Костас Хэритас, Шон Филлипс, Эрик Джист, *дагнейшен*, Эрика Дэнелл, Эйвери Баттеруорт, Ник Стакал, Энтони Грэнейто, Филип Хилликер, Джим Дибартоло, Джим Пэвелек, Трэвис Ингрэм, Маттиас Коллрос, Эрик Колбек, Эфрем Палакиос, Кари Кристенсен

Консультант по греческой культуре: Константинос Рентас

Игровое тестирование: Брэд Аллбритшен, Стивен Р. Блэк II, Дэн Бругмен, Аарон Буш, Стивен Карпендер, Трой Кларк, Пэм Коллинз, Бетани Калп, Кристина Гарнетт, Катина Хэланд-Рэмер, Мартин Хенли, Стивен Эррон, Мэтью Хеслин, Мэриэнн Джонсон, Кит Карабин, Сюзанна Карабин, Манги Джеймса, Дэйв Мартин, Фред Мартин-Шульц, Джош Максвелл, Адам Максвелл, Мэтью Макфарлэнд, Дэвид Прайор, Мэтью З. Стаут, Джефф Табрум-Лави, Том Трент, Чак Вендиг, Дж. Т. Уайт, Джефф Уиллис

Благодарность: Большой мешок с подарками отходит тем, кто проложил нам дорогу в раннем воплощении игры с тем же названием: в частности, Кену Клиффу, Брюсу Боугу, Патрику О'Даффи (не следует путать с Патриком Даффи), Майку Ли и другим безумцам. Апплодисменты, полные благодарности и ликования, посвящаются всем писателям, работавшим над этой книгой, а также ребятам из **White Wolf**, которые так помогли нам отшлифовать сеттинг до блеска. И наконец, горячие приветствия и девичье хихиканье посвящаются Фреду Хиксу и Робу Доногу — вот это мы называем любовь к игре! Спасибо за напоминание.

In Memoriam

В декабре прошлого года мой отец отошёл от земных дел и отправился в живописные охотничьи угодья. Эта книга посвящается его памяти. Чарльз Р. Вендиг был потрясающим охотником и красноречивым рассказчиком. Любовь к искусству охоты и повествования он сумел передать и мне, а теперь, благодаря этой книге, и вам.

Мы любим тебя и скучаем.

— Чак Вендиг

*Перевод посвящается Ашеру,
который увидел новое солнце там, где другие видели только тьму*



Содержание

Торговля плотью, часть первая.....	***
Вступление.....	5
Глава первая: Тени вокруг костра.....	14
Торговля плотью, часть вторая.....	***
Глава вторая: Создание персонажа.....	66
Торговля плотью, часть третья.....	***
Глава третья: Организации охотников.....	138
Торговля плотью, часть четвёртая.....	***
Глава четвёртая: Особые правила и системы.....	300
Торговля плотью, часть пятая.....	***
Глава пятая: Повествование.....	382
Приложение первое: Нравственность и Бдение.....	485
Приложение второе: Филадельфия. Охота на извергов в городе братской любви.....	503
Торговля плотью, часть шестая.....	***

Вступление

Порой я лишь собираю сведения, и только; а потому, вероятно, выгляжу пошлым и скаредным, собирая стопки заметок и получая удовольствие от чисто количественного увеличения моих историй. А иногда бывает и так, что я радуюсь, когда неожиданно для себя натыкаюсь на какую-нибудь отвратительную историю, которая, может быть, вовсе и не выдумка, и тому, что этот жуткий эпизод, может быть, сведёт с ума читателя моих более или менее благопристойных работ. Но всегда присутствует необъяснимое ощущение взаимосвязи событий, которые я отмечаю, и именно это смутное, навязчивое, зачастую высокомерное понимание или подозрение заставляет меня накапливать, накапливать, накапливать...

Чарльз Форт, “Магия повседневности. Дикие таланты”.

В темноте за кулисами притаилась свора чудовищ.

Время от времени они проникают за красный бархат и растворяются в сумраке посреди человеческих толп, дожидаясь, пока какой-нибудь неосмотрительный смертный не отобьётся от стада. В такой момент хищники подаются вперёд, заключая его в роковые объятия.

Любой человек может стать добычей изголодавшегося людоеда, любовником сладострастного демона или игрушкой бездушного изверга. О таких созданиях повествует немало старинных преданий. Смертные издревле передавали друг другу истории о вампирах, напитывающих человеческой кровью свои искривлённые пасти, о ликантропах, преследующих двуногую добычу в тёмных лесах, о демонах, убеждающих смертных передать им свои души в подарочной упаковке. Но стоит ли видеть в этих рассказах одни лишь предания? Нет, подобные ужасы до сих пор можно встретить в тенях, заполняющих лабиринты загадок.

Hunter: The Vigil - игра о тех, кому удалось понять, что в мире действительно обитают чудовища. Эти редкие смертные никогда не сидят сложа руки. Они понимают, что должны изучать своего противника. Должны выступить против чудовищ единым фронтом или похитить их знания. Должны стравить их между собой. Таково их бремя: вечная охота, непрерывное Бдение. Таков путь страсти и испытаний, скользкий от крови тех, кто уже шёл по нему до них. И этот путь ведёт под откос, в беспросветный ужас. Но даже зная об этом, они не могут выбрать другую дорогу. Бдение увлекает их за собой. Они жертвуют своими жизнями. Они двигаются всё дальше. Они *охотятся*.

Игра света в тенях

Охотники несут миру свет и огонь. Иногда эти качества воплощает факел, прижатый к телу чудовищного противника, или ревущий пожар, поглощающий визжащих паразитов, запертых в своих гнёздах. Иногда их символизирует пламя свечи, затепленной в память о потерянных родственниках и друзьях, или свет масляной лампы, поднятой над обветшалым пергаментом или позолоченным медальоном, похищенным из покоев иссохшей мумии. Бдение заставляет охотников постоянно действовать и искать новые знания – а ведь одно нередко сопутствует другому. Охотники хорошо понимают, что совмещение этих двух ключевых элементов их ремесла неизбежно ведёт к опасности и безумию. Когда человек приступает к Бдению, он рискует потерять всё, что имеет.

Однако герои игры продолжают Бдение, потому что у них нет другого выбора. Они видели истинное лицо этого мира. Они столкнулись с загадками и кошмарами во плоти, затянувшими их на эту дорогу. Неудивительно, что некоторые из них видят единственный

выход в насилие и в любую минуту готовы предать мир огню. Но всегда можно выбрать другую дорогу. Среди охотников существуют те, кто просто снимает монстров на видео и пытается рассказать об увиденном мире, как и те, кто бродит по свету в поисках мистического оружия в надежде защитить с его помощью ослеплённое человечество.

Существование многих охотников ограничено деятельностью небольших ячеек, мало осведомлённых об истинном положении дел в этом мире. Такими ячейками часто становятся группы друзей, близких родственников или даже малознакомых попутчиков, сплотившихся под гнётом обстоятельств. Они защищают лишь пару отрезков своего леса, родной городской квартал, небольшую сеть женских приютов, но не более того. Они не знают, что скрывается в глубине теней. Их глазам доступно лишь то, что освещает пламя затепленных ими свечей.

Однако порой огонь со свечей перекидывается на факелы, и тогда ячейки охотников объединяются в небольшие организации. Их участники предоставляют друг другу свои ресурсы и обеспечивают моральную поддержку тем, кто пал духом. Такие охотники выступают единым фронтом против обитателей тьмы.

И лишь в редких случаях жар факелов уступает место ревущему пламени настоящих костров. Это может произойти лишь тогда, когда старые организации разрастаются и устанавливают контакт не только с другими содружествами охотников по всему свету, но и с собственным историческим наследием. В мире существует далеко не один древний орден и не одно агентство, которое обеспечивает своих охотников мощным оружием, некоторые экземпляры которого обладают столь непостижимой силой, что рано или поздно охотники сами начинают задаваться вопросом, много ли пройдёт времени, прежде чем они потеряют всякую связь с человечеством, которое они защищают.

Но даже сплотившись друг с другом и распалив во тьме настоящий пожар, охотники хорошо понимают, насколько темны и глубоки тени – а что ещё хуже, насколько они многочисленны. Кроме того, они знают, что пламя недолговечно. Свечи сгорают до фитилей. Факелы гаснут на холодном ветру. Костры поглощают хворост и превращают всё в тлеющий уголь. Охотники знают, что они могут поддерживать своё Бдение только очень и очень недолго, в то время как тени кажутся вечными – и бесконечными. Можно только надеяться, что найдутся другие, такие же, как они – те, кто намертво встанет на их земле и приступит к собственному Бдению.

Тема

Тему игры воплощает концепция “света в тени”, изображающая охотников, неуспешно ведущих борьбу с окружающей темнотой. Тем не менее, эта мысль уже была раскрыта выше.

В игре есть и меньшая тема: беспомощность и могущество человечества. Оставленные в одиночестве и лишённые всякого знания, смертные очень быстро становятся беззащитными перед лицом наступающей тьмы. Но стоит им обрести утраченные знания, собрать силы – и на смену беспомощности придёт подлинное могущество. Единственная надежда охотников – в сплочении, но даже тогда всё могущество их *ячеек, содружеств* или *структур* будет зависеть от преданности слабейших из них. Одного червя, прогрызающего дорогу к самому сердцу яблока, одного изменника, уводящего остальных с верной дороги, может быть достаточно для того, чтобы обрушить всю организацию. И даже самые бесстрашные среди охотников могут поддаться отчаянию и панике под давлением обстоятельств своего Бдения.

Настроение

В игре преобладает настроение ужаса и тайны. Оба элемента должны работать в тандеме, подталкивая к Бдению даже тех, кто ещё ничего не знает о тёмной стороне своего мира. Глазам охотников открываются самые чудовищные воплощения ужаса. Один

находит тела своих родственников на полу, заляпанном кровью. Другой замечает шипящую тварь, уползающую с места аварии.

Равным образом, *тайна* подобна задравшейся заусенице, постоянно дающей о себе знать. Влияние тайны чувствуется в непостижимой татуировке на руке мертвеца. В книге, написанной на языке, который просто не мог принадлежать представителю человеческой расы. В коробке с сухими листьями и прядями человеческих волос, крепко связанными лоскутами кожи, которую оставляет под дверью будущего охотника неизвестный курьер.

Тем не менее, к атмосфере игры примешиваются и другие оттенки. Бдение должно быть мрачным, суровым и даже безумным, но вместе с тем оно может быть исполнено надежды и героизма. Это отчаянная борьба, но она не обречена на провал. Хотя, разумеется, она может сделать протагонистов участниками поистине невероятных событий.

Скрытая мощь человечества

У каждого охотника своё Бдение.

Цель этой книги - обеспечить Рассказчиков и игроков всеми необходимыми средствами для создания такой истории об охоте на монстров, которая нравится им самим. Люди становятся охотниками по разным причинам. Подумайте, что подтолкнуло вашего персонажа к исследованию тёмной стороны мира. Может быть, он увидел, как зверь разрывает на части тело его жены и вытаскивает её сердце? Или он получил приглашение от участника древнего ордена, полагающего, что у него есть все необходимые навыки наряду с достаточной степенью “нравственной гибкости”, чтобы он получил возможность послужить на благо этой организации? А может, он с детства знал о существовании сверхъестественного мира, потому что его семья издревле возводила свою родословную к загадочному inferнальному родоначальнику?

Ваш охотник - подобно истории, разворачивающейся в сеттинге **Hunter: The Vigil** - может быть каким угодно или какой угодно. Если вам нравятся игры с повышенной концентрацией экшена, в которой охотники борются с монстрами по законам военного времени, никого не оставляя в живых и освобождая свой город квартал за кварталом, у вас есть прекрасная возможность реализовать эту задумку со своими друзьями. Равным образом, если вы предпочитаете истории, сюжет которых закручен вокруг непостижимых тайн Мира Тьмы и в которых любой игрок рискует прийти к разоблачению крупномасштабного заговора или, что ещё хуже, к потере рассудка, за какую бы ниточку ни потянул, - никаких проблем.

Охотники неслучайно уподобляют себя факелам во тьме, потому что они несут ту же бессменную службу. Они всеми силами борются с наступающей ночью, стремясь вернуть власть над миром обратно в руки людей. Но дорога длинна, и она усеяна множеством перекрёстков. Куда свернут ваши персонажи? По какому пути поведёт их история? Им открыт каждый из этих путей, а потому на страницах книги вы не найдёте ни одного поворота, который можно было бы назвать заведомо ошибочным.

Как использовать эту книгу

В каждой главе настоящей книги представлена информация как по миру игры, так и по механическим правилам, необходимым для создания полноценной истории в сеттинге **Hunter: The Vigil**.

На протяжении всего текста читателю будут попадаться фрагменты истории “Торговля плотью”, которая повествует о формировании охотничьей ячейки, начавшей своё знакомство с ужасами и загадками Мира Тьмы.

Глава первая: Тени вокруг костра позволяет читателю ознакомиться с историей Бдения буквально с нуля. Из неё игрок сможет узнать, как много (или как мало) известно охотникам о самих себе, как они объединяются в ячейки, содружества и структуры и сколько чудовищных порождений тьмы им ещё предстоит повстречать на своём пути.

Глава вторая: Создание персонажа описывает игровые правила и системы, необходимые для создания интересного и продуманного персонажа, включая новые Преимущества и Профессии.

Глава третья: Организации охотников подробно рассматривает наиболее влиятельные содружества и структуры охотников в Мирах Тьмы. Кроме того, в ней вы сможете найти систему Достижений, которыми обладают члены охотничьих структур, включая рекомендации по созданию новых Достижений и формированию собственных организаций в мире игры.

Глава четвёртая: Особые правила и системы содержит все правила, необходимые для проведения игры, включая использование необычной экипировки и освоение тактик, доступных охотникам самого разного уровня подготовки.

Глава пятая: Повествование позволяет объединить описанный в книге материал для создания истории, которую хочется рассказать вам и вашим игрокам. Кроме того, здесь вам встретится более глубокое рассмотрение темы и настроения игры.

Приложение первое: Нравственность и Бдение позволяет игрокам регулировать систему Нравственности для лучшего соответствия игромеханики интересам их собственной игровой компании.

Приложение второе: Филадельфия позволяет вам начать охоту на монстров в колыбели Американской революции, знаменитом городе братской любви.

Источники вдохновения

Hunter: The Vigil - хоррорная ролевая игра, посвящённая горстке людей, стремящейся вырвать контроль над миром из лап властолюбивых хищников. Неудивительно, что произведения искусства с аналогичной тематикой нет числа. Некоторые из них перечислены ниже.

Документальная литература

Работа Колина Уилсона *“Пришельцы спускаются: Исследования опытов контакта”*, в которой автор использует научный подход к изучению многих непостижимых феноменов нашего мира, включая теорию о вторжении монстров на Землю. На страницах исследования постоянно встречаются персонажи фольклора, призраки, провалы во времени, физические отклонения, пришельцы и разнообразные монстры. Попробуйте прочитать эту книгу как настоящие записки охотника на чудовищ, и вы быстро почувствуете, как по спине бежит дрожь. Очень быстро.

“Всё под контролем” Роберта Антона Уилсона: прекрасное описание культов и тайных обществ в легкоусваиваемом энциклопедическом формате.

“Энциклопедия мистического и паранормального опыта” Харпера освещает именно те вопросы, о которых говорится в заглавии. Книга прекрасно подходит для сочинения собственных сюжетов на основе приведённых здесь данных.

“Пророчества Человека-мотылька” Джона Кила (также рекомендуется *“Полный справочник загадочных существ”* этого же автора) - самая настоящая история охотника, повествующая о парне, который заметил проявление сверхъестественного мира лишь краем глаза, однако со временем стал интересоваться им больше и больше, постепенно зарываясь всё глубже в кроличью нору. Автор не даёт прямых ответов на поставленные им вопросы, хотя порой история приобретает довольно причудливые черты (существующая экранизация сделана с большим уклоном в “хоррор”, однако также подходит для вдохновения)

Карл Циммер, *“Паразиты. Тайный мир”* - захватывающее и лёгкое чтение о... паразитах. Самых настоящих: червях, бактериях, мухах. Они забираются в животы, кровотоки и мозг. Прекрасный источник вдохновения для создания сцен, вызывающих откровенное передёргивание, не говоря уже о том, что эта книга даёт дополнительный повод подумать о паразитической натуре большинства существ Мира Тьмы.

Художественная литература

“*Declare*” и “*Three Days to Never*”¹ Тима Пауэрса. Шпионские романы в сверхъестественных декорациях? Тайная история? Непостижимые устройства? Забодробительные теории заговора? Всё это и многое другое вы сможете найти в указанных книгах (как и в ряде других работ Тима Пауэрса).

“Экзорцист” Уильяма Питера Блэтти. Едва ли нам нужно это объяснять, но если Рассказчику нужны идеи по изображению бесовской одержимости, зародившейся на Среднем Востоке, а затем перенесённой в Вашингтон, или борьбы добра со злом с сильной примесью сумасшествия посередине между двумя фронтами, он может почерпнуть их из книги или экранизации с тем же названием.

“Восставший из ада” (комикс, изданный дочерней компанией DC Comics Vertigo) обогатил современную фантастику детективом Джоном Константином. Невзирая на эгоистичность, он прекрасно подходит для иллюстрации роли охотника в Мире Тьмы. Постоянное взаимодействие протагониста с мистическими явлениями, леденящие душу сцены хоррора и практически все остальные темы, освещённые в комиксе, могут послужить хорошим примером истории, которую можно рассказать в сеттинге **Hunter: The Vigil**. Экранизация не выдерживает никакой критики по сравнению с оригиналом, однако в ней также есть несколько интересных моментов (копье судьбы!)

“*Оно*” Стивена Кинга. История о малолетней компании, борющейся со зловещими силами (кровожадным клоуном, огромным пауком), а затем возвращающейся на борьбу с тем же демоном во взрослой жизни, может стать прекрасной иллюстрацией группы охотников, сформированной ещё в детские годы.

“*Семеро воинов победы*” - комикс, нарисованный Грантом Моррисоном и изданный компанией DC. Действие комикса разворачивается во вселенной DC, а потому содержит немало откровенно нелепых сцен, которые мало в чём перекликаются с Миром Тьмы. Тем не менее, значительная часть рассказанной в нём истории (окультурные путешествия, тайные туннели метро, захваченные городскими пиратами, потерянная колония Роанока, вторжение демонов) могут обеспечить Рассказчика хорошим материалом для сессии.

“*Кусака*” Роберта Маккамона хорошо показывает, как тесно может сплотиться группа отчаявшихся людей ради совместной борьбы со злом: в данном случае, с космическим пришельцем, обладающим оборотническими способностями (тем самым Кусакой из названия), который приходит в пустынный городок в поисках какого-то потерянного предмета. Заодно можете ознакомиться с “*Лебединой песней*” того же автора.

“*Ходячие мертвецы*” Роберта Киркмана - одна из лучших современных историй на тему “зомби против людей, хотя, может быть, против зомби”, опубликованная в прекрасной чёрно-белой цветовой гамме. Найдите её. И полюбите.

И само собой, вам подойдёт практически любое произведение Г.Ф. Лавкрафта. Например, “*Мифы Ктулху*” - практически идеальная история об охотниках, столкнувшихся с непреодолимым злом и вставших у него на пути... или погибших под его величественными стопами.

Кино

“*Дитя человеческое*” режиссёра Альфонсо Куарона. Хотя фильм и не повествует об охоте на монстров, он хорошо иллюстрирует положение человека, рвущегося к свету и изо всех сил стремящегося докопаться до истины, защитив невинного - даже если для этого потребуется отдать свою жизнь. Мрачное и суровое кино, вызывающее подходящее настроение для истории.

“*Падающий*” режиссёра Грегори Хоблита - мистический триллер, повествующий о детективе (роль которого исполняет Дэнзел Вашингтон), преследующем сверхъестественного серийного убийцу — демона, постоянно сменяющего тела.

¹ Названия произведений, не публиковавшихся на русском языке, приведены без перевода.

“Порок” режиссёра Билла Пэкстона, также исполнившего в фильме главную роль. Эта история повествует об отце и сыне, наделённых даром “видеть” демонов, за которыми отец принуждает охотиться членов своей семьи. Реальны ли эти демоны? Или же он преследует невинных людей, которые только кажутся ему “монстрами”? Другим примером истории, поднимающей вопрос о реальности и нереальности происходящего, может послужить фильм Лэнса Вайлера “*Head Trauma*”, повествующий о путешественнике, вернувшемся в своё заброшенный дом и столкнувшемся с обитающим внутри монстром.

“Сокровище нации” Джона Тартелтауба. Невзирая на позитивный и несколько глуповатый стиль, не соответствующий тону **Hunter: The Vigil**, эта картина повествует о захватывающем расследовании эзотерической истории Соединённых Штатов в Филадельфии. При желании вы можете почерпнуть оттуда немало идей для игры по данному сеттингу.

ТВ

Сериал “Сверхъестественное”, транслирующийся на канале CW, повествует о двоих братьях — охотниках, если пользоваться терминологией сеттинга, — принявших своё родовое наследие и приступивших к охоте на монстров.

“Торчвуд” порой слишком сильно погружается в научно-фантастическую атмосферу, однако в целом из него можно почерпнуть немало идей на тему секретного правительственного агентства, созданного для наблюдения за отверстием в пространственно-временном континууме. Сериал запоминается потрясающе живыми персонажами. Они не всегда разумны, порой саркастичны; они расстраиваются, боятся и гnevаются друг на друга. Они ходят за пиццей и пивом, волнуются о том, что их могут убить и съесть... по крайней мере, время от времени. И они идеально соответствуют духу Бдения.

“Секретные материалы” подобны длительной хронике по **Hunter: The Vigil**, особенно если рассматривать главных героев как двух агентов Опергруппы: Валькирия. Практически все истории в этом телесериале повествуют об изучении необычных феноменов в противовес набившему оскомину “уничтожению монстров”.

Видеоигры

И разумеется, на создание игр легко могут вдохновить другие игры. Количество видеоигр об охоте на монстров поистине безгранично, однако некоторые заслуживают особого упоминания в свете данного сеттинга: это *Alone in the Dark*, *F.E.A.R.*, обе части *Half-Life*, *Jericho* Клайва Баркера, *Silent Hill* и *Undying* (также созданный Клайвом Баркером). Эти игры хорошо демонстрируют, как может выглядеть классная экшен-ориентированная история по сеттингу **Hunter: The Vigil**.

Словарь

Эгис Кай Дору: структура. Древняя организация охотников, состоящая из адептов оккультных наук, ведущих охоту в первую очередь на колдунов и ведьм. Представители организации часто используют в своих целях магические артефакты древности. Также известны как “Стражи лабиринта” или как “Щит и Копьё”.

Восходящие: структура. Религиозные охотники и мистики Египта, способные преобразовывать всевозможные яды и наркотики в духовную силу и стойкость. Также известны как “Культ Феникса”.

Эшвудское аббатство: содружество. Клуб гедонистов и искателей острых ощущений, охотящихся на монстров ради удовольствия и веселья. Также известны как “Сибариты”.

Свеча: синоним Бдения, часто использующийся в выражениях конструкции “нести Свечу”.

Содружество свечи: одно из названий Содружества Каштановой улицы², исторического союза нескольких филадельфийских ячеек, агентств и организаций. В последние ночи приобрёл особое мистическое значение во всём мире.

раковая ячейка³: ячейка, предположительно захваченная монстрами.

Коллектив Хирон: структура. Современная (или предположительно современная) организация охотников, проникшая в самый центр европейского медико-фармацевтического конгломерата. Представители коллектива расценивают чудовищ как ценный ресурс, который можно использовать в своих целях либо продавать заинтересованным лицам. Агенты структуры практикуют пересадку органов сверхъестественных существ непосредственно в тела охотников. Представители организации, лично участвующие в охоте, числятся в “Отделе полевых операций”.

ячейка: группа охотников численностью от двух до двадцати человек, принявших решение охотиться вместе.

сосед: другой участник ячейки.

подменыш: создание, подброшенное в человеческую семью сверхъестественным существом взамен украденного ребёнка. Подменыш маскируется под человека, однако в действительности остаётся чудовищем.

Кодекс: Индивидуальный Кодекс Нравственности охотника (см. Приложение первое).

содружество: группа охотников, образованная из нескольких сплочённых ячеек. Содружество уступает в размерах структуре и носит локальный характер. Члены содружества не получают доступа к Достижениям. Судя по всему, термин “содружество” происходит от знаменитого Содружества Каштановой улицы, также известного как Содружество свечи.

структура: глобальная организация охотников, история которой нередко уходит во времена античности. Структура наделяет охотников особыми средствами для охоты на нежить (см. “Достижения”).

культ: группа фанатиков, зачастую возглавляемая сверхъестественным существом. Некоторые группы служат и поклоняются своим лидерам как божествам, хотя некоторые собираются и вокруг безликих паранормальных феноменов. Борьба с куклами представляет опасность не только для физического здоровья охотников, но и для их нравственного состояния (поскольку основной частью культа являются простые смертные).

демон: обитатель преисподней, искушающий смертных. Некоторые демоны существуют на нематериальном уровне, хотя некоторых можно встретить и в физическом мире. Смертные называют демонов разными именами, включая дьяволов, бесов, инкубов и суккубов.

Достижения: Сверхъестественные или высокотехнологичные ресурсы, доступные представителям третьего яруса охотничьих объединений (см. “структура”).

АС: Аномальные сущности. Технически термин относится к лексикону Опергруппы: Валькирия, хотя другие охотники также могут использовать его в качестве официального наименования монстров и демонов, на которых ведётся охота.

Падшие: Охотники, дошедшие до совершения чудовищных преступлений во время охоты (или даже ставшие потрошителями; см. ниже). Нередко моральное разложение Падших сопровождается сумасшествием и угрожающим поведением.

упырь: общее слово для обозначения любого чудовища. Иногда приобретает более специфический смысл, начиная обозначать конкретные разновидности плотоядных чудовищ, обитающих на кладбищах, или рабов, прислуживающих вампирам. Может заменяться арабским синонимом “гуль”.

охотник: человек, приступивший к Бдению и начавший охоту на самых кошмарных или загадочных обитателей сверхъестественного мира.

² Дословно Содружество Чеснат-стрит - улицы, расположенной в Филадельфии.

³ Игра слов: cell – клетка или ячейка; cancer cell – раковая клетка.

Долгая ночь: содружество. Современная христианская организация охотников, убеждённых в приближении долгожданного Апокалипсиса и стремящихся приблизить его по мере своих возможностей. Тем не менее, члены организации полагают, что мир находится в периоде Великой Скорби, а потому смертные должны сами избавить мир от чудовищ, проложив тем самым дорогу Христу. Также известны как “Скорбное ополчение”.

Лоялисты Туле: содружество. Окультисты исследователи тайной стороны мира. Стремятся искупить вину за косвенное участие в основании нацистской партии в Германии, поскольку определённая часть их учений и даже двое членов содружества сыграли немалую роль в формировании нацистской идеологии. Также известны как “Должники”.

Люцифуг: структура. Охотники, предположительно возводящие свою родословную к самому Люциферу. Представители организации борются со своей проклятой кровью, отправляя в Преисподнюю встреченных монстров. Также известны как “Дети седьмого поколения”.

Маллеус Малефикарум: структура. Охотники на ведьм, согласовавшие своё Бдение с папским престолом. Также известны как “Молот ведьм” или “Теневая паства”.

Душегуб: Охотник, распространяющий своё Бдение как на чудовищ, так и на обычных людей. Действия таких охотников зачастую расцениваются их коллегами как безнравственные или попросту недопустимые.

Сеть Зеро: содружество. Разношёрстная армия охотников, старающихся записывать действия монстров или проявления мистических аномалий на всевозможные медианосители. Также упоминаются под названием “Секретная частота”.

Нибиру: Охотники древнего Вавилона, предположительно ставшие первой охотничьей “ячейкой”.

Нуль Мистериис: содружество. Охотники, обладающие научным складом ума и убеждённые в том, что любое паранормальное явление, включая существование нечеловеческих созданий, можно исследовать и объяснить с рациональной точки зрения. Иногда называют себя “Институтом рациональной оценки паранормальных явлений”.

Организация: Несколько охотничьих ячеек, сплотившихся для достижения общей цели или противостояния общему врагу. Небольшие организации называются “содружествами”, в то время как более крупные (а иногда даже древние) организации носят название “структур”.

изгой: охотник, “снявший с себя полномочия”.

Оживлённые: Трупы, возвращённые к жизни посредством мистической силы. Нередко имеют человеческий облик с малозаметными стежками на месте шрамов или участками мёртвой плоти. Некоторые из них похожи на зомби и глиняных големов.

беглец: охотник, предавший собственную ячейку, содружество или структуру ради определённой цели. Используется в выражениях конструкции “он пустился в бег”. Иногда можно услышать варианты наподобие “он сбежал в резервацию” или просто “сбежал на юг”.

конспиративная квартира: убежище конкретной ячейки, носящее временный характер.

потрошитель: серийный убийца, нередко владеющий сверхъестественными способностями. По словам некоторых охотников, потрошителями становятся те, кто слишком далеко зашёл на дороге своего Бдения.

Тактики: Согласованные стратегии, позволяющие охотникам эффективно бороться с противником.

Опергруппа: Валькирия: структура. Засекреченная правительственная группа особого назначения, сформированная для расследования и ликвидации сверхъестественных угроз. Пользуется неофициальным названием “Люди в чёрном”.

Профсоюз: содружество. Группа охотников, происходящих из рабочего класса. Не обладает каким бы то ни было организационным центром. Прежде всего озабочена защитой соседей и горожан и практически не интересуется высшими идеалами. Члены содружества иногда получают прозвища “Работяг Джо” или “Работяг Джейн” соответственно половому признаку.

вампиры: кровососущая нежить. Также известны как кровопийцы, пиявки, Проклятые и клещи.

Бдение: распространённое название охоты. Часто используется в выражениях конструкции “приступить к Бдению” или “продолжать Бдение”.

оборотни: ликантропы, способные превращаться в зверей. Также известны как люп-гару, люди-звери, варгры, люпины и волколаки.

колдун: человек, наделённый магическими способностями. В числе других названий особое распространение получили Кроули⁴, маги, волшебники, чародеи и чернокнижники.

⁴ Намёк на знаменитого чёрного мага Алистера Кроули.

Глава первая: Тени вокруг костра

*Моя свеча зажжена с обоих концов
И ночи она не протянет.
Но знали бы вы, враги и друзья мои, —
Какой ласковый свет она источает!*
Эдна Сент-Винсент Миллей,
“Первая Фига”

Невидимая осада

Мир всегда был опасным местом. Сколько бы человечество ни убеждало себя в безопасности своего положения, сколько бы ни рассказывало историй о своём господстве над миром, факты рисуют совсем другую картинку. Ежедневные новости пестрят сообщениями об опасностях. Стихийные бедствия поглощают целые города, забирая в море потоки мусора и барахтающихся жертв. Бесперывные катастрофы уносят десятки жизней: разбиваются школьные автобусы, падают самолеты, полные невинных путешественников, погибают трудолюбивые рабочие, пытающиеся заработать себе на жизнь. Военные действия, преступления и терроризм повсеместны, и их активность растёт с каждым днём. Невзирая на обороноспособность и методы адаптации к дикой природе, которые человечество вырабатывало веками, опасность никуда не делась.

А ведь это лишь те угрозы, которые признаёт даже среднестатистический человек. Речь идёт о заурядных сведениях, распространяемых официальными СМИ. Но вдали от человеческих глаз, недоступные пониманию смертных, скрываются и другие угрозы — столь жуткие по своей природе, столь пагубные для здоровья, разума и души, столь *непреодолимые*, что человечество просто отказывается признавать само их существование. Об этих опасностях никогда не пишут в газетах, вокруг них не сколачивают новомодных движений, а их устранение никогда не делают целью благотворительных обществ. К их ликвидации не призывают наклейки на бамперах и о них не рассказывают эксперты на первых страницах своих методичек. Большая часть человечества игнорирует их влияние и отрицает сам факт их присутствия в нашем мире.

Иногда верхушка этого айсберга добирается до новостей. “Мать убила своих детей, а затем себя — город возмущён!”; “Найдено тело — по мнению полиции, погибший мог стать жертвой пумы”; “Разыскивается подросток, пропавший после зверского убийства его семьи”. Но вне зависимости от того, насколько искренне верит таким историям само общество, истина, скрывающаяся за большинством этих фактов, никогда не откроется глазам смертных. А между тем, эта истина чрезвычайно проста. *Чудовища существуют*. Некоторые из них принадлежат роду людскому. Другие принадлежали раньше. А некоторые только носят человеческое обличье как маску, позволяющую им смешиваться с толпами смертных.

Так много лиц. И так много чудовищ.

Порождения древних легенд и кошмаров — вампиры, призраки, ведьмы, демоны и другие омерзительные создания — до сих пор скрываются за пределами человеческого восприятия. Некоторые видят в смертных всего лишь набор игрушек, комплект инструментов или неразумное стадо. Они видят в людях ресурсы, которые можно использовать для насыщения или получения удовольствия, проявляя к источнику своих благ не больше внимания, чем смертный — к стакану содовой. Другие пытаются жить с человечеством в относительном мире и даже учатся имитировать человеческие взаимоотношения. К сожалению, вне зависимости от безопасности их намерений, само их присутствие зачастую представляет угрозу для окружающих. Даже самые миролюбивые из обитателей паранормальной реальности обладают знаниями, способностями или даже

врагами, встреча с которыми может повлечь за собой гибель смертных, неподготовленных к постижению тайной стороны своего мира.

Человечество ещё не готово увидеть истину. Оно предпочитает смотреть на пролитую кровь, с досадой качать головой, а затем продолжать свой привычный путь, не позволяя себе поверить в опасность, дышащую ему в спину. К несчастью, сколько бы люди ни отрицали существования этих монстров, те не становятся менее опасными. Вместо этого человечество лишь способствует формированию вакуума, в котором процветают невидимые угрозы. Оно позволяет монстрам отгородить для себя безопасную зону, в которой они будут существовать и плодиться, утаскивая в свои логова неосторожных смертных. И пока человечество будет всё больше запутывать себя в сети правительственной политики, экологических дискуссий и правил безопасности, предпочитая бороться с простыми земными проблемами, эти невидимые угрозы — монстры, сущности, *обитатели* Мира Тьмы — будут подвергать человечество той же опасности, которой они подвергали его в течение многих столетий, надёжно защищённые добровольной слепотой своих жертв.

Слепцы пред ликом смерти

В большинстве случаев даже те среди смертных, кто сталкивается со сверхъестественным миром лицом к лицу, оказываются не готовы к мысли о том, что они действительно видели что-то необычайное. Эта особенность человеческого восприятия позволяет чудовищам смешиваться с толпой, оставаясь невидимыми, нераспознанными и непобедимыми. Многие из них специально учатся проникать в общество смертных или скрывать своё существование от человеческого коллектива. Однако в основе их тайной деятельности лежат не столько мистические способности к маскировке или секрет невидимости, сколько привычка самих людей делать только те выводы, которые соответствуют их картине мира. Именно эта привычка заставляет людей игнорировать ужасы и опасности, попадающиеся им на пути, позволяя свидетелям паранормальных явлений и дальше лелеять чувство собственной безопасности.

Женщина едет по тёмной сельской дороге и неожиданно видит, как что-то огромное останавливается перед ней в свете фар. Создание оборачивается на приближающуюся машину, глядя на неё через плечо, и женщина успевает увидеть, как искажается в страхе его лицо — *человеческое* лицо. Существо ускользает в лес. Вернувшись домой, женщина делится с мужем впечатлениями от поездки. Она рассказывает, как несколько часов назад ей удалось избежать столкновения с “этим оленем”, и даже описывает его ветвистые рога, покрытые бархатистым пушком. Она не упоминает, что существо обладало человеческим лицом. Она не признаётся в этом даже самой себе.

Место преступления в центре большого города. Вокруг распотрошённого тела разбросаны лоскуты ткани. Когда приходит заключение судмедэксперта, полицейские узнают, что возраст ткани исчисляется тысячелетиями. Кто-то из офицеров дотрагивается до одного лоскута и видит, как тот начинает вздрагивать и подёргиваться. Он отдаёт приказ сжечь всю ткань как “мусор непонятного происхождения”, а полученные данные списывает на “лабораторную ошибку”.

Свидетельства очевидцев, твердящих о столкновении с полтергейстом, в городе воспринимают как действия профессионального иллюзиониста, трюкачество местного хулигана или даже массовые галлюцинации. Потому что это *не может* быть сверхъестественным явлением. Человек любит рациональные объяснения. Человек любит *понятные* вещи. Не нужно раскачивать лодку, иначе тебя назовут сумасшедшим.

Впрочем, иногда рационального объяснения просто не существует. Иногда доказательства существования паранормальных феноменов столь очевидны, что их нельзя ни проигнорировать, ни списать на ошибочную интерпретацию. Увы, мало кому из смертных, оставшихся без привычной возможности проигнорировать своё открытие, удаётся сбежать от встреченного ими создания, чтобы рассказать о нём окружающим. Во

многих случаях столкновение с ужасами и тайнами Мира Тьмы становится для человека фатальным. Чудовища не придерживаются тех законов, которыми руководствуется большинство людей, и даже те среди них, кто не вынужден убивать ради утоления жажды, голода или гнева, нередко делают это из практических соображений или апатии. Как известно, нет человека – нет проблемы, а потому большинство людей, обнаруживших правду, скрывающуюся за фасадом “естественного” мироустройства, быстро становятся жертвами монстров, желающих сохранить своё существование в тайне. Устраняя таких свидетелей, монстр – будь это сверхъестественное создание или психопат без каких-либо паранормальных способностей, – лишь поддерживает иллюзию недостоверности мифов о собственном существовании. Более того, он способствует укреплению той иллюзии безопасности, которой окружает себя человечество. Наконец, чудовище обеспечивает себя территорией, на которой смертные будут вести себя с минимальной осторожностью и на которой оно всегда сможет найти пропитание.

Иногда смерть человека даже не входит в планы сверхъестественного существа. Оно может попросту не учесть свою силу, свой демонический темперамент, свой голод, а потому лишит человека жизни, даже не намереваясь причинять ему вред. По сравнению с некоторыми представителями Мира Тьмы, обитающими в тенях за пределами человеческой цивилизации, люди действительно кажутся удивительно хрупкими.

Невзирая на то, что одним из ведущих методов сохранения тайны всегда оставалось физическое устранение смертных, некоторые монстры полагаются и на другие средства гарантии их молчания. Некоторые из них обладают способностью гипнотизировать смертных, которые видели “слишком много”. Такие чудовища заставляют свидетелей навсегда забыть о том, что они узнали, полностью изменяя их воспоминания или просто стирая их. К несчастью, такие способности редко работают точно и эффективно. Нередко они приводят к психологической травме или безумию, спровоцированному ослаблением гипнотического внушения со стороны чудовища. Когда истина начинает просачиваться сквозь трещины в психологическом блоке, который установило чудовище, смертного начинают преследовать галлюцинации, видения и кошмары. И каждое из таких видений несёт в себе признаки той омерзительной истины, которую монстр похоронил в глубине памяти своей жертвы.

Даже в том случае, если монстр не обладает способностью управлять воспоминаниями людей, простой угрозы по отношению к его любимым или к нему самому обычно оказывается достаточно, чтобы заставить свидетеля держать язык за зубами, особенно если хищник действительно может выполнить своё обещание. И если клятву “Скажешь хоть слово – я выпотрошу твою семью” не всегда можно счесть убедительной, фраза “Услышу, как ты болтаешь, – вернусь за остальным”, произнесённая монстром, держащим кровоточащее ухо твоего сына в когтистой лапе, обычно не вызывает вопросов или недоверия.

Это вовсе не означает, что каждое столкновение с монстром заканчивается смертью жертвы. Иногда монстр сохраняет контроль над рассудком, сдерживая чудовищные инстинкты, страсти или желания, побуждающие его вцепиться смертному в горло. Иногда хищник просто оказывается заинтересован в охоте на более крупную рыбу. Наконец, иногда в дело вмешиваются сторонние обстоятельства, и чудовище убегает или решает отложить утоление своего голода до благоприятного момента.

С широко разодранными глазами

Истина где-то рядом, и в некоторых смертных она буквально *вползает*, как червь, прогрызающий себе путь в яблочной мякоти. Разрозненные воспоминания медленно собираются воедино. Шрамы на коже напоминают о произошедшем. Каждому голоску в сознании, умоляющему человека забыть о том, что он увидел, узнал и *почувствовал*, противостоит другой голос, пока только набирающий силу, но призывающий смертного взглянуть правде в глаза. *Мы не одни в этом мире.* Звери обнюхивают наши пороги, пока

мы спим. Мы выпиваем с ними на вечеринках, не зная их истинных лиц. Мы чувствуем их когтистые лапы на своём горле, их пальцы у себя во рту, их дыхание на кончиках наших ушей. Они существуют. Хотя понимание этой истины ко всем приходит по-разному.

Офицер полиции замечает общую схему в поведении преступника, якобы обладающего способностью проникать в запертые помещения без ключа, исчезать на глазах у собственных жертв и убивать людей мимолётным прикосновением руки. Разум подсказывает, что подобные факты просто не могут соответствовать истине. Кажется, что должно быть рациональное объяснение. Но свидетельства говорят об обратном. Офицер отмечает булавками все места преступлений на карте города и соединяет их карандашными линиями. Теперь он видит на карте символ, который, судя по информации из Интернета, восходит к сатанинской идеологии. Он хватается за эту нить, всё глубже погружаясь в темноту кроличьей норы и всё чаще страдая от ночных кошмаров. Офицер начинает охоту за истиной.

Священник вслушивается в нераборчивые слова исповеди незнакомой женщины, утверждающей, что она “похитила” чью-то жизнь. Он уверен, что она говорит образно. Кроме того, он чувствует в её дыхании запах выпивки. Но она покидает исповедальню без отпущения грехов, и он решает пойти за ней. На какое-то время он упускает её из виду, но очень скоро наталкивается на её скорченную фигуру, склонившуюся над открытой могилой и опускающую туда тело женщины, выглядящей точь-в-точь как она сама. Поражённый своим открытием, святой отец наблюдает, как странная женщина водружает на свежую могилу большой белый камень, и только затем понимает, что *всё* местное кладбище усеяно такими камнями.

Ночь утопает во мгле. Мать школьника, заработавшего дурную известность своим агрессивным поведением по отношению к сверстникам, открывает дверь. На пороге стоит компания странных мужчин в рваной одежде: они объясняют ей, что ребёнок отличается от остальных, что в действительности он похож на них и что с этого момента за ним будет присматривать его подлинная семья. Они отталкивают её и забирают ребёнка. Женщина покупает винтовку и пару гончих. Две ночи спустя она отправляется по следу своего похищенного ребёнка.

Само собой, в мире хватает тех, кто старается поскорее забыть об увиденном. Тем не менее, в глазах многих смертных, столкновение с паранормальным явлением напоминает задравшуюся заусеницу или ноющий зуб. Они просто не могут оставить увиденное в покое, а потому принимаются за расследование вне зависимости от той боли, которую им предстоит испытать. Они принимают вызов и встают на защиту других людей, неспособных или не желающих защитить себя. А порой они начинают докапываться до правды, надеясь получить ценную информацию, опыт, ресурсы или могущество, которые никогда не получают те, кому не хватило смелости взглянуть правде в глаза. Одни стараются уничтожить объект своей ненависти или защитить любимых, другие надеются очистить души (или остатки душ) тех несчастных, которые поддались дьявольскому соблазну и получили силу, не предназначенную для смертных. Третьи ведомы героическими стремлениями, любопытством, жадностью, гневом, похотью и святой верой. У каждого человека своя причина выходить на охоту. Но все они жаждут лишь одного: поменяться местами с хищниками, охотящимися на человечество.

Полагаясь на собственную смекалку, оружие и любые другие средства, которые они могут использовать в этой борьбе, эти люди решают пересечь границу между ложным светом человеческого невежества и беспросветной пучиной знания. Они приступают к поиску, обучению, первопроходчеству и охоте.

Они приступают к Бдению.

Затеplenная свеча

Иногда Бдение начинается с небольшого шага. Иногда охотник медленно соскользает в него. Иногда он врывается в него бегом.

Каждый охотник помнит единственный и неповторимый момент, в который он понял, что мир наполнен чудовищами, и увидел, какие шаги он может предпринять в ответ на открывшуюся его глазам истину.

Для некоторых охота становится добровольным выбором. Человек сам решает подняться и выступить против зла. Горожанин приходит к выводу, что какая-то тварь пометила его район как охотничью территорию. Это создание уже не раз нападало на членов его семьи и соседей. Помощи от полиции нечего и дожидаться. Но человек уже знает, что ему нужно делать, если он хочет защитить своих близких и знакомых от твари, которой никто не осмеливается бросить вызов. Он отправляется в местный ломбард, кладёт на прилавок деньги и принимает из рук продавца винтовку. Так начинается его Бдение. Человек может даже не знать, что в мире есть и другие солдаты незримого фронта, ведущие ту же войну, что и он. Однако в эту минуту, неведомо для самого себя, он присоединяется к братству, охватывающему весь земной шар и ведущему свою деятельность с зарождения человечества.

Иногда бывает и так, что мимолётного промежутка между двумя ударами сердца оказывается достаточно, чтобы человек начал Бдение. Одинокая женщина идёт ночью по переулку, когда из теней за её спиной начинают тянуться лапы. Вместо того, чтобы добровольно расстаться со своим кошельком (или даже жизнью), она оказывает сопротивление, как умеет: зубами, когтями и перцовым баллончиком. Она продолжает бороться даже после того, как глаза нападающего начинают сверкать раскалёнными угольями, а вместо рта раскрываются жвалы. Когда ей удаётся избавиться от противника, женщина прислоняется к стене, сотрясаясь от страха. И с удивлением обнаруживает, что не собирается ковылять домой. Выброс адреналина подталкивает её заглянуть глубже в тени, в которых наверняка обитают другие падшие души, считающие по своей глупости, что любого, кто бродит ночью по переулкам, можно рассматривать как лёгкую добычу или ходячую пищу.

Один охотник находит истину в древнем томе, запачканном кровью жертв и зашифрованном на демоническом языке. Другой встречается с ней в лабиринте, кишашем сгорбленными фигурами, стерегущими таинственный камень, придающий им сил. Оба жаждут разгадать тайну. Оба стремятся узнать ответы, не предназначенные для человеческого разума. Они могут продолжать поиск ради приобретения знаний, а могут наткнуться на доказательства столь омерзительных преступлений, что дадут клятву использовать свои знания для защиты тех, кто живёт в блаженном неведении. Сами того не ведая, они зажигают свечу. Они приступают к Бдению.

Существуют и те, кому навязали охоту. Одинокая женщина проигрывает все деньги, а потом ещё и ещё, пока владелец казино не делает ей предложение. В обмен на обнуление долга она должна будет обольстить одного богатого человека и получить от него кое-какие сведения. Вот только её “клиент” носит человеческое обличье как маску. В его утробе гнездится что-то дрожащее, извивающееся, как мешок с саранчой. А может быть, вместо того чтобы предлагать женщине притворяться очередной Матой Хари⁵, владелец казино просит лишь разрешения прийти к ней во сне. Или требует, чтобы она вспомнила, как впервые занималась любовью. Или хочет, чтобы она отдала ему своего первенца. В то время как другие могли бы и согласиться на её месте, пополнив список жертв этого монстра, женщина отказывается и начинает Бдение, полная решимости уничтожить создание, охотящееся на человечество таким изощрённым способом. Или, может быть, она соглашается, но начинает игру по своим правилам, быстро меняясь местами со своим потенциальным убийцей и приступая к исследованию этого существа. А может быть, владелец казино вообще не монстр, а старый охотник, желающий пополнить свою ячейку и предлагающий женщине стать его новым контактом, а затем и потенциальным рекрутом в уплату долга.

⁵ Мата Хари – полулегендарная шпионка-соблазнительница, действовавшая в период Первой мировой войны.

Наконец, человек может приступить к Бдению, услышав ангельские или дьявольские голоса, зов предков или мольбу со стороны духов, ищущих его помощи. Вместо того, чтобы проигнорировать их слова или посетить психиатра, он вслушивается в этот зов и начинает различать истину, которую так не желает признавать большая часть человечества. И если другие мгновенно стали бы слугами этих голосов, он находит силы исследовать их природу, вне зависимости от источника зова. А обнаружив бесчеловечные страсти, скрытые за словами духов, он решает удостовериться, что они больше никого не поработят своим пленительным зовом. Может быть, он сумеет даже разрушить источник их силы и поработить их самих. Почувствует ли он отвращение к этим созданиям? Или воспрянет духом, поняв, какое оружие попало в его руки?

История охоты

История Бдения стара, как само человечество. Когда первый монстр выполз из темноты, из кольца защитных огней вышли храбрые и отчаянные сердца, готовые броситься за ним в тени. Одни умирали. Другие сходили с ума. Но всегда находился тот, кто поднимал упавший факел и продолжал углубляться во тьму.

Некоторые охотники повторяют историю Бдения шёпотом, другие – бравировать ей во весь голос. Мало кто готов точно сказать, что из этого правда, а что – плод фантазии самих охотников. Уверенно можно сказать лишь одно: история Бдения бесконечна и беспрерывна.

Нибиру

Иногда можно услышать, что тексты некоторых скрижалей, найденных в древней Библиотеке Ашурбанипала (ассирийской библиотеке, предшествующей даже знаменитой Александрийской), повествуют о первых охотниках Вавилона и даже о формировании первой охотничьей ячейки в истории человечества.

Согласно текстам этих скрижалей, Мардук был вовсе не богом – он был “божественным героем”, возглавлявшим армию (“ячейку”) преданных воинов, *Нибиру*. Будучи сыном Эйя, он был справедлив и благочестив, а потому именно Мардуку поручили вернуть в руки смертных Скрижали Судеб. Считалось, что в этих Скрижалях описаны все события прошлого и будущего, и тот, кто сумеет их заполучить, обретёт великую силу. К несчастью, Скрижали попали в руки чудовищной богини Тиамат, которая передала её своему соправителю, богу Кингу, чтобы тот смог управлять её войском.

При поддержке верной армии Нибиру Мардук выступил против Тиамат и Кингу. Ему удалось похитить Скрижали (которые Кингу носил на груди подобно доспеху). Во время охоты герой схлестнулся и с самой Тиамат (которая, по разным источникам, приняла форму огромного морского чудовища или непостижимой потусторонней сущности). Увы, разрубив тело чудовища пополам, Мардук выпустил на свободу полчище новых монстров: людей-скорпионов, ревущих драконов, ожившие трупы усопших и других омерзительных демонов. Эта легенда заставляет многих охотников относиться к своему Бдению как к “ловле расползающихся змей”, цель которой заключается в исправлении древней ошибки Мардука. Впрочем, не меньшее количество охотников видят в этой истории очередную нелепую сказку.

Авес Минерва

У Древнего Рима были свои охотники. И в самой Империи, и за её пределами прятались легионы извергов, от безумных императоров и племён людоедов до потусторонних обитателей Некрополей и женщин с совиными крыльями, крадущих кожу живых людей. В те годы под масками языческих культов и разбойничих шаек действовало немало ячеек, ведущих охоту во имя различных богов и богинь. И поначалу Авес Минерва

– *Птицы Минервы*⁶ – нисколько не отличались от остальных. Авентинский холм – один из семи холмов Вечного Города, служивший домом самым обычным римским трудягам – постоянно страдал от рук нескольких конкурирующих группировок. Одной из них были некие *Авес*, боровшиеся за сохранность холма перед ликом наступающей темноты во имя воинственной богини Минервы. (Эти охотники выбрали себе имя *Авес* не только потому, что Авентинский холм кишел стаями голубей, сов и ворон, но и потому что этруски считали Минерву покровительницей сов и некоторых других птиц). Подобно тому, как Минерва одарила Рим оливковым деревом, она вдохнула жизнь в команду великих охотников.

Рассказывают, что именно *Авес* Минерва сразили Какуса, людоеда с пылающими глазами (по некоторым легендам, сына бога Вулкана), который прятался в лабиринте под Авентинским холмом. Какус пожирал тела своих жертв, прибавляя их головы к стенам пещер или даже дверям местных хижин. Говорят, будто победители притащили тело чудовища на Форум Боариум (скотный рынок), чтобы продемонстрировать свой оглушительный успех всему Риму.

Некоторые охотники рассказывают и другие истории. Они утверждают, что члены *Авес* Минерва были жестокими головорезами, варварами, преследующими цели, противоположные нравственному кодексу Бдения. Другие, напротив, восхищаются их победой над людоедом (тем более – сыном бога) и даже нарекают свои ячейки названиями наподобие *Авес* или *Совы* в честь этой знаменитой команды.

В Римской империи существовали и другие ячейки охотников. Многие из них посвящали себя изучению (а в определённых случаях – и уничтожению) всевозможных гуманоидных рас, упоминаемых в древних бестиариях. По мере того, как римские первооткрыватели исследовали окружающий мир, рассказывая о встреченных ими чудовищах или загадочных обитателях потустороннего мира, некоторые ячейки шли за ними след в след, истребляя сверхчеловеческие племена при помощи силы, яда или предательства. Их Бдение оказалось настолько успешным, что более поздние исследователи, пытавшиеся обнаружить следы культуры собакоголовых киноцефалов, крупноголовых (и длиннозубых) макроцефалов или сциаподов (также известных как “тенеступы”), не сумели отыскать ни малейшего намёка на их бывшее существование.

Зарегистрированная охота

Скандинавский герой Беовульф, прославившийся благодаря успешной охоте на легендарное чудовище по имени Грендель (и его мать), в теологических исследованиях часто рассматривается как символ ключевых христианских концепций. Но в глазах тех, кто знает правду и готов принять менее эзотерическую интерпретацию этой истории, легенда о Гренделе приобретает куда более зловещий характер. Авторство самого распространённого перевода этой поэмы приписывается английскому монаху, жившему в десятом веке. В своём переводе он называет Гренделя и его мать “единокровными Каина” — известным эвфемизмом, обозначающим вампиров и других нечестивых тварей. Охотники, допускающие существование подобных созданий, часто рассматривают Беовульфа как одного из первых охотников, прославившихся верностью своему Бдению.

Не все охотники прошлого боролись с чудовищами с мечом и щитом в руках. Некоторые просто исследовали и регистрировали повадки демонов, ведьм, привидений и других монстров, с тем чтобы другие могли защитить себя благодаря полученным знаниям. Одним из таких охотников был Иоганн Нидер, богослов, живший в пятнадцатом веке. Он составил фолиант под названием *Формикариус*, в котором детализировал (среди прочего) повадки и методы чернокнижников. Сам Нидер в первую очередь был священнослужителем, хранившим верность Совету Флоренции. В годы жизни Нидера

⁶ В античной мифологии птицами богини Минервы считались совы, покровительствующие ремеслу, наукам и искусству.

этот совет обладал даже большим религиозным влиянием, чем папский престол, в немалой степени благодаря поддержке семьи Медичи. Нидер публично объявил о еретической природе колдовства и использовал своё политическое влияние для того, чтобы провести в Совет как можно больше единомышленников. Невзирая на то, что не все члены Совета разделяли с ним Бдение, ячейка Нидера сделала всё для того, чтобы посадить в правящей верхушке семена ненависти к колдунам и заставить Совет заклеить волшебников как своих заклятых врагов. А потому, вероятно, не следует считать простым стечением обстоятельств тот факт, что ключевым источником информации при составлении *Формикариуса* Нидеру послужила беседа с печально известным немецким охотником (и светским судьёй) Питером Грейерзом. Рассказывают, что Грейерз состоял в ячейке, известной своей фанатичной преданностью к продолжению дела средневековой инквизиции. Он использовал свои судебские полномочия для вынесения смертных приговоров пойманым колдунам. Грейерз утверждал, что за всю карьеру лично выбил признания из двухсот с лишним европейских мужчин, женщин и детей, каждого приговорив к смерти. Он утверждал, что рано или поздно каждый из них признавался в практике чёрной магии и клялся, что продал свою душу дьяволу в обмен на демоническое могущество.

Позже ему на смену пришёл другой писатель с амбициями охотника, также собиравший сведения о конкретной разновидности монстров в книгу, которая, к сожалению, привела к крушению его карьеры. Антуан Корнелис Удеманс считался одним из самых выдающихся биологов 19-ого столетия. Успех в научном мире привёл его на должность директора Королевского Зоологического Сада в Гааге. К несчастью для Удеманса, незадолго до назначения он встретил создание, которое позже описал как морскую змею. Встреча с животным, которое не один век считалось мифологическим, заставила Удеманса страстно (а кто-то сказал бы, что одержимо) стремиться к исследованию этого существа. Он приступил к Бдению, проведя остаток лет в поисках “вымышленного” обитателя морской пучины и сведений о его существовании по всему земному шару. Хотя первые годы ему удавалось маскировать свою охоту под новые исследования, ведущиеся на пользу Королевского Зоологического Сада, со временем страсть, увлекавшая его всё дальше и дальше в глубину дикой природы, стала очевидной для окружающих (включая тех, кто назначил его на руководящую должность). Стало ясно, что чем бы ни занимался Удеманс в своих путешествиях в дальние уголки Земли, это мало соответствовало выполнению его обязанностей. Последней каплей стало издание диссертации Удеманса на тему его исследований, на написание которой в 1892 г. биолога подтолкнули его товарищи по ячейке. Работа “*О величайших морских змеях мира*” пользовалась немалой популярностью среди простых людей. Тем не менее, учёные вовсе не были склонны рассматривать её как научный трактат, как бы ни настаивал на обратном сам Удеманс. Вместо этого работу охотника поставили на одну полку с “Ужасной Пенни” и другими произведениями готической и оккультной литературы, которой одарила человеческую культуру викторианская эпоха. Когда Удеманс представил свою работу на суд учёных в попытке придать ей более серьёзный статус, его лишь высмеяли и сняли с поста директора вскоре после выступления. На этом общественная карьера Удеманса заканчивается. Тем не менее, до сих пор ходят слухи, что ячейка этого выдающегося охотника продолжила поиск чудовища и в конце концов сделала несколько снимков озёрных монстров, которые стали одними из первых примеров использования фото- и видео аппаратуры в целях охоты.

Чипы радиочастотной идентификации

Согласно официальным отчётам Опергруппы: Валькирия, специальные РЧИ-чипы, внедрённые в каждого солдата организации, предназначены исключительно для гарантии краткосрочного использования Передового вооружения и его привязки к конкретным членам структуры. Тем не менее, если верить слухам, в последние годы появилась

усовершенствованная технология, позволяющая организации отслеживать местонахождение каждого охотника с точностью до нескольких футов благодаря космическим спутникам, получающим сигналы от каждого внедрённого чипа.

В 1995 г. несколько членов организации пропали в ходе расследования сообщений о появлении “драконической АС” (аномальной сущности) в отдалённой горной цепи Папуа - Новой Гвинеи. Отрезанные от своего лагеря в результате серьёзного землетрясения и оставшиеся без снабжения, пропавшие охотники стали серьёзной причиной для беспокойства среди остальных членов ячейки. Тем не менее, в течение нескольких часов руководство организации перенаправило в лагерь координаты местонахождения пропавших солдат. Они были обнаружены в том самом месте, на которое указывали присланные данные.

Вопросы о том, каким образом руководство организации определило местонахождение пропавших охотников, были отклонены как относящиеся к “засекреченным данным”. Тем не менее, широкое распространение получила теория, согласно которой описанный инцидент только подтверждает догадку об отслеживании чипов радиочастотной идентификации. Руководство организации отрицает версию об использовании чипов в подобных целях, однако нельзя забывать, что оно же продолжает настаивать на абсолютной защите чипов от электронного взлома, в то время как инициативные хакеры давным-давно доказали недостоверность подобных высказываний.

Невзирая на то, что тайный характер Бдения делает невозможным собрание исчерпывающих отчётов о каждой проведённой охоте и каждом охотнике, существовавшем на протяжении истории, многие содружества и структуры ведут собственные архивы. Например, вокруг Люцифуга не первый год вращаются слухи, согласно которым организация обладает архивом, содержащим имена и истории каждого охотника, присоединившегося к структуре с начала её существования. Более того, иногда можно услышать, что этот архив включает негласно собранные образцы волос, крови и даже личной собственности каждого участника организации (например, семейные фотографии, рисунки из начальной школы, высушенные уши любимых домашних животных). Разумеется, ни один член Люцифуга не подтверждает существования этого мифического архива, якобы расположенного в пиках сирийской горы Хермон, на которой, согласно легенде, дьявол соблазнял Иисуса. Кроме того, в 1967 г. в этой области развернулась кровопролитная Шестидневная война, которую руководство организации до сих пор списывает на случайное стечение обстоятельств. Но как бы то ни было, содержание подобных архивов (пусть и без упоминания сверхъестественного компромата) приписывают далеко не одной охотничьей организации. Современные группы охотников наподобие Профсоюза в открытую признаются в собрании сведений о каждом участнике их коллектива (по крайней мере, предупреждая об этом других членов содружества). Кроме того, если верить слухам, Опергруппа: Валькирия и вовсе использует закодированные базы данных, которые помогают организации отслеживать прогресс своих участников в сфере тренировок и достижений.

Охотники, получившие доступ к подобным летописям, могут узнать о малых и крупных победах, которые многократно одерживали над монстрами их предшественники. Так, если верить утверждениям Эгис Кай Дору, именно одна из их старых ячеек остановила садистскую деятельность кровожадной графини Элизабет Батори в конце XVI в. Фигура графини вызывает особый интерес с точки зрения истории Бдения, поскольку, согласно некоторым свидетельствам, она получила в руки мистический артефакт, возвращавший ей физическую молодость при его погружении в определённый тип человеческой крови. Панически боясь потери драгоценного артефакта (впрочем, не без оснований), графиня спрятала его в неизвестном месте. А потому, вместо того чтобы лишить её жизни и уничтожить тем самым последнюю возможность получить в свои руки этот предмет (который, по разным данным, имел форму старинного копья или искажённой

маски), ячейка охотников доказала её преступления перед лицом общественности и поспособствовала её заключению в замковой башне. Следующие несколько лет охотники занимались подкупами, уговорами и даже пытками нечестивой дворянки в попытке узнать тайну расположения артефакта. По утверждениям нынешних членов Эгис Кай Дору, старания их предшественников увенчались успехом, хотя дальнейшая судьба артефакта до сих пор неизвестна. Известно лишь то, что лишившись источника молодости, Батори стремительно постарела и умерла от преклонного возраста, словно отложенные ритуалами годы настигли её в заточении.

Впрочем, другие охотники полагают, что члены Эгис Кай Дору не так уж честны в отношении методов графини. Среди Лоялистов Туле ходят слухи, что Батори вовсе не была монстром. Она сама принадлежала к числу охотников, и её жертвами были отнюдь не благородные дворянки, как до сих пор утверждает Щит и Копьё, а члены светского шабаша, находившегося во власти дьявола. Один исследователь Туле создал целый тезис, согласно которому члены Эгис были столь одержимы желанием завладеть магическим артефактом (которого, по его утверждению, даже не существовало), что заточили в тюрьму, замучили и в конечном счёте убили другого охотника.

Летописи Восходящих также содержат истории об успешных охотах далёкого прошлого. Одна из таких историй разворачивается в середине 1700-ых, когда ячейке этих культистов пришлось отправиться в южно-центральную Францию по следу чудовища, которое местные жители называли “Жеводанским зверем”. По слухам, им предстояло иметь дело с гигантским волком, который жестоко убил или покалечил десятки людей. Члены ячейки надеялись получить зубы, кровь, слюну и кости этого существа для последующего использования при создании своих жутких Эликсиров. Группа провела больше двух лет, выслеживая создание и пытаясь оставаться на один шаг впереди других охотников, посланных королём Франции для устранения волка (который продолжал терроризировать Жеводан, невзирая на все усилия Восходящих). В 1765 г. главный королевский охотник на волков, Франсуа Антуан, прикончил огромного серого волка, в котором местные уже готовы были признать Жеводанского зверя. Восходящие подкупили Антуана для того, чтобы получить от него образцы тканей убитого существа, однако материалы оказались неэффективны, что навело Восходящих на мысль о том, что, возможно, великий охотник убил не того зверя. Меньше трёх месяцев спустя существо нанесло новый удар по Жеводану, унеся жизни двоих детей и доказав Восходящим справедливость их опасений. Королевский охотник ошибся или фальсифицировал свою победу ради карьеры. Охота продолжилась, но никому по-прежнему не удавалось выследить зверя. Наконец в 1767 г. один искренне верующий фермер решился совершить то, что побоялись сделать сотни других людей. Жан Шастель отправился в место обитания зверя, в котором его чаще всего замечали местные, взяв с собой только Библию и ружьё, заряженное пулями, отлитыми из серебряного символа Девы Марии. Он начал громко читать священное писание, и, по словам свидетелей, когда Зверь приблизился к нему, чудовищу пришлось терпеливо дожидаться, пока Жан Шастель дочитает текст до конца, и только затем напасть на него. Фермер убил животное наповал. В отличие от более ранних “успехов”, о которых периодически объявляли местные охотники, на сей раз хищник был мёртв. Его тело отправили королю как трофей, к огромному разочарованию Восходящих (которое они, впрочем, до сих пор отрицают). Согласно истории, позже Шастеля пригласили на службу участники Маллеус Малефикарум.

Книги по истории утверждают, что таинственный серийный убийца, известный как Джек Потрошитель, в течение многих лет держал в страхе улицы Лондона, убивая одну за другой английских проституток. Общее количество жертв к концу 1880-ых перевалило за дюжину. Джека так и не арестовали, а если верить популярной культуре - даже не заставили остановиться. Он исчез, так и не отплатив за свои грехи. И только члены Эшвудского аббатства знают, что всё было совсем иначе.

В августе и сентябре 1888 г. на улицах Лондона и прилегающего района Уайтчепел были убиты пять женщин свободного поведения. Когда “Дерзкий Джек” (как сам убийца иногда называл себя в самодовольных письмах, подбрасываемых им в полицейское управление) ясно дал понять, что за его деяниями стоит нечто больше, чем мимолётная прихоть, он моментально привлёк внимание лондонской ячейки Аббатства.

Заинтригованные его посланиями, члены клуба намерились сделать то, что не в силах была сделать полиция – поймать убийцу из Уайтчепела. И они добились успеха. В декабре того же года, вскоре после удушения проститутки Роуз Милетт, Джек попал в руки членов содружества. Аббатство подвергло убийцу длительному перекрёстному допросу в попытке удостовериться, что они поймали того человека — а затем приняли его в клуб, активным членом которого он оставался в течение многих лет. Большинство представителей Эшвудского аббатства настаивают на том, что их содружеству удалось направить тёмные желания Джека на плодотворную деятельность ради всеобщего блага. По официальным данным, доступным только высокопоставленным членам организации, тогдашние руководители клуба оказали немалую услугу лондонскому обществу, предложив Дерзкому Джеку иной выход для его “страсти”. Рассказывают, что убийца с несравненным энтузиазмом занялся обогащением Аббатства новыми видами развлечений. Увы, по прошествии нескольких месяцев даже утехи местных членов Аббатства стали тускнеть в глазах Джека, и Потрошитель вспомнил о своей прежней страсти к убийству проституток. Хотя руководство клуба не проявляло особого сочувствия к уличным женщинам, со временем стало ясно, что хобби Дерзкого Джека в конечном счёте может вывести заинтересовавшихся следователей на само Аббатство. Они приказали Джеку прекратить свои действия, и какое-то время он выполнял указание руководства, пока в феврале 1891 г. искушение не стало слишком велико и Джек не нанёс новый удар по улицам Лондона.

Вскоре после этого Аббатство организовало собственную охоту, поймав своего бывшего представителя и положив конец убийствам в Уайтчепел. Дерзкий Джек, также известный как Джек Потрошитель, имел честь стать первым (хотя и не последним) членом Аббатства, который позднее сам стал объектом охоты. В отчётах Аббатства содержится информация о голосовании, которое устроила лондонская ячейка содружества после поимки Джека. Лидер ячейки предположил, что, учитывая всё возрастающую склонность их компаньона к вскрытию (а, по слухам, и поеданию органов) своих жертв, было бы справедливым прервать его существование тем же самым образом - совершенно буквально. Тем не менее, официальное голосование выявило четырёх протестующих против двоих согласных. Аргументом против решения стало мнение о недопустимости потребления в пищу органов человека, который некогда был одним из них. “О нас многое можно сказать”, - записал составитель отчёта. - “Но каннибалы? Нет”.

Содружество Каштановой улицы

Во второй половине 1777 г., в ходе события, до некоторой степени отражавшего или даже продолжавшего подписание Декларации независимости прошлого года, представители нескольких филадельфийских ячеек провели тайную встречу неподалёку от знаменитого Зала Независимости. В ходе собрания они составили документ о формировании Содружества Каштановой улицы (позже получившего прозвище “Содружество свечи” в знак распространённого символа Бдения и в память о множестве свечей, окружавших той ночью собравшихся), который провозглашал необходимость соблюдения их обязательств друг перед другом, а также защиты населения Филадельфии от сверхъестественных угроз.

Современные охотники Филадельфии даже не подозревали о существовании этого документа до 1973 г., когда преподаватель Университета Пенсильвании обнаружил дневник колониста, в котором упоминалось Содружество. В попытке собрать разрозненные данные о происхождении и целях этой организации профессор обратился к

другим источникам, что, по иронии судьбы, очень скоро заставило его приступить к собственному Бдению в качестве члена Нуль Мистерииис. Воспроизведённая ниже реконструкция данных, полученных профессором из вторичных источников, содержит некоторые современные идиомы, несвойственные подлинным членам Содружества. Маловероятно, что термины “Бдение” и “охотник” использовались колонистами, желающими всего лишь защитить свои дома и районы от обитателей ночи.

Законы содружества

Да будет известно, что коль скоро наши общие гуманистические взгляды заставляют нас связать свои жизни с бессменным Бдением, чтобы защитить жителей Филадельфии от жестокого и чудовищного Врага, мы объявляем о нашей приверженности следующим принципам, которые вместе смогут обрушить свет наших фонарей на армии тьмы:

Охотник должен помогать охотнику. Ссоры, личные разногласия, социальное положение, религиозные убеждения и политические взгляды не должны становиться в глазах одного охотника препятствием для оказания помощи другому в борьбе с единым Врагом. Ни один призыв о помощи не должен остаться без ответа, поскольку любой в состоянии оказать поддержку окружающим.

Охотник не должен бороться с другим охотником. Пусть ни один из нас не поднимет руки на другого, и не узрит в нём Врага, и не станет работать против него и пытаться помешать его Бдению. Никто не должен объединяться с Врагом в борьбе со своими товарищами, как не должен и преследовать личную выгоду, способную причинить боль другому охотнику.

Охотник не должен раскрывать личность другого охотника. Природа Бдения требует соблюдения тайны, а потому из соображений защиты всего человеческого общества ни один охотник не имеет права раскрывать правду о деятельности другого охотника никаким посторонним лицам, будь это гражданские, священнослужители или чиновники. Никто из нас не должен рассказывать о других охотниках тем, кто не приступил к собственному Бдению, идёт ли речь о друзьях, родственниках, соседях, странниках или других персонах и коллективах.

Все, кто идёт по дороге Бдения, обладают равным положением. Ни один охотник не имеет права считать себя выше других, и каждый может высказать своё мнение. Ранги и иерархические структуры различных команд призваны осуществлять наиболее эффективное исполнение своего долга, но не более того, а потому они не распространяются за пределы Бдения и не наделяют руководителей тех или иных охотничьих группировок властью над личным положением, семьёй, бизнесом и какими бы то ни было интересами других охотников. Кроме того, каждая группа охотников может подчиняться собственным законам на своей территории при условии, что они будут служить во благо самих охотников и соответствовать правилам, перечисленным в этом документе. Они не обязаны спрашивать разрешения или одобрения других охотничьих группировок, если только они не действуют в пределах той же юрисдикции.

Затушенная свеча

Мало кто знает наверняка, что заставило Содружество прекратить свою деятельность ещё в далёком прошлом. Сохранившиеся дневники содержат намёки на то, что многие ячейки были замечены или даже захвачены силами ночи, которые образовали трещины в общей идеологии и развалили союз на множество разных ячеек. Другие предполагают, что когда самые грозные чудовища Филадельфии пали от рук сплочённых участников Содружества, охотники быстро нашли себе новых врагов: друг друга. Идеология раздробилась на части, кровь закипела, а окровавленные клинки и дымящиеся стволы вернулись из темноты, обратившись против самих охотников. Ещё одна интерпретация утверждает, что в полном соответствии с образом охотников как носителей пламени огонь

Содружества просто угас. Свеча затухла. С годами Содружество перестало отдавать былое тепло, и на этом его история завершилась.

Содружество в эти ночи

В наше время идея Содружества приобрела особую яркость и привлекательность в глазах множества самых разных охотников. О нём говорят на веб-форумах. Его название можно разглядеть среди граффити, распылённых на стенах железнодорожных вагонов. На его упоминание можно наткнуться, рассматривая самодельные флаеры, расклеенные по всему городу. Содружество играет роль идеала, к которому стремятся многие современные ячейки, мечтающие о сплочённом войске людей, противостоящих ужасам ночи, и верящие в силу человеческого единения, способную одолеть любую угрозу. И это не просто яркая городская легенда, расхожая среди охотников Филадельфии: целые группировки охотников по всему миру помнят о Содружестве свечи (хотя зачастую заменяют или дополняют её историю недостоверными “истинами”), превращая его название в символ победы. Конечно, циничные (или, как говорят они сами, трезвомыслящие) охотники утверждают, что это несбыточная мечта, наивная цель, за которой стоит идея создания организации с силой и прочностью картонного домика, и что сами попытки достичь её только наделяют монстров дополнительными преимуществами.

Но мечтатели из всех сил стараются возродить Содружество, набирая себе в команду охотников из разных городов. Обычно их старания оканчиваются *определённым* успехом. Представители разных социальных слоёв и даже приверженцы несовместимых идеологий порой объединяются на какое-то время в единое общество, иногда даже добиваясь победы над общим врагом под знаменем Содружества. Тем не менее, мало какому из этих Содружеств (как правило, именуемых в честь местной достопримечательности, как, например, в случае с “Содружеством Башни Койт” в Сан-Франциско или “Содружеством подземки” в Лондоне) удаётся просуществовать дольше одного года.

Но, разумеется, неувядающая мечта о возрождении Содружества Каштановой улицы всё ещё процветает в родной Филадельфии. Хотя она непостоянна, а попытки её осуществления оканчиваются стремительным развалом союза, как и в других городах Земли, складывается впечатление, что эта надежда действительно порождает в охотниках дух сотрудничества, даже если при других обстоятельствах они ни за что бы не согласились сомкнуть ряды. Слухи о “надвигающейся революции” передаются из уст в уста многими последователями Бдения. Переведённые тексты о законах Содружества то и дело приклеивают на витрины городских магазинов или рассылают по электронной почте анонимные отправители. Что ожидает охотников? Возрождение мечты? Или воплощённый кошмар, порождённый годами огня и крови? Возможно, истина находится где-то посередине.

Одно бессменное Бдение

Бдение можно сравнить с одной долгой и беспросветной ночью, наполненной ожиданием звука вражеских шагов и осознанием той простой истины, что когда наступит долгожданный рассвет, охотник и его близкие могут уже не увидеть восходящего солнца.

Бдение ведёт в самые тайные уголки мира, существование которых большинство людей попросту отказывается признавать – не говоря уже об их изучении. Оно раскрывает одновременно самые удивительные загадки вселенной и величайшие ужасы мира, которые человечество предпочитает не замечать.

Бдение требует бесконечного внимания – и не только к монстрам, скрывающимся в ночи, но и к тому чудовищу, которое прячется глубоко внутри каждого из охотников. Любой акт отчаяния, на который идёт охотник, любая граница, которую он перешагивает, и любой порок, которому он предаётся, приближает его самого к превращению в монстра. Каждый шаг в темноту, который он делает, чтобы защитить друзей от созданий, живущих

по эту сторону реальности, подводит его всё ближе к вехе, за которой уже не будет дороги назад, за которой он потеряет свой внутренний свет и сам станет частью теней.

Бдение – это отчаяние. Это понимание того горького факта, что сколько бы монстров ты ни убил, их всегда будет больше. Сколько бы тайн ни раскрыл, тебе всё равно будет не хватать знаний. Сколько бы огней ни зажёл во тьме, она будет ждать, пока факелы не затухнут и свет не уступит ей прежнее место.

Однако Бдение – это ещё и триумф. Невзирая на многочисленные потери, на жертвы и на опасность, каждый охотник и каждая охота вносят в мир капельку света. Человечество никогда не сумеет избавить свой мир от чудовищ, однако охотники могут остановить одного убийцу, одного хищника, одно порождение ночи - и, победив его, сделают мир немного безопаснее, немного лучше, немного добрее к тем, кто так и не решился открыть глаза.

Тысяча лучей света...

Бдение никогда не бывает единым. У него много лиц, много рук. Много истин, много обманов. Каждый охотник использует свой подход к Бдению.

Одни становятся воинами, солдатами, убийцами. Фермер, преследующий по болотам гибрид человека и аллигатора, наконец настигает его и стреляет в него из отцовского ружья. Он готов на всё, чтобы отомстить за смерть старика. Уличные панки гонятся за ожившими крылатыми статуями по глухим переулкам своего города, размахивая ножами, пистолетами и длинными тяжёлыми цепями. Откликнувшись на призыв Господа, ячейка истинных верующих забрасывает убегающего демона бомбами, сделанными из святой воды. Одни охотники обездвигивают и “стерилизуют” свою добычу. Другие могут пытаться её с целью извлечения информации. Третий молча отрезает ей голову и продолжает поиски новых извергов. Для этих охотников насилие всегда остаётся подходящим ответом.

Другие становятся учёными, исследователями, строителями. Инженер конструирует клетку, которая излучает электромагнитные импульсы, противодействующие сверхъестественным способностям любого создания, брошенного внутрь. Учёный исследует древние методы обнаружения и подчинения беспокойных духов, проводя ночи напролёт в самых старых библиотечных архивах и пичкая себя таблетками, чтобы не уснуть. Клубный тусовщик болтает с местными выпивохами, наёмными убийцами и прислужниками вампиров в надежде получить от них информацию о ещё более грозных чудовищах. Одни охотники полагают, что ответы кроются в книгах или на засекреченных интернет-форумах. Другие считают, что истину можно отыскать в лаборатории, изучая образцы неземной материи через линзы микроскопа. Третьи убеждены, что они могут получить то, в чём нуждаются, благодаря красноречию и поддельному идентификационному значку.

Некоторые становятся целителями, реабилитаторами, провидцами. Медсестра допоздна сидит со своим знакомым охотником, зашивая рваные раны на его теле и стараясь почаще шутить, чтобы помочь ему забыть о боли. Трое охотников в чёрных костюмах привязывают чудовище к стулу, уверенные, что *на этот раз* попытка “депрограммирования” будет успешной. Планировщика, страдающего от алкоголизма, неожиданно посещает прозрение. Он понимает, что может не только *использовать* монстров в собственных целях, но и вступить с ними в союз, чтобы обрести мир, процветание и, что важнее всего, могущество. Одни охотники думают, что они могут спасти человечество, исцеляя по одному монстру за раз. Другие знают, что демонам можно вернуть человеческие души, если только отыскать ключ, отпирающий дверь к их тёмным сердцам. Третьи всё ещё видят возможность добиться чего-то светлого там, где другим видится лишь беспросветный ужас.

Охотники понимают, что они должны использовать каждое доступное средство, опираясь на собственные контакты, союзников или источники информации, чтобы

восполнить пробелы в знаниях и умениях, которых лишены они сами. Политик осуществляет давление на парламентариев, добиваясь зонирования различных законов и юридических запретов, обмениваясь услугами и оказывая воздействие на всевозможные голосования, никому не давая понять, что все его действия направлены на осаждение деятельности городских культов, потрошителей и заклинателей. Фотокорреспондент делает изображения, которые не согласится опубликовать ни один издатель, включая *Fortean Times*⁷ и безумцев, которых давно уже не воспринимают всерьёз. Он складывает их в архив, обеспечивая необходимыми материалами других представителей своей ячейки.

Связи. Информационное посредничество. Работа с контактами. Охотники знают, что человечество обладает глазами повсюду, даже если осведомители не понимают, что именно им довелось увидеть в тот или иной момент. Подобная сила, созданная для манипулирования обществом, в сотни раз превышает потенциал любого охотника. При этом охотник может быть известным политическим активистом или телохранителем голливудской звезды. Он может видеть правду, недоступную менее официальным лицам. Другой может быть диспетчером службы спасения, занимающимся “странными” вызовами, или таксистом из неблагополучного района, приглядывающим за теми, у кого нет защитников, и прислушивающимся к словам тех, на кого никто уже не обращает внимания.

У каждого охотника своё лицо. У каждого охотника своё Бдение.

...и миллион безумных теней

Вне зависимости от того, привык ли охотник работать с оружием и пулями или со свитками и пергаменами, носит ли он при себе древний меч или цифровой фотоаппарат, со временем Бдение ставит на каждом охотнике свою печать. Охота – это навязчивая идея, которая может висеть на плечах охотника, словно крест, сделанный из двутавровых балок. Бдение забирает своё. Оно постоянно требует жертв, которые с каждым годом становятся всё масштабнее. Неслучайно её сравнение со свечой, подожжённой с обоих концов.

Кроме того, Бдение требует финансовых вложений. Само собой, некоторые содружества и структуры платят своим охотникам, и платят по-крупному. Что касается остальных... им приходится надеяться на собственную удачу. Ячейка охотников, работающая в своём квартале из ночи в ночь, не получает никакой выгоды за исключением редких подачек со стороны подозрительных незнакомцев. А между тем счета растут. Долги требуют уплаты. Заработная плата запаздывает. Приближается кризис. Семьи требуют денег на пропитание. Автомобилям нужен бензин. *Оружие нуждается в боеприпасах.* Но где взять деньги? Подённая работа? Ночная смена? Да, это выход. Но может ли охотник заниматься одновременно работой и своим подлинным делом? Бдение не останавливается. Охотник не может просто “снять с себя полномочия”. Даже если он посвящает ночь собственным делам, что если к нему за помощью обратятся друзья? Что если заработает рация, передавая отчаянные крики товарищей по ячейке, запертых на чердаке какого-нибудь чудовища? Некоторые охотники решают проблему с доходами, нападая на самых отъявленных головорезов своего города. Другие посвящают Бдению охоте на монстров, обладающих крупными суммами в банке или владеющих дорогой собственностью. Но каждый подход приносит лишь новые опасности.

Вдобавок, Бдение накладывает отпечаток и на личность каждого из своих последователей. Поймёт ли жена охотника, почему её муж приходит домой на рассвете, спит пару часов, а затем поднимается на работу? Возможно, какое-то время она будет притворяться, что у неё глаз нет, но даже самые преданные супруги готовы отмывать пятна крови с одежды только *какое-то время*. Возможно, такой охотник решит взять жену на борт, показав ей тот факел, который он несёт во тьму. Но это лишь нарисует на её лбу

⁷ Известный английский журнал, посвящённый паранормальным явлениям.

огромную красную мишень. А если у них есть дети, то самое время подумать, имеют ли они право в один прекрасный момент вернуться домой в похоронных мешках. Кроме того, как быть с рассудком? Идти по дороге Бдения совсем не просто. Еженощный контакт с созданиями, которые рыщут по следу охотников и которые просто не могут существовать в этом чёртовом мире, оставляет свой след на духовной стабильности каждого из охотников. И не стоит забывать о кошмарах. Само собой, процесс избиения поверженного врага до тех пор, пока он не превратится в пепел, приносит определённое удовлетворение, но всегда остаётся крохотный голосок, который спрашивает, а нельзя ли было спасти душу этого монстра? Не стал ли ты сам убийцей, таким же чудовищем? Даже если разум сохраняет стабильность и прочность, тело не менее уязвимо (а может быть, даже более). Сломанные кости заживают чертовски медленно. Сердечных приступов и инсультов удаётся избежать далеко не всем (этот стресс – настоящий убийца). Мельчайшая царапина, нанесённая когтями омерзительного чудовища, часто приводит к заражению, а современная медицина ещё не настолько продвинулась, чтобы с лёгкостью извлекать из раны сверхъестественных паразитов.

Наконец, всегда нужно помнить о юридических последствиях. Охотники могут сколько угодно защищать человечество (или собственные интересы), однако они всегда должны иметь в виду, что их деятельность лежит по ту сторону закона. Охотник крадёт магический фолиант из библиотеки местной колдуньи, однако он ошибается, думая, что теперь ему нужно опасаться проклятия разгневанной ведьмы. Нет, она просто звонит в полицию. Ячейка охотников настигает создание с человеческим телом и головой волка, после чего настигает его серебряной дробью, выстрел за выстрелом. Когда казнь подходит к концу, у их ног оказывается вовсе не оборотень. У создания нет вольчей пасти. Нет звериных когтей, дополнительных суставов и жёсткой шерсти. Теперь это просто человек с отстреленными ногами и грудью, пробитой серебряной дробью. Сумеет ли незадачливая ячейка убедить в своей правоте полицию или ФБР? Что будет, если осмотр места преступления сделает их главными подозреваемыми ведущегося расследования? В конце концов, трудно поверить, что в городе найдётся много парней с серебряными патронами в обойме. Одной-единственной дробинки, найденной в теле жертвы, может оказаться достаточно, чтобы выйти на след преступников. Безусловно, некоторые содружества и структуры предоставляют определённую юридическую защиту своим подопечным, но абсолютной защиты просто не существует. Даже самый ценный сотрудник Опергруппы: Валькирия сядет в тюрьму на долгие годы, если устроит такое месиво на глазах у свидетелей, что его не сможет уберечь от законников даже собственное руководство.

Содружества и структуры

Термин “содружество” восходит к названию Содружества Каштановой улицы (также известного как Содружество свечи), одного из первых союзов охотников (см. стр. 22).

Термин “структура” нельзя рассматривать как полноценное определение, используемое охотниками для описания своих организаций, однако оно нередко употребляется для обозначения тайных организаций, с которыми конкурируют охотники, произносящие это слово.

Общество охотников

Бдение выплёскивается в отчаянную и невидимую борьбу, которую ведёт горстка храбрецов, выступивших против монстров, скрывающихся в самых тёмных уголках мира. Сражения с этими монстрами разворачиваются в глухих переулках, подвалах и изолированных сельских домиках, зачастую под самым носом у смертных, которых охотники защищают ценой собственной жизни. Охотники вынуждены сохранять своё Бдение в тайне, поскольку большая часть человечества просто не замечает созданий ночи, просачивающихся их ряды. Вместо того чтобы стать героями в человеческом обществе,

охотники оказываются его изгоями. Образ действия большинства охотников превращает их в преступников, сумасшедших и даже террористов в глазах всё более и более параноидальной общественности.

И тем не менее, даже учитывая одинокий и изолированный характер Бдения, мало кто из охотников может выжить в ночи один. Каждый из них нуждается в оружии, боеприпасах и первой помощи. Им нужна пища и кров. В конце концов, им нужны те, кому они смогут доверить свою жизнь, когда они забываются сном. А больше всего они нуждаются в людях, с которыми они могут поговорить – хотя бы для того, чтобы отвлечься от пережитых ужасов и убедиться, что они ещё не превратились в чудовищ сами.

И в то же самое время потребность в сохранении своей тайны — наряду с постоянной угрозой проникновения монстров или даже простых конкурентов в их собственные ряды — заставляет охотников поглядывать друг на друга с немалой долей подозрительности и паранойи. Эти противоречивые (и зачастую непостоянные) чувства стоят за деятельностью охотников во всём мире.

Любой город или посёлок, служащий домом множеству самых разных чудовищ, рано или поздно привлекает разрозненные группы охотников со своими тактиками, стремлениями и идеологиями. По мере того, как их пути пересекаются в ходе общего Бдения, эти охотники формируют союзы, делятся информацией, предлагают друг другу поддержку, а иногда даже организуют более крупные и эффективные организации. Равным образом, они спорят друг с другом, борются за ресурсы, вмешиваются в чужие дела и даже в открытую выступают друг против друга, как это делают и любые другие человеческие сообщества.

Социум охотников малочислен и скрытен - даже если речь идёт об охотниках таких крупных городов, как Лондон или Нью-Йорк. Тем не менее, он находится в постоянном движении и ведёт непрерывную деятельность. Отдельные индивидуумы решают сомкнуть ряды, формируя *ячейки*, объединяя навыки и ресурсы в надежде выступить единым фронтом против одиноких чудовищ, угрожающих местному обществу. Иногда они узнают о других охотничьих группировках, действующих в пределах их города, и налаживают с ними контакты, которые со временем становятся всё масштабнее и теснее, пока не создают полноценное *содружество*, охватывающее множество городов и регионов. В редких случаях организации охотников разрастаются до такой степени, что обретенное влияние и полученные ресурсы позволяют им охватить всю страну. К несчастью, даже несмотря на всю свою эффективность и мощь, такие *структуры* вынуждены разбираться с теми же заговорами, признаками бюрократической инерции и конфликтами интересов, которые свойственны и любой другой крупной организации.

Образцы каждого из этих трёх организационных типов можно найти практически в любом городе мира. Они поддерживают друг с другом шаткое взаимодействие, которое и формирует общество охотников в целом.

Данный раздел описывает три основных типа охотничьих организаций, включая подробности их формирования, неотъемлемые достоинства и недостатки, а также принципы взаимодействия с другими охотниками, идущими по дороге Бдения.

Ячейки охотников

Ячейка представляет собой мельчайший и вместе с тем – самый распространённый элемент общества охотников. Её формирует группа единомышленников, посвятивших себя борьбе с монстрами, угрожающими их друзьям и близким. Такие группы чаще всего состоят всего лишь из горстки людей, обладающих ограниченными ресурсами и минимальными познаниями о сверхъестественном мире. Как правило, их влияние не выходит за пределы родной территории. Они объединяют усилия для того, чтобы провести расследование или убить одного конкретного монстра - например, охотящегося

за городскими детьми или оставляющего обескровленные тела в переулке возле их общего жилучастка.

В каждом городе существуют десятки, если не дюжины таких ячеек. Многие из них действуют поодиночке, даже не понимая, что вокруг них идёт более крупная и масштабная война. Они собираются в небольших гостиных, сараях для инструментов и интернет-кафе, направляя комбинацию хитрости, смелости и импровизированного оружия на противника, сущность которого чаще всего остаётся для них загадкой. Состав ячеек может быть совершенно различен в зависимости от обстоятельств, заставивших их сплотиться. В ячейку могут входить соседи, измученные одним и тем же сердитым духом, команда полицейских, решивших взять закон в свои руки перед лицом неуловимого преступника, или группа студентов, собравшихся докопаться до истины, скрывающейся за смертью одного из них.

В большинстве случаев члены ячейки сосредотачиваются на краткосрочных целях: они используют все подручные средства для того, чтобы найти и уничтожить совершенно конкретного противника. Они выясняют, где спит вампир в дневное время, чтобы пробить его сердце осиновым колом, или сжигают дом с привидениями, чтобы помешать его призрачным обитателям заманивать детей внутрь. В ходе деятельности ячейки основной акцент приходится на выживание. Есть только *мы* и *они*. О компромиссах и переговорах практически не может идти и речи.

Длительность существования ячейки часто оказывается чрезвычайно непродолжительной. Учитывая отсутствие поддержки со стороны других людей и нехватку средств для продолжения деятельности, многие члены ячейки приходят к выводу, что этот путь был заказан им с самого начала. Даже если не говорить о физическом риске, Бдение оставляет тяжёлый след на психологическом и эмоциональном состоянии охотников. Более того, если они не будут вести себя достаточно осторожно, действия ячейки могут привлечь внимание местных правоохранительных органов. Даже те, кому удалось пережить столкновение с монстром, часто пытаются расформировать свою группу и вернуться к повседневной деятельности, надеясь, что их история была из числа тех, которые можно пережить всего раз в жизни. И только самые преданные охотники рассматривают Бдение как настоящий призыв посвятить свою жизнь защите человечества от невидимого противника, просачивающегося в ряды простых смертных. Такие ячейки могут поддерживать свою деятельность в течение долгих месяцев или даже лет, накапливая опыт и знания, которые им приходится завоёвывать большой кровью.

Формирование ячейки

Ячейки охотников часто становятся результатом трагедии, произошедшей в недалёком прошлом. Муж теряет свою жену из-за таинственного звероподобного убийцы и клянётся отомстить. Священник в отчаянии видит, как из-за непостижимой болезни слабеют и гибнут члены его прихода, и начинает подозревать работу чернокнижника, тайком посещающего его церковь. Рано или поздно охотники понимают, что монстры незримо существовали в человеческом обществе на протяжении тысяч лет, выработав за это время совершенные техники маскировки. Практически ничто, кроме столкновения с порождением ночи лицом к лицу или ужасающей потери, не способно раскрыть человеку глаза и вдохновить его на вступление на путь Бдения.

Чаще всего ячейки охотников расширяются сами собой, начиная своё существование с одного или нескольких ключевых участников, пострадавших от рук чудовищ, и затем разрастаясь за счёт друзей, родственников или коллег, убеждённых основателями ячейки присоединиться к охоте. Например, первый участник ячейки может обратиться за пониманием и поддержкой к лучшему другу, который затем предлагает ему пригласить в группу его кузена, отставного офицера полиции. Со временем ячейка может обнаружить других жертв, пострадавших от рук чудовища, на которое ведётся охота, или принять в группировку собственных родственников, которые настаивают на участии в охоте хотя бы

по той причине, что они боятся потерять своих любимых из-за их приверженности своему новому делу. Вне зависимости от начальных побуждений ячейки, к тому времени, когда её члены впервые столкнутся со сверхъестественным миром, они уже будут полноценными охотниками и последователями Бдения. В конце концов, невозможно взглянуть в лицо демону или почувствовать гнев сердитого духа и остаться прежним человеком.

Во всём мире не найдётся и двух ячеек, работающих одинаковым образом. Методы каждого коллектива охотников изменяются в зависимости от личности, ресурсов и побуждения вовлечённых в охоту людей. Одни ячейки могут быть чрезвычайно дисциплинированы и сосредоточены на конкретной цели благодаря бывшим военным или полицейским, стоящим во главе коллектива. Другие могут быть собранием академиков, вырабатывающих стратегию поведения в университетской библиотеке. Третьи могут представлять собой группу продавцов поддержанных автомобилей, планирующих свой следующий шаг за еженедельной игрой в покер. Каждый решает проблемы так, как привык, пользуясь методами, которые помогают ему в охоте, и стараясь выжить в случае использования неверной стратегии.

Типичная ячейка состоит из трёх-пяти человек, хотя, равным образом, её может представлять тандем или, напротив, целая группа из двадцати охотников. Окончательный размер группы формируется в течение долгого времени. Каждый из охотников должен следить за тем, чтобы у него оставалась крыша над головой и чтобы его дети могли получить хорошее образование, а потому иногда участники коллектива отстраняются от общего дела и возвращаются к своим повседневным заботам, стараясь направить жизнь в прежнее русло. Другие члены ячейки могут подвергнуться слишком серьёзным травмам — физическим или психологическим, — чтобы продолжать своё дело. Такие охотники покидают ячейку до тех пор, пока им не удастся вернуться в форму. Наконец, нельзя забывать и о тех, кто попал в руки блюстителей закона или погиб во время охоты. Их исчезновение образует в ячейке пробел, который остальные участники группы должны заполнить. А потому большинство ячеек находятся в постоянном поиске подходящих рекрутов. Единственными настоящими ограничениями на размер ячейки остаются ресурсы, дисциплинированность участников и способность руководителей сохранять в тайне существование организации. Так, ячейка охотников, посвятивших себя устранению злобных духов, может позиционировать себя в качестве профессиональных исследователей паранормальных явлений, а потому действовать более или менее на глазах у общественности. Но вот группа беспризорников, сжёгших дотла заброшенное здание, чтобы навсегда уничтожить гнёзда плотоядных упырей, должна иметь в виду, что наряду с монстрами им теперь нужно беспокоиться о внимании полиции и подозрениях со стороны владельцев дома. Таким образом, чем меньше людей будет знать об их действиях, тем лучше.

В то время как более крупные содружества и структуры порой внедряют в ячейки собственных представителей для выполнения особых поручений, большинство крупных организаций предпочитают нанимать уже существующие ячейки, действующие теми же методами, что и они. Другие структуры, такие как правительственная Опергруппа: Валькирия или Коллектив Хирон (подробнее описанные в разделе “Структуры охотников”), время от времени подыскивают подходящие кандидатуры среди обычных людей, формируя тем самым новые ячейки для будущих операций.

Достоинства и недостатки

Основная сила ячейки — в её размере. Учитывая, что в неё входит лишь горстка участников, команда может оставаться быстрой и скрытной, сохраняя возможность стремительно реагировать на изменения в ситуации, принимать меры и затем снова смешиваться с толпой. Если они будут вести себя осторожно и не станут привлекать в свои ряды слишком много участников, такие группы охотников могут незаметно работать

в городе в течение очень долгого времени, с лёгкостью пропадая из виду в те периоды, когда они чувствуют, что ещё не готовы нанести удар. Развивая отдельные навыки и ресурсы своих участников и используя их смекалку, ячейка может обрести редкую уверенность в своих силах и достичь необычайной эффективности.

К сожалению, небольшой размер ячейки - также её основной недостаток. Действия такой группы охотников ограничены доступностью, ресурсами и навыками её участников, а замещение любой потери требует чрезвычайно длительных периодов времени. У членов ячейки нет никого, к кому они могли бы обратиться за помощью в случае кризиса. Если дела пойдут плохо, они смогут надеяться только друг на друга. Именно этот недостаток заставляет ячейки охотников периодически объединять усилия и со временем создавать более крупные организации.

Содружества охотников

Если ячейке удастся просуществовать достаточно долго, в конечном счёте она практически неизбежно сталкивается с другими охотниками, осуществляющими своё Бдение так, как привыкли они. После недель или месяцев уединённой борьбы с неизвестным большинство ячеек готовы поделиться тем, что они пережили, и предложить свою помощь взамен на поддержку других охотников. И по мере того, как несколько ячеек объединяют свои познания и ресурсы для преследования общей цели, их сеть коммуникаций становится всё продуманнее и организованнее. Возросшая численность и накопленные ресурсы приводят их к новым вершинам триумфа во время охоты, и со временем усилия объединённых ячеек позволяют охотникам уделить внимание сразу всем сверхъестественным угрозам их города. Так формируются содружества, начинающие своё существование в качестве изолированных групп охотников, в один день решивших сомкнуть ряды и заняться проблемами Бдения на более масштабном уровне.

Впрочем, в других случаях содружества охотников начинают своё существование в качестве совершенно нормальных объединений, которые только со временем сфокусировались на решении паранормальных задач после обнаружения самого их существования. Например, гедонисты и аристократы Эшвудского аббатства первоначально были всего лишь обществом искателей острых ощущений. Тем не менее, много лет назад существование их коллектива было поставлено под угрозу стаей оборотней, после чего участники группы решили объединить своё богатство и влияние для обнаружения и использования сверхъестественных сущностей в своих собственных гедонистических интересах.

В то время как ячейки охотников сосредотачиваются прежде всего на угрозах, довлеющих над их близкими или над личными территориями, деятельность содружества зачастую охватывает целые города или регионы — а в некоторых случаях им даже удаётся основать филиалы по всему миру. Например, Профсоюз использует интернет-форумы и даже странствующие делегации для учреждения штабов в Северной Америке и Европе, в то время как псевдонаучное товарищество оккультистов, известное как Нуль Мистериис, пользуется раздробленным характером всевозможных научных клик для того, чтобы распространять своё влияние на различные университеты и библиотеки по всему миру.

Каждый город может вместить сразу множество разных содружеств, хотя в большинстве случаев подобные группировки действуют только в качестве местных отделений или выездных коллективов более масштабной организации. В таких городах неизбежны регулярные встречи представителей разных содружеств. По мере того как интересы этих организаций начинают пересекаться или даже мешать друг другу, содружества заключают союзы, погружаются в соперничество, делят территорию или - в редчайших случаях – выступают друг против друга в открытой борьбе.

Содружества обладают повышенной численностью, ресурсами и познаниями по сравнению с обычной ячейкой. Отдельные филиалы или команды, основанные содружествами, работают на благо всей организации. Иногда им поручают выполнение

конкретных задач, которые позволяют содружеству в целом добиться желаемого. Так, ячейке могут приказывать собирать оружие, оборудование и другие ресурсы либо подыскивать места для конспиративных квартир, которыми смогут воспользоваться другие члены содружества. Кроме того, иногда ячейкам приказывают переехать в соседний город, чтобы оказать посильную помощь другим представителям содружества, оказавшимся в затруднительном положении. Многие содружества скрывают информацию о своей деятельности и конечной цели той или иной операции из соображений безопасности, что иногда становится поводом для обвинений руководства организации в злоупотреблении властью или преследовании неофициальных целей. В некоторых случаях эти подозрения оправдываются.

Содружество может просуществовать достаточно долго, в зависимости от квалифицированности руководящего состава и основных ресурсов организации. Например, члены Эшвудского аббатства заявляют, что их коллектив существует с 1850 г. благодаря постоянному финансированию со стороны богатейших членов организации, в то время как Профсоюз, получивший широкую поддержку по всему миру и обладающий множеством добровольных лидеров, прошёл через множество циклов развития, начиная с первого десятилетия двадцатого века. Чаще всего содружества разваливаются в результате внутренних заговоров, вмешательства со стороны правоохранительных органов или, что хуже всего, проникновения монстров в состав участников организации. Такая судьба ждала в середине 1990-ых уже упомянутый Профсоюз, когда группе чудовищ (или их прислужникам) удалось получить доступ к пользовательской интернет-сети и использовать её для того, чтобы выследить и убить множество членов группы за чрезвычайно короткое время.

Когда содружество разваливается или утрачивает слишком много участников, чтобы поддерживать свою деятельность, оставшиеся представители организации могут присоединиться к другим группам охотников в своём городе или попытаться восстановить уничтоженное сообщество. В редких случаях выжившие расходятся своими дорогами - возможно, вследствие травмы, нанесённой предательством их бывших товарищей. В конце 1990-ых подобный случай произошёл с небольшим филадельфийским содружеством, известным как Орден Сломанного Колокола. В то время как поначалу группа добилась определённых успехов, её основатель, бывший сталелитейщик по имени Калев Мэлоун, в конечном счёте получил явное умственное расстройство после уничтожения целого гнезда городских вампиров. В ходе одной-единственной ночи он выследил и убил более половины членов организации, прежде чем его застрелили сотрудники городской полиции. Выжившие участники рассеялись по городу, а среди охотников стали рассказывать, будто Мэлоун и его ячейка втайне общались с другим коллективом вампиров. Хотя некоторые ячейки Ордена до сих пор поддерживают активность в Филадельфии, ни одна из них не пыталась возродить разрушенное братство. До сих пор ходят слухи, что некоторые члены организации продались влиятельному городскому вампиру, а потому даже выжившие поглядывают на своих прежних товарищей с подозрением.

Формирование содружества

Большинство охотников формируют содружества в результате чистого прагматического решения: множество ячеек, сотрудничающих между собой и объединяющих ресурсы, имеют больше шансов на выживание, чем горстка разрозненных группировок. По мере того как охотники узнают о существовании других ячеек, некоторые из них принимают решение поддерживать неофициальный контакт, даже если это просто означает, что время от времени они собираются выпить, обменяться мнениями относительно текущего положения дел и обсудить свои идеи по поводу общей угрозы. По прошествии долгого времени узы доверия становятся крепче, и ячейки начинают активно сотрудничать в борьбе против городских монстров. По мере того как к ним

присоединяется всё больше новых ячеек, появляется целая сеть контактов, руководствующаяся собственным набором неписанных правил и образов поведения. В конечном счёте подобная сеть разрастается до критической отметки — будь это три, четыре или даже больше сплочённых ячеек, — и наконец кто-нибудь принимает на себя ответственность за формальную организацию их совместной деятельности. После этого некоторые содружества продолжают работать в качестве свободного братства, в то время как другие строго регламентируют свои цели и методы.

Со временем каждое из содружеств развивает собственный взгляд на Бдение. Некоторые конкретизируют образ врага, направляя групповые усилия на устранение определённой сверхъестественной угрозы, такой как маги или вампиры. Другие фокусируются на знаниях и умениях участников своего коллектива в определённой сфере охоты: одни становятся чистыми собирателями информации, как это произошло с Нуль Мистериис, в то время как другие специализируются на отслеживании оборотней или контактах с призраками.

В конечном счёте каждое объединение развивает собственную идеологию относительно монстров и самого Бдения. Иногда – как в случае с Эшвудским аббатством – идеологией становится простой рост организации, и уже во вторую очередь взаимодействие с внешним миром. Идеология организации влияет на методы отбора новых участников и контакты с другими содружествами, с которыми сталкиваются её представители. Кроме того, она формирует долгосрочные цели содружества, которые, впрочем, не обязательно раскрываются всем его членам.

Типичное содружество состоит из 50-200 участников, хотя в одном городе редко встречается более 20 или 30 его представителей (таким образом, в большинстве городов действуют только от четырёх до шести ячеек того или иного содружества). Некоторые содружества предъявляют строгие требования к новичкам, желающим вступить в их ряды. Как правило, эти требования обусловлены таинственными формулами или другими эзотерическими факторами. Другие содружества, наподобие Профсоюза, меняются в размере из месяца в месяц по мере того, как к ним добавляются новые группировки, а старые прекращают свою работу.

Достоинства и недостатки

Основная сила содружества – в его численности и ресурсах, которые оно может пустить в ход против сверхъестественного противника. Большинство содружеств вполне в состоянии обеспечивать финансовую и материальную помощь своим ячейкам, особенно если они работают на благо всей организации. Кроме того, ячейки могут рассчитывать на поддержку других членов группы, если они обнаружат, что попросту не справляются с ситуацией. Время от времени руководство содружества может обеспечить своим представителям и медицинскую помощь: в организации могут состоять настоящие доктора или люди, способные договориться с врачами, которые не задают лишних вопросов своим пациентам. Если ячейке необходимо место, в котором её представители смогут укрыться от представителей власти, она может обратиться к своим товарищам из другого города или даже бежать в другую страну. В некоторых случаях обладание такой возможностью становится вопросом жизни и смерти для самых разных охотников по всему миру.

Кроме того, содружества обеспечивают своих участников и более важным преимуществом, чем финансы, оружие и тёплые убежища. Они могут наделить их знаниями, полученными в результате тяжелейших исследований и ожесточённых сражений со сверхъестественным противником. Часть этой информации может быть ошибочной, особенно если она была основана на дефектных выводах или предрассудках охотников. Тем не менее, эти “тайные базы данных” постоянно пополняются, совершенствуются и корректируются членами группы. Такие объединения, как Профсоюз, или тайные информационные компании наподобие Сети Зеро, выкладывают свои базы

данных в свободный доступ по всему Интернету, в то время как более скрытные группы наподобие Нуль Мистериис ревниво охраняют добытые знания.

Размер содружества - также его основной недостаток. Как и в случае с отдельными ячейками, чем больше людей вовлечены в охоту, тем больше внимания привлекает содружество. Такие организации куда чаще страдают от нападений целых стай монстров (как это произошло с целой чередой нападений, серьёзно пошатнувших позиции Профсоюза в 1990-ых) и даже становятся жертвами федеральных расследований. Так, одна небольшая группа охотников в штате Вашингтон привлекла внимание федералов в результате незаконного приобретения оружия, что в конце концов привело к вооружённому столкновению с сотрудниками правоохранительных органов в доме руководителя организации. Несколько членов содружества погибли на месте.

В дополнение к этому, содружество часто становится жертвой внутренней борьбы за власть или изменение идеологии. Иногда эти разногласия решаются членами самой организации, хотя нередко они приводят к серьёзным конфликтам, способным раздробить содружество на множество противостоящих фракций. Например, Лоялисты Туле – содружество охотников-теософов, – пережили такую борьбу в первые же годы после окончания Второй мировой войны, что привело к двум десятилетиям ожесточённых конфликтов между представителями отколовшихся группировок. Междоусобица прекратилась лишь после того, как две из отсоединившихся команд были уничтожены в результате таинственного взрыва в сельском доме за пределами Парижа. Произошло это только в 1968 г.

Наконец, даже самая сплочённая организация уязвима к злоупотреблению полномочиями, коррупции и разработке тайных операций её руководящим составом, что может подорвать доверие или даже свести на нет все усилия их подчинённых. Содружества часто используют те или иные ячейки охотников в качестве пешек или приманки, позволяющей добиться желаемого результата. Нетрудно понять, что в конце концов это может закончиться и прямым манипулированием всеми участниками коллектива со стороны амбициозного лидера.

Структуры охотников

Рано или поздно большинство содружеств охотников достигают вершины развития, которая не позволяет им разрастаться дальше – если только не происходит радикальной смены руководящего состава или неожиданного притока ресурсов. Иногда расширение собственной организации ограничивают сами её представители. Например, Эшвудское аббатство выдвигает строжайшие требования к претендентам на вступление в их содружество, а более крупные и свободные организации наподобие Профсоюза быстро достигают той точки, после которой они утрачивают возможность по-настоящему эффективно управлять своим составом без руководящего центра, что быстро приводит к раздробленности и разрозненности всего коллектива. А это не только блокирует дальнейшее расширение организации, но и способно привести к окончательному распаду группы.

Тем не менее, в редких случаях группе охотников удаётся пережить расширение своего состава, добившись при этом достаточного финансирования и влияния, чтобы выступить против чудовищ на равных. Возраст некоторых структур измеряется веками: так, знаменитое общество Маллеус Малефикарум было сформировано в Ватикане ещё в середине XVI столетия, а загадочный культ охотников Эгис Кай Дору ведёт хронологию своей деятельности ещё со времён Древней Греции (или, если верить некоторым представителям организации, даже с более ранних эпох). Представители другой группы, известной как Люцифуг, утверждают, что их организация существовала ещё во время расцвета Месопотамии или даже предшествовала ей, хотя мало кто из охотников, включая даже дотошных исследователей из Нуль Мистериис, действительно готов подтвердить или опровергнуть подобные высказывания.

Благодаря грамотному руководству и фанатичной преданности своему Бдению эти структуры сформировали крупные базы ресурсов, которые позволяют им вести более-менее самостоятельное существование. Что ещё важнее, они собрали немало оккультных знаний и выработали уникальные тактики, о которых представители меньших организаций могут только мечтать. Список их преимуществ включает особое оборудование и Достижения, разработанные структурами для наделения своих агентов уникальными возможностями, равносильными сверхспособностям самих монстров. В некоторых случаях Достижения и вовсе *синтезируются* из тел поверженных монстров. Большинство структур обладают тем или иным уровнем влияния во всех крупных городах мира, и даже Опергруппа: Валькирия, тайное подразделение охотников, отвечающее непосредственно перед Министерством Обороны США, содержит по одному или даже по несколько представителей своей организации в городах Европы и некоторых других частях света. В небольших городах и посёлках нередко действуют небольшие ячейки или “запасные команды” подобных организаций, готовые к моментальному реагированию в случае опасной ситуации в регионе. Большинство структур уделяет немало сил наблюдению за операциями своих соседей. Некоторые из них – в частности, Коллектив Хирон и Опергруппа: Валькирия – выделяют не меньше средств на отслеживание других охотников, чем они тратят на борьбу с монстрами.

Члены разных структур посвящают себя разным видам деятельности, от отслеживания конкурентов, уничтожения монстров и накопления информации до сбора ресурсов и наблюдения за другими охотниками. Кроме того, структуры нередко проводят особые операции, известные под эвфемизмом “укрепление человеческих ресурсов”, – то есть программы по закреплению политических или коммерческих связей, призванных облегчить дальнейшую деятельность организации. Подобные операции выражаются в самой разносторонней деятельности, от участия в переизбрании городского сенатора до сбора фотографий сексуального характера, предназначенных для компрометирования главы местной финансовой компании. Равным образом, иногда они ликвидируют неугодных персон, расчищая путь для своих союзников. Так, хотя до сих пор не найдено никаких доказательств подобной теории, до сих пор ходят слухи о том, что Коллектив Хирон способствовал разжиганию волнений в гаитянской столице Порт-о-Пренс, создав тем самым выгодные условия для осуществления засекреченных операций во внутренней части острова.

Большинство структур измеряют своё существование веками. В какой-то момент истории каждая из них достигла того момента, когда её численность и богатство окончательно изолировали её даже от самых разрушительных катастроф. Структура может даже потерять всех своих полевых работников и большинство руководителей — как это случилось во время печально известной Пасхальной чистки, произошедшей в начале 1800-ых в рядах Маллеус Малефикарум, — однако до тех пор, пока в мире существуют союзники этой организации, она имеет шанс восстановить своё былое величие. Единственный способ окончательно уничтожить структуру – это лишить её всякой питательной силы, пресечь основной источник финансов, который подобные организации используют для поддержания своей деятельности.

Формирование структуры

Большинство структур формируются посредством одного из двух способов: либо они создаются с нуля, начиная своё существование в форме нескольких решительно настроенных ячеек, объединённых коллективным видением ситуации, либо они практически целиком учреждаются ещё более могущественными политическими, религиозными или коммерческими предприятиями.

Такие структуры, как Эгис Кай Дору и Луцифуг, обязаны своему нынешнему могуществу силе своей идеологии, которая заставляет их участников продолжать отчаянную борьбу уже сотни лет. Их таинственное, легендарное происхождение,

спрятанное за слоями обычаев и традиций, нередко привлекает внимание обеспеченных и влиятельных сторонников, которые присоединяются к подобным организациям в надежде на будущие награды (в связи с чем до сих пор ходят слухи, что Люцифуг поддерживают контакты с огромной сетью учёных, промышленников и политиков по всему миру, решивших продать свои души в обмен на секреты организации). Чем больше влияния и богатства приобретают эти структуры, тем больше сторонников и новичков они смогут привлечь в свои ряды; в конечном счёте размер и способности таких организаций ограничены только талантами их руководства и объёмом их банковских счетов.

Для сравнения, такие агентства, как Опергруппа: Валькирия и Коллектив Хирон, были созданы совсем недавно, однако степень их эффективности и влияния значительно превышают те показатели, которые принято ожидать от столь молодых организаций. Так, Опергруппа: Валькирия, сформированная после соответствующего указания президента США ещё в середине 1950-ых, состоит из элитных сотрудников самых разных отделений вооружённых сил и правоохранительных органов Соединённых Штатов. Организация обладает доступом к миллиардам долларов, которые они получают от рядовых налогоплательщиков. Равным образом, Коллектив Хирон финансируется могущественным и невероятно влиятельным глобальным конгломератом, который наделяет организацию аналогичным уровнем эффективности. Он может позволить себе принимать на работу самых ярких и выдающихся выпускников колледжей и поддерживают их деятельность при помощи высокооплачиваемого боевого подразделения, собранного из бывших сотрудников передовых военных структур мира. Если для достижения своих целей этим организациям не хватает возраста или опыта, они всегда могут восполнить пробелы высокотехнологичным оборудованием и высококвалифицированными сотрудниками – лучшими, которых вообще можно купить за деньги.

Деятельность структур отличается несравнимо большей централизованностью, чем операции меньших организаций охотников. Поведение каждой ячейки, работающей на структуру, должно соответствовать стратегиям и директивам, указанным лидерами организации. Каждая боевая команда или исследовательская группа выполняет собственную уникальную миссию, и любое изменение в планах необходимо согласовать с руководством, пройдя целую череду инстанций. А это означает, что при всём своём могуществе, представители крупных структур не обладают свободой и гибкостью, присущей их коллегам из небольших организаций.

Структуры обладают огромным размером, нередко поддерживая деятельность сразу 2000 - 4000 сотрудников, работающих во всём мире. Одной из крупнейших современных структур считается Опергруппа: Валькирия, в которую предположительно входит до 8000 сотрудников, хотя три четверти их состава представлены техническим персоналом и администрацией. Даже относительно небольшие структуры, такие как Маллеус Малефикарум, состоят главным образом из вспомогательного персонала в форме администраторов, исследователей, оружейников и т.д. Численность варьируется от одного коллектива к другому, однако в целом считается, что каждая структура может выставить на поле боя от 750 до 1000 активных сотрудников, готовых отреагировать на опасную ситуацию в любой точке света. Хотя структуры охотников иногда принимают на работу новых сотрудников из отдельных ячеек или “переманивают” их на свою сторону из меньших организаций, каждая из них обладает достаточными ресурсами для того, чтобы подыскивать и нанимать потенциальных оперативников из числа нормальных людей. В таком случае новички проходят процесс обучения и объединяются в полноценные команды, хотя не реже их просто держат в запасе или размещают в определённых местах для подстраховки.

Достоинства и недостатки

Структуры охотников способны предпринимать самые разные меры, способствующие продвижению их целей, с лёгкостью устраняя многие из ежедневных проблем, с которыми

приходится разбираться отдельным ячейкам или содружествам. Участники структур обладают доступом к операционным фондам и оборудованию (а в некоторых случаях, даже к отдельной жилплощади), не говоря уже о прочной и эффективной вспомогательной сети, способной обеспечить сотрудников организации всей необходимой поддержкой, включая медицинскую помощь и разведданные. Кроме того, влияние и ресурсы структуры нередко спасают охотников от местных правоохранительных органов. Например, многие отряды Опергруппы: Валькирия, действующие на территории США, замаскированы под спецназ или управление по борьбе с наркотиками, а Коллектив Хирон и вовсе содержит чрезвычайно влиятельную и хорошо финансируемую юридическую фирму, работающую 24 часа в сутки. Это не означает, что члены подобных структур находятся вне досягаемости правоохранительных органов, однако им не нужно каждую минуту поглядывать по сторонам в поисках притаившихся копов, как это делают многие члены простых ячеек. По этой причине многие ячейки и даже небольшие организации охотников смотрят на структуры с открытой ревностью – и страхом.

В дополнение к этим преимуществам, структуры нередко снабжают своих сотрудников уникальными Достижениями, наделяющими их уникальными преимуществами перед общим противником. Подобные Достижения принимают различную форму, от загадочных древних реликвий и эликсиров до фармакологических операций или передового вооружения — экипировкой, о которой большинство охотников могут только мечтать.

Тем не менее, столь могущественные способности дорого обходятся их носителям. Достижения, которыми руководство структур наделяет своих сотрудников, часто приводят к серьёзным изменениям во внешности охотников или даже в их психологическом состоянии. Например, Коллектив Хирон синтезирует биотехнологические импланты из тел поверженных монстров, буквально вшивая их в плоть своих оперативников, что приводит к возникновению жутких рассказов о психических заболеваниях, мутациях и смертях, вызванных столь чудовищными дарами. Представители Люцифуга владеют ужасающими колдовскими силами, предположительно унаследованными от демонических существ, связь с которыми заставляет участников организации задаваться вопросом, насколько они в действительности отличаются от чудовищ, на которых ведут охоту.

Кроме того, сотрудники таких структур не обладают свободой действий, присущей независимым ячейкам охотников. Они получают миссии, ознакамливаются с планом операции и приступают к её выполнению, не имея практически никакой возможности отклониться от обговорённой стратегии. Более того, руководство многих структур готово без колебаний пожертвовать своим сотрудником — или даже целой командой, — если это находится в интересах организации. Иногда охотникам даже приказывают сохранить жизнь чудовищу, с которыми они сталкиваются, по причинам, известным лишь руководству структуры. Сотрудники организации часто действуют в мире теней, рискуя своими жизнями ради целей, который они понимают лишь очень и очень смутно.

Наконец, подобно всем крупным, влиятельным организациям, структуры охотников часто страдают от периодов стагнации из-за бюрократии и коррупции, заставляющих центральное руководство заниматься вопросами политического влияния, сохранения ресурсов и установления жёсткого контроля над своим штабом вместо полноценной охоты на монстров. И пока команда охотников сидит в своей конспиративной квартире, ожидая разрешения приступить к действию, возможность устранить противника здесь и сейчас нередко утрачивается навсегда. Иногда ячейки охотников попадают в засаду лишь потому, что разведданные о поведении их противника слишком долго добираются до них через бесчисленные слои всевозможных инстанций.

Коллектив охотников

Любой город мира служит домом множеству самых разных охотничьих группировок, от независимых ячеек до представителей многочисленных структур и содружеств.

Невзирая на скрытную природу Бдения, столкновение городских охотников со своими коллегами остаётся всего лишь вопросом времени. Чаще всего их встреча оканчивается формированием временных союзов против ужасов ночи, но в некоторых случаях наличие слишком большого числа содружеств может привести к конкуренции или даже открытым конфликтам по самым разным причинам. Одни отстаивают правоту своей идеологии, другие просто решают, кому достанется право принять в свои ряды особенно выдающегося сотрудника.

Данный раздел подробно описывает способы объединения разных организаций — как и причины, по которым они вступают друг с другом в отчаянную конкуренцию или даже открытую борьбу.

Союзы

Сотрудничество необходимо для выживания во время Бдения, а потому охотники признают ценность союзов всегда, когда сталкиваются с общим противником. Особенно часто это случается с независимыми ячейками, большинство из которых всё время действуют против врагов, которые превосходят их численностью и подготовкой. Такие охотники рады практически любой помощи, кто бы ни предложил её. Даже крупные содружества и структуры не брезгают кратковременными союзами, обмениваясь информацией и другими ресурсами с теми, кто готов оказать им значительную поддержку при выполнении той или иной миссии. В конечном счёте заключение союзов и обеспечение взаимной поддержки становится метафизическим клеем, соединяющим даже самые непохожие элементы общества охотников воедино.

Как правило, самые длительные и прочные союзы формируются между несколькими независимыми ячейками. В сущности, подобные связи часто становятся первым шагом к созданию полноценного содружества из нескольких охотничьих группировок. Объединяя ресурсы и сосредотачивая усилия на одном и том же противнике за раз, такие ячейки могут достигнуть гораздо большего, чем если бы действовали поодиночке. В течение долгого времени их связь друг с другом превращается в сложную сеть, вбирающую в себя всё больше и больше ячеек, каждая из которых действует в соответствии с собственными, глубоко неофициальными правилами.

Союзы между ячейками и содружествами также имеют место в мире охотников, хотя такие меры чаще всего приносят гораздо большую выгоду последним, чем первым. Иногда ячейка нуждается в информации или особенных ресурсах, которыми может их обеспечить только местное содружество. Содружество соглашается предоставить им всё необходимое за определённую плату. Обычно подобной платой становится обещание в дальнейшем делиться своими секретами, а иногда – выполнение определённых задач, которые порой оказываются куда опаснее и сложнее, чем первоначальная миссия ячейки. Некоторые содружества наподобие научного общества Нуль Мистериис даже сами подыскивают ячейки охотников, готовых выполнить для них полевую работу в обмен на информацию, которая сослужит добрую службу самой ячейке.

И напротив, союзы между самими содружествами практически всегда носят кратковременный характер, ограничиваясь только быстрым оказанием взаимной поддержке в тех случаях, когда интересы обеих сторон неожиданно пересекаются или когда появление могущественного противника заставляют их сомкнуть ряды. Обычно члены содружеств относятся к своим временным союзникам с недоверием, и даже в самых благоприятных случаях организации не станут предоставлять друг другу больше ресурсов и сведений, чем это необходимо для решения поставленной задачи.

Структуры охотников – наименее вероятные претенденты на формирование союзов. Содружества редко обладают ресурсами, которых нет у самой структуры, а предоставление собственных знаний меньшим организациям ради достижения незначительных целей редко оказывается оправданным в глазах руководства той или иной структуры. Само собой, иногда случаются и исключения: например, Лоялисты Туле порой

сами предоставляли данные крупным организациям наподобие Коллектива Хирон и Маллеус Малефикарум, в то время как Опергруппа: Валькирия, если верить слухам, искала кратковременной помощи у охотников папского престола во время операции, направленной на уничтожение вампиров, терроризирующих епархию Атланты. Но как бы то ни было, руководство структур накладывает строгие ограничения на предоставление ресурсов другим организациям, часто составляя формальные соглашения, в деталях описывающие объём ожидаемой поддержки и срок подобного договора.

Реже всего случается так, что союз заключают не разные организации, а отдельные охотники, принадлежащие разным содружествам и структурам, однако действующие в качестве одной ячейки. По мере того, как члены одного коллектива узнают о существовании более крупных организаций в своём родном городе, они могут заинтересоваться идеологией той или иной группы (или, в некоторых случаях, получить приглашение в эти организации). Иногда члены ячейки начинают двигаться в разных направлениях: так, потенциальный учёный может заинтересоваться идеями Нуль Мистериис, в то время как другой участник ячейки отдаст свои предпочтения неформальному, но глубоко товарищескому духу Профсоюза. Третий и вовсе может найти своих единомышленников среди последователей Долгой ночи, увидев свет в истинности их веры. В таких случаях большинство ячеек уделяет немало времени обсуждению своих взглядов на Бдение и решают присоединиться к тому коллективу, идеалы которого удовлетворяют всех членов их ячейки, либо просто расходятся своими дорогами. Впрочем, иногда случается так, что особенно дружная или фанатичная ячейка решит совместить оба варианта, позволив каждому из своих членов вступить в интересующую его организацию, однако при этом и сохранив единую цель. У таких сплочённых ячеек есть шанс стать невероятно эффективной командой, которая будет сражаться с общим врагом при помощи новообретённых ресурсов и знаний, хотя нельзя забывать, что они подвержены регулярным конфликтам интересов, грозящих разрушить всю их ячейку буквально каждую ночь.

Вместе с тем, каждый участник столь разношёрстной ячейки вынужден идти по лезвию бритвы, из ночи в ночь делая выбор между собственными обязательствами перед выбранной организацией и лояльностью своим товарищам по ячейке. Тяжесть подобного выбора в основном зависит от организации, в которую вступает охотник. Например, Эшвудское аббатство с презрением относится к участникам, “якшающимся со всякой чернью”, хотя руководство содружества никогда не станет по-настоящему наказывать своих представителей за контакты с другими охотниками. С другой стороны, представители Долгой ночи ведут постоянную борьбу за души своих участников, заподозренных в связи с охотниками, не понимающими величия их божественной миссии. Известен случай, когда участник этой организации, некто Рауль Гонсальвес, подвергся анафеме и едва не был убит своими прежними товарищами после того, как руководители группы узнали, что его жена втайне вела дела с представителями Люцифуга. Наконец, многие группы просто отказываются делиться ресурсами и информацией с теми, кто не проявляет стопроцентной лояльности своему руководству. Например, представители Нуль Мистериис никогда не получают доступа к самым важным сведениям содружества, если будет хотя бы малейший шанс, что подобные знания достанутся лицам, служащим другим организациям.

Помимо внешнего давления со стороны выбранных организаций, ячейке следует опасаться и внутреннего конфликта идеологий, который представляет наибольшую опасность для сохранения целостности ячейки. Охотник, служащий Долгой ночи или Маллеус Малефикарум, считает своей обязанностью безапелляционное уничтожение нечистой силы, даже если это потребует от него отдать свою жизнь. Но что он сделает, если его товарищ решит захватить чудовище и доставить его в штаб Коллектива Хирон для исследований? Если ячейку возглавляет опытный лидер или если её участники готовы забыть о своих различиях ради общего дела, они могут и прийти к желанному

компромиссу, хотя нередко различия в идеологии приводят к настоящим трагедиям. Должники, как порой называют себя Лоялисты Туле, иногда рассказывают новичкам предостерегающую историю о ячейке, действовавшей в середине двадцатого века в Лондоне. Как-то раз в магазине букиниста в Кенсингтоне члены ячейки обнаружили редкую книгу, печально известную своими демоническими свойствами. Обнаружение книги привело к разногласию членов группы, поскольку они никак не могли договориться друг с другом о том, что им следует сделать с находкой. Один участник, известный связью с Маллеус Малефикарум, был полон решимости доставить фолиант в секретные архивы Ватикана. Другой, участвовавший в деятельности Долгой ночи, требовал немедленно разорвать книгу и сжечь её. Третий, уже подавший заявку на вступление в Люцифуг, собирался прочесть фолиант, сохранив тем самым его злое тайны. В конечном счёте конфликт настроил членов ячейки друг против друга, поскольку охотники стали бороться за присвоение книги. Букинист и двое участников группы были убиты по неосторожности. Остальные были арестованы вскоре после трагедии. Фолиант был доставлен в полицию в качестве вещественного доказательства, откуда исчез в пределах нескольких дней.

Несмотря на проблемы и внутренние конфликты, довлеющие над подобными группами охотников, некоторым из них удаётся достичь процветания благодаря сосредоточению на том, что объединяет их представителей друг с другом, нежели на своих внутренних различиях. И пусть участники Долгой ночи во многом не соглашались с членами Маллеус Малефикарум в отношении той или иной угрозы, они разделяют друг с другом обязательства по защите невинных душ от сил зла. И те и другие с презрением смотрят на развращённое поведение членов Эшвудского аббатства, однако они вполне могут ценить их готовность рискнуть своей жизнью ради поимки и уничтожения монстров. Подобная комбинация несочетаемых идеологий реально существовала в форме известной (хотя, возможно, и несколько апокрифичной) ячейки под названием Нерегулярное Воинство Гринвич-Виллидж, действовавшей в Нью-Йорке в конце 1970-ых. Невзирая на постоянное давление со стороны руководства различных организаций, в которых состояли представители Воинства, эти охотники не позволили своим идеологическим пристрастиям изменить дружеские чувства, которые они питали друг к другу. На протяжении многих лет подвиги Воинства были символом единства нью-йоркских охотников, и до сих пор ветераны Бдения вспоминают о том, как Воинство продолжало сражаться за свою мечту, даже когда все остальные были готовы сдать город монстрам.

“Раковые ячейки”

“Раковыми” называются ячейки, предположительно захваченные монстрами. В некоторых случаях это определение принимает достаточно точный характер: например, когда какой-нибудь ведьме, демону или кровососу удаётся замаскироваться под человека и проникнуть в ячейку под видом охотника. Тем не менее, иногда это описание не соответствует истине: бывает так, что охотники сами впускают монстров в свои ряды, формируя с ними постоянные союзы. Само собой, такое решение редко приводит к благополучному исходу. Даже если ячейка не разваливается изнутри, участники могут обнаружить, что теперь им нужно защищать своего нового “друга” от остальных охотников. Поэтому большинство “раковых клеток” сохраняют свою... ситуацию в тайне от окружающих.

Конфликты

Невзирая на множество факторов, заставляющих членов различных организаций искать друг у друга поддержки, существует не меньшее количество обстоятельств, подталкивающих целые ячейки, содружества и структуры открыто выступать друг против друга. Одна ячейка охотников может решить, что гибель нескольких невинных жертв – слишком малая цена, чтобы отказываться от уничтожения сильного монстра. Такая ячейка может поджечь жилой дом, чтобы испепелить целую группу плотоядных гулей,

обитающих в его лабиринтообразном подвале, не зная, что в этом доме живут друзья и родственники другой группы охотников. Равным образом, какая-нибудь инициативная ячейка Сети Зеро может выложить в сеть видеозапись, фиксирующую деятельность городских вампиров, проигнорировав тот факт, что на записи видны лица других охотников, которые теперь станут лёгкой добычей для местных чудовищ.

Чаще всего конфликты между ячейками начинаются после того, как союзнические группы обнаруживают, что они по-разному смотрят на будущее одного и того же врага. Одна ячейка может выступать за немедленное уничтожение монстра, не желая рисковать жизнями его потенциальных жертв, в то время как их товарищи могут решить, что им нужно время для окончательного сбора информации и получения идеальной возможности нанести удар. Третья группа охотников может считать, что не все чудовища неисправимы. Такая ячейка может попробовать договориться с монстром, решив всё мирным путём вместо очередного вооружённого столкновения. По мере того, как страсти накаляются, а жизни охотников всё чаще ставятся под угрозу, дружеские отношения между ячейками начинают терять свою силу, а некоторые группы и вовсе начинают подумывать о том, чтобы помешать своим прежним доварицам достичь цели. Неудивительно, что последнее быстро оканчивается агрессивным обменом своими взглядами на ситуацию. Иногда такое случается даже с ячейками, принадлежащими одному содружеству или структуре, что заставляет руководство организации принять череду быстрых, грамотных действий в попытке предотвратить назревающее столкновение.

Основной причиной конфликта между содружествами становятся расхождения в идеологии и методологии разных организаций. Например, Лоялисты Туле, регулярно предлагающие свои услуги другим охотничьим группировкам в обмен на ценную информацию, известны своей активной борьбой с теми организациями, которые, по их мнению, угрожают потенциальной возможности их содружества получить те или иные сведения. Равным образом, хотя слухи, что члены Нуль Мистериис иногда посылают предупреждения объектам своих исследований, что позволяет им избежать гибели от рук других охотничьих группировок. Один из подобных случаев окончился засадой, в которой погибла целая ячейка участников Долгой ночи. Московским охотникам известно о прямом столкновении местных членов Эшвудского аббатства и Профсоюза, поскольку участники Аббатства – главным образом члены мафии или олигархи, тесно связанные друг с другом, - развлекались тем, что ловили монстров и выпускали их в городские трущобы, затем отстреливая их из спортивного интереса. Неудивительно, что подобное развлечение встретило яростное сопротивление Профсоюза. После того как во время очередной охоты разгневанная ячейка Профсоюза напала на участников Аббатства, город потрясла череда жесточайших уличных боёв, приведших состав обеих организаций к гибели (или пожизненным срокам).

В некоторых городах мира самые выдающиеся группировки охотников принимают решение объединиться и создать полноценное содружество или даже структуру, предназначенную для предотвращения конфликтов такого рода – или, если это оказывается слишком сложной задачей, выработать средства для беспристрастного разрешения крупномасштабных споров. Примером такого объединения может служить историческое Содружество Каштановой улицы (также известное как “Содружество свечи”), сформированное охотниками Филадельфии ещё в 1700-ых, а также знаменитый Берлинский ночной альянс, созданный в первые же годы после окончания Первой мировой войны. Тем не менее, формирование таких союзов отнимает немало сил, не говоря уже об их поддержании. Исключением из этого правила может служить Римское папское соглашение, однако своим продолжительным существованием оно обязано прежде всего Ватикану и его представителям, и уже потом – собственной инициативе.

В дополнение к нравственным и идеологическим конфликтам, содружества и структуры порой конкурируют за ресурсы, которые необходимы им для продолжения Бдения. Например, Профсоюз, пытающийся восстановить силы после трагических

событий в Сан-Диего, может неожиданно обнаружить, что Эгис Кай Дору как раз забирает последних свободных охотников себе на службу. Это может привести к охлаждению отношений между организациями, а в дальнейшем, по мере того как они продолжают своё Бдение в пределах одного города, окончиться прямым столкновением между соперничающими группировками. Независимые ячейки часто оказываются втянуты в такие конфликты в результате действия той или иной стороны, ищущей преимущества перед своим противником. Иногда коварные или амбициозные руководители той или иной организации совершенно сознательно натравливают на своих врагов свободные городские ячейки охотников.

Нельзя назвать редкостью и борьбу за влияние на местной политической арене, как и соперничество за контакты среди правоохранительных органов или за источники информации о деятельности монстров в той или иной области. Хотя разум подсказывает, что участники Бдения могли бы разделить эти ресурсы друг с другом ради общего блага, проблема в том, что каждый город обычно содержит лишь ограниченное количество этих ресурсов, а постоянная борьба с монстрами требует от охотников быстрых действий. Если одна группа успевает завладеть тем или иным ресурсом быстрее другой, то проигравшая сторона нередко оказывается вынуждена пойти на охоту без разведанных, что часто приводит к потере благоприятных возможностей или даже гибели членов организации. Как результат, самые опытные ячейки ревниво охраняют свои ресурсы, делясь ими с конкурентами только тогда, когда это удовлетворяет их собственным интересам или позволяет потребовать что-то взамен. Такие группы, как Эшвудское аббатство и Коллектив Хирон, печально известны “предварительным захватом” контактов и политических фигур для того, чтобы гарантировать свободный доступ к их услугам в любой момент времени. Это уже не раз приводило к трагическим ситуациям, когда отчаявшиеся ячейки охотников пытались склонить к сотрудничеству “захваченных” информаторов. Так, в одной неприятной истории, произошедшей в Сен-Поле, фигурировала небольшая ячейка, решившая похитить детей местного депутата в попытке заставить его отменить указ о перезонировании одного из районов в центре города. Кончилось это тем, что агент Коллектива Хирон заставил местные власти и ФБР подключиться к расследованию похищения. Когда пыль улеглась, один из охотников был убит, а дочь депутата ранило шальной пулей. И всё это время чудовища продолжали охотиться на жителей города как ни в чём ни бывало.

Некоторые группы охотников - особенно такие, как Сеть Зеро и Профсоюз – верят в свободу информации и коммунальное использование ресурсов. В тех городах, в которых участники Профсоюза добились лидирующего положения – например, в Бостоне и Чикаго, - эта организация старается уничтожить конкуренцию на корню, не стесняясь использовать санкции по отношению к тем ячейкам, которые нарушают этот ненаписанный закон. Сеть Зеро и вовсе выбрала диверсионный подход к охоте, стараясь распространить как можно больше по максимально большой территории, хотя иногда подобная деятельность приносит не меньше проблем, чем решает. Свободные ячейки охотников уже не раз пытались заглушить передачи Сети Зеро, опасаясь, что распространяемые ими сведения могут быть использованы чудовищами, разбирающимися в медиатехнологиях. Кроме того, Сеть Зеро уже не раз сталкивалась с представителями Нуль Мистериис, у которых эти самопровозглашённые дикторы периодически похищают ценную информацию, которую члены Нуль Мистериис собирались сохранить в тайне, иногда даже размещая и обсуждая её в Интернете. Пока что Сети Зеро удаётся контролировать ситуацию в ходе подобных информационных войн, хотя недавно выяснилось, что часть выложенных ими текстов оказалась фальшивкой, что бросило тень на репутацию Секретной частоты. Ходят слухи, что Нуль Мистериис уже нанесли череду ответных ударов, намеренно передав Сети ложные тексты. Пока что ни одна сторона не готова принять на себя ответственность за гибель охотников, которые могут попытаться использовать эту информацию в борьбе против настоящих чудовищ.

В некоторых случаях предметом конфликта могут стать деньги и другие материальные блага, особенно если речь идёт о столкновении ячеек, сформированных из представителей мафии или уличных банд. Некоторые ячейки Майами, известные своими связями с наркоторговцами, регулярно используют нелегальный бизнес и доступ к хранилищам оружия для охоты на монстров. Это уже не раз приводило их к столкновениям друг с другом в борьбе за деньги, оружие и территорию, хотя они до сих пор рассматривают эти конфликты как неизбежное зло и кровавую плату за право вести свой бизнес.

Впрочем, сражения за территорию не ограничены криминальными ячейками. Некоторые структуры, содружества и даже просто большие ячейки склонны рассматривать себя как единственных охотников, знающих, как действительно нужно бороться с монстрами. Такие организации могут активно выступать против других охотников, работающих на их территории. Особенно известна таким подходом Опергруппа: Валькирия, хотя нетрудно предположить, что, в глазах этого федерального подразделения другие охотники выглядят как “гражданские”, оказавшиеся в горячей точке. Другие содружества, наподобие Долгой ночи и Лоялистов Туле, иногда пытаются вытеснить со своей территории охотников, затрудняющих их деятельность. Даже относительно мирные организации наподобие Нуль Мистериис и Сети Зеро иногда вступают в конфликты с ячейками, ставящими под угрозу их операции по сбору информации.

По слухам, некоторые структуры даже *защищают* определённых монстров, при необходимости обороняя их от нападений других охотничьих группировок. Главным образом обвинения доносятся в адрес Эшвудского аббатства, Опергруппы: Валькирия и Коллектива Хирон, хотя и по различным причинам. Все эти группы работали с монстрами в прошлом, используя их в качестве подопытных кроликов, информаторов или поставщиков сверхъестественных ресурсов, которые невозможно было достать где-либо ещё. Сеть Зеро до сих пор рассказывает таинственную историю о “Портлендской семёрке” каждую годовщину её исчезновения почти шесть лет назад. Сегодня эта история разраслась дополнительными подробностями, добавленными различными конспирологами, однако в её основе лежит тот факт, что однажды к Сети Зеро обратились семеро охотников из города Портленд в штате Орегон. Они заявили, что им удалось раскрыть заговор монстров, занимающих видные должности в федеральном правительстве. Портлендская семёрка назначила встречу, на которой она должна была передать доказательства своего открытия, однако в назначенный час ни один из них не явился в обговорённое место. Более того, двое членов Сети, отправленных за доказательствами, погибли в таинственной автокатастрофе всего несколько часов спустя. О портлендских охотниках с тех пор никто не слышал, однако считается, что их заставили замолчать представители Опергруппы: Валькирия, защищавшие правительственную тайну. Зачем структуре оберегать монстров, пробравшихся в государственный аппарат - предмет горячего спора среди конспирологов, но подозрения не спадают и по сей день. Фраза “Не забывайте о портлендской семёрке” стала идиомой, использующейся во всём мире для того, чтобы подчеркнуть опасность плетения интриг и ведения междусобиц для общего Бдения.

Социальное продвижение

Хотя общество охотников можно разбить на три основных организационных яруса — ячейки, содружества и структуры, — в ходе своего Бдения каждый охотник или даже целая команда охотников может пересекать границы между этими категориями бесчисленное количество раз. Большинство охотников предпочитают эгалитарную иерархию, а потому личные способности каждого охотника и его готовность посвятить свою жизнь общему делу ставятся во главу угла. Более того, некоторые группы охотников сознательно набирают новичков в попытке заменить бойцов, потерянных в прошлом.

Разумеется, существует и немало препятствий набору рекрутов. Многие группы охотников держат своё существование в тайне, оставаясь невидимым островком, дрейфующим посреди океана загадок. Кроме того, их деятельность нередко выходит за пределы закона. Они решают вопросы, которые трудно постичь нормальным, рациональным опытом. Всё это затрудняет для них задачу по распространению своих взглядов и побуждений. Наконец, невзирая на регулярное заключение соглашений, охотники действуют с чрезвычайной осторожностью, возводя стены не только между собой и чудовищами, но и между собой и другими организациями охотников.

Вместе с тем, когда несколько охотников решают объединить усилия и со временем узнают о существовании более крупных организаций в пределах собственного региона, многие из них решают искать поддержки у обнаруженных содружеств, идеология которых соответствует их собственному взгляду на Бдение (даже если так только кажется поначалу). Учитывая постоянные опасности и отчаянную природу Бдения, большинство организаций охотно принимают в свои ряды новых участников, хотя многие из них назначают для претендентов испытательный срок в попытке определить их пригодность. Вопрос доверия никуда не исчезает: члены крупных содружеств прекрасно знают, что потенциальные рекруты могут оказаться полицейскими под прикрытием, федеральными агентами или даже слугами монстра, желающего извлечь секретную информацию из охотничьей группировки. Кроме того, они могут быть представителями конкурирующего содружества, желающего подмять “новых друзей” под себя. Подобные опасения свойственны прежде всего крупным структурам, поскольку размер и секретность их организации делает её особенно желанной добычей в глазах врагов и соперничающих группировок. Трудно назвать редкостью ситуацию, в которой новичкам приходится месяцами работать на крупную организацию с минимальной поддержкой со стороны её подлинных членов.

Тем не менее, время от времени крупные организации сами приглашают небольшие ячейки охотников, позволяя им отсоединиться в любой момент, если они получают более выгодное предложение. Представители некоторых структур с особой настойчивостью приглашают в свои ряды выдающихся охотников или даже целые ячейки, принадлежащие небольшим содружествам, предлагая взамен деньги и безопасность (но редко упоминая об ограничении личной свободы, сопутствующем вступлению в их иерархию). Иногда рекруты разочаровываются в методах своей новой организации и решают переметнуться на сторону другого содружества, более соответствующего их этическим или религиозным взглядам. Некоторые содружества философски относятся к решению своих бывших участников перейти на сторону их конкурентов. В конце концов, иногда лучше остаться в хороших отношениях с бывшими коллегами и заблаговременно устранить потенциальный источник конфликта, чем вносить разногласия в собственные ряды. Другие группы относятся к новости об уходе бывших сотрудников с меньшим энтузиазмом, особенно если речь идёт о секретных организациях наподобие Лоялистов Туле или Маллеус Малефикарум. Кроме того, существует и ряд других обстоятельств, связанных с выходом из организации. Так, сотрудники Опергруппы: Валькирия остаются членами правительства Соединённых Штатов, а потому могут столкнуться с федеральным преследованием в случае несанкционированного “снятия полномочий”. В то же самое время агенты Коллектива Хирон обязаны подписать договор о неразглашении тайн организации и соблюдении интересов компании, что делает выход из рядов конгломерата чрезвычайно трудной задачей.

Самые амбициозные или противоречивые личности иногда по собственной воле работают на несколько организаций, действуя от лица своей ячейки или содружества, однако втайне собирая сведения для других коллективов. Кроме того, структуры нередко стараются подкупить участников конкурирующих групп, разочаровавшихся в идеологии своей организации. Иногда им удаётся продержат тех на прежнем месте в течение многих месяцев или даже лет, используя их в качестве осведомителей о работе

соперничающей группы. Наконец, иногда охотники сами обращаются к членам другого содружества с просьбой о помощи в разрешении их конфликта с собственным руководством. К несчастью для них, как только соседняя организация выполняет их просьбу, этим альтруистам приходится оказать ответную услугу своим спасителям, что приводит к конфликтам лояльности – нередко с трагическим результатом. Когда подобных “двойных агентов” наконец вычисляют, они утрачивают статус в обеих организациях и остаются в одиночестве.

В редких случаях группа охотников принимает решение “работать по найму”, выполняя различные поручения для местных содружеств или структур в обмен на материальную поддержку или информацию, которая может помочь им в собственном расследовании. Как правило, большинство содружеств отказываются рисковать драгоценными ресурсами ради поддержки со стороны охотников, с которыми они не связаны никакими формальными обязательствами, однако порой такие “наёмники” могут действительно сослужить хорошую службу организации, не желающей выполнять слишком опасную работу или привлекать к себе чужое внимание. К сожалению, такая работа часто приводит наёмников к столкновению с конкурентами своих работодателей или приковывает к ним внимание самых опасных или могущественных чудовищ, с которыми не хотели иметь дело их наниматели. Впрочем, невзирая на эти риски, некоторые ячейки охотников набирают определённый вес благодаря своему образу жизни, завоёвывая немало друзей и союзников в самых разных организациях, которых они затем смогут использовать в целях собственного Бдения.

Понижения

Потерять уважение окружающих так же легко, как и “пробиться в свет” среди других членов своей организации, причём речь может идти как об отдельных личностях, так и о целых ячейках. Охотники, не соглашающиеся с мнением руководства, ставящие под угрозу стабильность организации или даже стремящиеся подмять весь коллектив под себя, могут в два счёта оказаться изгоями. Иногда это вносит определённый разлад в структуру организации, поскольку выдворенные члены группы порой забирают с собой одну или две преданных ячейки охотников. Тем не менее, часто они остаются лишь одинокими еретиками, которых выбрасывают из организации без особых хлопот.

В некоторых случаях охотники просто не соглашаются с тем подходом к общему делу, который выбирает руководство организации. Такие охотники могут взять операцию в свои руки – например, устранив монстра, которого остальные участники группы решили оставить в живых, или выработав более жёсткий план действий, нежели предлагало начальство. Далеко не все организации готовы проигнорировать подобное пренебрежение своими законами, и даже если взбунтовавшаяся ячейка не покидает организацию по собственной воле, руководство нередко решает официально объявить об их отстранении.

Иногда члены ячейки совершают череду опрометчивых или чрезвычайно жестоких поступков, которые возлагают слишком большую ответственность за их действия на руководство организации. Группировки охотников, не считающихся с риском для гражданских лиц, пользующихся нелегальными средствами наподобие ядов и взрывчатых веществ или угрожающих конфиденциальности своего коллектива, часто оказываются в чёрном списке. Как это ни забавно, в случае изгнания многие из таких ячеек получают приглашения со стороны других организаций, которые ценят их рвение, изобретательность или доступ к подпольной продукции.

Впрочем, гораздо чаще охотник или даже вся его группа могут оказаться изолированными от остальной части организации по самой простой причине: потере доверия со стороны своих бывших товарищей (а иногда даже со стороны нескольких организаций одновременно). Конфиденциальность и паранойя неизбежно сопутствуют Бдению, и злоупотребление чужим доверием редко заслуживает прощения и практически никогда не забывается. Новости о предательстве быстро расходятся по интернет-форумам

или передаются из уст в уста, пока охотник (или даже вся провинившаяся ячейка) не окажется окончательно заклеямым своими поступками.

С этого момента и впредь на преступников будут смотреть с особым вниманием. Если они вновь проявят себя с отрицательной стороны, с ними могут и вовсе разорвать всякие отношения. Такой случай произошел в 2002 г., когда ячейка охотников во главе с учёным по имени Саймон Морелл самовольно предоставила чужакам доступ к фармакологической базе данных Коллектива Хирон. Узнав о том, что банковский счёт Морелла был заморожен юридическим отделом, его ячейка переметнулась на сторону исследователей Нуль Мистериис, где Морелла ожидал тёплый приём благодаря его опыту и научному статусу. Тем не менее, вскоре после этого его поймали на попытке организовать аукцион по продаже самых секретных текстов организации группе клиентов из Восточной Европы. Это предательство так возмутило учёных, обычно не отличающихся суровым нравом, что его ячейке пришлось бежать из Парижа и обосноваться где-то в Соединённых Штатах. Какое-то время Морелл пытался работать по найму в Нью-Йорке и Вашингтоне, однако его ненадёжная репутация сослужила ему дурную службу. В конце концов его покинули даже бывшие коллеги. В 2004 г. Моррел пропал. Ходят слухи, что бывший учёный предложил свои услуги апокалиптическому культу, базирующемуся в столице Соединённых Штатов, променяв свои знания об обществе охотников в обмен на высокий статус, к которому он так привык.

Преступники и изгои

В любом коллективе найдутся люди, поступки которых быстро поставят их вне закона. Неудивительно, что отчаянная и кровавая борьба, сопровождающая бессменное Бдение, породила огромное количество беглецов, преступников и изгоев, которые вынуждены скрываться не только от монстров, но и от своих прежних товарищей.

Поскольку не существует никакого универсального подхода к охоте, члены каждой организации самостоятельно определяют, какое поведение допустимо и какое – запрещено во время охоты. Особенно фанатичные группы или ячейки охотников утверждают, что коль скоро монстры не принадлежат к роду людскому (или даже не принадлежали к нему никогда), они не заслуживают никакого морального или этического снисхождения. А потому они считают допустимыми любые меры, включая пытки, по отношению к существам, рассматривающим человечество как источник пропитания. Другие группы оспаривают это мнение на том основании, что злодеяния оставляют след на самих охотниках, поскольку они разлагают их изнутри. А потому представители разных организаций могут принимать разные меры во время охоты, от безопасного уничтожения кровососа в гробу вдали от человеческих глаз до обстрела ресторанного зала из пулемёта в надежде застать врасплох местных оборотней. Коллективы охотников, сосланные из основной организации из-за недопустимого поведения, иногда объединяют усилия с другими ячейками, которые разделяют их взгляд на охоту. Но даже тогда группировки беглых охотников могут пасть жертвой столь же фанатичных охотников, готовых прибегнуть к любым методам, чтобы избавить мир от ячейки бывших охотников, которых они рассматривают как ещё одну разновидность чудовищ.

Некоторые охотники становятся париями лишь потому, что с годами разочаровываются в идеалах своих прежних организаций и принимают решение пойти своей дорогой. Впрочем, порой такие охотники исчезают вместе с секретными данными или незаменимыми ресурсами, ради возвращения которых их бывшее начальство пойдёт на всё. Так, руководство Опергруппы: Валькирия уже не раз получало обвинения в использовании “эскадронов смерти” для устранения беглых членов структуры, хотя сотрудники организации до сих пор отрицают существование подобных отрядов. Даже небольшие содружества наподобие Лоялистов Туле подозреваются в использовании наёмных убийц для устранения неудобных участников группировки, бежавших из организации с тайными знаниями о её происхождении. Считается, что одно из подобных

убийств произошло в Праге в последние годы Холодной войны, когда знаменитый оккультист Янош Кадинский был найден отравленным в своей квартире всего через месяц после официального выхода из содружества. Лоялисты Туле отрицают какую-либо причастность к смерти Кадинского, утверждая, что учёный просто страдал от депрессии и решил покончить с собой. Тем не менее, частота таких совпадений заставляет многих охотников полагать, что могущественные содружества и структуры не станут мешкать, если почувствуют угрозу со стороны своих прежних участников.

Зачастую беглым охотникам не к кому обратиться за помощью за исключением других изгоев. Следует заметить, что вольнонаёмные группировки охотников, вышедших из различных организаций, порой добиваются заметного успеха благодаря объединённым способностям, навыкам и украденным Достижениям, позволяющим формировать особенно эффективные ячейки. По горькой иронии, группировки изменников часто преследуются безо всякой жалости их бывшими хозяевами, которые видят в них серьёзную угрозу стабильности собственных организаций.

Угрозы и цели

Этот мир осаждён чудовищами. Человечество втянуто в продолжительную войну, незримую и непостижимую, столь незаметную, что лишь несколько смертных на всей планете знают о её существовании. Тьма обретает форму. Чудовища выползают из первозданного хаоса и охотятся на ослеплённое стадо смертных, маскируясь под них самих. Чёрная магия просачивается сквозь щели на городских улицах. Проклятия и дурные знамения пропитывают реальность, блуждая по миру, словно огромные чёрные птицы. Злые помыслы обретают плоть, отращивают кожу и кости и прячутся от смертных за бледными масками.

В самом сердце охоты, в основе самого Бдения, лежит конфликт с чудовищами, против которых борются смертные. Именно монстры начали эту войну. Некоторые охотники просто хотят нейтрализовать их. Они собираются пресечь господство местных чудовищ взмахом пожарного топора. Другие намерены стерилизовать их, оставив в живых, но лишив всех опасных способностей и проведя над ними нечто вроде сверхъестественной лоботомии или кастрации. Третьи и вовсе пытаются вылечить их, исцелить от проклятия так, чтобы в искажённую плоть чудовищ смогли вернуться человеческие души. Чего добиваются остальные? Ну, есть и те, кто знает о власти, которой наделены порождения ночи. Властью над колдовской энергией. Властью над древним оружием. Властью над политическими группировками, тайными знаниями или крупными банками, полными денег. Иногда охотники жаждут испытать вкуса подобной власти и борются с монстрами лишь затем, чтобы занять их место.

Однако добиться этого чрезвычайно трудно. Армии проклятых кажутся бесконечными. От жалких уродцев, рыщущих по канализации с бормотанием или визгом, до развращённых, бессмертных *богов*, правящих целыми городами, - монстры обладают множеством самых разных масок и лиц. С другой стороны, это утверждение верно и по отношению к самим охотникам.

В сеттинге **Hunter: The Vigil** попытка зажечь выключатель, чтобы увидеть истину, скрытую где-то во тьме, зачастую лишь провоцирует монстров на моментальное нападение. Они боятся нас так же, как мы боимся их, и они готовы убить любого, кто видел их подлинную натуру. Подобно тому, как мы исходим от страха перед мыслью о том, что может скрываться во тьме, они готовы на всё, только бы не попасть под лучи света.

Истоки тьмы

Никто не знает наверняка, как на земле появились эти создания. Охотники вынуждены давать собственные ответы на вопрос о происхождении чудовищ. Может быть, они появились совсем недавно? Некоторые действительно в это верят. Среди охотников есть

те, кто считает, что зло и распущенность, в которые человечество окончательно погрузилось за последние несколько столетий, разрушили что-то важное. Возможно, человечество случайно вскрыло одну из Семи Печатей, ограждающих мир от великого зла - или, напротив, хаос возник из-за неоправданной снисходительности человечества (ведь сила каждого действия равна силе противодействия).

Другие смертные - особенно из числа тех, кто принадлежит к определённому содружеству или структуре, - считают, что обитатели тьмы появились ещё в незапамятные времена. Возможно, они освободились из прорубленного чрева Тиамат. Или, может быть, это случилось тогда, когда Каин убил своего брата Авеля, а может – когда Денницу изгнали из Рая. Так или иначе, произошло событие, которое запустило необратимый процесс, искажающий непорочность подлунного мира. Хотя существуют и те, кто искренне верит, что монстры всегда делили с нами природу подобно волкам, акулам и совам.

Можно ли утверждать, что все чудовища появились из одного источника? Могут ли они возводить свою родословную к одному прародителю? Многие охотники надеются, что это так, потому что общее происхождение ряда проблем предполагает и общее решение, будь это борьба с эпидемией или исправление физических дефектов. Однако опытные охотники понимают, что далеко не все обитатели Мира Тьмы носят одно лицо, и хотя их действительно легко спутать друг с другом, попытка справиться со всеми монстрами одним и тем же методом – верный путь к гибели. Устранение разлагающегося трупа (шатающегося в окрестностях старого доброго Бедлама⁸) требует совершенно иного подхода, нежели борьба с парнем, способным изменять строение костей и кожи так, чтобы в мгновение ока трансформироваться в огромного волка или крылатого хищника. Некоторые твари с визгом сгорают в пламени - но другие, по-видимому, *питаются* им. Считается, что создания наподобие оборотней и вампиров подвержены разрушительному воздействию серебра, однако попробуйте выстрелить серебряной пулей в полтергейста – и вы просто проделаете отверстие в стене.

Если охотник хочет остаться в живых, ему следует быть готовым ко всему. Такой охотник должен научиться распознавать лица своих бесчисленных врагов, как должен и найти способ их уничтожения.

Мёртвые. Они ходят.

Нетрудно увидеть причину, по которой нас так отталкивает и вместе с тем притягивает образ нежити. Эти создания мертвы все до единого – но они вернулись назад. И хотя это подразумевает наличие сверхъестественного вмешательства (которое интригует и очаровывает само по себе), в первую очередь нас интересует сама тема смерти. Этот вопрос интересовал людей на протяжении многих тысячелетий. Практически все культуры и верования включают предания о том, что ждёт нас по ту сторону бытия, и подобные мифы и суеверия до сих пор составляют значительную часть мировой мифологии, будь это христианский Рай, древнегреческий Гадес или множественность буддийских адов. Кроме того, современная наука уже давно изучила смерть в достаточной степени, чтобы мы знали, как разрушается каждая клетка, какие образуются газы и что делают с костями могильные черви.

Но смерть продолжает нас очаровывать, потому что никто из умерших не возвращается назад. У нас нет никакой возможности узнать больше о том, что нас ждёт, пока мы сами не переступим этот порог. Такова жизнь. Таковы законы Природы.

Нежить - исключение из этого правила. Само её существование отвергает естественные и космические циклы. Эти создания вернулись из своих могил, и они больше не являются теми людьми, которыми были когда-то. Что-то их изменило. Будь это демоническое

⁸ Печально известная психиатрическая больница в Лондоне.

воздействие на их мёртвую плоть или какая-то медицинская аномалия (может быть, даже болезнь), никто не знает всей правды. Единственное, что можно сказать наверняка, это то, что неупокоенные мертвецы бродят по земле, голодные, отчаянные и нередко – совершенно безумные.

Вампиры

В темноте портового склада Крысиный Король облизывает клыки бледным языком, после чего ревушим голосом отдаёт команду собравшимся вокруг него упырям: “Идите, мои маленькие крысята, идите и начинайте охоту”.

В глубине пентхауса группа охотников отрывает от окон металлические “занавески”, образуя между ними достаточно пространства, чтобы в комнату ворвался тоненький лучик света. Красавица, которую они прибили к полу осиновым колом, сгорает на месте.

Собравшись в котельной, приверженцы Долгой ночи молятся над телом девочки, которая даже теперь невольно глотает эмоции, исходящие от охотников, наполняя свою утробу чужими надеждами и мечтами.

Существование вампиров легко сравнить с порочным кругом. Кровососущее порождение ночи убивает невинного человека, затем наполняет его рот своей собственной густой и терпкой кровью, и вот в ночи пробуждается уже новый монстр, жаждущий крови.

Существование этих чудовищ – реальный факт. Большинство из них питаются кровью, хотя нередко можно услышать и о других разновидностях этих созданий, включая вампиров, пожирающих мясо, пьющих спинномозговую жидкость или высасывающих воспоминания из мозга жертвы. Некоторые из них ведут уединённый образ жизни подлинных Лордов Ночи, управляя городскими кварталами или целыми мегаполисами, командуя армиями неупокоенных мертвецов и наслаждаясь той властью, которой они обладают над смертными. Другие работают в коллективе, организуя демонические котерии, подобные ячейкам охотников или даже стаям бешеных псов, мчащихся по ночным улицам в поисках тёплой жертвы.

Бытует немало теорий касательно происхождения этих созданий. Некоторые приписывают вампирам родство с богиней Тиамат, якобы исторгшей их из своего чрева, или с дьяволом, который выпустил их из собственной головы. Другие считают, что существованию вампиров они обязаны великому проклятию, которое наложил на землю сам Господь Бог. Существуют и куда менее популярные идеи научного характера, уподобляющие жажду крови странной инфекции, а каждого из Проклятых – марионеткам голодных паразитов, якобы сидящих у них внутри.

Как бы они ни возникли на этой планете, вампиры всегда оставались демоническими созданиями, воплощающими порок и несправедливость. Они руководствуются тёмными страстями, проливая реки крови по малейшей прихоти, пришедшей им на ум в тот или иной момент. Они убивают ради наличных, с головой погружаются в жуткие сексуальные практики или участвуют в кровавых оргиях, наполняя свои желудки красной субстанцией. Вампиры – глубоко *страстные* существа, но их страсти мертвы и обезображены.

В попытке утолить подобные страсти вампир способен вырвать из земли железное ограждение, проигнорировать автоматную очередь в грудь, взять под контроль разум группы безвольных охотников или приказать целой колонии крыс сожрать жертву до белых костей.

Большинство охотников предпочитают, чтобы вампиры оставались в своих могилах. Они не в восторге от новости, что человечество служит источником пищи ночным созданиям. Тем не менее, они признают, что какая-то часть вампиров всё ещё сохраняет в себе человеческие черты (или, по крайней мере, производит подобное впечатление), а потому некоторые охотники сомневаются в необходимости уничтожения таких кровососов, особенно если это означает, что у них есть шанс заключить союз с небольшой группой вампиров, которые смогут помочь им одолеть более крупного и поистине

бесчеловечного противника. Большинство вампиров обладают как сверхъестественными, так и совершенно земными источниками могущества. Некоторые охотники знают, как использовать это преимущество в своих целях. Увы, зачастую попытка манипулировать нежитью заканчивается смертью таких охотников или, что ещё хуже, их порабощением при помощи сладкой вампирической крови: крови, которая вызывает *самое сильное привыкание*.

Самыми распространёнными методами устранения вампиров всегда оставалось использование пламени и солнечного света. Отсечение головы также считается проверенным методом. Остальные способы остаются предметом горячих споров. Использование кольев явно оказывает на вампиров *какой-то* эффект, однако разные ячейки рассказывают разные истории. Одни говорят, что колья парализуют их, в то время как другие утверждают, что они просто съеживаются, словно дохлая плотва. Кресты? Может быть, действуют. Чеснок? Вероятно, нет. Существуют и более странные способы уничтожения кровососов, включая убийство вампира на перекрёстке, протыкания его груди освящённым мечом, запирания монстра в ловушке в свежерытой могиле и даже “извлечения” его души при помощи малайзийского колдуна.

Призраки

Мужчина подтягивает свою лодку к деревенским докам и неожиданно слышит женский вопль и вой собак. Он поднимает голову и видит туманный силуэт на брусчатке прямо перед собой. Это его утонувший брат, всё ещё мокрый и отдающий речной водой.

Женщина использует доску Уиджи для проведения спиритического сеанса. Она пытается связаться с призраком своего мужа. Только это не его призрак. Это злое привидение человека, который был извергом ещё при жизни, а после смерти стал только хуже. Он отвечает ей, сколько мелочи лежит у неё в кармане. Он говорит ей, что любит её.

Ребенок сидит на корточках в своей спальне, попеременно зажимая и открывая глаза, однако это не помогает ему спастись от вида стен, истекающих кровью, сверчков, роящихся на полу, и марионеток, танцующих медленный вальс в углу.

Травма, полученная в момент смерти, порождает новую травму, остающуюся уже после смерти. Это утверждение верно даже в самом естественном, материальном, физическом смысле: убийство человека наносит немалую травму окружающим. Жена убитого не знает, как жить без него. Полицейские страдают от бремени нового нераскрытого преступления. Даже убийца с трудом переносит собственные кошмары. Но это утверждение верно и в духовном, метафизическом смысле, поскольку душа убитого также терзается своим положением и цепляется за этот мир нечестивой хваткой, оставаясь в том месте, которое она должна была покинуть давным-давно.

Призраки - души мёртвых, оставшиеся в этом мире лишь потому, что они – за неимением лучшего термина – неспособны отпустить свою жизнь. Например, молодая женщина, ставшая жертвой изнасилования и убийства, попросту неспособна смириться с несправедливостью и несвоевременностью своей кончины, а потому её дух остаётся бродить по переулку, в котором так беспощадно была украдена её жизнь.

Ни один призрак не принимал самостоятельного решения задержаться на земле в таком качестве. Эти создания буквально *привязаны* к своей судьбе, и глубоко внутри каждого из них всё ещё остаётся что-то человеческое. Большинство из них чувствуют тяжесть своего горя или утраты с той же остротой, что и настоящие смертные. К несчастью, время меняет всё.

С годами некоторые призраки становятся невероятно могущественными существами, имеющими уже мало общего с теми людьми, которыми они некогда были. В некоторых случаях подобное расхождение принимает форму одержимости. Такие призраки раз за разом повторяют одно и то же действие (чаще всего занимавшее их разум перед гибелью или же напрямую связанное с обстоятельствами кончины). Если кто-нибудь прерывает их

ритуал, они могут разгневаться или растеряться. Иногда случается и так, что призрак уже так долго переживает горе и ненависть, что постепенно сходит с ума от напряжения и мук своего противоестественного состояния. Это чистое эмоциональное безумие, ничуть не похожее на процесс нарушения биохимического баланса, который часто приводит к безумию живых существ. Такая форма сумасшествия может сделать призрака куда более опасным и непредсказуемым существом, чем можно ожидать от любого человека. Наконец, встречаются и те, кто не испытывает ненависти к своим обидчикам. Тем не менее, даже в этом случае сила страданий призрака зачастую приводит к столь же отрицательным последствиям для окружающих.

Призраки встречаются во всех уголках планеты. В глазах большинства охотников они представляют одновременно проблему и перспективу для дальнейших исследований. Проблему в них видят потому, что каждое привидение может представлять для людей неведомую или даже невидимую угрозу. С ними чертовски трудно вести дела — их трудно даже найти, — и складывается впечатление, что с ними не так-то легко справиться. Провести экзорцизм? Иногда срабатывает, но иногда нет. Решить проблему, беспокоящую душу усопшего? Прекрасно — если вы действительно способны провести целое расследование в попытке узнать, в чём вообще заключается суть вашей задачи (хотя всегда есть альтернатива в виде прямого контакта с призраком). Сжечь пристанище призрака и сровнять обугленные руины с землёй? Кое-кто утверждает, что это лучший способ решить проблему, однако нередко можно услышать, что призрак просто найдёт себе новое место или разгневается на тех, кто лишил его излюбленного убежища.

Тем не менее, существование призраков предоставляет охотникам немалые перспективы для исследований. Каждый призрак — зацепка для понимания того, что ждёт нас всех после смерти. Исследование привидений может стать совершенно новым научным направлением, хотя не реже их рассматривают как уникальный источник ответов на величайшие загадки вселенной. Некоторые ячейки даже разрабатывают целые методики по взаимодействию с призраками (например, считается, что доска Уиджи действительно подходит для установления контактов с потусторонним миром, даже невзирая на то, что это дешёвая игрушка. Впрочем, охотники не рекомендуют использовать доску в одиночку: это может наделить призрака нежелательными преимуществами). Некоторые охотники даже учатся поработать привидений, направляя их на своих врагов.

Более подробные сведения о призраках можно найти на стр. 209-216. книги **World of Darkness Rulebook**.

Зомби

Он сидит на бордюре, силясь подобрать человеческие слова. Он смотрит на фотографию своей потерянной жены и детей, зажатую в его гниющей ладони. Ему хочется плакать, но, к сожалению, слёзные железы уже давным-давно сгнили.

Она прорывает себе путь из могилы, соскабливая землю ногтями, покрытыми маникюром. Голос волшебника велит ей встать и начать бесконечную череду убийств.

Они движутся вперёд роящейся массой, издавая душераздирающие стоны, скаля покрытые мясом зубы и стискивая гниющие кулаки. Они окружают охотников, забаррикадировавшихся в этой старой охотничьей хижине, ведомые не разумной мыслью, но безумным голодом, о котором напоминают им вывороченные из черепных коробок мозги.

Мёртвые ходят. Некоторые из них даже бегают. И да, речь идёт о самых настоящих покойниках: гниющих тушах, выбравшихся из своих могил.

Оживлённые (или Воскрешённые) трупы принимают множество форм: от бессмысленных зомби, ковыляющих в поисках пищи, до мертвецов, которые кажутся совершенно обычными людьми до тех пор, пока вы не приглядываетесь к ним и не замечаете гнилые ткани, окружающие их ушные раковины. Некоторые жаждут плоти,

другие – мозгов. Некоторые не едят вообще, а просто хотят ещё раз насладиться жизнью или исправить содеянное. Наконец, существуют те, кто вообще не связан с собственным телом и отравляет окружающую его землю той же разъедающей аурой, которая заставляет гнить его собственную плоть или плохо сшитую кожу.

Но результат один: мёртвые ходят, и они чрезвычайно опасны для живых. Таковы порождения загробного мира, лишённые изящного хищничества и эротизма вампиров или трагического полусуществования бесплотных призраков.

Охотники знают, что зомби могут быть одинокими существами, достойными жалости. Некоторые из них в состоянии разговаривать (даже при том, что их речь звучит нечленораздельно), мыслить и сопротивляться своим демоническим побуждениям, пока в один день распад не дойдёт до такой степени, что они просто не смогут стоять на ногах. Однако охотники знают и тех, кто способен превращать в зомби живых людей посредством укуса или других способов передачи инфекции. Они знают, что подобные эпидемии распространяются чрезвычайно быстро и беспощадно, и прежде чем вы успеете сообразить, что случилось, весь город окажется в эпицентре *сраного зомби-апокалипсиса*, если только, конечно, вы не сумеете подавить его достаточно быстро. А между тем, отличить одну разновидность ходячих покойников от другой чрезвычайно трудно. Большинство охотников убивают каждое из таких созданий вне зависимости от того, насколько жалкими они могут казаться, чтобы не рисковать потенциальной “эпидемией”. Но что происходит, когда у зомби оказывается лицо любимого человека или пропавшего товарища по ячейке?

Как появляются эти создания? Никто не знает наверняка. Некоторые из них просто поднимаются из земли безо всякой видимой причины. Возможно, во всём следует винить химикаты и загрязнения, хотя, может быть, это какое-то демоническое проклятие. Другие возвращаются из могил подобно призракам, которых влечёт назад к миру живых какое-нибудь незавершённое дело или неутолённая потребность. Ходят слухи о том, что многие зомби – просто безропотные рабы алхимиков или вампирических лордов, и далеко не один охотник считает, что если убить создателя, зомби тотчас рухнет на землю.

Но в любом случае остаётся вопрос, как убить зомби? В определённом смысле это легко и трудно одновременно. Трудно – потому что они уже мертвы. Они не чувствуют боли. Охотник может лишиться их большей части гниющего корпуса, но они продолжают идти – или, что ещё хуже, бежать – вперёд. Легко – потому что как только охотник узнает секрет их уничтожения, он сможет применить его при первом удобном случае. Большинство зомби перестают шевелиться сразу после уничтожения мозга – а потому для их истребления сгодится всё от лопаты до ружья или даже факела, который пробыёт черепную коробку и вскипятит мозговую массу. Впрочем, некоторые зомби прекращают функционировать только после того, как охотник извлечёт у них сердце или уничтожит их тело вплоть до малейшего клочка плоти, используя пламя или другой источник массивных повреждений.

Те, кто меняет обличье

Некоторые чудовища носят маски, изменчивые и податливые. Люди, обращающиеся волками. Кошки с человеческими глазами. Ходячие кожаные мешки, похожие на людей, но в действительности наполненные пауками и крысами. Твари с пластичной звероподобной плотью. Люди, напоминающие диких собак. Некоторые из них обольстительны и коварны, скрытны и проникательны. Другие кажутся безопасными для окружающих. Есть даже те, кто охотится на большее зло, нежели они сами. И всё же многие охотники полагают, что это просто уловка или, напротив, самое очевидное доказательство того факта, что они готовы разорвать друг другу глотки в борьбе за право охотиться на ослеплённое человечество. Можно ли доверять созданиям, самый облик которых – сплошной обман?

Ликантропы

Две твари сталкиваются друг с другом на улице. Их тела напоминают человеческие, но вот головы у обеих – волчьи. Они впиваются друг в друга искривлёнными когтями. Охотники, прячущиеся за перевернутым “Фольксвагеном Жуком”, до сих пор не знают, в кого стрелять. В результате они открывают огонь по обоим.

Охотница натывается на трёх домашних кошек, которые начинают мурлыкать на человеческом языке: “Если хочешь, ты можешь убить нас, смертная. Но если поможешь нам, то в ответ мы поможем тебе. А пока – послушай, что мы расскажем тебе о Короле-Пауке Квейкертауна”.

Стая оборотней, действующих с невиданной координацией, пробирается на конспиративную квартиру охотников. Они двигаются неслышно, как звёздный свет. Один из них бросает на пол мёртвую ведьму в знак мира. Затем они возвращаются к двери, но не успевают почуять ловушку. Свист. Квартиру охватывает пламя. Стаю вервольфов – тоже.

Вот что гласит легенда. При поддержке своих пятидесяти сыновей аркадский царь Ликаон явился к Зевсу с угощением, начинённым в тайне от бога плотью ребёнка. Зевс пришёл в ярость, узнав о подобной жертве. Он обрушил на царя и его сыновей грозные молнии, а затем обратил их в волков. Так появились первые ликантропы. Во всяком случае, так рассказывали друг другу многие из охотников прошлого.

Ликантропия - термин, который охотники чаще всего используют для описания существа, наделённого способностью изменять свою форму из человеческой в звериную, хотя в основном это слово полностью синонимично понятию *оборотень*. Некоторые из них знают, что более точным определением служит понятие *териантроп*.

Хотя некоторые до сих пор верят в историю о царе Ликаоне, другие считают, что происхождение оборотней каким-то образом связано с луной. Третьи рассказывают, что ликантропы встали на этот путь из-за сношений с волками или другими животными. Наконец, кто-то считает, что они были прокляты ведьмами или даже дьяволом за преступление, которого уже никто не помнит. Учитывая такое многообразие теорий о происхождении ликантропов, многие охотники подозревают, что существует далеко не одна разновидность этого явления. Большинство охотников полагают, что оборотни выглядят очень похоже на людей, однако они всегда окружены аурой дикости (хотя и не обязательно звероподобности). Судя по всему, они путешествуют стаями точно так же, как сами охотники перемещаются с места на место сплочёнными ячейками. Они яростно борются за свои территории, охраняя даже замусоренные парковки или захламлённые домики для аренды так, словно это святилище или реликт. Большинство охотников видят в подобных стаях простые банды головорезов, способных превращаться в волков.

Само собой, существует немало исключений, доказывающих это правило: многие действуют в одиночку и получают свои способности благодаря шкурам животных, которые они накидывают на себя или попросту пришивают к собственной коже. Другие стремятся разгадать древние загадки и уничтожить местных чудовищ так же, как сами охотники, в то время как третьи похищают людей и держат их для размножения, выполнения чёрной работы или даже для пропитания.

Стоит ли упоминать, что многие из них даже не становятся волками? Охотники часто рассказывают друг другу истории о созданиях, превращающихся в домашних котов, ягуаров, львов, пучеглазых амфибий, боровов, быков или даже в *деревья*. Либо эти истории представляют собой чистый вымысел, либо мир – куда более странное и опасное место, чем опасаются нынешние охотники. Более того, если верны предания, утверждающие, что оборотни размножаются посредством укуса, то... зомби-апокалипсис кажется не такой уж пугающей перспективой в сравнении с этой трагедией.

Могут ли охотники заключить союз с оборотнями? Это не слишком распространённая практика, но порой люди действительно идут на контакт с ликантропами. Если обе стороны преследуют одного врага или защищают смежные территории, речь

действительно может зайти о полноценном союзе. Такие союзы редко сохраняются на протяжении долгого времени. И ещё реже они оказываются по-настоящему *дружескими*. Но они действительно имеют место в охотничьей практике.

Что касается остальных, то они считают, что ликантропов необходимо спасти от проклятия или убить прежде, чем они смогут причинить кому-нибудь боль. В конце концов, это хищники. Они едят мясо. Иногда – человеческое мясо. Вопрос заключается в том, как их убить. Самым распространённым вариантом является использование серебра, однако оно в равной степени может как повредить им, так и не причинить ни малейшего вреда. Наперстянку и волкобой⁹ часто считают источниками сильнейшего яда, способствующего уничтожению оборотней (впрочем, не следует забывать о том, что неправильное использование наперстянки может окончиться летальным исходом и для самих охотников). Равным образом, многие охотники рассказывают, что для убийства оборотня необходимо заставить его выпить святой воды, снять с него шкуру или разрушить его святилище (которое может быть как древним камнем, так и сломавшейся телефонной будкой – а потому распознать святилище ликантропа с ходу не сможет ни один охотник).

Проблема заключается в том, что даже до этой стадии нужно ещё добраться. Оборотни чрезвычайно быстры. Большинство из них обладают нечеловеческой силой. Их тела снабжены самыми жуткими и смертоносными особенностями тех животных, формы которых они принимают, будь это когти, клыки, абразивная кожа, способность издавать парализующий вой или регенерировать ткани с невероятно быстрой, поистине демонической скоростью. Что ещё хуже, некоторые оборотни выглядят столь неестественно, что охотники теряют сознание сразу после столкновения с ними или даже съеживаются в позе эмбриона после победы над своими противниками. Некоторые навсегда забывают о том, что с ними случилось, хотя порой охотники всё же находят способ пробить эту стену воспоминаний и вернуть себе память.

Одержимые

Группа бродяг со стеклянными глазами и беззубыми ртами достают кричащего младенца из мусорного контейнера и передают его из рук в руки. Они уже знают, что им предостит отдать дитя той же сущности, которая забрала и их собственные тела.

Офисный работник понятия не имеет, почему он продолжает выцарапывать тайные символы на нижней поверхности стола, однако он чувствует, что голосам в его голове это нравится, и они продолжают давать ему самые интригующие обещания.

Мать троих детей знает, что в ней теперь живёт и вторая, мёртвая женщина. Когда она смотрит в зеркало и позволяет ей выйти наружу, в отражении появляется лицо мёртвой женщины с красными губами, чёрными глазами и длинным голодным языком.

Хотя охотники не всегда это понимают, но иногда создания, обладающие оборотническими способностями, носят что-то внутри себя. Эти “твари”, скрывающиеся в глубине души своей жертвы, используют человеческую плоть как убежище. И чем больше времени они проводят внутри носителя, тем больший контроль они обретают над его телом. Неудивительно, что со временем одержимые начинают проявлять монструозную натуру своих хозяев, причём нередко – на физическом уровне.

Люди подвержены самым разным проявлениям одержимости. Призраки, демоны, заблудшие души, инфекционные паразиты или другие потусторонние сущности способны ворваться в наш мир, забрав себе тела смертных. Когда подобная сущность вселяется в человека, чаще всего последствия одержимости проявляются чрезвычайно медленно. Это просто семя, неслышимый голос, подталкивающий человека к греховным мыслям или прививающий ему жуткое представление о реальности – например, убеждая его в том, что

⁹ Волкобой, или волчий корень, – народное название аконита.

загадочное исчезновение его жены этим утром означает, что она изменяет ему с соседом. И только по мере того, как паразит начнёт обретать над волей смертного настоящую власть, его сущность начнёт изменять само тело своего носителя.

Работник канализации становится жертвой червей-паразитов и начинает всё чаще замечать, как они показываются у него на радужной оболочке глаз или приподнимают кожу под разлагающимися ногтями. Неуловимая сущность, воплощающая собой сконцентрированную жажду убийства, проявляется в форме окровавленного ножа, который сам по себе возникает в руке носителя, или в форме воспоминаний о замученных жертвах, имена которых теперь появляются у него на теле, напоминая шрамы или ожоги. Мальчишка, захваченный духом местного педофила, начинает чувствовать странную тягу и несвойственное ему влечение, приводящее к необычайно быстрому половому созреванию.

Как поступают охотники при столкновении с одержимыми? Самые агрессивные уничтожают последних на месте. Эти создания странно выглядят. Они демонстрируют нечеловеческую природу всей своей внешностью. Они заслуживают немедленной казни. Более разумные и любознательные ячейки иногда решают провести череду исследований, стараясь узнать, чем именно одержим человек и как эта тварь забралась в разум смертного. Наконец, те, кто ищет возможности спасти жертву, обычно ставят перед собой задачу скорейшего “исцеления” смертного. Они стараются извлекать паразитов из тела жертвы, хотя методы подобного извлечения разнятся от ячейки к ячейке. Одни полагают, что для изгнания паразита будет достаточно экзорцизма, в то время как другие организуют целую череду пыток, стараясь сделать плоть жертвы непригодной для паразита и заставить последнего броситься прочь подобно крысе, покидающей тонущее судно.

Демоны

Он носит белый костюм, белый фрак, белую обувь и белую улыбку. Он предлагает вам именно то, что вы хотите. И вы говорите ему, что соглашаетесь на его условия вне зависимости от цены. Это именно то, что он хочет услышать.

Это маленькое, кожистое создание с огромной присоской вместо рта и рогами на голове. Оно обнюхивает землю, и охотники подаются вперёд. Они смотрят за ним, потому что знают: именно там, где бес остановится и облизнет землю, произошло то убийство.

Она может принять любое обличье, о котором может мечтать подросток. Она может стать похотливой учительницей в библиотечарских очках, испорченной соблазнительницей вроде той, которую он увидел в каталоге Victoria's Secret в комнате своей матери, или даже Бетси – девочкой из класса для занятий английской литературы. Но когда-нибудь она захочет показать ему ту сторону, которую любит она. Ту, в которой она выпускает хвост и раздвоенные копыта.

Строго говоря, эти существа не относятся к числу оборотней. Тем не менее, они обладают способностью принимать множество разных форм и обличий. Для большинства охотников их природа до сих пор остаётся тайной. Судя по всему, эти создания предлагают людям различные сделки. Или они кажутся просто болтливыми бесами, служащими необъяснимым целям (во всяком случае, необъяснимым до тех пор, пока не раскроется их подлинная натура). Они могут сидеть на берегу реки, оплакивая тело хозяина, покачивающееся на воде. Они могут принимать облик сов или кошек, а могут и забирать тела смертных, вступивших с ними в дьявольский договор.

Происхождение термина *дэмон* или *даймон* обладает более добродетельной семантикой, нежели та, которую охотники приписывают своим врагам. Так, *дэмон* считался мистической сущностью, способной наделять смертных божественным знанием или силой. Увы, со временем термин начал использоваться по отношению ко всему зловещему, дьявольскому и инфернальному.

И до определённой степени это значение соответствует истине. Демоны глубоко эгоистичны. Нередко они воплощают то, что смертные называют “злом”. Судя по наблюдениям самих охотников, эти создания причиняют вред окружающим не потому, что им это нравится, но потому, что зло служит их интересам. Что ещё хуже, зло служит невидимым тварям, которые держат на поводке самих демонов.

Но кто может управлять демонами, если они и правда действуют не по своей воле? Может ли это быть сам Люцифер, как утверждают участники Люцифуга? Или меньшие демоны находятся в услужении у более могущественных, которые, в свою очередь, служат другим, поистине непостижимым созданиям? Или все они повинуются магам, вампирам или вервольфам, проклятым самим Господом? Могут ли они быть беглецами, покинувшими какой-то невидимый мир, или узниками, освобождёнными из ослабевающих стен преисподней?

Даже участники Люцифуга, отслеживающие подобных созданий и даже порой удерживающие их на привязи (к счастью, лишь временно), не обладают точными ответами на вопрос об их сущности, хотя порой составляют достаточно убедительные, но глубоко обманчивые теории.

Чего хотят сами демоны? Судя по всему, они служат порокам. Они любят склонять других к согласию на их услуги в ублажении самых примитивных человеческих желаний. Похоже, они извлекают из этого определённую пользу подобно тому, как вампир извлекает из смертных кровь. Для “поощрения” смертных на участие в подобных сделках демоны могут принимать разные обличья и формы. При этом один из них может склонять человека к возвращению к героиновой зависимости, в то время как другой может преследовать более простую и даже относительно безвредную цель вроде участия в однодневном протестном шествии или краже предмета из бакалейной лавки. Некоторые демоны предпочитают создавать обширные цепи взаимных долгов, заключая сделку с одним человеком, который затем соблазняет другого, который искушает третьего и так далее.

Но что получают жертвы подобных сделок? Именно здесь в дело вступает номенклатура демонов: судя по всему, эти создания до сих пор остаются хранителями древних знаний. Никто не знает, как они получили подобные знания (возможно, они обладают ими по праву рождения, а может, они получили их взамен на оказанные смертным услуги), однако демоны способны раскрыть человеку глаза на множество тайн – и они охотно это делают. Разумеется, они никогда не рассказывают всего. Но даже того, что они передают соблазнённым смертным, достаточно, чтобы эти силы можно было назвать опасными, чаще всего опуская ту часть, которая и заработала им дурную славу.

Всё это делает демонов чрезвычайно опасными противниками – и опасными прежде всего для самих охотников. Возможность получить от демона запрещённые знания (местоположение обломков летающей тарелки, адрес вампира, собравшего вокруг себя культ личности, истинное имя ненавистного колдуна) иногда слишком соблазнительна, чтобы охотник мог воспротивиться желанию обрести это знание.

Также стоит заметить, что далеко не каждый демон потакает грехам или обладает невероятным могуществом. Многие из них оказываются простыми фамилиарами или бесами, странными кобольдами или домовыми. Опять же, нередко они служат куда более могущественным демонам, не представляя собой ничего особенного. А возможно, это и вовсе не демоны, и охотники называют их этим словом лишь потому, что не знают, какое ещё название они могут им дать.

Сказки о феях

Девочка прорывается сквозь живую изгородь, царапая о шипы обнажённую кожу. Чем ближе она подходит к этому миру, тем сильнее в ней поднимается жажда чужих сновидений и грёз.

Мальчик с татуировкой в виде розы получает удар битой по лицу. Его нос резко проваливается в глубины черепа. Раздаётся хлопок, и вот уже на его месте красуется лишь грудa палок, камней и собачьих отходов.

Это не мужчина. Это не женщина. Это непостижимое в своём гермафродитизме создание. Длинное платье, сделанное из серебристого лунного света. Зубчатый воротник вокруг шеи. Завихрения палисандра вокруг запястий. Лицо, усыпанное бдительными глазами.

Предания не лгут. Мало того, действительность куда хуже: сказки, которые вы читали у братьев Гримм, слишком оптимистичны. Иногда в тёмном лесу вы можете наткнуться на домик с пышными стенами. Когда вы кусаете их, пряничная начинка начинает кровоточить. Иногда вы можете встретить злую мачеху с ядовитым яблоком и терновыми шипами вместо глаз. Или семь гномов, которые могут спасти вас от смерти, если вы поклянётесь вечно служить их согбенным хозяевам.

Рассказывают, что порой охотники сталкиваются с Самыми Настоящими Феями, хотя куда чаще они встречают подменышей. “Самые Настоящие Феи” – это... впрочем, кто знает, кто они такие? Воплощённые кошмары? Древние духи, жестокие и озорные? Некоторые выглядят подобно людям, хотя ступают через этот мир с таким ужасающим и величественным изяществом, что становится очевидной их тайная и зловещая натура. Другие представляют собой не что иное как тени, формы, цвета, запахи: чужеродное мерцание света на просеке, запах могильных цветов из канализационного стока.

В отличие от настоящих фей, подменыши кажутся простыми лгунами. Они утверждают, что некогда были похищены феями, а затем пробили себе дорогу назад в этот мир, однако охотники подозревают, что в действительности подменыши несколько не отличаются от созданий, описанных в древних преданиях: не похищенных людей, а чудовищ, оставленных смертным родителям вместо украденного ребёнка. И даже если они не лгут, охотники понимают, что человек, похищенный феями, неизбежно изменится – и едва ли к лучшему. Некоторые кажутся простыми людьми, но стоит приказать им остановиться – и они превратятся в грудy листьев или расползающуюся армию червей-бразников. Другие кажутся смертными только в определённые периоды времени: если увидеть их боковым зрением или взглянуть на них сквозь дверной проём, можно заметить пару рогов, пасть, заполненную искривлёнными зубами, или кожу, состоящую из поблёскивающего плюща. Хорошая новость заключается в том, что многие из них умирают от тех же повреждений, что и нормальные люди: от ножа в животе или пули в голове. Плохая новость: как только охотник приходит к выводу, что подменыш мёртв, он уползает с места собственной гибели, разбрызгивая вокруг себя сок какого-нибудь странного яблока, которое лежало у него в кармане.

Человеческие сердца, впустившие тьму

Так удобно, когда любое встреченное чудовище подходит под чёткую категорию. Тем не менее, это большая редкость. Всякий раз, когда охотник считает, что он близок к разгадке, ответ исчезает в жутком пятне, странном символе, врезавшемся в роговую оболочку, в брызгах пролитой крови. Что ещё хуже, многие из так называемых “монстров” не только обладают человеческим происхождением, но и, по большей части, до сих пор остаются людьми – даже если и в незначительной степени. Возможно, они обладают сверхчеловеческими способностями или служат порождениям ада, однако они всё ещё обладают сердцами и разумом полноценных людей.

Ведьмы, колдуны, чернокнижники

Колдун ускользает от своих преследователей на болоте, вычерчивая непостижимый символ на выгибающемся корне кипариса. Из трясины поднимаются виноградные лозы, которые хватают за ноги всякого, кто бежит за ним.

Высоко у себя в пентхаусе волшебница заканчивает ритуал, потребовавший не один год для собрания всех необходимых реагентов, включая слезинки семи слепых мальчиков, каплю воды из каждого океана и чашу, полную крови трёх мифических животных. Этой ночью город содрогнётся от ужаса.

На пустой городской улице начинает пахнуть озоном. Волосы на руках охотника поднимаются в оглушающем порыве статического электричества. Запоздало он замечает нечеловеческую фигуру в окне третьего этажа. Затем в него попадает молния. Дважды.

Магия совершенно реальна. Это воплощение сверхъестественной воли наряду с постижением древних загадок вселенной. Человечество всегда стремилось к обретению знаний. Иногда эти знания уходят корнями в зловещие тайны, позволяющие человеку управлять силами, которые ему следовало оставить в покое – во всяком случае, если сам человек желает провести долгую и счастливую жизнь. Но некоторые охотятся за подобными знаниями с энтузиазмом безумцев. Многие становятся колдунами, обретая возможность направлять полученные знания на исполнение своих желаний. Один колдун просто чувствует зов некоей силы, которая погружает его в состояние дрёмы и наделяет способностью изменять реальность, стоя на вершине фантасмагорической башни. Другой вынужден прикладывать нечеловеческие усилия к постижению своей силы, заучивая древние и, казалось бы, невозможные заклинания, собирая знания из старинных книг и вырывая их из пастей чудовищ.

На что *не* способна магия? Именно в этом вопросе и заключается самое страшное и загадочное. Потому что со стороны кажется, будто с помощью магии можно сотворить всё, что угодно. Зачарованные броски костей или получение карт, идеально способствующих удачной игре. Призыв животных из круга защитных огней в снежной тундре. Высасывание крови из тела жертвы. Массовые убийства по мановению руки. Исчезновение на виду. Хорошая новость заключается в том, что мало кто из волшебников обладает достаточной силой, чтобы хранить при себе больше, чем пару трюков. Плохая новость: охотникам редко удаётся понять, какими способностями обладает конкретный маг, пока он не пустит их в ход.

Одни заклинатели проявляют способность к созданию материала из воздуха. Другие могут повторить такой трюк лишь после длительных периодов медитации, ритуалов и церемоний. Опять же, откуда охотникам знать, как действует магия? Иногда они могут сделать кое-какие выводы благодаря продолжительному наблюдению за жертвой, однако не всегда можно полагаться даже на чистую логику. Некоторые удивительные, но всё же естественные события возможны даже при обыкновенном стечении обстоятельств. Само собой, молния, трижды бьющая в одно и то же дерево, кажется *странной*. А игрок, раз за разом получающий 21 очко на руки, *подозрителен*. Но действительно ли эти явления принадлежат миру магии? Иногда охотники делают неправильный вывод. Иногда они видят магию там, где имело место обычное совпадение. Далеко не одна невинная жертва погибла от рук охотников, убеждённых в том, что тот или иной человек несёт на себе проклятие или пошёл на сделку с судьбой. Но он этого никогда не делал. Он был простым человеком.

И в этом заключается главная проблема охоты на ведьм. Маги – такие же люди, как и сами охотники. Невзирая на убеждение некоторых охотников в том, что ведьму можно определить по явным физическим отклонениям (странным пятнам, полителии, раздвоенным языкам и так далее), подобные “признаки” редко соответствуют подлинным атрибутам магов. Колдуны выглядят точно так же, как и нормальные люди. Однако в этом охотники тоже видят своё преимущество. Они знают, что маги страдают не меньше обычных людей. Пуля, которая заставила бы вампира попросту рассмеяться, убьёт колдуна на месте. Маги не менее восприимчивы к человеческим недостаткам. Они хранят документы на ипотеку, беспокоятся из-за разводов, прекрасно видны на видеозаписях.

Тем не менее, это качество зачастую приводит лишь к дополнительным проблемам во время охоты. Разве не следует считать убийством пресечение жизни другого человека? Обезглавь вампира, и он обратится в пепел. Обезглавь ведьму, и ты... обезглавил человека. Помимо юридических проблем, связанных с истреблением магов, некоторые охотники мучаются нравственными терзаниями, неизбежно сопровождающими охоту на ведьм. Охотники, переживающие такие проблемы, склонны обращаться с магами самыми ненасильственными методами. Если они могут похитить их и “перепрограммировать” на отказ от магии – прекрасно. Если они могут шантажировать колдуна для того, чтобы вынудить его отречься от своей дьявольской силы или заставить его впредь использовать свои знания во благо всего человечества - прекрасно. Однако гораздо чаще для этого необходимо причинить магу боль или убить его. А потому далеко не один охотник на колдунов со временем начинает пробуждаться в холодном поту, задаваясь вопросом, давно ли он стал подобным чудовищем.

Но почему вообще ведётся охота на магов? Какой вред они причиняют миру? В сущности, далеко не каждая ячейка участвует в охоте на колдунов. Многие из них считают партнёрские отношения с магами вполне допустимыми или даже выгодными. Разумеется, даже такая выгода может со временем привести только к новым проблемам. Иногда колдуны и охотники обращают внимание на одни и те же источники могущества: запретные знания, древние артефакты, эзотерические загадки. Иногда случается так, что ни одна сторона не готова допустить, чтобы их соперники завладели ответами на подобные тайны, что быстро приводит к идеологическому конфликту – в противовес внутреннему конфликту, к которому зачастую приводит охотников месть. Маги всегда интересовались как земной, так и сверхъестественной властью. Некоторые охотники хотят забрать эту власть себе.

Другие ячейки ставят перед собой задачу истребления магов, поскольку, несмотря на человеческую природу самих заклинателей, магия, которую они практикуют, не принадлежит к этому миру, а потому воплощает сознательное желание идти неверной дорогой. Ведь парень, угоняющий автомобиль, не причиняет никому прямого вреда – однако его всё равно наказывают. Если человек совершает убийство в состоянии опьянения, никто не стремится его оправдать. Некоторые охотники полагают, что магия противоестественна, а потому всякий, кто практикует её, сам разрывает связь с естественным миром. Для многих Бдение становится дорогой к очищению природы от подобных аномалий.

Заключительная проблема? Существование магии заставляет некоторых охотников заглянуть внутрь себя и встретиться с тьмой, заполняющей их души. Далеко не один охотник владеет определёнными Достижениями благодаря участию в своей структуре. И эти способности зачастую выглядят чрезвычайно похоже на магию. Имеют ли они право оправдывать себя? Или они просто... маги, такие же, как и все остальные? Большинство охотников, обладающих нечеловеческими способностями, оправдывают их какими-либо суждениями наподобие: *о, это ритуалы, дарованные мне Богом или я использую эти пугающие способности для того, чтобы встать на пути у зла, а ведь цель оправдывает средства*. Тем не менее, некоторые охотники на колдунов признают горькую иронию своего положения и страдают от сильнейших приступов вины.

Культы и культисты

За дверью железнодорожного вагона можно увидеть мерцающие огни. Внутри собрались нагие мужчины и женщины, вызывающие к ужасному зверю с лицом, напоминающим красную мандалу. Они просят его прийти в этот мир, чтобы его покорные рабы смогли верно служить ему. Воздух наполнен туманом с наркотическим запахом. Таково дыхание зверя.

Монитор высвечивает каскад инструкций, которые AS/400 составляет для своих слуг и приверженцев. Он предлагает своим последователям подключиться к сети и “загрузить” электронные схемы в свою кровеносную систему.

Бумажный самолётик приземляется на стол администратора. Он послан группой его коллег, которые стоят вокруг, наклеив на лица одну и ту же улыбку. Он смотрит на самолётик и видит текст, который гласит, что он может похудеть, стать богатым, обрести тайную “силу”, стоит ему только этого захотеть. Они уже возжелали этого. Они стали великими. И они хотят, чтобы он присоединился.

Если обратиться к истокам, всё это кажется светлым и добрым. Само слово “культ” происходит от латинского *cultus*, что означает “заботиться” или “вскармливать”. Тем не менее, в наши дни это слово утратило большую часть своей теплоты. Каждый культ о чём-то заботится. И уж точно каждый из них что-то вскармливает. Он вскармливает внутренние способности своих участников, странных демонов, безумных чудовищ или самих себя. И культисты готовы заплатить за это великую цену, будь это их собственные тела и рассудок – или здоровье и неприкосновенность невинных людей.

Безусловно, некоторые культы действуют совершенно открыто. Их члены похожи на голосащих лунатиков, призывающих какую-то тёмную сущность выйти из-за незримой завесы. Они пускают нервно-паралитический газ в торговые центры, принося жертву своим демоническим повелителям ради обретения великой силы. Они распевают странные песни, выращивают змей и бормочут на бесовских языках. Разумеется, существование этих культов тревожит охотников, но их представители постоянно держатся на виду. Они носят печать сумасшествия прямо на теле: на рукаве, рядом с пятнышком крови, оставшимся с предыдущего ритуала, или на циферблате наручных часов, отсчитывающих время до начала каких-то зловещих событий.

Но не они вселяют в сердца охотников *подлинный ужас*.

Нет, по-настоящему страшны только те из культистов, кто остается в тени. Те, кто не рассказывает о своих желаниях вслух. Они маскируют себя под религиозные коллективы, группы взаимопомощи, клиники липасакции, городские дружины, академические братства, товарищества, муниципалитеты или фанатские объединения. Они не носят подозрительных роб (по крайней мере, когда на них смотрят непосвящённые). У них нет зловещих татуировок, выдающих в них рабов древнего демона или бога (во всяком случае, в тех местах, где их могут увидеть окружающие). Они смешиваются с остальными смертными. И это делает их чрезвычайно опасными.

Возникает вопрос, чем на самом деле занимаются культы. Некоторые поклоняются жутким богам и могущественным духам. Их вера обеспечивает подобных сущностей необходимой энергией, которая служит им подобно самому настоящему пропитанию. Другие работают на чудовищ приблизительно в той же степени, в которой сами охотники работают против них. Вампир может сформировать стадо гулей, зависящих от его крови и видящих в своём покровителе иерофанта, героя или божество. Другой культ может упорно следовать идеалам фундаментализма. Третий окажется одержим идеей общения с хозяевами НЛО, освещающих ночное небо огнями, или с привидениями в старинных домах. По словам охотников, безопасных культов просто не существует.

И снова горькая ирония. Можно ли утверждать, что ячейки, содружества и структуры охотников далеко ушли от культов, объединённых общей целью? Представители Люцифуга следят за тем, чтобы численность их представителей была равна 666 участникам, и возводит свою родословную к Сатане. Долгая ночь поддерживает эсхатологические концепции и называет Апокалипсис ключом к обретению идеальной вселенной. Культистские практики? Вполне допустимы.

А потому культы служат тёмным отражением самих охотников и их одержимости - отражением, которое большинство охотников отказываются признавать. Некоторые культы образовались из старых ячеек, члены которых сошли у сма или поддались такому нравственному разложению, что их идеалы приобрели совершенно иную окраску.

Городская ячейка начинает охотиться на чудовищ и очень быстро выходит на мага, приносящего маленьких детей в жертву канализационному змею Нденгею. Они обнаруживают, что маг получает *чертовски много* благодаря заключённой сделке. Нет, они не начинают приносить жертвы самостоятельно. И, вероятно, они убивают мага. Но со временем ужас и величие сделанного открытия продолжают преследовать охотников. Часть ячейки (если даже не все её представители) начинают думать, что, может быть, им понадобятся новые средства для поддержания безопасности города. И вдруг они узнают, что местный ликантроп регулярно навещает своего племянника, страдающего синдромом дефицита внимания и гиперактивности, который, скорее всего, станет оборотнем вслед за дядюшкой. Разве не будет справедливым предложить его в жертву чудовищному змею ради обретения необходимой силы? Разве это не честная цена за безопасность города? Они решают пойти на этот шаг. И всё приходит в порядок. До тех пор, пока сила не начинает убывать. Или пока охотники не заболевают. И в этот момент Нденгей предлагает им возратить утраченное могущество, если только они сумеют найти ещё одного блудного сына, не заслуживающего права цепляться за эту жизнь...

И это ещё одно свойство культов. Они предлагают великую силу. Они всегда могут что-нибудь предложить нуждающемуся, даже если этой силы не существует в действительности.

Потрошители

Лето. Человек в газовой маске преследует молодую девушку по тёмным комнатам опустевшей школы. Этой капризной стервочке предстоит заняться любовью с его ножом.

Зима. По снегу, запачканному свежей кровью, идёт кричащая женщина. Поджидающие офицеры дочиста разряжают в неё свои табельные револьверы. Она не обращает на это внимания. Она ускоряет шаг. Она не останавливается. Она продолжает кричать.

Весна. По крайней мере, охотнице снится, что уже весна. Она бежит через луг. Поют воробьи. Порхают с ветки на ветку зяблики. Неожиданно ногу пронзает боль. Она застревает в капкане. Небо темнеет. Солнечный диск заливают кровью. Сквозь облака проступает лицо убийцы, о смерти которого она так долго молилась, так долго просила. Он здесь.

Среди людей – и даже среди охотников – попадают те, кто медленно сходит со своего пути. Они теряют рассудок. Они предаются соблазнам. Они поддаются желанию убивать.

Охотники называют их “потрошителями”. И к их колоссальному беспокойству, это явление только набирает силу с каждым прошедшим годом. Практически все из этих созданий ведут одинокий образ жизни серийных убийц. Некоторые забирают жизни в надежде преподать окружающим “нравственные уроки”. Другие пытаются отомстить своим обидчикам. Третьи стремятся оборвать жизнь каждого, кто принадлежит к определённому социальному типу — женщин, подростков, мужчин, напоминающих им собственных отцов, трансвеститов или психотерапевтов, - и удовлетворяют своё желание с огромным рвением, заливая себя потоками крови.

Нередко путь потрошителей выбирают сами охотники. Зачастую именно они становятся самыми опасными среди серийных убийц. Человек видит слишком много. Человек сходит с ума. В следующий раз, когда он попадает на глаза общественности, у него в руках посвёркивает пара разделочных ножей, которые он использует против каждого члена семьи убитого оборотня. Против каждого ребёнка, каждой тётушки, каждого дальнего родственника. Или он начинает видеть носителя сверхъестественной заразы в любом, кто попадает ему на пути, а в странных загадках и шифрах, которые он оставляет после каждого убийства, воплощено его подсознательное желание попасть в руки полиции. Или, может быть, он оставляет ключи к разгадке древней тайны, которая и привела к деградации его разума.

Почему такое количество потрошителей проявляют сверхъестественные способности? Ни один охотник не знает ответа на этот вопрос. Но каждый боится этого ответа. Может ли оказаться так, что в действиях потрошителей проявляется воля чистого зла? Можно ли предположить, что в человеческом разуме есть невидимый переключатель, способный наделить человека чудовищными возможностями, если тот случайно его заденет? Может ли какой-нибудь кровожадный бог или дьявол вдохновлять таких потрошителей на убийства?

Диапазон способностей этих созданий велик, хотя в целом прослеживаются определённые модели. Некоторых отличает способность игнорировать боль. Другие обладают непостижимым талантом к дедукции и решению задач. Третьи проявляют нечеловеческую силу, подвижность или зачатки экстрасенсорных способностей.

Существование потрошителей вселяет в сердца охотников ужас. В глазах большинства из них это чума, которую нужно выжечь огнём как можно скорее. Однако встречаются и те, кто налаживает с ними контакт, надеясь обрести их поддержку или спасти человеческую душу, похороненную где-то в глубинах их тёмной сущности. Может ли увенчаться успехом попытка такого охотника? Или он обнаружит лишь бездну, затягивающую его самого на путь потрошителя?

Повседневные враги

Может ли стать объектом охоты простой человек? Самый обычный смертный? Не обладающий никакими потусторонними силами? Не связанный с древними тайнами, не стремящийся утолить жажду крови?

Да, хотя эта практика и не получила широкого распространения среди охотников. Большинство из них знают, что они постоянно действуют на границе закона, и объявление охоты на людей не кажется им хоть сколько-нибудь мудрым шагом. Однако порой без этого не обойтись. Мафиозная группировка, вторгающаяся во владения охотников. Террорист, подрывающий целые кварталы в небольшом городке в попытке прекратить деятельность абортных клиник. Педофил или серийный убийца без каких-либо потусторонних способностей. Такие смертные могут и заслуживать пулю в голову или, по крайней мере, похищения и устранения всякой возможности убежать от вызванной полицией.

Кроме того, некоторые люди по неосведомлённости способствуют деятельности настоящих чудовищ. Финансист, помогающий корпорации уклоняться от налогов и тем самым преумножающий казну древнего вампира, должен увидеть свою ошибку – или расстаться с жизнью. Торговец наркотиками, невольно распространяющий духовных паразитов среди своих клиентов, заслуживает сурового урока на тему защиты прав потребителей.

Тем не менее, с нравственной точки зрения эта дорога – одна из сложнейших в глазах охотников. Они ведут войну, которую не способны вести правоохранительные органы, лишённые сил, полномочий и даже знаний, необходимых для вступления на дорогу охотников. Но обратное тоже верно. Смертное законодательство разбирается с тем дерьмом, которое не должны разгребать охотники. Если кто-нибудь переходит эту границу, ему приходится столкнуться с тяжёлыми нравственными вопросами. И порой моральный кодекс ломается под грузом новых обязанностей, добровольно взваленных охотником на свои плечи.

Аномалии

Из засвеченного снимка, сделанного на Полароид, выползает обожжённый мужчина. Его кожа деформирована в соответствии с изображением на самой фотографии. Ему нужно только одно: вернуть на фото свою жену.

Белохвостый олень выскакивает на дорогу, покачивая тяжёлыми чёрными опухольями, свисающими с его морды и шеи. Машина сбивает его намертво. Плёнка на опухлях лопаётся. Изнутри выползает нечто похожее на клубок змей. Только это не змеи...

Ряд белых огней проносится в ночном небе. Двое тинейджеров, заметивших их появление, чувствуют, что теряют сознание. Несколько дней спустя парень очухивается на пустынном шоссе. Его девчонка лежит рядом. Из шеи торчат переломанные позвонки.

Если бы только все тайны и ужасы можно было категоризировать и изучить... К сожалению, это попросту невозможно. Как бы охотники ни стремились к формированию единых и легкодоступных принципов систематизации встреченных ими монстров, по большей части им приходится иметь дело с тем, что находится за пределами известных им фактов. Отчасти это объясняется тем, что многие чудовища уникальны. Они могут присутствовать в единственном экземпляре на всю планету. Или могут быть частью разрозненной клики вымирающих созданий. Однако каждую ночь может возникнуть новое чудовище, появившееся на свет безо всякой генетической связи с предшественниками и без каких-либо природных аналогов.

Именно это не позволяет Бдению закостенеть. И именно это делает Бдение смертельно опасным. Пока ячейка только приближается к пониманию своего нынешнего врага, в мире появляется что-то новое. Что-то более страшное.

Множество недалёких охотников боятся таких аномалий из-за способностей, которыми они обладают, будь это умение стирать память или обладание парой сосков, разбрызгивающих кислоту.

Но опытные охотники знают, что монстров следует бояться не потому, что они *могут* сотворить с человеком нечто поистине омерзительное, но потому что они *хотят* это сделать. Они жаждут мести. Жаждут порока. Жаждут осуществить мечту о вселенском опустошении, которое сделает их единственными обитателями руин, королями мёртвой земли.

Побуждения монстров, а не их способности, - вот что делает их существование величайшей угрозой для человечества.

Глава вторая: Создание персонажа

*На один удар по истинным корням зла приходится
тысяча охотников обрубить его ветви.*

Генри Торо.

Охотниками не рождаются и не оказываются по случайности. Ими становятся под давлением обстоятельств. Ни один человек не способен по доброй воле связать свою жизнь с постоянным риском, особенно если речь идёт об охоте на тварей, существование которых остаётся загадкой для всего человечества. Приступить к Бдению может лишь тот, кто искренне убеждён, что другие варианты, включая отсутствие какой-либо реакции, - намного хуже. Встать на дорогу Бдения означает спуститься по лестнице в жуткую комнату в подвале окружной библиотеки вместо того, чтобы развернуться и броситься наверх. Найти письмо человека, прожившего многие сотни лет и до сих пор подающего признаки жизни, и отказаться списать это на опечатку. Вырезать кресты на девятимиллиметровых пулях, потому что какой-то непостижимый инстинкт подсказывает, что это поможет одолеть “демонов”, болтающихся возле детской площадки в ожидании новых жертв.

В сердце Бдения лежит выбор: осознанный, одержимый, граничащий с безумием, но всё-таки честный выбор пойти туда, куда не решаются ступить даже ангелы. Бдение – это решение остаться на выбранном пути вместо того, чтобы броситься под “защиту” осознанного невежества. И со временем, под давлением обстоятельств и испытаний, всякий, кому удалось уцелеть в результате сделанного выбора, становится совершенно иным человеком. К несчастью, как и в любом процессе преобразования, часть “изначального материала” утрачивается. Человек, приступивший к охоте, напоминает меч, побывавший в пылу сражений. Чем чаще и дольше он служил своему хозяину, тем больше зарубок и трещинок появляется на его поверхности. Тем не менее, эти трещинки носят практически незаметный характер, что и делает их чрезвычайно опасными. Это лишь крохотные царапины, недоступные глазу, которые терпеливо ждут одного неверного удара, чтобы разрушить некогда целостное оружие на тысячу острых черепков.

Создание персонажа для **Hunter: The Vigil** требует формирования ролевого образа, обладающего одновременно человеческими чертами и... чем-то большим. Такие протагонисты обрабатываются шаг за шагом. Вы должны решить, кем *был* ваш охотник (кто он, откуда пришёл и чего ищет) и вместе с тем - какому преобразованию он поддался на пути Бдения (какое событие сделало вашего персонажа охотником и какие конфликты оно породило внутри него). Каждая стадия создания персонажа даёт вам возможность отточить своё видение его образа, придавая ему дополнительную глубину. По мере того как вы создаёте протагониста, не забывайте, что яркая личность обладает не только сильными сторонами. Лишь слабости, цели, причуды, желания и маленькие грязные тайны делают её правдоподобной. В то время как скелет протагониста вполне можно составить при помощи характеристик, которые отмечаются на листе персонажа, само их существование (или отсутствие) наряду с чертами характера, не выражающимися в игромеханических терминах, выходит далеко за пределы технических величин. Именно они создают интересный образ.

Памятка о формировании ячеек

В вопросах жизни и смерти протагонисты (чаще всего составляющие ячейку) вынуждены полагаться друг на друга на регулярной основе. Это требует определённой взаимодополняемости их способностей, которая вполне может сформироваться среди охотников естественным образом, однако которой, возможно, понадобится участие со стороны игроков. Поскольку многие игры по сеттингу **Hunter: The Vigil** посвящены

деятельности единой ячейки, которую и представляют протагонисты, игрокам следует подумать не только о концепциях своих персонажей, но и об общей концепции охотничьей группы. Это может сослужить хорошую службу при составлении связной истории. Персонажи не обязаны разделять общую предысторию, цели или перспективы (хотя подобные взаимосвязи могут придать игре особой глубины). Тем не менее, если игроки согласуют образы своих персонажей друг с другом в достаточной степени, чтобы убедиться, что они не попытаются убить друг друга при первой же встрече, поможет игре остаться приятной и интересной.

Равным образом, игрокам и Рассказчикам следует обсудить не только образы протагонистов, но и общий стиль, тему и атмосферу игры, чтобы гарантировать, что игра будет как можно более интригующей для всех участников игрового процесса.

Процесс создания персонажа

Используйте правила создания персонажа из книги **World of Darkness Rulebook**, дополнив его характеристики следующим алгоритмом в ходе **Пятого шага**:

Выберите **Профессию** (см. стр. 74-93). Определите, какую из Специализаций приобретает ваш персонаж, базируясь на его **Профессиональных навыках**.

Определите, к какому **ярусу** принадлежит персонаж. В случае со вторым ярусом выберите содружество, в случае с третьим - структуру (см. стр. 102-149). Вы можете выбирать дополнительные содружества и структуры, созданные Рассказчиком.

Персонажи **Hunter: The Vigil** обладают доступом ко всем Преимуществам смертных наряду с уникальными Преимуществами охотников. Некоторые из Преимуществ доступны лишь представителям определённых организаций (см. стр. 67-74).

Шаг первый:

Концепция персонажа

Концепция персонажа становится первым и вместе с тем - ключевым шагом в его создании. Будь это общая зарисовка из двух-трёх слов (“вдова, жаждущая мести”, “бывший раб вампира”, “фанатичный священнослужитель”) или что-нибудь более экспансивное (“книжный червь, который обнаружил слишком много секретов, охраняемых местными оборотнями, и который теперь пытается накопить достаточно сведений, чтобы защитить себя и своих любимых”), концепция становится фундаментом, из которого вырастает весь образ протагониста.

Хотя вы не обязаны определять на этом этапе конкретный тип своего охотника, не помешает уделить немного внимания видам Профессий, которые вы бы хотели видеть в игре, поскольку даже первоначальный замысел персонажа часто указывает на Профессию, которую он выбирает в качестве охотника (или наоборот).

Кроме того, имеет смысл обсудить с Рассказчиком, какой ярус охотничьих организаций будет задействован в игре. Разумеется, по мере развития истории вы сможете переходить от одного яруса к другому, а персонажи и вовсе могут начать игру в качестве изолированной ячейки, лишь со временем притянув к себе внимание местных содруществ или структур (или вступив с ними в конфликт). Тем не менее, если Рассказчик намеревается посвятить игру деятельности второго или третьего яруса организаций, вы можете держать в памяти доступные содружества и структуры, выстраивая образ охотника. В частности, некоторые качества персонажа (особенно религиозные взгляды) гораздо лучше подходят одним охотничьим группам, нежели другим.

Шаг второй:

Выберите Атрибуты

Как только вы разберётесь с концепцией персонажа и обдумаете его личностные качества, вам следует обратиться к механической основе своего образа. В игре используется черед характеристик, свидетельствующих о том, насколько умён, силен,

быстр, сообразителен или харизматичен ваш персонаж. Эти характеристики называются Атрибутами.

Атрибуты делятся на три категории: *Ментальную* (Интеллект, Сообразительность и Решительность), *Физическую* (Сила, Ловкость и Выносливость) и *Социальную* (Внушительность, Манипулирование и Самообладание). Чем больше очков персонаж вкладывает в тот или иной Атрибут, тем шире его способности в данной области. Таким образом, персонаж, обладающий четвёртым уровнем Интеллекта, гораздо умнее, чем персонаж с одним очком в данной характеристике. Каждый персонаж обладает одним бесплатным очком в каждом Атрибуте (всех трёх категорий), что отражает базовые способности нормального человека. Эти фундаментальные уровни характеристик не требуют вложения каких-либо очков. Каждый дополнительный уровень, который вы приобретаете в ходе создания персонажа, стоит по одному очку характеристик, доступных для распределения. Исключение представляет пятый уровень Атрибута, который стоит сразу два очка вместо одного. Другими словами, повышение Атрибута до пятого уровня стоит сразу пяти очков: первый уровень персонаж получает бесплатно, ещё три уровня приобретаются очко за очко, в то время как пятый стоит сразу два очка.

Каждый персонаж обладает одной категорией, в которой он преуспевает больше всего (и которая считается первичной), одной слаборазвитой (которая называется третичной) и одной промежуточной (которая называется вторичной), хотя в дальнейшем персонаж сможет повысить любые Атрибуты в пределах любой категории. Хотя некоторые стереотипы кажутся идеальными ориентирами для распределения Атрибутов, важно помнить, что настоящие люди (и правдоподобные персонажи) по-своему уникальны. Так, учёный практически наверняка выберет Ментальную категорию Атрибутов в качестве первичной. Если при этом он отличается харизматичностью и общительностью, Социальная категория может стать вторичной, в то время как Физическая – третичной. С другой стороны, если он предпочитает в свободное время заниматься пешим туризмом, бегать трусцой и ездить на горных велосипедах вместо того, чтобы болтать с друзьями, Физическая категория может стать вторичной, а Социальная – третичной. Более того, далеко не каждый учёный выберет те же приоритеты. Возможно, охотник никогда не был по-настоящему опытным исследователем и занял своё место лишь потому, что всех членов его ячейки перебили вампиры. В таком случае он может и не обладать Ментальной категорией Атрибутов в качестве первичной, сконцентрировавшись на Социальных или Физических Атрибутах вопреки всем стереотипам. Возможна любая расстановка приоритетов; важно лишь то, что Атрибуты призваны отражать ваш собственный взгляд на характер и прошлое персонажа (и его поведение в грядущей игре).

Выберите категорию Атрибутов, в которой ваш персонаж преуспевает больше всего. Она становится первичной, а потому получает сразу пять очков на распределение между тремя Атрибутами, находящимися в её пределах. Ещё четыре очка отходят во вторичную группу. Последняя категория получает всего три очка.

Таблицу, определяющую относительную величину этих Атрибутов, можно найти на стр. 43 книги **World of Darkness Rulebook**.

Шаг третий: Распределите Навыки

В то время как Атрибуты определяют базовые способности вашего персонажа, Навыки отражают задачи, которые он научился выполнять благодаря жизненному опыту. Любые действия, от стрельбы из укрытия до решения Судоку, представлены тем или иным Навыком. Как и в случае с Атрибутами, чем больше очков персонаж накопил в Навыке, тем лучше он выполняет связанные с этой характеристикой задачи.

Подобно самим Атрибутам, Навыки сгруппированы в трёх категориях (Ментальной, Физической и Социальной). Каждый персонаж обладает первичной, вторичной и

третичной категорией Навыков (которые не обязательно совпадают с приоритетами при распределении Атрибутов).

Первичная категория получает одиннадцать очков на распределение, вторичная – семь, а третичная – только четыре. Каждый уровень Навыка стоит одно очко, за исключением пятого, который требует вложения двух очков. В отличие от Атрибутов, персонажи не получают бесплатного базового очка в Навыках. В дальнейшем их можно будет развить при помощи очков опыта.

Персонажи, не обладающие ни одним очком в том или ином Навыке, могут и попытаться решить какую-либо задачу, используя только Атрибут. Тем не менее, не обладая достаточной тренировкой в решении подобных задач, такие персонажи получают соответствующий штраф на бросок, а потому серьёзно рискуют потерпеть неудачу. Подобные штрафы зависят от категории отсутствующего Навыка (-3 в случае с Ментальной категорией и только -1 в случае с Физической и Социальной).

Таблицу, определяющую относительную величину Навыков, можно найти на стр. 54 книги **World of Darkness Rulebook**.

Шаг четвёртый: Выберите Специализации

В то время как Навыки отражают лишь общие сферы познаний или умений, некоторые персонажи способны фокусироваться и на определённых сторонах этих категорий. Например, стрелок может хорошо разбираться в любом огнестрельном оружии, однако эффективнее всего управляться с винтовками. Учёный может обладать превосходным Образованием, но специализироваться на Истории средних веков или на Китайском искусстве. Эти особые области представлены в игровой механике Специализациями.

Всякий раз, когда задача, стоящая перед охотником, апеллирует к Навыку, на котором протагонист имеет соответствующую Специализацию, он получает один дополнительный дайс к проверке.

Выберите три различных Специализации для своего персонажа. Все три могут как применяться к разным Навыкам, так и находиться в пределах одного из них. Специализации отражают либо специфические подкатегории Навыков (например, персонаж может владеть Холодным оружием со Специализацией на Ножках), либо конкретные ситуации, в которых применяются особые знания персонажа (например, использование Компьютера для Взлома данных), хотя персонаж может обладать Специализациями и в пределах других строго ограниченных категорий. Только Рассказчик может определить, достаточно ли ограничена та или иная Специализация, выбранная игроком.

Шаг пятый: Добавьте черты охотника

До этого шага создание персонажа полностью соответствовало описанию обыкновенного смертного по правилам, описанным в книге **World of Darkness Rulebook**. Когда вы распределяете Атрибуты, Навыки и Специализации, персонаж обрывает необходимыми чертами характера, которые отражают способности и таланты любого смертного, даже если речь и не идёт об охотнике. Однако теперь вам необходимо дополнить образ своего альтер-эго качествами, которые делают охотника кем-то большим, нежели окружающие его смертные.

Обратите внимание, что некоторые характеристики применимы только к охотникам, принадлежащим к особым организационным ярусам (подробнее все три яруса описаны на стр. 272-276). А потому важно иметь представление об организациях, деятельности которых Рассказчик готов посвятить историю. Только после этого вы сможете в полной мере взяться за создание охотника.

Профессии

У всех охотников есть Профессия. В одних случаях это особая должность (Солдат, Священнослужитель, Техник), в то время как в других Профессия описывает основную деятельность или круг интересов охотника, независимо от того, является ли это его настоящей “работой” (Светский лев, Преступник, Бродяга). Ознакомьтесь со списком Профессий, детализированных на стр. 74-93, и определите, какая из них лучше всего подходит вашему персонажу.

Представитель любой Профессии обладает двумя Профессиональными навыками, которые свидетельствуют о его опыте или обучении в соответствующей сфере деятельности. После выбора Профессии для персонажа игроку следует выяснить, какими Профессиональными навыками обладает протагонист, и выбрать бесплатную Специализацию на одном из них (что повышает количество стартовых Специализаций до четырёх).

Ярусы

Представителями первого яруса становятся охотники, приступившие к Бдению по воле случая или по собственному выбору, основав собственную ячейку без какой-либо связи с более крупными организациями. Некоторые охотники первого яруса изолированы от других групп; они могут просто не знать о существовании других охотников или, напротив, бежать из уже существующей организации. Кроме того, представители первого яруса иногда оказываются новичками, которые просто не проявили себя в достаточной степени, чтобы их пригласили на работу или приняли в свои ряды другие организации охотников.

В случае с представителями первого яруса персонаж вполне может оставаться членом ячейки, которая, тем не менее, не должна служить какому-либо содружеству или структуре, действуя вместо этого с полной независимостью. Персонажи, принадлежащие к первому ярусу, не должны выбирать содружества или структуры во время создания персонажа.

И напротив, представители второго или третьего яруса принадлежат к тому или иному содружеству (второй ярус) либо структуре (третий), которые наделяют своих участников определенными преимуществами, однако требуют соответствующей субординации и готовности работать на благо организации.

Если Рассказчик допускает участие персонажа в содружестве или структуре, вы можете выбрать подходящую организацию уже на этапе создания протагониста. Выбор организации требует по меньшей мере одного очка Преимущества *Статус* в соответствующем коллективе (подробнее распределение Преимуществ освещено в описании Седьмого шага).

Как игроки, так и Рассказчики могут придумывать собственные содружества и структуры, не описанные в этой книге. Подробности создания новых организаций описаны на стр. 203.

Содружества

Содружествами (или организациями второго яруса) называются небольшие или слабоорганизованные группы единомышленников, которые могут предложить поддержку и коллективную помощь любому участнику их организации. Персонажи второго яруса могут выбирать следующие содружества уже при создании персонажа, хотя им не возбраняется и отложить этот выбор, чтобы присоединиться к интересующей организации уже в ходе игры. В качестве альтернативной возможности они могут присоединиться к организации, созданной Рассказчиком специально для запланированной игры.

Долгая ночь – христианская организация охотников, борющихся со злом в попытке предотвратить конец света (см. стр. 106-109).

Нуль Мистериис – скептики, изучающие сверхъестественные явления в попытке доказать их земную природу (см. стр. 118-121).

Сеть Зеро – подпольные СМИ, использующие радио, телевидение и интернет-ресурсы не только для того, чтобы способствовать охоте на монстров, но и для того, чтобы предать гласности само их существование (см. стр. 114-117).

Профсоюз – сборище представителей рабочего класса, вышедших на тропу войны с монстрами. Участники Профсоюза работают безо всяких правительственных санкций, стремясь защитить человечество от самых опасных его врагов (см. стр. 122-125).

Эшвудское аббатство – клуб гедонистов и декадентов, стремящихся испытать всё, что может предложить им жизнь – или даже *смерть* (см. стр. 102-105).

Лоялисты Туле – оккультная группа исследователей, стремящихся к знаниям, не предназначенным для человеческого разума, и изучающих места, в которых ещё не ступала нога человека (см. стр. 110-114).

Структуры

Структурами (или организациями третьего яруса) называются коллективы охотников, ведущие свою деятельность по всему свету, причём нередко – на протяжении долгих веков. Если Рассказчик позволяет начать игру уже в качестве представителя такой организации, вы можете выбрать одну из следующих групп. Членство в структуре предоставляет охотникам не только поддержку и круговую поруку, но и череду уникальных ресурсов, известных как Достижения. Эти ресурсы доступны лишь представителям определённых организаций.

Опергруппа: Валькирия – особый отдел Минобороны США, состоящий из специально отобранных участников всех военных подразделений (внешних и внутренних), занимающихся сверхъестественными угрозами. Члены этого подразделения приступают к охоте только по распоряжению правительства, уничтожая лишь тех монстров, которых желает устранить их начальство в конкретном месте и в конкретное время. Опергруппа: Валькирия открывает своим сотрудникам доступ к Передовому вооружению – образцам высокотехнологичного сверхъестественного оружия, позволяющего бороться с самыми жуткими врагами рода людского (см. стр. 146-149).

Люцифуг – следует ли считать парадоксом тот факт, что потомки падшего ангела берут на себя обязательства по борьбе с чудовищами? Сами представители Люцифуга не видят в этом никаких противоречий. Они надеются заслужить прощение, освобождая мир от тёмных сил. Достижением Люцифуга служат ритуалы Возмездия – жуткие церемонии, наделяющие представителей организации уникальными преимуществами над своими противниками. Достаточно ли этого, чтобы искупить грехи основателя организации? (Подробности о деятельности структуры можно найти на стр. 138-141).

Коллектив Хирон – международный концерн, обладающий огромными финансовыми запасами и технологическими достижениями. Участники структуры получают доступ к Тауматехнологиям, позволяющим членам организации использовать сверхъестественные и метафизические свойства чудовищ против них самих... возможно, ценой собственной человечности (см. стр. 134-137).

Эгис Кай Дору (в переводе с греческого “Щит и Копьё”) – группа охотников, разыскивающих легендарные артефакты древности, которые могут помочь им одолеть монстров в практически бесконечном сражении с силами тьмы. Члены Эгис Кай Дору обладают доступом к величайшим (и нередко святотатственным) Реликвиям в качестве уникального Достижения (см. стр. 126-129).

Восходящие – организация охотников, возводящих историю и символику своей группы ко временам Древнего Египта и Пророка Мухаммеда. Члены организации уподобляют себя священному солнцу, способному выжечь своими лучами самые омерзительные нечистоты этого мира. Достижением Восходящих служат особые Эликсиры – могущественные микстуры, способные укрепить дух и тело участников организации... или

принести чудовищные страдания, смерть и зависимость тем, кто выступает против них (см. стр. 130-133).

Маллеус Малефикарум – организация охотников, боровшихся с вампирами силами церкви ещё во времена средневековья. Сегодня религиозное рвение этих католиков направлено на борьбу со сверхъестественными порождениями всех видов. Члены Маллеус Малефикарум используют своё уникальное Достижение - Благословение - для того, чтобы очистить мир от скверны при помощи божественных дарований (см. стр. 143-145).

Рядовые

При желании Рассказчик может позволить игрокам создавать персонажей с большим количеством опыта, нежели принято в случае с новичками. Эта опция находит своё отражение в нижеприведённой системе. В то время как игроки, только начинающие своё знакомство с сеттингом **Hunter: The Vigil** (или Миром Тьмы вообще), только выиграют за счёт небольшого количества стартовых способностей и сумеют лучше понять игровую систему по мере того, как их персонажи будут приобретать новые качества в ходе развития истории, более опытные игроки могут попросить Рассказчика и о дополнительных преимуществах (и проблемах) для вхождения в роль персонажей, которые провели уже не одну охоту с момента вступления на дорогу Бдения.

Поскольку охотникам доступны сразу две разновидности очков опыта, игрокам рекомендуется использовать комбинацию обычного и Практического опыта (который можно вкладывать только в специфические преимущества охотников; подробнее это явление описано на стр. 209-211).

Членство в содружестве или структуре не всегда наделяет протагонистов большим количеством опыта. Например, сотрудник Опергруппы: Валькирия может быть столь же (если не более) зелен, что и одинокий охотник, ведущий борьбу с чудовищами на улицах города.

Новички	0 очков опыта/0 очков Практического опыта
Пережившие первый контакт	25 очков опыта/12 очков Практического опыта
Закалённые солдаты	60 очков опыта/30 очков Практического опыта
Седые ветераны	100+ очков опыта/50 очков Практического опыта

Обратите внимание, что ячейка начинающих охотников не обладает какими-либо Тактиками в начале игры. При желании Рассказчик может позволить игрокам выбрать одну общую Тактику для своей ячейки уже при создании персонажей.

Шаг шестой: Выберите Преимущества

Каждый персонаж обладает семью очками, доступными для распределения среди Преимуществ. Охотники могут пользоваться как стандартными Преимуществами, описанными на стр. 108-177 книги **World of Darkness Rulebook**, так и особыми Преимуществами охотников, детализированными на стр. 67-74. Многие Преимущества охотников доступны только членам определённых организаций или протагонистам, достигшим определённого яруса, а потому убедитесь, что ваш персонаж удовлетворяет всем требованиям той или иной способности.

Преимущества должны соответствовать общему замыслу персонажа: так, оккультист, привыкший копаться в библиотеках, скорее будет обладать Эйдетической памятью, чем Боевым стилем: Бокс, в то время как снайпер-морпех, подавшийся в ряды благословенных последователей Маллеус Малефикарум, скорее будет обладать Стремительными рефлексам, чем способностью Вдохновитель.

Шаг седьмой: Определите Достоинства

Стандартные правила по взаимодействию с Достоинствами можно найти на стр. 90-105 книги **World of Darkness Rulebook**. Охотники пользуются теми же правилами, основываясь на своих изначальных характеристиках. Вместо того, чтобы повторять эту информацию, данный раздел рассматривает Достоинства, принадлежащие исключительно персонажам **Hunter: The Vigil**.

Воля

В то время как все охотники принадлежат к роду людскому, с течением Бдения каждый из них становится кем-то большим, нежели он был когда-то. Охота – это навязчивая идея, которая заставляет протагонистов **Hunter: The Vigil** идти на крайности, которых никогда не достигают обычные люди. Подобная одержимость представлена в игре способностью охотников использовать Волю для достижения результатов, которые недоступны остальным смертным.

Хотя сама характеристика Воли определяется тем же методом, что и в случае с обыкновенными смертными (то есть сложением Решительности + Самообладания), каждый охотник может подвергнуть свою Волю “испытанию”, направив её на достижение сверхчеловеческих эффектов. Охотники могут использовать Волю и стандартными способами, как обычные сметные. Подробности испытания Воли описаны на стр. 65-66.

Нравственность

Любой человек, даже не приступавший к Бдению, обладает характеристикой Нравственности, служащей мерой его соответствия моральным стандартам человеческого общества. Поскольку охотники принадлежат к этому обществу, те же стандарты применяются и по отношению к ним. Тем не менее, любой охотник обязан соблюдать и законы Бдения, которое нередко подталкивает его к совершению преступлений просто для выживания и завершения очередной охоты.

В качестве опционального правила Рассказчики могут позволить игрокам обменять уровни Нравственности на очки опыта в ходе создания персонажа. Такая потеря нравственных качеств отражает события, которые имели место в жизни охотника прежде, чем он приступил к Бдению (или, возможно, во время прелюдии, которая и заставила его взять Свечу в руки), и которые уже начали отдалять его от морального состояния, которое принято называть “достойным”. Игроки могут пожертвовать одним или двумя очками Нравственности для того, чтобы получить по 5 очков опыта за каждое из них (до общего значения в 10 очков). Этот обмен не приводит к появлению психических отклонений или “Отличий” (форм сумасшествия, присущих только охотникам; см. стр 330), хотя если игрок желает начать игру с одним из таких недостатков, он может и взять его (без какой-либо компенсации).

Шаг восьмой: Искра жизни

За исключением основной концепции персонажа всё, что описано выше, относится в первую очередь к игромеханике. Предыдущие шаги помогли вам определить, что может или не может сделать персонаж в ходе игры, что он знает, а что остаётся недоступным для его понимания. Тем не менее, отыгрыш роли требует куда больших усилий, нежели распределение уровней, характеристик или процентов успеха. Статистические данные, отмечаемые на листе персонажа, должны оставаться фундаментом персонажа, чёткими и легко измеримыми сведениями о том, на что он способен. Теперь же ваша задача состоит в том, чтобы определить ключевую часть образа своего персонажа, ответить на вопрос, кто он такой.

Безусловно, характеристики могут служить хорошими рекомендациями о многих аспектах личности персонажа. Однако даже одну и ту же характеристику всегда можно интерпретировать по-разному. Например, если ваш персонаж обладает повышенной Ловкостью, следует задуматься, означает ли это, что он спортивен и строен или что он чрезвычайно стремителен и готов избежать опасности в любую секунду? А может быть, он обладает прекрасными моторными навыками и способен сбить яблоко, водружённое демону на голову? Или он может вырезать “Отче наш” на зёрнышке риса? Значит ли чрезвычайно низкий показатель Внушительности, что он ведёт образ жизни застенчивого отшельника, которого никогда не заметишь в толпе, или что он всё-таки производит впечатление (только крайне плохое) своим пренебрежением к гигиене и хорошим манерам? Любая характеристика может проявляться множеством самых разных путей, в зависимости от того, как вы сами видите своего персонажа.

Впрочем, существуют и такие аспекты личности, которые не имеют никакого отношения к его характеристикам. Молод он или стар? Высок или низок? Опрятен или неряшлив? Нравится ли он своим товарищам или его до сих пор считают чужаком? Читает ли он газеты или предпочитает научно-фантастические романы? Проводит ли он досуг, смазывая винтовку и изучая скудные сведения о чудовищах, или он тренирует местную команду для Малой лиги и восстанавливает старинные спортивные автомобили? Подобные детали никак не представлены в статистических величинах на вашем листе персонажа, однако они имеют большое значение для создания трёхмерной личности, а не картонного очертания в форме охотника.

Прелюдия

Ещё одним проверенным методом наделить персонажа плотью и кровью служит прелюдия. Хотя это глубоко опциональный процесс, он может позволить игроку лучше понять предысторию своего персонажа и буквально увидеть его *личность* вместо простого списка характеристик. Если в ходе создания персонажа вы облачаете его качества в форму резюме, сводя всю его индивидуальность к статистике и способностям, то прелюдия даёт вам шанс примерить его роль ещё до игры, увидеть Мир Тьмы его глазами, услышать его ушами, понять его цели и страхи. Обычно прелюдия проходит в качестве одиночного сценария, который отыгрывается один на один с Рассказчиком, хотя некоторые прелюдии посвящаются всем персонажам одновременно: например, если игроки планируют сформировать единую группировку, вполне вероятно, они смогут отыграть это как раз во время прелюдии.

Кроме того, прелюдия может помочь игроку опробовать в действии некоторые из его способностей, временно “оживив” персонажа ещё до начала полноценной истории. Иногда уже после старта игры оказывается, что определённые комбинации характеристик подошли бы протагонисту лучше, чем те, которые выбрал игрок (и выбрал скорее всего по наитию, основываясь на общем замысле персонажа). Например, он может обнаружить, что его персонаж пользуется скорее своей смекалкой, чем знаниями, почерпнутыми из книг, что заставит его поменять одно очко Интеллекта на очко Сообразительности – разумеется, с одобрения Рассказчика. Если Рассказчик не возражает, игрок может перераспределить любые очки в пределах соответствующих категорий (например, повышая и уменьшая Физические Атрибуты на соответствующее число), хотя игрок не имеет права нарушать основные правила создания персонажа.

Рассказчики получают не меньше выгоды от прелюдии, чем игроки. Они обретают возможность описать сеттинг и рассказать игрокам о событиях, предшествующих истории, не нуждаясь при этом подолгу расписывать им предысторию и откладывая тем самым начало игры. Сцены, отыгрываемые в прелюдии, дают Рассказчику возможность связать игровых персонажей с другими людьми, участвующими в истории. Конкурирующие или союзнические ячейки, наставники, даже запоминающиеся антагонисты могут быть представлены в ходе прелюдии в качестве трёхмерных

персонажей со своими собственными историями, целями и желаниями, которые можно будет увидеть в ходе прелюдии своими глазами.

Руководство по ведению прелюдий

Прежде, чем начинать прелюдию, вы как Рассказчик должны принять череду важных решений. Эти решения основаны прежде всего на характере самой прелюдии, и уже потом на истории, которую вы в ней рассказываете.

Так, вы можете вести прелюдию один на один с игроком либо со всей группой сразу. Индивидуальные прелюдии полезны в том отношении, что они позволяют игроку стать главным героем своей персональной истории, в то время как прелюдии, посвящённые действиям всей ячейки, могут сослужить хорошую службу для установления тесной связи между персонажами (кроме того, они могут быть необходимы в том случае, если вам не хватает времени на саму игру).

Сценарий прелюдии может быть интерактивным (то есть игрокам будет позволено управлять своими персонажами во время игры), а может и представлять собой просто рассказ, в котором вы как Рассказчик описываете ситуацию и действия всех, кто вовлечён в эту сцену. Последний вариант отыгрывается гораздо быстрее и легче связывается в единую историю, однако интерактивные сцены часто оказывают большее эмоциональное воздействие на игроков и позволяют им погрузиться в образ своих персонажей, сделав тем самым нечто вроде “упражнения” перед настоящей игрой.

Кроме того, если прелюдия принимает форму интерактивной сцены, Рассказчик может либо попросить игроков следовать игромеханическим правилам, либо разрешить им просто озвучивать свои действия от имени персонажей. Использование правил несколько замедляет сцену: более того, если её исход уже запланирован Рассказчиком, они могут стать только ненужным препятствием. С другой стороны, если игроки не знакомы с игровой системой, то Рассказчик может специально дать им возможность решить несколько задач проверками и бросками для того, чтобы они поняли, как действуют игровые правила.

Особую осторожность нужно проявить в том случае, если во время прелюдии завязывается драка или персонаж рискует потерять очки Нравственности из-за того, что Рассказчик требует от игроков делать реальные игромеханические броски (а не описывать эти события словами). Никто не захочет создать персонажа и затем обнаружить, что он умер или сошёл с ума ещё до начала полноценной игры. Для того чтобы этого избежать, рекомендуется использовать именно нарративную форму прелюдии, чтобы подстраховаться от самых суровых последствий боевых сцен и избежать проверок на дегенерацию на стадии прелюдии.

Элементы прелюдии

Цель прелюдии состоит в том, чтобы дать Рассказчику и игроку возможность ознакомиться себя с характером персонажа и его способностями. Кроме того, прелюдия предлагает короткое, но значимое путешествие (или даже череду путешествий) в прошлое персонажа, его жизнь до начала игровых событий. Некоторые переломные моменты из жизни охотника, которые рекомендуется использовать в качестве сценария для прелюдии, предлагаются ниже. Не стесняйтесь (но и не рвитесь, если это не кажется вам необходимым) использовать все эти сцены сразу или создавать дополнительные сценарии, основываясь на предысториях игровых персонажей. В целом, любая эмоционально насыщенная ситуация может послужить хорошей прелюдией, особенно если она как-то связана с событием, подтолкнувшим охотника на дорогу Бдения.

Повседневная жизнь

“Паааааааа?”

Такой жалобный вопль трудно проигнорировать, даже при том, что ты слышишь его уже двадцатый раз за сегодняшний вечер. До сих пор все проблемы сводились к просьбам угостить газировкой или обнять и погладить, хотя иногда приходилось разыскивать пропавшие чучела животных или срочно наводить порядок в ванной. Однако на этот раз в крике слышалось что-то другое. Голос казался испуганным.

“Папа? Там, за окном... что-то страшное!”

Ещё одна уловка, чтобы избежать раннего отправления в кровать. Или...

Или снаружи действительно происходит что-то злое. То, что заставляет твоего ребёнка закричать что есть мочи.

Твои действия?

Никто не рождается охотником. Даже те, кто приступает ко Бдению в ранние годы жизни, успели прожить хотя бы несколько обыденных лет, прежде чем вступить на тропу охоты. У многих охотников были друзья, семьи и даже карьеры прежде, чем их призвал долг. Зачастую только угроза этим благам или их потеря способна подтолкнуть человека на путь охотника, а потому прелюдия, которая даёт игроку реальную возможность насладиться этими благами, может добавить правдоподобия уже более поздней реакции персонажа на угрозу, довлеющую над подобными ресурсами.

Как это отразить в прелюдии? В целом, подобные предыстории либо отражают момент окончания повседневной жизни (см. ниже сцену “Первый контакт”), либо просто подчёркивают важность этих аспектов в жизни персонажа перед тем, как в силу вступило Бдение. Так, спортсмен может окончить эту сцену победой на спортивных соревнованиях, в то время как солдат может выполнить жизненно важное поручение. Персонажи, обладающие супругами или детьми, могут получить предложение, устроить свадьбу, поучаствовать в семейном празднестве или съездить в отпуск. Персонажи со схоластическим или профессионально-техническим образом мыслей могут побывать в сцене, в основе которой лежит их найм, посвящение, окончание учебного заведения или, напротив, увольнение с любимой работы.

Сцены повседневной жизни можно отыгрывать как полноценную игровую сессию. Если в такой прелюдии потребуются характеристики персонажей, просто проигнорируйте уникальные качества, добавленные в ходе Пятого шага, включая особые Преимущества охотников. Рассказчик может провести эту прелудию, пользуясь лишь словесными описаниями, или же попросить игроков делать броски только в самых важных ситуациях.

Первый контакт

Ты стоишь на заднем дворе, стиснув в руке фонарик и вздрагивая всем телом, потому что у тебя не было времени захватить куртку или надеть ботинки. По мере того, как ты переводишь фонарь с одного места на другое, мерцающий луч всё слабее пробивается сквозь темноту. Чёрт бы подобрал эти грошовые фонарики из дешёвого магазина. Сердце всё ещё выбивает в груди ускоренный марш, а неровные облачка пара висят в воздухе, выдавая твоё сбивчивое дыхание. Здесь ничего нет. Само собой, здесь ничего нет.

Луч фонаря минует кустарники и деревья, отбрасывая вокруг странные тени. Двор пуст, за исключением полунамotanного садового шланга, ржавого гриля и опрокинутого трёхколесного велосипеда, одна педаль которого всё ещё медленно вращается. Со стороны чёрного хода раздаётся какой-то звук.

“Я же сказал тебе оставаться в постели, пока я не осмотрюсь!..”

Ты поворачиваешься как раз вовремя, чтобы увидеть, как закрывается дверь. Твой сын явно пошёл обратно... вверх.

Крик, доносящийся из его комнаты, отдаётся в твоём позвоночнике россыпью ледяных осколков. Ты оказываешься у двери прежде, чем он пресекается. Но она заперта. А сквозь мутное стекло веднеется грязный след, оставшийся на ступенях лестницы.

Что ты предпримешь?

Большинство охотников приступают к Бдению в результате какого-нибудь “переломного момента”. Муж обнаруживает огромную тварь, поедающую останки его жены на полу кухни, забрызганной кровью. Отец говорит сыну, что теперь он должен принять на себя ответственность по сдерживанию теней, и вкладывает ему в руку двадцатидвухмиллиметровый пистолет. Хирург получает прибыльное предложение от медицинского конгломерата, занимающегося протезированием, и неожиданно обнаруживает, что они делают свои искусственные конечности отнюдь не из стали и пластика.

Встреча с ужасами и тайнами Мира Тьмы почти всегда становится переломным моментом в жизни охотника, раскрывающим ему глаза и кардинально меняющим его представление о мироздании. Использование первого контакта в качестве прелюдии может стать чрезвычайно удачной основой для совмещения его повседневной жизни с проблемами, которые ему придётся решать уже в ходе охоты.

Бдение

Палящее солнце обжигает всё твоё тело. Пот проникает в глаза, но ты не осмеливаешься мигнуть. Если ты мигнёшь, он может проскочить мимо и плоды нескольких недель напряжённого ожидания пойдут прахом. Ты просто не можешь себе этого позволить.

Остальные лежат вокруг тебя полукругом. Уголками глаз ты видишь, как они передвигаются. Джейк с его дробовиком. Терри с обрезком трубы. Джон с табельным револьвером и чем-то вроде тазера, с которым, как он рассказывает, его начальство экспериментировало в своей штаб-квартире. Это твои друзья, те, кто поверил тебе и твоей безумной истории о том, что ты увидел той ночью. Они помогли тебе отыскать эту... тварь. Ты не привык называть её человеком. Уж слишком благородно звучит это слово.

Джон показывает тебе на лачугу с провалившейся крышей, до которой вы проследили за этой тварью во время прошлой охоты. Ты чувствуешь, как потеют руки, сжимая деревянную ложку охотничьего ружья. Ты подстрелил из него не одного оленя, а как-то раз даже здорового барибала, однако сегодня ты здесь отнюдь не из-за спортивного интереса.

В один мимолётный миг жара заставляет твоё зрение помутнеть, и ты снова видишь ту сцену. Сцену, которую ты мечтаешь выбросить из головы. Сцену, которую ты не в силах забыть.

Белые хлопчатобумажные простыни, запятнанные тёмно-красными брызгами. Клочки фланелевой рубашки. След ноги там, куда твой сын попытался спрятаться. Половицы, покрытые красным, коричневым, даже чёрным.

Пот застилает глаза. Соль жжётся, и появляются слёзы. Их ты унять не в силах.

“Вперёд!”

Джон опускает кулак, и остальные члены команды бросаются вперёд.

Твои действия?

Нередко Бдение начинается для охотника задолго до того, как он собирает ячейку или получает приглашение вступить в какую-либо организацию. Защита родных и близких (или мсть за их гибель) может стать мощным стимулом для начала охоты. В случае с некоторыми охотниками Бдение начинается с божественной эпифании, случайного столкновения с жутким монстром или, напротив, встречи с ячейкой охотников. Иногда охота даже становится полноценной работой, в ходе которой “первое столкновение” планируется и оплачивается руководством организации, Бдение которой отличается довольно сомнительным характером. Вне зависимости от обстоятельств первой охоты, этот момент становится первым шагом охотника в новую жизнь и позволяет игроку

исследовать те аспекты своего Бдения, которые в обратном случае могли остаться за кадром.

Заключительные вопросы

Следующие вопросы дают игрокам возможность дополнить образ своих персонажей уже после окончания прелюдии. Игрок может ответить сразу на все из них или только на некоторые, а может и вовсе отказаться это делать. Тем не менее, помните, что каждая новая деталь придаёт вашему персонажу реалистичности и трёхмерности.

Как выглядит ваш персонаж?

Высок или низок ваш охотник? Сколько ему лет? К какой расе или культуре он принадлежит? Какого цвета у него волосы и какую причёску он предпочитает? Как он одевается во время охоты, а как – на досуге? Успело ли Бдение наградить его шрамами или травмами?

Что заставило его приступить к Бдению?

Когда он впервые столкнулся со сверхъестественным миром (или он до сих пор отрицает его существование?) Был ли он нанят ячейкой или организацией или ему пришлось приложить немало усилий, чтобы узнать о самом существовании других охотников и выполнить жесточайшие требования для того, чтобы присоединиться к ним? Начал ли он охоту самостоятельно, прежде чем сколотить ячейку, или друзья помогали ему с самого начала?

Какой тип охотника больше всего ему подходит?

Видит ли он в своём Бдении долг или способ мести за преступления монстров? Намерен ли он использовать его для того, чтобы достигнуть конкретной цели, или же он готов охотиться до конца своих дней? Есть ли у него особая, приоритетная цель или личная вендетта, связанная с конкретной разновидностью монстров? Рассматривает ли он своё оружие только как инструменты или они значат для него что-то большее? Занимается ли он охотой за деньги, которые ему платит какая-либо организация, или уничтожение монстров приводит его в безумный восторг?¹⁰

Кодовые имена и оперативные псевдонимы

Некоторые охотники, особенно из числа представителей первого яруса, продолжают называть друга друга обычными человеческими именами даже после начала Бдения. Другие могут выбрать себе специальный охотничий псевдоним – кто-то для поддержания анонимности, кто-то – из банальной потребности защитить свои семьи или для того, чтобы вести двойную жизнь, одновременно преследуя монстров, поддерживая свою карьеру и уделяя время семье.

Одни псевдонимы могут быть совершенно привычными – например, именами собственными, не привязанными к настоящей личности охотника. С другой стороны, охотник может взять себе (или даже получить от кого-либо) “оперативный псевдоним” (позывной), содержащий в себе какое-либо значение. Если имя Джерри Кравиц не внушает особого трепета, то Шакал, Кувалда или Упырь вполне подойдут для запугивания (особенно если владелец этого псевдонима действительно способен убить на месте).

Ячейки охотников также нередко выбирают себе особое название. Ячейка первого яруса, посвятившая себя защите своего города, может носить название Спасителей или

¹⁰ В оригинале за врезкой “Заключительные вопросы” следует пример создания персонажа. Поскольку он очевиден и не нуждается в переводе, читатель может найти его на стр. 61 *Hunter: the Vigil*. Это единственный непереверждённый фрагмент данной книги.

Привратников, увековечив свои обязательства по обереганию родного города от опасностей. И напротив, ячейка может взять себе имя, говорящее о её собственных качествах вместо цели: например, Молнией может назвать себя группа, специализирующаяся на быстрых (и фатальных) налётах, а Призраками – ячейка, преследующая конкретную часть своего города подобно мифологическим привидениям.

Ячейки, работающие на определённую организацию, могут получить кодовое название, удовлетворяющее целям или интересам группы. Восходящие могут назвать одну из своих боевых ячеек Сехмет (в честь львиноголовой богини войны), а другую, занимающуюся накоплением данных и исследованием различной информации, Ипувером - в честь одного из самых известных папирусов древности.

В целом, почти любое явление может дать кодовое название охотнику или его ячейке, хотя игрокам, подбирающим себе такое название, будет полезно помнить известное изречение Уинстона Черчилля: *“Любая разумная мысль подскажет вам неограниченное количество звучных названий, которые не будут выдавать характер операций, не покажут их в дурном свете и не заставят вдову или мать сказать, что её сын был убит в операции под названием “Кроличья лапка” или “Шумиха”.*

Воля

На что может пойти человек, оказавшийся в безвыходной ситуации?

Мужчина, застрявший в глуши под упавшим деревом, отрезает себе ногу перочинным ножом. Женщина поднимает автомобиль, чтобы спасти ребёнка. Муж голыми руками ломает шею преступнику, заслоняя жену от нападающих.

Это не чудеса, и они возникают отнюдь не по воле нечистых духов или демонической крови. Они просто демонстрируют, на что способен человек... если у него достаточно на это воли.

Любой персонаж, будь это человек, животное или кто-либо ещё, может использовать характеристику Воли для того, чтобы усилить простые броски или Защитные Атрибуты, как это было описано на стр. 95 книги **World of Darkness Rulebook**. Тем не менее, по своей природе охотники куда решительнее среднестатистических смертных. А потому они могут использовать Волю и чередой других способов. Говоря конкретнее, они могут испытать свою Волю, “поставив её на кон”. В случае успеха они получают возможность совершить нечто поистине необычайное. В противном случае они теряют свою решимость и становятся только более лёгкой добычей для монстров, на которых они охотятся.

Воля работает на охотников точно так же, как и на других персонажей Мира Тьмы, за несколькими дополнениями. Для удобства ниже представлены методы восполнения и расхода очков Воли из книги **World of Darkness Rulebook**.

Нравственная сторона охоты

С точки зрения Нравственности гуманоидных монстров необходимо рассматривать как людей. Граница между “человеком, который стал вампиром”, “человеком, который обладает магическими способностями”, “человеком с волшебным предметом в руке” и “человеком, который вынужден убивать других людей” в нравственном отношении слишком неоднозначна, чтобы её нарушение причисляли к грехам против человеческой Нравственности. Тем не менее, охотники переносят полное воздействие своей Нравственности на психику, если они причиняют боль разумным созданиям или убивают их, вне зависимости от того, принадлежат ли они к роду человеческому хотя бы технически. Попытка пробить колом сердце благообразного вампира, похожего на человеческое дитя, может быть столь же нравственно неоднозначным решением, что и попытка воткнуть кол в сердце настоящего ребёнка, который убил своих родителей и родных братьев.

Вместе с тем, если противник не обладает человеческими чертами или вообще принадлежит к миру иному, Нравственность может и не вступить в силу. Уничтожение

твари, похожей на гигантскую бактерию, вызовет у человека не больше раскаяния, чем излечение острого фарингита антибиотиком... а говоря откровенно, и вовсе никакого раскаяния.

Более подробную информацию о влиянии Нравственности на действия охотников (включая изменение грехов и их использование для подчёркивания темы и настроения игры) можно найти в Приложении первом на стр. 322.

Использование очков Воли

Данная секция детализирует как различные методы использования очков Воли, так и наиболее благоприятные ситуации для применения этой характеристики (как для протагониста, так и для самого игрока).

Когда вкладывать Волю

Когда игрок тратит пункт Воли для своего персонажа, тот получает возможность приложить особые усилия к выполнению текущей задачи. Это предполагает важность подобной задачи для самого персонажа, даже если с объективной точки зрения подобное действие и не кажется слишком уж значимым. Например, персонаж может решить, что он должен приготовить самый лучший на свете торт ко Дню Рождения своей дочери. Такой персонаж может вложить очко Воли в соответствующую проверку Ремесла. Хотя от его действий не зависит чья-либо жизнь, персонаж считает эту задачу предельно важной, и его решимость представлена расходом Воли.

Тем не менее, чаще всего броски дайсов требуются только в критических ситуациях, потому что возможность провала предполагает наличие драматического исхода, довлеющего над персонажем. Таким образом, правило “вкладывайте очки Воли только тогда, когда действие представляет для персонажа особую важность”, может охватывать очень много различных сфер деятельности.

Один из надёжных способов определить, оправдан ли расход Воли, состоит в том, чтобы связывать использование этой характеристики с Пороками и Добродетелями персонажей. Что если отец из вышеприведённого примера обладает Добродетелью Стойкости и при этом бодрствовал всю ночь, преследуя вампира, а теперь должен снова провести ночь без сна, потому что обещал дочери торт? Расход очков Воли должен ослабить характер персонажа, однако удовлетворив свою Добродетель, он получает все очки Воли назад уже в конце этой главы (или игровой сессии). Равным образом, если его Порок – Зависть и он пытается заменить на кухне жену, проживающую отдельно от него с дочкой, то он добивается похожего эффекта (хотя и получает всего одно очко Воли – зато здесь и сейчас). Система испытания Воли, описанная ниже, также позволяет “вкладывать Волю, чтобы немедленно получить её обратно”, хотя провал этой попытки влечёт за собой куда более серьёзные последствия.

Есть и ещё один скрытый момент, связанный с использованием Воли. Персонаж не знает, что у него в наличии остаётся лишь пять или шесть попыток “увеличить” свои шансы на выполнение того или иного действия. Он может понимать, что скоро устанет, выдохнется и отправится отдыхать. В зависимости от природы действий, для выполнения которых игрок и использует очки Воли, истощение может отыгрываться скорее как эмоциональное, чем физическое напряжение.

Персонаж, вкладывающий Волю в Социальные или Ментальные действия, может стать ворчливым и отрешённым. Такому персонажу может понадобиться провести какое-то время наедине с самим собой, прежде чем он будет готов воссоединиться с миром. Персонаж, вложивший все очки Воли в физическую конфронтацию, выглядит нездоровым, усталым, выжатым.

В любом случае, он нуждается в том, чтобы переключить внимание на что-нибудь ещё, вернуть уверенность в себе и найти место для отдыха. Зоны личного комфорта снова могут получить отражение в концепции Пороков и Добродетелей. Персонаж, страдающий

Чревоугодием, открывает коробку с любимым мороженым. Персонаж, отличающийся Человеколюбием, заходит в кафе и бросает \$10 в вазочку для пожертвований. Эти действия могут и не вернуть ему очки Воли за счёт удовлетворения Порока или Добродетели, однако они обеспечивают пространство для отыгрыша и помогают Рассказчику (и самому игроку) лучше увидеть, что эти вещи значат для персонажа.

С механической точки зрения расход Воли практически всегда наделяет игрока тремя дополнительными дайсами. Иногда это повышает общий запас дайсов на руке игрока с одного (например, в случае с наличием Атрибута и отсутствием Навыка, что даёт приблизительно 30%-ный шанс на успех) до четырёх (около 75%-ной вероятности успеха!). Не забывайте, что для выполнения большинства действий достаточно одного успеха, а потому в целом четырёх дайсов может оказаться достаточно, чтобы склонить чашу весов в сторону персонажа. А уж очко Воли, вложенное в хороший запас дайсов, и вовсе повышает вероятность успеха до необычайных высот (приблизительно до 90%), что бывает вполне уместным в некоторых ситуациях, однако вместе с тем требует от игрока умения использовать результат по максимуму.

Разумеется, иногда наличие сразу нескольких успехов несёт в себе дополнительное преимущество. Такие успехи имеют значение, когда охотник пытается прокрасться мимо затаившегося вервольфа (состязательное действие), когда он пытается обнаружить в архиве подлинное имя призрака (продолжительное действие) или когда он пробует уничтожить монстра своими руками (схватка). Наличие множества успехов в таких ситуациях может сослужить добрую службу охотникам, а потому расход Воли редко оказывается неоправданным.

Как вкладывать Волю

- Охотник может потратить пункт Воли, чтобы получить +3 дополнительных дайса к броску. Это позволяет усилить только один бросок за раунд. Некоторые броски запрещается модифицировать таким образом. Например, броски дегенерации на сохранение Нравственности или последующие проверки на получение отклонений нельзя “подстраховать” расходом Воли. При желании Рассказчик может запретить использование Воли по отношению к проверкам, отражающим естественную или неосознанную реакцию персонажей (например, в том случае, если персонажа пытаются застать врасплох; см. стр. 46 книги **World of Darkness Rulebook**).

- Пункт Воли можно использовать для того, чтобы повысить на два очка вашу Выносливость, Решительность, Самообладание или Защиту при сопротивлении ментальному, социальному или эмоциональному давлению со стороны окружающих или для концентрации своих возможностей на уклонении от удара. См. “**Сопротивление**” на стр. 198 книги **World of Darkness Rulebook**.

- Игрок может рискнуть одним пунктом Воли в ходе определённых событий для того, чтобы получить один из нескольких бонусов. Эта возможность подробнее обсуждается ниже.

- Очки Воли нередко вкладываются в активацию или усиление Достижений, а также в использование Тактик. Эти характеристики описаны в Третьей главе.

Испытание Воли

Жизнь охотника сопряжена с постоянным риском. Это одна долгая, азартная игра, начинающаяся в тот момент, когда охотник впервые берёт в руки ружьё или книгу и начинает поиск цели. Рано или поздно удача отворачивается от охотника. Ирония заключается в том, что если охотник доводит риск до максимума, это событие происходит скорее поздно, чем рано.

Один раз за сцену игрок может подвергнуть одно очко Воли “испытанию”, вложив его в одно конкретное действие. Эти риски не складываются: таким образом, если игрок не

испытывал свою Волю в последней сцене, он не может сделать это дважды во время текущей сцены.

Только определенные типы бросков позволяют испытывать Волю:

- Бросок должен напрямую касаться Бдения. Попытки вытянуть информацию об известном антагонисте, ворваться в дом монстра (или в библиотеку, чтобы найти сведения о чудовище в древних архивах), допросить его слугу, прокрасться мимо него, выдержать магическое воздействие со стороны чернокнижника и, разумеется, нанести ему удар, - всё это позволяет охотнику испытывать свою Волю.

- Броски восприятия (см. стр. 45 книги **World of Darkness Rulebook**), броски на сопротивление токсинам, усталости или голоду, броски на избежание неожиданного нападения и любые другие броски, не касающиеся решимости охотника продолжать Бдение и касаются только его тела, *не позволяют* игроку объявлять испытание Воли.

- Броски на активацию или усиление Достижений *не позволяют* объявлять испытание Воли, однако использование экипировки (даже если она предоставлена Достижением) позволяет это делать. Так, если член Опергруппы: Валькирия обстреливает призрака Эфирными зарядами, то игрок может объявить испытание Воли на броске Огнестрельного оружия. Тем не менее, попытка активировать ритуал Возмездия или Благословения либо создать Эликсир не даёт игроку подобного права.

- Броски, необходимые для проведения Тактики, позволяют объявлять испытание Воли.

Когда игрок решает объявить испытание Воли, он просто заявляет об этом перед броском. Если бросок оканчивается успехом, персонаж возвращает потраченное очко Воли и получает *ещё одно дополнительное* очко (до общего результата +1), хотя это очко не позволяет охотнику превышать стандартное значение своей Воли. Персонаж чувствует всплеск вдохновения и чувствует себя практически непобедимым. Это чувство можно уподобить второму дыханию, прикосновению Бога или простой уверенности в своём везении, однако, как бы то ни было, персонаж видит, что он совершил правильный поступок и всё встало на свои места. Его Бдение продолжается.

Успешное испытание Воли приносит определённые бонусы и другим членам ячейки (см. врезку “Модификаторы к испытанию Воли”). Однако если бросок оказывается неудачным, мир вокруг охотника обрушивается. Результат рассматривается как *полный провал* вне зависимости от количества брошенных дайсов.

Почему всё веселье досталось охотникам?

Если вы играли в другие игры Мира Тьмы, то у вас может возникнуть вопрос, почему другие разновидности персонажей не обладают возможностью объявить испытание Воли. В частности, хотя оборотни ведут не совсем ту охоту, которой занимаются приверженцы Бдения, для них это не менее важно. Так почему бы оборотню не объявить испытание Воли - например, для того, чтобы помешать духу вселиться в человеческое тело?

Ключевым аргументом можно считать тезис, согласно которому сверхъестественные персонажи имеют намного больше преимуществ, чем охотники, что в конечном итоге ослабляет их решимость. Оборотень должен бороться с желанием поймать жертву и разорвать её на клочки, что мешает ему достичь той же целеустремлённости, которой отличается каждый охотник. Кроме того, с тематической точки зрения остальные игры Мира Тьмы *не* базируются на идее о силе чистой решимости. Таким образом, в них испытание Воли было бы попросту неуместным. В сеттинге **Hunter: The Vigil** концепция испытания преследует сразу две цели: укрепить атмосферу игры, построенную на принципе “всё или ничего”, и дать охотникам оружие для борьбы с порождениями ночи.

Разумеется, если ваша игровая компания не согласна с таким подходом, ничто не мешает вам использовать испытание Воли и в других играх. Просто имейте в виду: если речь идёт об испытании, то должна оставаться и вероятность провала. Возможность *полного провала* чрезвычайно опасна, и если вы будете следовать правилам игры, вам не раз доведётся увидеть такие провалы в ходе своих историй.

Преимущества испытания

Когда персонаж подвергает испытанию свою Волю, он может выбрать одно из трёх возможных преимуществ:

- Бросок получает стандартный бонус +3. Лучше всего использовать этот бонус в том случае, если охотник имеет лишь несколько дайсов на руке и при этом не обладает достаточным количеством Воли, чтобы просто вложить её, не подвергая испытанию.
- Бросок получает эффект снова-девяять (см. стр. 134 книги **World of Darkness Rulebook**). Это хороший вариант на тот случай, если запас дайсов и без того велик, чтобы охотник мог рассчитывать на успех. Вместе с тем, действие должно предполагать усиление эффекта от дополнительных успехов.
- Персонаж получает исключительный успех при трёх стандартных успехах вместо пяти. Этот бонус не применяется в тех ситуациях, когда бросок наносит урон или причиняет какой-либо вред противнику. Тем не менее, он может использоваться в состязаниях. Например, если охотник пытается незаметно проследить за чудовищем (см. стр. 76 книги **World of Darkness Rulebook**), исключительный успех может позволить ему проследовать до логова монстра благодаря одному-единственному броску. В обычных условиях персонаж должен получить на пять успехов больше, чем Рассказчик (или игрок, отыгрывающий роль монстра). Однако благодаря данному эффекту охотник должен накопить всего три успеха (разумеется, сверх результата самого монстра).

Восстановление Воли

Охотники могут восполнять запас Воли теми же способами, которые доступны и другим персонажам Мира Тьмы. Тем не менее, Бдение наделяет их чередой дополнительных вариантов.

- Охотники могут возвращать очки Воли, потакая своим Порокам и Добродетелям. Подробности можно найти в Четвёртой главе книги **World of Darkness Rulebook**.

- Персонаж может восстановить очко Воли после ночного отдыха или другого способа освежить свои силы и вновь сконцентрироваться на достижении цели. Сон или отдых протагониста должен пройти в обстановке, не требующей участия в напряжённой деятельности.

- Если персонаж достигает желанной цели или совершает поистине впечатляющий поступок, который придаёт ему уверенности в своих силах, Рассказчик может наградить его дополнительным очком Воли.

- Персонаж может восстановить весь запас Воли в конце *истории*. Не в конце одной сессии, а по завершении всей сюжетной линии. Рассказчик может потребовать, чтобы все персонажи достигли той или иной цели, выполнили определённую задачу или как-нибудь иначе добились успеха (пусть даже незначительного), если они хотят восстановить свою Волю. Если персонажи оказываются в безнадёжном положении или если события заводят их в тупик, возможно лишь частичное восстановление Воли.

- Охотник может вернуть очко Воли, подвергнув её испытанию по вышеописанным правилам (и получив при этом одно дополнительное очко сверх потраченного).

- Игрок может потратить один пункт Практического опыта (см. стр. 210) для того, чтобы получить возможность восстановить запас Воли. В этом случае он делает бросок на Решительность + Самообладание без каких-либо модификаторов вне зависимости от того, изнурён его персонаж, ранен или ослаблен как-либо иначе. Каждый успех возвращает ему одно очко Воли вплоть до естественного предела. Этот бросок не может окончиться провалом, и даже в случае неудачи персонаж возвращает себе очко Воли. Игрок может применять эту опцию сколько угодно, хотя подобная трата Практического опыта редко оказывается оправданной.

Преимущества

Как и другие представители Мира Тьмы, охотники получают семь очков Преимуществ в момент создания персонажа. Тем не менее, они обладают расширенным перечнем Преимуществ, особенно в тех ситуациях, когда речь идёт об охотниках третьего яруса, обладающих доступом к Достижениям своих структур (см. ниже).

Достижения (от • до •••••)

Требования: Участие (то есть хотя бы одно очко Статуса) в организации третьего яруса.

Эффект: Охотника посвящают в определённые тайны его структуры. Шесть разновидностей Достижений, включая конкретные способности и артефакты, представлены в следующей главе, начиная со стр. 150. Персонаж может изучать эти Достижения уже в ходе игры, приобретая их за очки опыта в качестве Преимуществ (а также, скорее всего, выполняя особые поручения: например, Опергруппа: Валькирия доверяет образцы Передового вооружения только самым проверенным членам своей структуры). Достижения можно приобрести и на стадии создания персонажа, вложив в них базовые очки Преимуществ. Что именно получает охотник в результате покупки, зависит от самого Достижения.

Передовое вооружение, Реликвии и Тауматехнологии предоставляют охотникам специальное оборудование и устройства. Подобная экипировка обладает рейтингом от одного до пяти, а потому полностью соответствует количеству очков, вложенных персонажем в данное Преимущество. Например, если участник Коллектива Хирон собирается получить Глаза дьявола ещё на стадии создания персонажа, игрок должен вложить два очка Преимуществ в Тауматехнологии. Эти Достижения не иссякают и не исчезают (хотя некоторые из них могут нуждаться в боеприпасах – такие Достижения называются Возобновляемыми; подробности см. на стр. 150). Тем не менее, персонаж может и потерять Достижение в ходе игры или в результате решения покинуть организацию (руководство структуры всегда находит достаточно сил и времени для того, чтобы забрать своё оборудование назад).

Эликсиры - масла, микстуры и другие алхимические субстанции, доступные Восходящим. Приобретение очков в этом Преимуществе указывает на то, что персонаж обладает необходимой “устойчивостью” к этим зельям, а потому в состоянии использовать их без вредных побочных эффектов. Восходящие могут употреблять Эликсиры с более высокими рейтингами, нежели позволяет значение их Преимущества, однако в таком случае они получают соответствующий штраф на проверки Выносливости + Эликсиров (подробности можно найти на стр. 172).

Возмездие представляет охотнику знание ритуалов Люцифуга. За каждое очко этого Преимущества персонаж получает доступ к дополнительному обряду. Так, персонаж с тремя очками Возмездия может изучить до трёх ритуалов. Как бы то ни было, персонаж может провести не более пяти ритуалов Возмездия за один раз. Даже простое знание этих обрядов создаёт сильнейшее эмоциональное и психическое напряжение, не говоря уже об их использовании, которое требует от охотника жертвоприношений, проливания крови или траты других драгоценных ресурсов. Персонаж может “обменять” известный ему ритуал Возмездия на другой, если только узнает об этом ритуале из книг или от другого охотника, который сам владеет секретами Возмездия. Тем не менее, подобное “переключение” ритуалов требует перенаправления энергии персонажа, что занимает определённое время. Игрок делает бросок на Решительность + Оккультизм в качестве продолжительного действия. Количество успехов, необходимое для накопления, равно 20 минус очки Возмездия персонажа. Игрок делает по одному броску в день, в течение которого персонаж проводит по крайней мере четыре часа, соблюдая пост, занимаясь самобичеванием или подготавливая себя к изменениям как-либо иначе. Как только он достигает необходимого числа успехов, его начинают посещать кошмары, кожа обильно

выделяет пот, из носа струится кровь или организм ослабевает каким-либо другим образом. Только по окончании этого периода мучений в жизни охотника наступает мир.

Благословение во многом подобно Возмездию, поскольку также представляет собой череду ритуалов, доступных охотникам. Тем не менее, в отличие от Возмездия, Благословение не наделяет охотника определённым количеством ритуалов, точное число которых равно очкам Преимущества. Даже обладая всего одним очком, персонаж может выучить любой существующий ритуал, если у него достаточно времени (и очков опыта) для того, чтобы его освоить. Рейтинг Благословения отражает лишь эффективность, с которой персонаж может воспользоваться своими знаниями. Все ритуалы Благословения требуют тех или иных проверок, однако рейтинг Благословения всегда остаётся частью этих бросков.

Привычное оружие (••)

Эффект: Среди монстров нередко встречаются твари, которые даже не замечают попыток нанести им удар, проткнуть их кожу или сбить с ног. Однако само присутствие оружия в руках во время очередной охоты в каком-нибудь тёмном месте иногда придаёт охотнику уверенности в своих силах. Ваш персонаж обладает определённым оружием – ближнего или дальнего боя, – которое сослужило ему хорошую службу когда-то в прошлом, и пока он держит его при себе (или в пределах досягаемости) и знает, что всегда может его достать, он получает бонус +2 к проверкам Решительности + Самообладания. Этот бонус относится только к одному конкретному оружию, которое обязательно должно использоваться персонажем во время охоты. Если оружие оказывается потеряно или уничтожено или персонаж хочет приучить себя к другому виду оружия, он должен приобрести это Преимущество снова (причём он должен носить новое оружие с собой как минимум в течение одной истории, прежде чем оно станет привычным). Персонаж может считать привычным только одно оружие.

Профессиональная подготовка (от • до •••••)

Эффект: Ваш персонаж уже провёл какое-то время на работе и успел стать квалифицированным специалистом в тех областях, которые представляют важность для его Профессии. Данное Преимущество отражает опыт работы вашего персонажа, включая его мастерство в специфических областях, связанных с его сферой деятельности. Кроме того, оно показывает, как много ему ещё предстоит узнать в сфере своих интересов.

Каждая из Профессий, перечисленных позже в этой главе, имеет два Профессиональных навыка, привязанных к её образу. При создании персонажа игроки выбирают свободную Специализацию на одном из этих Навыков, причём ожидается, что в каждом из них они будут обладать хотя бы одним очком. Тем не менее, персонажи *не обязаны* обладать очками в Профессиональной подготовке, чтобы выбрать Профессию.

Данное Преимущество обладает прогрессивным характером: так, персонаж не может пользоваться эффектами **Повышения квалификации**, пока не приобретёт **Работу с контактами**. Уровни Профессиональной подготовки перечислены в описаниях отдельных Профессий, начиная со стр. 74. Они позволяют лучше понять, какие перспективы открываются перед персонажем, в зависимости от соответствующих названий. Так, хакер, обладающий двумя уровнями Профессиональной подготовки, часто носит прозвище “Программиста”, в то время как обладатель четырёх очков будет известен уже как “Гений”. Разумеется, персонажи не всегда пользуются такими названиями, однако игрокам может быть удобно прибегать к этим условным обозначениям для отражения опыта своих охотников.

• **Работа с контактами:** Персонаж знает, к кому обратиться по вопросам, связанным с его сферой деятельности (в пределах своей Профессии). На низких уровнях этого Преимущества персонаж считается простым новичком, который может прийти и задать вопрос более опытным или старым коллегам. По мере увеличения Профессиональной

подготовки окружающие начинают сами обращаться к персонажу с вопросами, просьбами о совете и помощи, а порой даже предлагают совместно поработать над какими-либо проектами или выступить на местной конференции. С точки зрения игромеханики персонаж может пользоваться очками Профессиональной подготовки как очками Контактных (см. стр. 114 книги **World of Darkness Rulebook**), в дополнение к особым бонусам, которые открываются при дальнейшем развитии этой характеристики. Каждый раз, когда охотник получает новое очко Профессиональной подготовки, игрок должен выбрать дополнительную сферу контактов в пределах своей Профессии.

Пример: Персонаж Джона, Детектив, получает второе очко Профессиональной подготовки. Джон решает, что первое очко Контактных, полученных благодаря этому Преимуществу, будет направлено на работу с полицией, что будет отражать его знакомство с местными полицейскими осведомителями. С увеличением характеристики Джон решает, что его персонаж сделал себе имя благодаря активной защите закона, а потому у него теперь есть Контакты в Федеральных агентствах.

Обратите внимание, что Работа с контактами не мешает игроку приобретать полноценное Преимущество Контактных. Равным образом, персонаж не устанавливает хоть сколько-нибудь тесных отношений со своими коллегами благодаря этому Преимуществу. Он только собирает визитные карточки, записывает адреса, покупает напитки на корпоративах и обращает внимание на людей, которые работают в той же сфере, что и он.

•• **Повышение квалификации:** Продолжая работать в пределах своей сферы деятельности, персонаж приобретает новые умения, обладающие определённым весом в его профессиональной среде. Иногда охотники изучают даже те вещи, которые, как им казалось, попросту не относятся к их Профессии. Академик может посетить пару уроков по физиологии и обнаружить, что ему интересна данная сфера деятельности, после чего начнёт изучать анатомию, первую помощь и в результате получит очки Медицины. Когда игрок покупает эту способность, персонаж получает третий Профессиональный навык. Если он приобретает эту способность в ходе создания персонажа, он может назначить бесплатную Специализацию на любой из этих трёх Навыков. *Только Рассказчик может определить, подходит ли тот или иной Навык на роль третьего Профессионального.*

••• **Эрудиция:** Персонаж, приспособившийся к рутинной работе, никогда не прекращает учиться. Увы, закрепление старых знаний протекает куда быстрее, чем обучение новым. С точки зрения игромеханики эрудицию персонажа лучше всего представляют Специализации. После приобретения этого очка Профессиональной подготовки стоимость Специализаций в пределах Профессиональных навыков понижается до 2 очков опыта.

•••• **Практика:** На одной лишь теории опыта не наберёшься. Персонаж, достаточно долго работающий по Профессии (и целиком посвятивший себя её тайнам вместо того, чтобы просто рутинно выполнять поставленные задачи или уклоняться от поручений), значительно прогрессирует в выбранной сфере деятельности. Он узнаёт не только новые факты, но и готовые модели действий, уловки, короткие пути и трюизмы, которые помогают ему выполнять работу с особым тщанием. С точки зрения игромеханики персонаж, обладающий таким уровнем Профессиональной подготовки, приобретает Профессиональные навыки по цене новый уровень x2 вместо новый уровень x3.

Недостаток: Проблема состоит в том, что персонажу, специализирующемуся на конкретной деятельности, становится труднее привыкать к неизвестным данным. А потому приобретение первого очка Навыка, не связанного с его Профессией, стоит на одно очко опыта больше (то есть четыре пункта вместо трёх). Этот штраф не влияет на дальнейшее развитие Навыков. Он просто отражает более крутую кривую обучения, потому что персонаж должен освободить сознание от привычных истин и приложить больше усилий, чем другие охотники, чтобы приучить себя к новой информации.

••••• **День на работе:** Персонажи, достигшие этого уровня компетентности в своей Профессии, чрезвычайно редки. Им завидуют окружающие, их разыскивают

работодатели. Персонаж может и не быть “самым квалифицированным специалистом в мире” (то есть он может и не обладать сразу пятью очками Профессиональных навыков), однако он знает уже так много о применении этих Навыков, что способен выполнять работу даже во сне. Когда игрок вкладывает очко Воли в бросок, основанный на одном из его Профессиональных навыков (и когда этот бросок связан с деятельностью, которую персонаж действительно выполняет изо дня в день), его действие может рассматриваться как *воспроизведение* (хотя для этого персонаж жертвует стандартным бонусом в три дополнительных дайса). Более точные данные о “действиях воспроизведения” можно найти на стр. 134-135 книги **World of Darkness Rulebook**¹¹).

Под “деятельностью, которую персонаж действительно выполняет изо дня в день” подразумевается любая задача, с которой охотник вполне может столкнуться во время рабочего дня. Солдат может использовать свои стрелковые навыки. Детектив - применить свой талант к осмотру места преступления. Окультист – провести исследование сверхъестественного явления. И так далее. Конкретный Навык не так важен, как метод, которым он используется. Например, Рабочий, использующий Ремесло для починки автомобилей и других механизмов, не сможет использовать этот Навык для испечения пирога в качестве воспроизведения, даже при том, что и то и другое находится в сфере применения одного Навыка. Обратите внимание, что выслеживание и убийство монстров ни для кого не является рутинным делом, а потому охотник не может использовать эту способность для проведения Тактики, даже невзирая на то, что он может использовать её непосредственно в ходе боя (описание Тактик можно найти на стр. 217).

Недостаток: В то время как персонаж может использовать это Преимущество для превращения броска на атаку в попытку воспроизведения, такое действие требует от охотника исключительной концентрации на нападении. В этом случае персонаж утрачивает Защиту до конца раунда. Кроме того, он не может нанести удар по конкретной части тела противника (см. стр. 165 книги **World of Darkness Rulebook**). В дополнение ко всему, Рассказчик может решить, что боевая сцена слишком необычна для персонажей, чтобы она могла попасть под категорию “привычной деятельности”. Подробности по использованию таких действий в бою можно найти во врезке “**“Воспроизведение” боя**”.

Пример: По мере развития хроники персонаж Джона, детектив, становится чрезвычайно уважаемым сотрудником полиции, известным прежде всего расследованием серийных убийств и деятельности культов. Каждый раз, когда персонаж использует Эмпатию для того, чтобы заставить свидетеля говорить правду (даже в том случае, если свидетель подчиняется сверхъестественной сущности), Джон может потратить очко Воли и сделать бросок попыткой воспроизведения. Если при этом Джон опрашивает ребёнка и пытается использовать Эмпатию для того, чтобы различить, говорит ли тот правду или повторяет то, что внушили ему взрослые, он получает возможность превратить это действие в воспроизведение только в том случае, если и раньше работал с детьми на регулярной основе. Разумеется, слово остаётся за Рассказчиком, который выносит своё решение, основываясь на событиях хроники и предыстории персонажа.

“Воспроизведение” боя

Сражение невозможно “воспроизвести”. Это изменчивая, опасная и хаотичная ситуация. Описание воспроизведения, представленное на стр. 134-135 книги **World of Darkness Rulebook**, не применяется в бою так, как оно описано в указанном тексте. Тем не менее, игромеханика допускает определённую степень воспроизведения боя благодаря высокому показателю Профессиональной подготовки. Просто необходимо остановиться и подумать, что может означать “воспроизведение” боевых действий.

¹¹ Для удобства читатель может воспользоваться стр. 201 существующего перевода.

Основная часть боевых действий полагается на мускульную память. Солдаты и полицейские офицеры проводят долгие часы, повторяя одни и те же движения тысячу раз для того, чтобы в ситуации, когда от их действий зависят жизни людей, их тела смогли повторить то, на что их “запрограммировали”, не полагаясь на хаотично мечущиеся мысли. Именно поэтому вы едва ли когда-нибудь увидите полицейского, который намеренно выбивает выстрелом оружие из рук противника, или ранит его в плечо, или метит в голову. Сотни часов, проведённых на стрельбище за пальбой по центру тела, заставляют их метить в самое сердце. И именно это они делают в пылу сражения.

В сеттинге **Hunter: The Vigil** использование Профессиональной подготовки для инициации воспроизведения в значительной степени базируется на этой мускульной памяти. Персонаж не столько концентрирует своё внимание на нападении, сколько действует на автомате. Когда пыль уляжется, персонаж останется на ногах, а его противник будет валяться в грязи. Тем не менее, это означает, что у противника просто не было подмоги – а у охотника она была.

С точки зрения игромеханики персонаж утрачивает всю Защиту, когда проводит действие воспроизведения. Он позволяет телу взять над собой контроль, воспользовавшись длительными часами практики и тренировок для того, чтобы нанести как можно более сильный удар (или обездвижить врага как можно скорее), не обращая внимания на то, что творится вокруг него. К счастью, будучи охотником, он обладает товарищами по ячейке, которые всегда могут присмотреть его спиной.

Конспиративная квартира (от • до •••••, особенности)

Эффект: Охотник владеет тайным убежищем, в котором монстры не смогут его обнаружить. Таким убежищем может стать штаб всей ячейки или личная квартира одного из её участников. Обычно охотники расставляют по всей квартире ловушки, спрятанные ниши с оружием, системы безопасности и запасные выходы, потому что даже при всей неприступности этого убежища монстры всегда оставались хитрыми и настойчивыми созданиями. Скорее всего, рано или поздно они найдут дорогу в убежище охотника, и самое лучшее, что тот сможет сделать для своей безопасности, - это заставить своих противников как следует попотеть.

Конспиративная квартира может быть сараем, который арендует охотник, используя его в качестве оружейного склада; апартаментами, которые готовы взлететь на воздух в любую секунду, стоит непрошенному гостю нажать на кнопку выключателя; особняком, принадлежащим организации охотника, которому не хватает безопасного убежища. С точки зрения игромеханики очки, потраченные на данное Преимущество, распределяются между четырьмя категориями: Размером, Тайниками, Засекреченностью и Ловушками. Таким образом, у сарая может и не быть ни одного очка Размера или Ловушек, однако при этом он может обладать сразу несколькими уровнями Засекреченности. Апартаменты не слишком располагают к Тайникам (поскольку владелец боится что-либо там оставлять), однако вполне могут обладать высоким рейтингом Ловушек. Особняк может обладать сразу пятью очками Размера и несколькими Ловушками и/или Тайниками, однако едва ли он будет наделён хотя бы одним очком Засекреченности.

Размер

Пожалуй, данное качество конспиративной квартиры определяется легче всего, поскольку оно указывает на объём пространства, предоставляемого убежищем.

- х** Свободное место практически отсутствует; внутри может расположиться лишь пара человек.
- Ателье; одна-две комнаты.
- Большая квартира или небольшой семейный дом; три-четыре комнаты.
- Склад, церковь или большой дом; пять-восемь комнат или несколько залов.
- Особняк или очень большой дом; эквивалент девяти-пятнадцати комнат.

••••• Огромная вилла или обширная сеть туннелей; бесчисленное количество комнат или других помещений.

Тайники

Большое пространство может сослужить хорошую службу крупной ячейке или группе охотников, которая принимает решение жить в своей конспиративной квартире долгие месяцы. К несчастью, оно же может сделать местных жильцов настоящими параноиками. В конце концов, если в убежище десять комнат, кто знает, что происходит в других девяти в конкретный момент? Охотники часто приходят к выводу, что подобная паранойя будет переноситься значительно легче, если оружие всегда будет у них под рукой (хотя иногда это может привести только к дополнительным трудностям, потому что монстры также могут найти припрятанное оружие).

Каждое очко, приписанное к Тайникам конспиративной квартиры, наделяет убежище новым укромным местечком. Тайник может содержать оборудование до 5 очков Размера суммарно, а потому охотники могут хранить в одном шкафчике два ружья и один пистолет (или несколько коробок боеприпасов для каждого из жильцов, поскольку Размер ammunition, как правило, сравнительно невелик). При этом в другом тайнике может лежать экипировка для наблюдения (ряд проводных сигналов, бинокли, приборы ночного видения и, может быть, только один пистолет на случай крайней необходимости). Шестая глава книги **World of Darkness Rulebook** содержит несколько примеров оборудования и вооружения, которые могут сослужить охотникам добрую службу. Игроки должны согласовать с Рассказчиком количество предметов, хранящихся в том или ином тайнике. Существует возможность даже объединить два или несколько Тайников в одно большое хранилище, способное вместить предметы до 10 очков Размера и даже больше.

Разумеется, оборудование не обязательно помещать в тайник — большая квартира может предоставить сразу несколько обычных складских помещений. Тем не менее, оборудование, спрятанное в тайнике, хорошо укрыто от посторонних глаз, и обнаружить их сможет лишь самый внимательный (или сверхъестественный) наблюдатель. Поиск тайника, ведущийся обычными, земными методами обнаружения, получает штраф -5 на попытки его отыскать (в случае полного провала непрошенный гость может даже угодить в ловушку, если квартира оснащена системами безопасности). И напротив, этот модификатор может добавляться к проверкам самих охотников на получение доступа к Тайнику. Например, сейф с оружием может лежать на самом видном месте, просто никто не сможет его открыть без надлежащей числовой комбинации.

Засекреченность

По иронии судьбы, одно из самых больших преимуществ любого охотника полностью соответствует величайшему стремлению его добычи. Речь идёт об *анонимности*. Если монстры не знают, где живёт охотник, им будет куда труднее его убить. Очки Засекреченности показывают, насколько отдалена конспиративная квартира от личности охотника с юридической (и формальной) точки зрения. Эти очки налагают штраф на любую попытку найти охотника через данные о его собственности или, напротив, собственность — через данные о самом охотнике. Ниже приведены лишь самые общие примеры рейтинга этого Преимущества. Только сам игрок обладает правом решать, чем обусловлена Засекреченность его убежища.

- x Охотник арендовал или купил квартиру, используя своё настоящее имя, кредитную карту или банковский счёт.
- Охотник нашёл посредника, услуги которого оплатил официально.
- Охотник проявил определённые усилия для укрытия своего жилища; он использовал ложное имя или купил молчание посредника.
- Убежище чрезвычайно трудно найти — вполне вероятно, охотник занимает жилплощадь незаконным образом.

- Охотник никогда не возвращается в это место без крайней необходимости, никогда не добирается сюда одним и тем же маршрутом, а настоящее имя владельца не упоминается ни в одном юридическом документе.
- У квартиры есть настоящий владелец, который живет в ней на регулярной основе, знает о своих правах и при необходимости может отвлечь внимание полиции, отрицая при этом своё знакомство с охотником.

Ловушки

Рано или поздно любое убежище обнаружат враги. Охотники это знают, даже если и не хотят это признавать. Именно поэтому многие из них устанавливают в квартирах ловушки в надежде, что они смогут убить сверхъестественного противника или хотя бы задержать его на достаточное время, чтобы ускользнуть в безопасное место. Ловушки могут принимать несметное число форм. Преступник открывает дверь в совершенно обычную комнату, только чтобы увидеть ружьё, нацеленное ему в грудь, за секунду до того, как оно выстрелит. Подняться вверх по лестнице можно только по левой стороне – правая очень быстро обваливается под ногами непрошенных гостей. Стоит противнику заглянуть за картину, и с потолка обрушится топор, направленный потенциальной жертве в район головы. Некоторые ловушки намеренно созданы для частичного (или полного) разрушения квартиры: например, достаточно надавить кнопку выключателя – и квартиру охватит пламя, внутри обвалится потолок или сработает припрятанная взрывчатка (подробную информацию о том, как это отражается на сохранности конспиративной квартиры, можно увидеть в соответствующей врезке внизу).

Ловушка может как наносить урон, равный очкам Преимущества, одной цели, так и причинять несколько меньший вред, нанося удар сразу по площади. Как только ловушка сработает, любой охотник, вложивший хотя бы одно очко в эту квартиру, может настроить её снова без особых проблем (разумеется, при условии, что она не уничтожила всё убежище). Именно эта способность к возобновлению отличает ловушки, предоставляемые данным Преимуществом, от любых других, которые персонаж может сконструировать в ходе игры. Для восстановления ловушки не требуется никаких бросков или специальных действий. И тем не менее, если ловушка разработана с целью уничтожения самого убежища, её невозможно восстановить без приложения серьёзных усилий, а также финансового вложения со стороны охотника (если это вообще возможно в данном конкретном случае). Любая ловушка, которая наносит ущерб Размеру квартиры, может быть настроена так, чтобы её действие началось только через какое-то время после активации, чтобы охотники успели сбежать в безопасное место.

х Охотники не потрудились поставить капканы. Возможно, они боятся сами в них угодить.

- Ловушка наносит один пункт летального урона жертве (спрятанный нож, колючая проволока) или три очка тупого урона по небольшой площади (пол, покрывающийся электричеством, несмертельный ядовитый газ).

- Ловушка наносит два пункта летального урона жертве (пружинный нож, спрятанный пистолет) или шесть очков тупого урона по небольшой площади (падающие мешки с песком, пожарный рукав). В качестве опционального варианта охотник может поставить любую ловушку, основанную на использовании пламени, а потому имеющую шанс поджечь как жертву, так и квартиру (см. стр. 180 книги **World of Darkness Rulebook**).

- Ловушка наносит три пункта летального урона жертве (падающий топор, отравленная игла на ручке двери) или восемь очков тупого урона по небольшой площади (обваливающаяся лестница), либо попросту разрушает часть конспиративной квартиры, уменьшая её Размер на единицу (например, взрывчатые вещества, который наносят по два очка повреждения всякому, кто кажется в радиусе взрыва).

- Ловушка наносит четыре пункта летального урона жертве (ружьё за дверью, яма с шипами) или десять очков тупого/два очка летального урона по небольшой площади

(оглушающая граната, глубокая яма), либо попросту разрушает часть конспиративной квартиры, уменьшая её Размер на одно-три очка (любой, кто окажется в радиусе действия, получает три очка летального урона).

••••• Ловушка наносит пять пунктов летального урона жертве (заострённый кол на пружине, самоактивирующаяся паяльная лампа) или двенадцать очков тупого/три очка летального урона по небольшой площади (мина-лягушка¹², кислотные брызги), либо полностью разрушает убежище вне зависимости от его Размера (любой, кто окажется в радиусе поражения, получает четыре очка летального урона).

Что касается уязвимых сторон некоторых чудовищ, то определённые монстры (например, вампиры) получают аггравированный урон от огня. Другие создания могут обладать и более специфическими слабостями, а потому охотники могут догадаться или узнать об их уязвимых точках в течение хроники. Тем не менее, система ловушек не позволяет настроить их на конкретного монстра — попытка заправить серебряные пули в спрятанное ружьё не поднимет общий рейтинг данного Преимущества. Отчасти это объясняется тем, что подобные монстры имеют возможность заметить ловушку и избежать её, но отчасти – тем простым фактом, что ни один охотник не может быть уверен в том, что а)оборотни действительно уязвимы к серебру и это не сказки, а также б)в том, что на квартиру нападут именно оборотни, а не вампиры, которые не слишком боятся серебряных пуль.

Любой нарушитель получает возможность пройти проверку Сообразительности + Самообладания для того, чтобы заметить ловушку прежде, чем она активируется.

Результаты броска

Полный провал: Злоумышленник активирует ловушку и получает весь сопутствующий урон. Кроме того, Рассказчик делает бросок на уровень Ловушки + 2 и добавляет полученные успехи к общему количеству урона (эти дополнительные очки наносят повреждения того же типа, что и сама ловушка).

Провал: Злоумышленник активирует ловушку и получает весь сопутствующий урон.

Успех: Персонаж замечает ловушку и может попытаться деактивировать её (для этого требуется бросок Сообразительности + Ремесла минус уровень Ловушки; провал активирует Ловушку, полный провал удваивает повреждение) либо просто пройти мимо неё.

Исключительный успех: Злоумышленник замечает ловушку и может попытаться её обезвредить (для этого требуется бросок Сообразительности + Ремесла без штрафов за рейтинг Ловушки).

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
+1	Злоумышленник активно ищет ловушку
+1	Злоумышленник недавно обследовал это место
-1	Тусклый свет
-1	Громкий окружающий шум
-2	Персонажа торопят
-2	Ловушку невозможно обнаружить глазами (как, например, в случае с обваливающейся лестницей)
-3	Полная темнота

В каждый из четырёх аспектов конспиративной квартиры можно вложить не более пяти очков. Другими словами, значения Размера, Тайников, Засекреченности и Ловушек не могут превышать пяти пунктов (то есть всего двадцати очков, потраченных на это Преимущество). Если игрок пытается приобрести новое очко этого Преимущества, показатели его аспектов складываются, определяя тем самым стоимость в очках опыта.

¹² Противопехотная осколочная мина кругового поражения, при активации подбрасывающая заряд в воздух, где он и разрывается.

Особенности: Очки этого Преимущества могут разделить между собой сразу несколько персонажей. Например, ячейка охотников может построить дом собственными руками, либо одинокий охотник может найти и купить себе убежище, которое в дальнейшем ему помогут усовершенствовать новообретённые товарищи.

Чтобы разделить это Преимущество, минимум два игровых персонажа должны добровольно объединить имеющиеся пункты для усиления общего бонуса. Получившееся значение не может превышать пяти очков ни в одном из аспектов конспиративной квартиры. Таким образом, персонажи не могут вложить более пяти очков в Размер своего убежища. Если они хотят потратить дополнительные очки, им придётся вложиться уже в другие аспекты квартиры вроде её Засекреченности или Ловушек.

Разделённые пункты могут быть утеряны. Если охотник умирает или оставляет ячейку (скорее всего, из-за споров о методах действий), очки, которые он внёс в общую сумму, вычитаются из показателя Преимущества. Рассказчик должен определить, как именно отразится в истории это уменьшение. Тем не менее, его выбор должен соответствовать здравому смыслу. Например, очки Размера должны утрачиваться в последнюю очередь (или не утрачиваться вообще), и даже если их общий уровень сокращается, это означает, что некоторые части квартиры стали непригодными для жилья, но ни в коем случае не “исчезли”. Кроме того, персонаж может забрать с собой часть оборудования, уменьшив тем самым очки Тайников. Либо смерть бывшего члена ячейки может привлечь внимание к убежищу его товарищей, понизив Засекреченность конспиративной квартиры.

Персонаж не обязан вкладывать все пункты данного Преимущества в общее число очков. Он вполне может поддерживать собственное убежище наряду с коллективным. Все пункты, оставшиеся у него (или те, которыми он не желает делиться) можно вложить в индивидуальную квартиру, недоступную для других членов группы. Допустим, что трое партнёров объединяют свои очки конспиративной квартиры и получают пять пунктов. Однако один из них хочет использовать два оставшихся пункта для обустройства собственного убежища. Эти два пункта представляют индивидуальную квартиру, полностью отделённую от той, которую он и его партнёры приобрели вместе.

Чтобы записать разделённые очки Преимущества на листе персонажа, поставьте звёздочку напротив конспиративной квартиры и закрасьте общее число пунктов, которые вы имеете благодаря своим партнёрам. Для того чтобы отобразить собственное вложение, запишите его в скобках напротив названия Преимущества. Не обязательно отмечать, какие пункты пошли на тот или иной аспект Преимущества, поскольку так можно будет с большей свободой отобразить потерю очков в том случае, если кто-нибудь покинет общую квартиру. Результат должен выглядеть так:

MERITS	
<u>SAFEHOUSE* (2)</u>	●●●●○
<u>SAFEHOUSE</u>	●●●○○
<u>PROFESSIONAL TRAINING</u>	●●○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

В данном случае персонаж разделяет убежище, ставшее штаб-квартирой всей группы. Он вкладывает два очка в общее значение, и ячейка получает четыре уровня конспиративной квартиры, доступной каждому её члену. Кроме того, персонаж владеет собственным убежищем (три очка), которое он решает оставить при себе. Помимо двух конспиративных квартир, он обладает Профессиональной подготовкой, наделяющей его двумя очками в соответствующем Преимуществе.

Принесение убежища в жертву

Монстры вторгаются внутрь, охотники превращают своё жилище в пылающий факел...

И что теперь? Игроки просто теряют очки конспиративной квартиры? В целом, это зависит от решения Рассказчика, желательно – принятого с одобрения игроков. Тем не менее, ниже представлено два ключевых варианта по разрешению такой ситуации.

Расплата за спасение: Всё, что лежало в квартире, теперь утрачено. Очки потеряны. Персонажи могут вернуться и попытаться найти среди обгоревшего щебня то, что они хранили в Тайниках (продолжительное действие, проверка Интеллекта + Расследования, каждый бросок отражает 10 минут поиска, требуется по пять успехов за каждый Тайник), однако очки Размера, Засекреченности и Ловушек утрачиваются.

Возмещение ущерба: Общие очки конспиративной квартиры складываются и умножаются на 1,5. Результат преобразуется в очки опыта (с округлением вверх), который можно потратить на приобретение новых качеств, которые сочтут разумной заменой как игроки, так и Рассказчик. Если убежище было застраховано на крупную сумму денег, имеет смысл поднять персонажам Ресурсы. Если ячейка уже подготовила запасную квартиру, в которую нужно лишь переехать и навести там порядок, игроки могут вложить эти пункты в обустройство новой конспиративной квартиры. Если они решают на какое-то время разойтись своими дорогами, договорившись встретиться лишь после того, как всё уляжется (то есть игроки решают продолжить историю в следующий раз), персонажи могут разделить сумму поровну и приобрести Навыки, Преимущества или другие характеристики, которые лучше всего отражают их образ действий на протяжении этого времени.

Статус в содружестве или структуре

(от • до •••••)

Эффект: Персонаж участвует в содружестве (организации второго яруса) или структуре (организации третьего яруса). Подробнее эти группы описаны на стр. 102-149. Статус в содружестве или структуре аналогичен Преимуществу Статус, представленному на стр. 116 книги **World of Darkness Rulebook**, однако область, в которой персонаж пользуется известностью, намного уступает любым другим сферам Статуса. Даже структуры представляют собой куда более узкие и специфические организации, нежели, например, “Городское правительство”. Тем не менее, это Преимущество указывает на более важные заслуги персонажа: его положение, репутацию и карьеру в выбранном коллективе.

В случае с содружествами Статус указывает на то, насколько хорошо известен охотник остальным членам организации. Другие охотники прислушиваются к персонажам, обладающим высоким статусом, и хотя они не обязаны жертвовать ради них своей жизнью, многие члены организации расценивают таких персонажей как своих лидеров. С точки зрения игромеханики каждое очко Статуса в содружестве наделяет охотника бонусом +1 ко всем Социальным броскам, направленным на взаимодействие с другими членами организации. Так, персонаж со Статусом (Эшвудское аббатство) 3 получает +3 дайса ко всем Социальным проверкам, сделанным при взаимодействии с другими участниками Аббатства.

В случае с организациями третьего яруса Статус предоставляет аналогичный бонус к Социальным броскам, однако при этом он наделяет протагониста и доступом к Достижениям его структуры. Даже одного очка этого Преимущества достаточно, чтобы персонаж получил доступ к этим способностям (которые, тем не менее, приобретаются в качестве отдельного Преимущества; подробное описание Достижений можно найти на стр. 150)

х Персонаж, не обладающий Статусом в организации, однако уже подавший заявку на вступление, считается только потенциальным участником данного коллектива. Обычно таким охотникам не поручают выполнения хоть

сколько-нибудь важных заданий, отказываясь и передавать им самое ценное оборудование организации (или Достижения в случае с организациями третьего яруса).

- Персонаж был принят в иерархию организации, однако, скорее всего, ещё не успел выделиться. Многие из таких персонажей ещё даже не побывали на настоящей охоте.
- Другие члены организации, проживающие в данной области, знают протагониста как надёжного охотника, который заслуживает доверия. Во время охоты его могут выбрать заместителем командующего.
- Имя протагониста известно даже в других городах страны, а истории о его подвигах циркулируют среди остальных членов организации. На этом уровне известности персонаж уже начинает чувствовать, как репутация налагает на него особую ответственность за свои действия.
- Другие члены организации считают его лидером, нравится это ему или нет. Он без труда может получить поддержку (как личную помощь, так и оборудование), необходимую для поддержания Бдения, однако если охота под его командой окончится неудачей, его могут лишить занимаемой должности. Монстры, принадлежащие к организованным сообществам, вполне могли слышать его имя (или, что куда вероятнее, прозвище и словесное описание).
- Поступки охотников, проживших достаточно долго, чтобы достигнуть этого уровня Статуса, ложатся в основу новых легенд, что едва ли можно назвать преимуществом для людей, которым для выживания требуется абсолютная анонимность. Разумеется, лидеры такого уровня считаются слишком важными для своей организации, чтобы их могли отправить на опасную миссию без значительной поддержки. Скорее всего, персонаж управляет организацией в своей области и отчитывается только перед главным руководителем (или руководителями) своего содружества или структуры.

Членство в нескольких организациях

Может ли охотник принадлежать сразу ко двум содружествам или структурам? Да, хотя это нелегко. Мало кто согласится допустить членство подобного персонажа в своей организации (даже при том, что некоторые охотники спокойно действуют в качестве двойных агентов, иногда даже по воле собственной группы), и даже если такого охотника примут как равного, многие всё равно будут смотреть на него с подозрением, опасаясь, что рано или поздно его поступки пойдут вразрез с интересами группы.

Приобретение Статуса во втором содружестве или структуре удваивает стоимость Преимущества до нового уровня $x4$. Кроме того, персонаж никогда не сможет повысить Статус выше двух очков во второй группе... если только не откажется от участия в первоначальной организации. Даже если вторая группа не знает, что охотник уже участвует в деятельности другой фракции, её представители с подозрениями встречают охотника, не посвящающего всех сил интересам их организации.

Как быть с Достижениями? Может ли человек обладать Достижениями обоих видов, если он принадлежит ко двум различным структурам? Да, однако приобретение Достижений требует ещё большего вложения опыта (новый уровень $x6$), причём они также получают ограничение в два очка. Это ограничение отражает трудности, с которыми приходится столкнуться охотнику, пытающемуся убедить руководство организации в своей лояльности, будь он двойным агентом или новичком, вступившим в новую группировку.

Камера пыток (от • до •••)

Эффект: Допрос, пытки, промывание мозгов, операции по депрограммированию личности: все эти жуткие и отталкивающие действия требуют, в числе прочего, безопасного места вдали от любопытных глаз. Очки этого Преимущества обеспечивают персонажа именно таким пространством, которым охотник чаще всего владеет официально: например, складом, к которому только он имеет постоянный доступ, или уединённой хижинкой в лесу, которую он построил своими руками. В то же самое время, камерой пыток может служить пространство, которым охотник и не владеет официально (полицейская комната для допроса, котельная в начальной школе, в которой охотница работает уборщицей, тайная комната в подвале жилого здания). Тем не менее, персонаж должен иметь более-менее регулярный доступ к этому месту, если он хочет пользоваться эффектами Камеры пыток.

Уровни этого Преимущества не связаны с Размером помещения, а вместо этого определяют, насколько зловеще выглядит его интерьер: так, запасная комната в небольшой квартире едва ли напугает запертую в ней жертву, в то время как тёмная комната с пузырьками, стоящими над огромной жаровней, и стенами, усыпанными острыми шипами, вполне могут послужить цели охотника. За каждое очко Преимущества охотник получает +1 дайс к проверкам Расследования, основанным на Запугивании (включая пытки, промывание мозгов или операции по депрограммированию). Хотя камера пыток может находиться в конспиративной квартире охотника, это вовсе не обязательно.

Профессии

Большинство охотников не получают никакой платы за убийство монстров. Мир работает по другим принципам. Охотники – просто люди, такие же, как и любые другие. Те, кто работает на крупные содружества или структуры, предоставляющие своим участникам полноценные Достижения, порой даже получают зарплату за продолжение Бдения - но большинство охотников всё ещё привязаны к нормальным рабочим местам, требующим полной занятости. По горькой иронии, охотник вынужден соблюдать тонкую грань между изучением самых тёмных уголков этого мира и попытками заработать себе на жизнь.

Сообразительные охотники знают, как выровнять этот баланс между Бдением и карьерой – а возможно, и между другими важными для его жизни вещами. Неудачливые охотники быстро выдыхаются и теряют волю к своему делу: нередко они бросают охоту, что поначалу кажется лучшим выходом из ситуации. Они возвращаются в семьи. Они оплачивают счета и кормят своих домочадцев. Но это нелегко. Охотник ничего не может поделать с горящим внутри пониманием, что во тьме по-прежнему скрывается что-то жуткое. Простое игнорирование угрозы не заставляет её исчезнуть. Образы потрошителей и нечеловеческих *тварей* преследуют его во сне, напоминая, что каждую ночь чудовища убивают невинных и рано или поздно их лапы дотянутся до семьи самого охотника. Попытка выбрать кардинально иной метод действия означает, что семья и работа исчезнут из жизни охотника, став его жертвой более важному и более жуткому ремеслу. Разумеется, это происходит не сразу. Сначала охотник просто начинает появляться в офисе или на стройплощадке с налитыми кровью глазами в пропахшей потом рубашке. Он перестаёт обращать внимание на семью. Скоро он получает предложение развестись, уволиться по собственному желанию, а возможно – и то и другое сразу.

Самые опытные охотники учатся не только сохранять баланс между этими элементами, но и делать их частью своего Бдения (это не означает, что они налаживают отношения с семьёй, однако, они способны поддерживать хотя бы два из трёх элементов своей жизни в некотором равновесии). Доктор зарабатывает на уходе за другими охотниками. Инженер знает, как подорвать старый мост, служащий домом той твари с мордой летучей мыши. Техник устанавливает скрытые камеры, конструирует самодельные турели и активирует необычные ловушки. Солдат бросается в бой, полагаясь на проверенные стратегии и

группу братьев, идущих за ним. Художник составляет и иллюстрирует справочник по оккультным загадкам и неизвестным монстрам, терроризирующим его родной город.

Охотничьи группировки

Охотники, круглосуточно работающие на такие содружества и структуры, как Профсоюз, Нуль Мистериис или Коллектив Хирон, также должны выбрать себе Профессию. Даже в подобных организациях каждый играет определённую роль, будь это Детектив или Учёный, Светский лев или Священник. Представители таких групп могут основывать выбор Профессии как на своей работе в “нормальной жизни”, так и на своей деятельности в пределах организации.

Какую роль играет Профессия в жизни охотника? Это не просто рабочее место, не лёгкий доступ к наличности – это дело всей его жизни, которому он посвятил свои силы потому, что он тот, кто он есть. Мало того, иногда он даже не получает никакой заработной платы. Солдат может и не продолжать работу в вооружённых силах. Возможно, теперь он – обычный продавец или работник местной бензоколонки. Однако по своей подлинной Профессии он остаётся Солдатом, потому что он тот, кем родился, и это налагает свой отпечаток на любые поступки, которые он совершает в этой жизни. Доктор вполне может потерять лицензию на ведение частной практики из-за опасных операций, однако он остаётся врачом, принёсшим великий *обет*, и теперь он использует марлю и скальпель для спасения жизней других охотников или даже союзников из числа чудовищ.

Ниже перечислена череда Профессий сеттинга **Hunter: The Vigil**. Каждая из них потенциально может обеспечить охотника притоком финансов, однако прежде всего она отражает подход охотника к своему Бдению. (Обратите внимание, что компетенция каждого охотника отражается соответствующей характеристикой Профессии: профессиональная подготовка, описание которой можно найти на стр. 67).

Академик

Оборотни? Интересно, о чём ещё нам забыли рассказать на первом курсе биологии?

Со стороны может показаться, что Академики живут жизнью, которая идеально подходит для Бдения. Никто не ожидает, что студент будет появляться на каждой лекции, профессор – обладать большим количеством свободного времени, а исследователь-экспериментатор – отличаться редким богатством. А потому обитатели кампуса могут смотреть сквозь пальцы даже на самое странное поведение как на деятельность студенческого братства или попытки исследователя снять документальный фильм.

Номинально все Академики следуют своей Профессии для обучения или изучения каких-либо феноменов. Даже студенты, которые проводят время за выпивкой и болтовнёй, нередко ставят перед собой великие цели. А между тем, никому не понравится встретить вампира в любимом баре. Некоторые кампусы находятся во власти директоров, одержимых демонами, или располагаются по соседству с ночными клубами, в которых распространяют сверхъестественные наркотики. Другие научные учреждения служат домом культистам, среди которых встречается немало поэтов и преподавателей. Академики, понимающие, что у мира есть и менее известная сторона, нередко живут поблизости с монстрами, занимающими высокие должности и обладающих влиянием на их жизнь.

Некоторые Академики вынуждены прилагать особые усилия для балансирования на грани Бдения и мира науки: отыскать маньяка с топором гораздо труднее, чем освоить C++ или разобраться во французской литературе семнадцатого столетия. А потому даже те охотники, кто продолжает посещать лекции и писать диссертации на регулярной основе, часто лишаются значительной части свободного времени (и здравомыслия) из-за потребностей Бдения.

Вне зависимости от научной специализации Академика, такой охотник вполне может применять свои знания для отслеживания монстров. Информатика предоставляет идеальные условия для распознавания изображений или слежения за жертвами. Исследователи располагают хорошо оснащёнными мастерскими, а литературоведы обладают доступом к коллекционным книгам, которые мало кому за пределами университета вообще удаётся увидеть. Порой легкомысленные старшекурсники сталкиваются со сверхъестественным миром на вечеринках, члены которой оказываются выбраны для жертвоприношения кровавым культом. И даже самые старые преподаватели знают, что им ещё многому предстоит научиться – хотя они и занимают удобное место для проведения всех необходимых исследований.

Многое об Академике может рассказать его университет. Так, знаменитой Лиге плюща¹³ и старинным университетам Оксбриджа¹⁴ свойственна целая череда традиций и правил наряду с обширной сетью помещений, которые могут стать домом для группы охотников, состоящей из местных студентов, не говоря уже о ресурсах, позволяющих Академикам объединять своё Бдение с нуждами университетской жизни. Даже те из охотников, кто не участвует в деятельности университета, нередко связывают свою жизнь с подобными учреждениями. Одни получают финансирование со стороны научного института, другие пользуются услугами своих коллег из педагогического штата, третьи имеют разрешение на использование библиотек или даже лабораторий в собственных нуждах (особенно если речь идёт о бывших выпускниках).

Даже если не говорить о ячейках, состоящих из членов университетских групп, многие коллективы охотников пользуются услугами одного или даже нескольких Академиков. Такие охотники обладают достаточной свободой действий, а также доступом к университетским ресурсам, которые всегда можно использовать на благо всей ячейки. Тем не менее, следует помнить, что при всей пользе, которую Академик может принести своей группе, он просто обязан продолжать научную деятельность, если не хочет лишиться должности – а ведь большинство ячеек не могут позволить себе оплачивать услуги профессионального Академика в течение долгих месяцев. Бдение никогда не должно лишать охотников реалистичного взгляда на мир.

Для некоторых Академиков участие в охоте заканчивается одержимостью. Как только они справляются с шоком от столкновения с человеком, сделанным из медных пластин и кожных трансплантатов, охота становится для них загадкой, заслуживающей постоянного внимания. В глазах Академика оборотень – не просто чудовище, а невиданная биологическая аномалия. Привидения могут пугать до дрожи, однако они вызывают почти безумное желание узнать больше о потустороннем мире. Путь Академика часто оказывается одним из самых опасных, поскольку такой охотник сознательно подвергает себя риску просто для того, чтобы получить в свои руки новую крупицу знания.

Некоторые содружества и структуры (в первую очередь Эгис Кай Дору, Нуль Мистериис и Лоялисты Туле) нанимают Академиков прямо из колледжей, хотя нередко подобный “найм” сопровождается применением пистолетов и лезвий. Как и в случае с любыми крупными организациями, эти группы охотников уделяют немало времени поиску самых лучших и многообещающих представителей мира науки, особенно если сфера их интересов сулит немалую выгоду их общему делу.

Биография: Академики могут происходить из любой среды и занимать любую научную должность. Некоторые из них – простые студенты: наивные, молодые, без устали вкалывающие ради успешного окончания ВУЗа. Одни происходят из неблагополучных семей, другие, напротив, закончили колледж только благодаря финансовому положению Папы и Мамы. Иногда Академиками становятся отличники, получившие грант на исследования новой области, иногда – педагоги и научные сотрудники, обладающие небольшой стипендией и немного большей свободой действий по сравнению со своими

¹³ Ассоциация восьми частных американских университетов.

¹⁴ Собирательное название университетов Оксфорда и Кембриджа.

учениками. Многие из них - преподаватели, учёные, писатели, исследователи, лекторы. Единственное, что объединяет всех Академиков, - это неутолимая жажда знаний, в какой бы сфере исследований ни лежали их интересы.

Конкретные Атрибуты зависят от личности самого Академика. Большинство из них обладают Ментальной категорией Атрибутов в качестве основной, уделяя особое внимание Решительности и Интеллекту. Вместе с тем Академики, склонные к спортивным состязаниям, вполне могут обладать и Физической категорией в качестве приоритетной. Наконец, лекторы могут полагаться в первую очередь на Социальные Атрибуты.

Как бы то ни было, чаще всего высокими показателями отличаются Самообладание и Решительность: студенты умеют посвящать все свои силы исследованиям, что немало способствует изучению монстров. Большинство Академиков обладают, по меньшей мере, одним очком в Образовании наряду с Компьютером, Наукой и Знанием улиц. В зависимости от предмета исследований Академик может с лёгкостью обосновать практически любое распределение Навыков. Равным образом, Преимущества Академиков также имеют различные формы, хотя наибольшим распространением пользуются Контакты, Энциклопедические знания и Наставник.

Концепты: Адъюнкт-профессор, нелюдимый изобретатель, член братства, студент Лиги плюща, техник лаборатории, специалист по Фортеане¹⁵, дряхлый преподаватель, утомлённый научный сотрудник, ассистент педагога.

Профессиональные навыки: Образование и Наука

Профессиональная подготовка:

- Старшекурсник
- Аспирант
- Помощник преподавателя
- Профессор
- Доктор наук

Художник

Когти, зубы и ярость. Я бы использовал слово “вдохновение”, если бы не был уверен, что вы меня не поймёте. Как бы то ни было, я занимаюсь созиданием там, где все остальные озабочены лишь разрушением.

Художники занимаются созиданием. Именно эта черта отличает их от остальных охотников больше, чем что бы то ни было. Они знают, что только увековечивание прекрасного чувства или эмоции в тексте, картине или скульптуре способно помочь другим людям испытать то же, что испытали они. Некоторые Художники ограничивают себя конкретным видом искусства, сочиняя музыку, занимаясь ваянием или работая кистью. Другие посвящают себя сразу множеству форм искусства. Художником может стать как талантливый писатель, так и комик или кинорежиссёр. Вне зависимости от сферы искусства, которую предпочитает тот или иной Художник, каждый из них готов идти на крайности для получения нового вдохновляющего материала.

Среди них нередко встречаются те, кто использует наркотики, полагая, что единственный способ получить вдохновение лежит в героиновом “поцелуе” или потрескивании псилоцибина в мозгу. Некоторые писатели могут облекать мысли в слова лишь тогда, когда перед ними стоит стаканчик с бурбоном (который подталкивает их на шаг ближе к алкоголизму с каждой новой охотой). Другие держат себя в ежовых рукавицах, предпочитая передавать своё представление о мире только сквозь призму собственного восприятия. Наконец, далеко не один Художник с головой погружается в оккультизм в поисках долгожданного вдохновения. Многие из них изучают всевозможные гедонистические клубы или даже вступают в них, и даже те, кто старается удержаться от деградации, часто оказываются втянуты в мир пороков. Таким Художником может

¹⁵ Разновидность фантастики, имитирующей научно-популярную или документальную литературу.

быть живописец, картины которого размещены в галерее, посетители которой не могут показываться на дневной свет. Он быстро обрывает поклонниками, которые хотят удостовериться, что время не отнимет у них столь драгоценного мастера. Разумеется, у самого живописца могут быть и другие планы. Другим примером может служить музыкант, последняя композиция которого приковала к нему внимание призрачных птиц с человеческими лицами. И хотя эти создания не задержались надолго, после их визита вокруг Художника начали один за другим погибать люди. Наконец, инструменты одарённого скульптора могут каким-то образом попадать на места зверских преступлений, хотя сам Художник уверен, что не участвовал ни в одном из них.

Большинству смертных искусство помогает скрываться от тёмных истин, однако в случае с охотниками оно только помогает исследовать Мир Тьмы, докапываясь до его глубин. В пределах ячейки Художники выполняют множество самых разных функций. Нередко они работают на полицию, делая зарисовки с места преступлений, или рисуют портреты чудовищ, которые встретились им на пути (поскольку фото- и видеоносители, которыми пользуются обычные СМИ, не всегда способны запечатлеть деятельность чудовищ). Некоторые Художники составляют путеводители или пропагандируют свои взгляды на Бдение среди обычных людей. Кроме того, Художник вполне может наделить ячейку широкой сетью контактов: многие из них знают, как говорить с людьми, формируя прочные связи, необходимые для получения финансирования. Достаточно часто они погружаются в оккультизм или исследование непостижимых феноменов, используя свой текущий “художественный проект” как прикрытия для накопления информации, необходимой ячейке.

По мере того, как Художник всё дальше заходит на тропе Бдения, его работы приобретают всё более мрачный характер. Некоторые делают это преднамеренно, посвящая себя охоте для очищения своей души и предупреждения остальных смертных о кровавых созданиях, рыщущих за пределами их восприятия. Разумеется, лишь немногие откликаются на их зов, и большая часть человечества не замечает даже самых прозрачных намёков. А между тем, подобная пропаганда несёт в себе дополнительную опасность. Стил Художника неизбежно меняется. Ряды поклонников начинают редеть, поскольку всё больше людей начинают замечать, что их кумир потерял прежний фокус (или стал “слишком депрессивен”). Некоторые авторы и вовсе забрасывают свою работу, с головой погружаясь в исследование древних тайн и употребление наркотиков, иногда даже затаскивая в это болото свою ячейку. Художник начинает рассматривать старых друзей как осведомителей. Его социальные сети стремительно распадаются по мере того, как люди всё больше и больше теряют к нему уважение. Кроме того, безумие и искусство нередко идут рука об руку. В глазах Художников, вставших на тропу Бдения, эти два элемента нередко сливаются воедино.

Художники примыкают к самым разным организациям. Специалист по истории искусства имеет хорошие шансы сделать карьеру в рядах Эгис Кай Дору, хотя он может и взяться за интерпретирование старинных текстов, связавшись с агентами Люцифуга (кроме того, далеко не один Художник со временем обнаружил, что всё его “творчество” с самого начала отражало inferнальное происхождение своего творца). Члены Эшвудского аббатства всегда с удовольствием выступали в роли покровителей искусства, позволяя Художникам преследовать любые “творческие убеждения”, которые им по душе. Наконец, Сеть Зеро стала домом огромному количеству технически одарённых Художников, включая редакторов, директоров, писателей и т.д.

Биография: Художники одержимы желанием поделиться с окружающими своими чувствами, идеями, изображениями и историями. Некоторые происходят из неблагополучных семей или некогда были лишены подлинного дома, в то время как другие встали на путь искусства благодаря креативному и “свободному” воспитанию. Эти две крайности представляют собой фундаментальные полюса, между которыми встречаются самые разные представители мира искусства. Одни придерживаются

строжайших правил, другие – не признают никаких законов и рамок. Как бы то ни было, творческие успехи наделяют многих Художников широкой сетью поклонников и контактов, включая владельцев выставочных центров, издателей и других творческих деятелей. Художники всегда знают, как они могут воспользоваться этими связями.

Большинство Художников выбирают Социальную категорию Атрибутов в качестве приоритетной, хотя скульптор может обладать внушительной Силой, а музыкант – повышенной Ловкостью. Писатели и живописцы порой сосредотачиваются на Решительности и Интеллекте. Чаще всего Художники обладают очками в Образовании, Ремесле (в случае с материальными формами искусства), Эмпатии, Экспрессии (в случае с письменным, музыкальным или кинематографическим творчеством), Оккультизме, Коммуникабельности и Выживании. Ключевыми Преимуществами считаются Завсегдайтй, Контакты среди других художников, оккультистов и целевой аудитории, а также Известность. Зависимость и психические отклонения наподобие Депрессии, Иррационального мышления и Вокализации можно назвать одними из самых распространённых проблем.

Концепты: Искусствовед, блюзмен, полицейский фотограф, профессиональный актёр, автор литературы ужасов, рок-звезда со склонностью к оккультизму, полицейский художник, измученный живописец, директор веб-телевидения.

Профессиональные навыки: Ремесло и Экспрессия

Профессиональная подготовка:

- Критик
- Любитель
- Художник
- Король галереи
- Уорхол

Атлет

Давай, чертёнок. Беги. Я готовился к Олимпийским играм, так что дьявола точно перегоню.

Атлеты посвящают себя совершенствованию тела. В сущности, каждый Атлет пытается доказать, что он лучший в своей области. Он не может быть лучшим во всём, однако он готов работать до кровавого пота, чтобы стать лучшим бегуном на длинные дистанции, лучшим футболистом, лучшим мастером единоборств. Будучи постоянным участником соревнований, он знает, что *должен* победить. Это желание, эта страсть постоянно подталкивают его вперёд. Некоторые действительно становятся лучшими из лучших, демонстрируя всему миру непробиваемую комбинацию многолетней тренировки и генетической одарённости, позволившей им взойти на пик человеческих способностей. Другие так и не добиваются титула чемпиона, но всё равно остаются серьёзными соперниками в том виде спорта или физического искусства, которое они некогда выбрали. Хотя большинство Атлетов мечтают стать профессионалами, некоторые из них удовлетворяются любительскими конкурсами и время от времени получают новые пояса или другие символы, свидетельствующие об их мастерстве.

Как Атлет может вступить на дорогу Бдения? Возможно, он видит пару азартных магов, использующих таинственные ритуалы для управления результатами состязаний, или сталкивается с призраком боксёра, всё ещё повторяющим заученные движения на запылённом ринге. Может, он просто едет по безлюдной городской улице и замечает, как что-то тёмное ускользает в глубь переулка, оставляя за собой тлеющий труп мёртвой женщины (даже при том, что на дворе свирепствует мороз). Тренер футбольной команды может заметить, что несколько девочек из его группы обладают странными метками на шеях, похожими на... *крохотные импланты*.

Ячейки охотников нуждаются в Атлетах из-за их физических способностей. В то время как остальные охотники предлагают свои услуги в ментальной или социальной сфере,

любой Атлет владеет широким диапазоном физических навыков. Он может и не обладать реальным опытом боя, которым отличаются полицейские и солдаты, однако они, в свою очередь, лишены его страсти к спортивному потенциалу своего тела. Посвящение своей жизни физическому развитию означает, что именно Атлет становится тем человеком, к которому обращаются члены ячейки, когда им нужно догнать подстреленного культиста, забраться на крышу в логово монстра или связать серийного убийцу по рукам и ногам.

Любой Атлет знает, что поддержание его профессиональных навыков занимает не меньше времени, чем само Бдение. Он всегда должен иметь это в виду, а потому обязан поддерживать себя в форме. Его товарищи ожидают, что он всегда будет готов к действию, что бы с ним ни произошло. Некоторые Атлеты соблюдают тонкий баланс между Бдением и своей страстью, но некоторые не справляются и разрывают связь с теми, кого они некогда поклялись защищать, либо, напротив, утрачивают часть своих навыков. Наконец, есть и те, кто поддерживает себя в форме благодаря регулярному приёму спортивных стимуляторов.

В рядах Опергруппы: Валькирия для Атлетов всегда было припасено хорошее место (а также прекрасная экипировка). Для Коллектива Хирон такой человек может стать полезным испытуемым (возможно, он получил травму колена или запястья, и теперь Коллектив предлагает “исцелить” его). Атлеты, отличающиеся искренней верой, всегда могут найти место среди последователей Долгой ночи (благодаря Господа за свои спортивные достижения), в то время как скептически настроенные охотники могут встретить единомышленников среди участников Нуль Мистериис. Многие присоединяются к Профсоюзу, особенно если речь идёт об Атлетах, стремящихся найти финансирование для своих тренировок, штурмуя вакансии, требующие физического труда.

Биография: В целом, Атлетов отличает желание (и физическая способность) конкурировать с окружающими. К этому добавляются годы тренировок и посвящение своей жизни избранному виду спорта. Хотя большинство американских Атлетов не испытывают проблем с окончанием средней школы, большинство из них нуждаются в регулярной дневной работе. Хотят они этого или нет, но им нужно откуда-то доставать деньги, просто чтобы регулярно питаться — тем более, если у них есть семья, которую необходимо поддерживать. Хотя стереотипное представление об Атлете как о тупой грудке мускулов не всегда оказывается верным, многие из тех, кто окончил среднюю школу только благодаря симпатиям преподавателей, искренне верят, что им не нужно прикладывать каких-либо усилий к получению образования. Когда такие Атлеты сталкиваются с послешкольным миром, их ожидает настоящий шок.

Практически все Атлеты полагаются на Физические Атрибуты. Борец, метатель копья или футболист может развивать Силу, в то время как мастер единоборств или спринтер вполне может делать ставку на Ловкость. Те, кто отводит второстепенную роль Ментальной категории Атрибутов, чаще всего выбирают Сообразительность, в то время как обладатели Социальной категории в качестве второстепенной предпочитают развивать Внушительность.

Физические Навыки чаще всего становятся ключевыми. Обычно Атлеты имеют хотя бы пару очков в Атлетике, хотя некоторые виды спорта располагают и к другим Навыкам наподобие Рукопашного боя или Холодного оружия (в случае с фанатами боевых искусств). В зависимости от биографии и излюбленного вида спорта, Атлет может обладать одним уровнем Образования, Рукопашного боя, Вождения, Эмпатии, Запугивания, Медицины, Коммуникабельности или Знания улиц. Перечень основных Преимуществ включает Известность, Быстрый бег и Ресурсы. Некоторые спортивные состязания также располагают к освоению боевых Преимуществ.

Концепты: Поклонник фехтования, футбольная звезда из средней школы, тренер Малой лиги, ветеран марафона, олимпийский спринтер, мастер стрельбы по мишеням.

Профессиональные навыки: Атлетика и Медицина

Профессиональная подготовка:

- Местный тренер
- Низшая лига
- Малая лига
- Профессионал
- Звезда спорта/олимпийский чемпион

Полицейский

Закон есть закон. Мне плевать, закопал ли ты их тела. Мне плевать, выпил ли ты их кровь. Ты под арестом.

Люди по разным причинам становятся Полицейскими. Чаще всего они искренне хотят помочь обществу, хотя некоторые считают, что взамен общество должно предоставлять им особые привилегии. Некоторые берут в руки оружие и надевают значок потому, что так делали их отцы, деды и прадеды. Иногда Полицейский принадлежит к целой родословной защитников правосудия.

В большинстве случаев Полицейские вынуждены разбираться с простыми нарушениями закона — воровством, нападениями, торговлей наркотиками и убийствами. Тем не менее, некоторым выпадает на долю столкнуться с немного другими... аспектами своей работы. Кто-то из них впервые оказался на месте преступления, когда ему в глаза бросилось нечто поистине необычайное. Кто-то, напротив, уже так долго работал с неизвестной стороной преступного мира, что заработал репутацию человека, способного разобраться даже с самым таинственным преступлением. Именно такие люди расследуют случаи человеческих жертвоприношений или обследуют странные гнёзда, кишасие голодными, спаривающимися тварями, скрывающимися в глубине подпольных лабораторий.

Полицейский всегда находится на линии фронта и вынужден с головой погружаться в расследование ситуаций, о которых простые люди не захотели бы даже слышать. Иногда ему приходится пустить в дело дубинку. Иногда он вынужден наплевать на честь и взяться за пистолет. Как бы то ни было, он должен разобраться в том, что раньше ему удавалось видеть лишь краем глаза. Иногда он оказывается абсолютно неподготовлен к подобным поискам и буквально перестаёт понимать, что делать. Если ему повезёт, он сделает правильный выбор. Если нет, то и сам Полицейский, и его напарник, скорее всего, расстанутся с жизнью.

Возможно, это произойдёт не мгновенно. Возможно, он сможет вырваться, или броситься в погоню за существом, растворившимся в ночном тумане, или выпустить всю обойму в потрошителя, который обращает на пули не больше внимания, чем простой человек — на капли дождя. Если он сделает правильный выбор, то будет жить. Если ему действительно повезёт, то возможно, он спасёт жизнь не только себе. Разумеется, никто в участке ему не поверит. Возможно, напарник согласится примкнуть к его Бдению, но такое случается только в редчайших случаях. Куда чаще напарник этого не делает. Более того, случается так, что когда наступает момент истины, Полицейский делает верный шаг, а его напарник мешкает. Стоит ли упоминать, что вина человека, оставшегося в живых после гибели друга, накладывает чрезвычайно болезненный отпечаток на его разум.

Хотя Полицейский может охотиться на чудовищ и в дневное время, в городе всегда найдутся обычные нарушители, которых также необходимо привлечь к ответственности: торговцы наркотиками, насильники и убийцы, уродующие жизнь горожан. Разумеется, он может посвятить своё Бдение только ночной охоте, что куда легче сделать, если у него за спиной есть ячейка, способная его поддержать. Товарищи могут оказать ему ту же помощь, которую при исполнении служебных обязанностей ему предоставляют коллеги. За исключением Опергруппы: Валькирия, охотничьи группировки не обладают собственными штурмовыми отрядами наподобие спецназа, однако другие участники ячейки вполне могут поддержать Полицейского в нужный момент. Кроме того, они могут

помочь ему в осмотре места преступления. Если Полицейский уже достиг звания сержанта, то, несомненно, он знает, как работать с командой, и может успешно организовать деятельность всей ячейки. Само собой, если при этом в ячейке состоят люди, находящиеся по ту сторону закона, постоянная необходимость держать эту информацию в тайне может вбить клин между членами группы.

Обратите внимание, что определение “Полицейский” не всегда подразумевает, что охотник работает непосредственно в полиции. Он может быть агентом ФБР, ЦРУ или УНБ¹⁶. Некоторые служат охранниками в крупных конгломератах, другие состоят на Секретной службе, следя за безопасностью крупных чиновников. Некоторые уже ушли в отставку, но применяют рабочие навыки, даже если не первый год занимаются собственным бизнесом на каком-нибудь старом складе или собирают долги с неплатёжеспособных лиц.

Опергруппа: Валькирия проявляет особый интерес к найму Полицейских. Хороший коп знает, как работать в стрессовых ситуациях, умеет проявлять лояльность своим соратникам и способен обращаться с оружием. Кроме того, учитывая, что многие Полицейские причисляют себя к “синим воротничкам”, далеко не один из них начал Бдение рука об руку с представителями Профсоюза. Равным образом, правоверные католики нередко решают обрушить молот на головы ведьм вместе с членами Маллеус Малефикарум, в то время как специалисты по слежке часто связываются с охотниками из Сети Зеро.

Биография: Прежде, чем новобранца допустят к службе, он должен успешно закончить полицейскую академию. Там он проходит все необходимые курсы, развивающие у него Навыки, необходимые для поддержания закона. Но только после того, как он начинает лично прочёсывать улицы, он окончательно понимает, что ему понадобится для защиты общества. Большинство Полицейских не обучались в колледже до поступления в академию, хотя некоторые решают получить высшее образование прежде, чем присоединиться к правоохранительным органам. Как только новобранец проводит свой первый год на улицах города, он развивает все основные инстинкты, необходимые ему для выполнения своих задач.

Чаще всего Полицейские полагаются на Физические Атрибуты. Сообразительность и Самообладание также имеют большое значение для их работы, предоставляя достаточную основу для бросков на восприятие и смекалку, чтобы протагонист смог оценивать сложные ситуации на лету. После обучения в академии большинство Полицейских обладают, по крайней мере, одним очком Атлетики, Образования (со специализацией на Праве), Огнестрельного оружия, Расследования, Запугивания, Медицины, Скрытности и Холодного оружия. В зависимости от сферы расследований они могут поддержать вышеперечисленные способности и другими Навыками. Так, кинолог будет обладать Знанием животных, спецназовец - отличаться незаурядным значением Огнестрельного оружия, а агенты службы по борьбе с наркотиками сделают особый упор на Убеждение и Обман. Большинство Полицейских обладают Союзниками (особенно из числа напарников), Чувством опасности и боевыми Преимуществами наподобие Обезоруживания и Уклонения в вооружённом бою.

Концепты: Продажный коп, агент под глубоким прикрытием, седой ветеран, кинолог, охранник супермаркета, армейский полицейский, сержант старой гвардии, офицер спецназа, представитель отдела по борьбе с наркотиками.

Профессиональные навыки: Знание улиц и Огнестрельное оружие

Профессиональная подготовка:

- Новобранец
- Рядовой
- Офицер

¹⁶ Федеральное Бюро Расследований, Центральное Разведывательное Управление и Управление Национальной Безопасности соответственно.

- Сержант
- Капитан

Преступник

Если будешь меня доставать, я позову Воротилу Джимми. И тогда вон та бита поговорит с твоими коленными чашечками. Усёк?

Единственное, что объединяет Преступников, - это их склонность к регулярному нарушению закона. Мошенники, наркодилеры, воры-домушники, грабители и костоломы - все они прекрасно подходят под эту категорию. Некоторые считают свой образ жизни “простой работой”, в то время как другие занимаются своим делом с одержимым удовольствием, в конечном счёте выходя на целую сеть криминальных контактов. Некоторые сожалеют о выборе, который они некогда сделали, но не могут завязать со своей прежней жизнью, пока не заплатят кое-какие “долги”. А некоторые только смакуют острые ощущения, которые они испытывают, присваивая чужое или ломая очередную челюсть.

В целом, Преступники не имеют никакого отношения к организованной криминальной деятельности — или, точнее, они не обязаны в неё ввязываться. Студент, который выращивает и продаёт марихуану, считает, что он - просто парень, занимающийся мелким бизнесом. Тем не менее, полученный им доход по цепочке доходит до особой социальной группы, как правило – сплочённой банды или даже целого синдиката. А у этих ребят уже есть и опыт, и желание продолжать работу с самыми разными проявлениями преступности: наркотрафиком, проституцией, вымогательством или работоторговлей. А потому не будет преувеличением сказать, что некоторые преступления слишком безнравственны даже в глазах Преступников. Мало кто из грабителей опускается до изнасилования, и только самые деградировавшие представители их общества готовы иметь дело с детской порнографией или другими преступлениями поистине тошнотворного характера. Они требуют от человека такого отдаления от общепринятых норм, что в большинстве случаев он покидает пределы адекватного состояния. В этом случае преступная деятельность перестаёт быть Профессией и приобретает черты извращённой склонности.

Безусловно, Преступники часто вращаются в тех же кругах, что и монстры, охотящиеся на простых людей (в определённом смысле Преступники сами охотятся на людей, что регулярно делает их невольными союзниками чудовищ). Грабитель, который врывается в странный дом на окраине, обнаруживает логово опиумных наркоманов, поклоняющихся какому-то демону. Громила, решивший выбить должок из одного невезучего парня, который явился сюда из другого мира, едва не оказывается в роли живой закуски. Босс мафии становится жертвой голодного вампира, а его телохранителям предлагают шанс поработать на нового главаря — если только они согласятся выпить немного крови своего нового повелителя. Тем не менее, столкнувшись со сверхъестественным миром лицом к лицу, некоторые Преступники решают сделать совсем другой шаг: присоединиться к группе охотников, обеспечив их весьма и весьма неординарными талантами (хотя многие из них скрывают информацию о своём прошлом). Некоторые рассматривают охоту на нежить как шанс отыскать дорогу назад в законопослушный мир. Другие надеются устранить конкурентов или даже извлечь немного наличности из своей новой сферы деятельности.

Проведя какое-то время на этой тропе, многие Преступники начинают чувствовать себя параноиками. Все, с кем они имеют дело, могут в любой момент оказаться культистами или рабами какой-нибудь бесчеловечной твари. Они начинают уделять особое внимание своей безопасности, а некоторые даже отказываются иметь дело с людьми, о которых они ничего не знают. Охотник, зашедший так далеко на дороге Бдения, часто рассматривает членов своей ячейки как единственных представителей человеческой расы, которым он

может по-настоящему доверять — само собой, до тех пор, пока они сами не начнут совершать какие-нибудь сомнительные поступки.

Опергруппа: Валькирия время от времени нанимает Преступников для проведения своих операций, хотя нередко подобных рекрутов собирают в “отряды камикадзе”, которых привязывают к организации, помогая им уладить проблемы с законом. Руководство структуры устраняет улики, а взамен правонарушитель начинает работать на них. Эшвудское аббатство использует представителей криминального мира аналогичным образом. Мистические ритуалы, которые иногда проводятся в мафиозных семьях, приближают их по мировоззрению к Люцифугу или, напротив, Маллеус Малефикарум – организациям, члены которых могут предложить Преступникам знания ритуалов, от которых они просто не смогут отказаться. Наконец, Восходящие контролируют такой колоссальный поток наркотиков, что им просто необходимы люди, умеющие улаживать возникающие в связи с этим вопросы.

Биография: Преступником может стать любой человек. Одни приторговывают наркотиками и продают пиратские DVD, так и не получив достойной работы по выходу из колледжа. Другие наваривают немалую выгоду, торгуя краденными товарами, которые кормят их куда лучше любой официальной работы. У многих просто нет выбора, и они вынуждены воровать, чтобы не умереть с голоду. Вне зависимости от первоначальной причины, толкнувшей их на этот путь, Преступники либо сами решают продолжать незаконную деятельность, либо поддаются уговорам окружающих, которые убеждают их в том, что жизнь вне закона – единственное, что они могут выбрать.

С игромеханической точки зрения Преступники извлекают огромную выгоду из Физических Атрибутов. Сила полезна для костоломов, Ловкость – для тех, кто привык работать незаметно. Подделка и устранение улик предполагает повышенную Сообразительность и Интеллект. Почти все Преступники распределяют хотя бы пару очков между Знанием улиц и Кражей. Другие Навыки зависят от их конкретной роли: Огнестрельное оружие, Запугивание и Холодное оружие могут сослужить верную службу громиле; Атлетика, Расследование и Скрытность – домушникам; Эмпатия, Убеждение и Обман – мошенникам и так далее. Большинство обладает Kontakтами, Стремительными рефлексам, а порой и некоторыми формами Боевых стилей. Некоторые Преступники жертвуют одним или двумя пунктами Нравственности ещё перед началом истории.

Концепты: Профессиональный попрошайка, вор-домушник, торговец наркотиками, специалист по подделке документов, торговец оружием, первоклассный мошенник, стрелок по найму, уличная проститутка, громила по принуждению, взломщик сейфов, опытный скупщик краденого.

Профессиональные навыки: Кража и Знание улиц

Профессиональная подготовка:

- Шестёрка
- Головорез
- Преступник
- Авторитет
- Босс

Детектив

Копы нашли его останки в четырёх мусорных контейнерах. Ни отпечатков, ни следов применения оружия. Парни из участка были так огорошены, что передали дело мне. Они всегда так делают.

Состоит ли он на службе в полиции, ведёт ли частную практику или представляет глобальную корпорацию, Детектив пытается докопаться до правды. Некоторые полагаются на судебный анализ, другие избегают (или просто не могут себе позволить) использования научных данных и вместо этого применяют своё знание человеческой

натуры. Как бы то ни было, они готовы на всё, чтобы узнать истину. А в Мире Тьмы это не самое здоровое стремление.

Детективы занимаются Бдением по самым разным причинам. Некоторым поручают расследовать череду странных происшествий: обнаружение обескровленных трупов, свидетельства об активной деятельности полтергейста, череду шифров, оставленных членами непостижимого культа. Другие не ждут, пока жизнь откроет им глаза на сверхъестественный мир.

Один из ключевых признаков хорошего Детектива заключается в том, что он никогда не ослабляет внимания. Каждое слово, каждый таинственный шорох, каждое странное ощущение может стать ключом к разгадке загадочного преступления. Возможно, расследование, которое он ведёт, указывает на сверхчеловеческую природу преступника. И если он не побоится двинуться дальше, то очень скоро найдёт других людей, знающих о существовании мрачных тайн, скрывающихся глубоко в тени. Вместе с тем, Детектив понимает, что в мире, полном зловещих тайн, его роль обретает невероятную ценность. Последнее, что нужно монстру, скрывающемуся от человеческих глаз, - это внимание умного смертного, пытающегося найти зарытые им тела или обнаружить его уязвимые точки.

Что касается частных Детективов, то они и вовсе готовы расследовать всё, что вызывает у них любопытство — хотя, если только ему не платят за эту деятельность, Детективу придётся совмещать Бдение с наблюдением за неверными супругами и розыском пропавших детей. Расследование деятельности странных созданий может оказывать неоспоримую услугу всему человечеству, однако оно не оплачивает счета Детектива (если только не пересекается со случайным заказом на проведение расследования). Даже самый маленький офис требует арендной платы. Кроме того, детективу нужно на что-то покупать кофе утром и выпивку ночью — если только у него нет дополнительных способов избежать этой необходимости.

Даже если за спиной у детектива стоит целый полицейский участок, готовый поддержать его в случае опасности, любой человек может стать жертвой изоляции. Его знакомые не знают того, что он видел, и просто высмеют его, если он попытается убедить их в существовании потусторонних созданий. Единственную поддержку он может получить только от других охотников. Ему нужны те, кому он сможет открыться; кто-то, кому он сможет доверять; тот, кто удержит его на плаву, когда весь его мир перевернётся с ног на голову. В конце концов, когда ты смотришь на улицы спящего города, тебе нужен тот, кто напомнит, ради кого ты вообще встал на эту дорогу.

Некоторые Детективы обладают доступом к судебным лабораториям. Анализ крови, химический анализ, анализ тканей, анализ ДНК – всё это может сослужить хорошую службу опытной команде экспертов. Проблема состоит в том, что многие существа не оставляют физических следов. Безумный маньяк может не обладать человеческой ДНК, а стая призрачных воронов может и вовсе не оставлять вещественных доказательств своего существования. Даже пользуясь поддержкой научных данных, Детектив должен знать, как говорить с людьми и как понимать их мотивы. Будь это простая болтовня в баре или официальный допрос в полиции, Детектив должен знать, чего люди не договаривают, даже если в целом они говорят то, что думают.

Между Детективом – будь он работником полиции или частным агентом, – и другими людьми всегда остаётся значительный эмоциональный пробел. Большинству людей просто не нравится быть рядом с тем, кто – пусть даже подсознательно – пытается проникнуть в их личную жизнь. Некоторые становятся завсегдатаями баров, заливая печаль алкоголем, другие успокаивают себе нервы менее легальными веществами, а кто-то решает относиться к миру единственным образом, который им доступен: докапываясь до его истинной природы и вставая тем самым на тяжёлый путь Бдения.

Многие группы охотников с радостью принимают Детективов в свои ряды. Куда лучше пользоваться его навыками, чем пытаться удрать от человека, который заинтересовался

деятельностью странной компании, охотящейся на законопослушных граждан с деревянными кольями и топорами в руках. Сотрудник бюро по расследованию убийств вполне может работать с местной ячейкой охотников, не подвергая опасности своё собственное рабочее место, поскольку он может совмещать то и другое одновременно. Более крупные организации охотников финансируют деятельность собственных Детективов, хотя иногда и они привлекают посторонних к расследованию отдельных случаев, если нуждаются в неопровержимых доказательствах.

Некоторые Детективы присоединяются к исследовательским группам наподобие Нуль Мистериис, в то время как другие предпочитают менее очевидные практики, начиная работу на Сеть Зеро.

Биография: Мало кто из Детективов идёт по дороге Бдения из-за денег (хотя некоторые действительно получают огромные суммы, работая на высокопоставленных клиентов). Одни просто умеют решать чужие проблемы, в то время как другие честно хотят служить правосудию. Многие Детективы обладают хотя бы базовым полицейским образованием: большинство частных сыщиков какое-то время работали в полиции. Те, кто не обладает такой подготовкой, часто присоединяются к небольшим частным агентствам, которые могут найти применение их навыкам — особенно в сфере компьютерного шпионажа или судебной экспертизы, — и учатся своему делу уже на работе.

Тугодумы не становятся Детективами, а потому хорошие показатели Ментальных Атрибутов (в особенности Интеллекта и Сообразительности) Детективу просто необходимы. Многие из них также имеют значительную Внушительность или Манипулирование, которые помогают им извлекать информацию из неразговорчивых собеседников. Что касается Навыков, то обычно высокими показателями отличаются Образование (в сфере Криминологии/Права), Эмпатия, Расследование и Знание улиц. Детективы, прошедшие полицейскую подготовку, обладают хотя бы одним очком Атлетики, Рукопашного боя, Огнестрельного оружия, Запугивания и Скрытности. Сотрудники частных агентств обладают целым диапазоном потенциальных Навыков в зависимости от своей сферы деятельности. Особое распространение получили такие Преимущества, как Завсегдатай, Контакты и Энциклопедические знания.

Концепты: Специалист по поиску компромата, следователь, судебный ревизор, сыщик с манерами джентльмена, пропойца, интернет-исследователь, специалист по взлому секретных данных, старомодный полицейский детектив

Профессиональные навыки: Эмпатия и Расследование

Профессиональная подготовка:

- Инспектор Клузо
- Рядовой детектив
- Сэм Спейд
- Коломбо
- Холмс

Доктор

Закончив исследование содержимого его желудка, я обнаружил большой объём металла и стекла, вероятно, проглоченного неизвестной сущностью, присвоившей себе его тело.

Рано или поздно все приходят к Доктору. Человеческий организм имеет тенденцию разрушаться, и только Доктора знают, как вернуть его в прежнее состояние. Многие Доктора заканчивают медицинскую школу и проходят врачебную практику в больницах. Другие предпочитают работать с трупами, проводя вскрытия для того, чтобы понять, как умерли те или иные люди. Наконец, есть и те, кто сторонится формальной медицины, предпочитая лечение иглоукалыванием, травами или другими методами, не имеющими научного основания — например, гомеопатией.

Некоторые доктора готовы на всё, только бы помочь травмированному человеку, в то время как других интересует скорее сама болезнь, чем страдающий от неё человек (наконец, некоторых волнует скорее бумажник больного, чем сам пациент). Как бы то ни было, причины, подталкивающие их заняться лечебной практикой, не имеют значения. Что имеет значение, так это ситуации, подтолкнувшие их на дорогу Бдения.

Когда приверженец народной медицины посещает семинар на тему божественного излечения и видит что-нибудь невероятное, вполне возможно, что он списывает это на обман зрения — однако взявшись за расследование, он обнаруживает только новые доказательства тому, что целитель использовал магию для излечения пациентов. Семейный консультант обнаруживает, что в организме самого старого и богатого из его клиентов отсутствуют сразу несколько основных показателей жизнедеятельности, однако не рискует выступить с обвинениями против создания, в честь которого назвали целое больничное крыло. Патологоанатом вскрывает труп и обнаруживает рой пауков, поедающих органы изнутри и гнездящихся в мозгу жертвы.

Сама профессия Доктора часто подталкивает его к обнаружению монстров. Обследование тела, перекушенного надвое невероятно сильными челюстями, заставляет опытного врача приступить к Бдению. Другой начинает охоту после того, как ему удаётся установить личность жертвы маньяка, содравшего кожу с голого тела практически идеальными, нечеловечески точными методами.

Присоединившись к ячейке, Доктор редко находит время для отдыха. Оказание первой помощи, похищение анестезирующих средств с больничного склада, вскрытие трупов для обнаружения следов нападения — всё это часть ночной работы врача, приступившего к вечному Бдению. Его знания могут пригодиться для того, чтобы нанести монстрам сильнейшие повреждения или, напротив, излечить их. Когда кровожадное существо уже загнано в угол, именно знание анатомии и человеческой биологии может наделить ячейку особым преимуществом при нанесении контрольного удара, отравлении или захвате. Некоторые изучают анатомию монстров, полностью игнорируя человеческий организм. Другие стремятся повлиять на людей или монстров при помощи психотерапевтических практик (возможно, объединённых с операциями на головном мозге). Наконец, кто-то вскрывает тела чудовищ, которых уничтожила их ячейка, чтобы узнать страшные тайны их организма... и убедиться, что эти твари не вздумают подняться снова.

Потребность в опытных хирургах всегда испытывали представители Коллектива Хирон, которым нужен как персонал для внедрения Тауматехнологий, так и врачи, готовые работать в Отделе полевых операций. Аналогичным образом, Восходящие оплачивают услуги профессиональных врачей, способных ослабить эффекты определённых наркотиков. Эшвудское аббатство с гордостью рассказывает о Докторах, присоединившихся к их гедонистическому клубу, хотя такие охотники редко придерживаются клятвы Гиппократова (только представьте себе нейрохирурга, задача которого заключается в том, чтобы поддерживать жизненные функции демона, в то время как остальные члены Аббатства поедают его сырое, сладкое мясо). Наконец, некоторые получают немалый доход за проведение “вскрытий” перед камерами Сети Зеро или выполнение научных операций в лабораториях Лоялистов Туле и Нуль Мистериис.

Биография: Как правило, Доктора заканчивают медицинскую школу, а затем проводят какое-то время, работая по специальности. Для того, чтобы стать полноценным хирургом, сегодня требуется немало денег, не говоря уже о решительности и выдержке, необходимой для того, чтобы жить с ошибками, забравшими у пациентов жизнь. Некоторым Докторам этот опыт позволяет закалить нервы, в то время как другие видят в своих пациентах всего лишь сложные биологические машины. Альтернативные методы лечения требуют столь же усердного обучения, что и традиционная медицина, хотя многие из её практиков уделяют особое внимание работе с людьми, поскольку всё время работают с ними лицом к лицу.

Большинство Докторов обладают развитыми Ментальными Атрибутами, хотя ни один из этих Атрибутов не выделяется среди других. Хирурги и патологоанатомы также нуждаются в высокой Ловкости и хорошем Самообладании, в то время как Доктора, регулярно разговаривающие со своими пациентами, могут развить Внушительность и Манипулирование. Многие Доктора обладают высокой Выносливостью, вне зависимости от других Атрибутов. Большинство Докторов распределяют хотя бы три очка между Эмпатией и Медициной, хотя конкретная Специализация может зависеть от поля деятельности врача (например, такой Специализацией может стать Хирургия или Психотерапия). Помимо Эмпатии и Медицины, перечень самых распространённых врачебных Навыков включает Образование, Кражу, Политику, Науку (Биология) и Коммуникабельность наряду с любыми Навыками, которых может потребовать их специальность (например, Знание животных в случае с ветеринаром). Холистическая медицина, Железный желудок и Сопротивляемость токсинам прекрасно подходят Докторам в качестве основных Преимуществ.

Концепты: Работник клиники аборта, городской коронер, диагностик, фельдшер скорой помощи, судебный патологоанатом, народный целитель, утомлённый ординатор, психотерапевт, медсестра, ветеринар

Профессиональные навыки: Эмпатия и Медицина

Профессиональная подготовка:

- Медсестра
- Ординатор
- Доктор
- Специалист
- Главный врач

Инженер

Я строю новый мир, который будет куда лучше старого. Мир, в котором не будет тварей, охотящихся на нас по ночам.

Инженер обязан широко мыслить. Это основное требование его работы. Проектирует ли он новую больницу или придумывает двигатель, который поможет людям покорить космос, подсознательно любой Инженер думает о том влиянии, которое он окажет на мир. Его больница изменит жизни людей. Его аппарат сделает мир куда более приятным местом для жизни. Может быть, это изменение будет совсем небольшим, даже крошечным, но его наследие сохранится на многие века. Некоторые Инженеры хотят помочь людям, другие желают занять своё место в истории рядом с Генри Фордом и Изамбардом Кингдомом Брюнелем, однако вне зависимости от мотивации, все Инженеры преследуют одну цель.

Что может подтолкнуть Инженера на дорогу Бдения? Строитель, планирующий провести дорогу по самому центру территории оборотней, с раздражением обращает внимание на созданий, которые здесь живут. Опытный образец космического самолёта возвращается с биологическим симулякрком вместо пилота и следами когтей на крыльях. Культ похищает Инженера, работающего в области химической промышленности, и вынуждает его создать из череды странных веществ и человеческих останков новые наркотики. Что бы ни произошло, Инженер начинает обдумывать свой уникальный опыт и задаваться вопросами: Кто это был? Почему всё это случилось именно с ним? Кто стоял за их действиями? А что важнее всего – как использовать полученные сведения для своей выгоды?

Инженер, готовящийся к выставке передовых образцов оборонной промышленности, становится жертвой мстительного призрака. После того, как он понимает, с чем ему довелось столкнуться, он приходит к выводу, что подобные создания не должны существовать в этом мире – и берётся за осуществление своей новой мечты. Биотехнолог возвращается с работы в позднее время, срезая путь через старый парк, в котором

сталкивается с человеком, сшитым из органов и конечностей разных трупов. Ему удаётся взять образец его плоти, и теперь Инженер хочет найти создание снова, чтобы провести более основательное изучение. Космический Инженер решает лично сесть за штурвал своего самолёта во время следующего испытания, надеясь вступить в контакт с тем, кто нашёл — и отметил своими когтями — творение его рук.

В глазах Инженера Бдение — идеальный способ узнать больше о мире, который так долго был скрыт от его глаз. И он готов без остатка посвятить себя выполнению этой задачи. Единственная проблема состоит в том, что если он не проявит должную осторожность, то пострадает его работа. На его место уже рвутся свежие выпускники с блестящими техническими идеями, и если он не сможет уделять должное внимание как охоте, так и любимой работе, то у него будут большие проблемы.

Чем дольше он находится на дороге Бдения, тем более заметный отпечаток оно накладывает на его личность. Сверхъестественный мир не поддаётся логической классификации. Убийца, восставший из Ада, отвергает законы человеческой биологии. Оживлённые трупы выглядят хуже, чем фанатики пластической хирургии. Каждый новый ответ приводит лишь к новым вопросам, и поиск ответов требует больше времени, чем Инженер может уделить охоте. Бдение занимает каждый час его жизни. В конечном счёте что-то должно сломаться (по горькой иронии, этот термин лишь ярче отражает его склонность к строительству новых машин): каждый день он рискует лишиться работы или семьи.

Опергруппа: Валькирия периодически нанимает талантливых Инженеров, которые могут улучшить имеющиеся образцы их передового вооружения, в то время как Лоялисты Туле питают склонность лишь к тем Инженерам, которые интересуются биологической природой чудовищ. Инженеры, не проявляющие особого рвения к защите прав пойманных монстров или желающие использовать их тела для улучшения человеческой участи, могут заинтересовать сотрудников Коллектива Хирон. Инженеры, работающие в области химической промышленности — особенно из числа тех, кто способен создавать определённые “фармацевтические препараты” — вместо этого могут попасть в поле зрения Восходящих. Инженеры, работающие рука об руку с небольшими компаниями охотников, редко получают достаточные перспективы для развития своих “великих идей”, а потому часто присоединяются к более влиятельным коллективам, вне зависимости от целей их Бдения.

Биография: Многие Инженеры — выпускники колледжей, хотя удивительное число из них некогда были исключены из своего учебного заведения. Последние какое-то время занимаются самообразованием, после чего пытаются применить свои навыки во время работы на крупные организации. Там они продолжают своё обучение. Некоторые Инженеры так и не обретаю навыков по общению с другими людьми, используя для взаимодействия с коллегами случайных посредников. К несчастью для них, любой Инженер вынужден искать поддержки правительства или крупных компаний, если действительно собирается изменить мир своими изобретениями.

Вне зависимости от того, получили ли они степень или нет, большинство Инженеров обладают блестящим интеллектом. Некоторые разбираются только в своей сфере деятельности, другие заняли своё место благодаря высокопоставленным родственникам, в то время как некоторых действительно можно назвать настоящими эрудитами. Хотя они специализируются на узкой технической отрасли — например, химическом машиностроении или архитектуре, — многие Инженеры обладают достаточными знаниями в других научных областях, чтобы понимать шутки своих коллег. В то время как некоторые достигают всемирной известности, некоторые вообще никогда не выбираются из своего кабинета.

С точки зрения игромеханики Инженеры часто обладают высоким Интеллектом, хорошей поддержкой которому служит Решительность. Те из них, кто заботится о своём здоровье, выбирают Физические Атрибуты в качестве вторичной категории, хотя многие

рассматривают человеческий социум как систему, которая позволяет им узнать новые факты, что заставляет их уделять время развитию Социальных Атрибутов. Важнейшими Навыками служат Компьютер, Ремесло, Расследование, Медицина, Убеждение и Наука. Перечень менее важных Навыков включает как Рукопашный бой и Холодное оружие, так и Политику и Коммуникабельность. Обычно развитие этих Навыков зависит от того, как Инженер проводит свободное время. Ключевыми Преимуществами Инженера можно с уверенностью назвать Эйдетическую память, Ресурсы и Статус.

Концепты: Изобретатель космических аппаратов, специалист по химической промышленности, руководитель технической выставки, одержимый архитектор, разработчик дизайнерских наркотиков¹⁷, правительственный подрядчик, военный консультант, старомодный инженер-строитель, проектировщик протезов, биотехнолог с радикальными взглядами.

Профессиональные навыки: Ремесло и Наука

Профессиональная подготовка:

- Стажёр
- Инженер
- Руководитель группы
- Изобретатель
- Директор по инвестициям

Хакер

Чудовища старомодны. Большинство из них до сих пор не понимают, что их переписку может читать любой, кто разбирается в гугл-фу.

Ребята, называющиеся себя Хакерами, живут и дышат компьютерами. Несмотря на все отрицательные коннотации, которые СМИ привили этому слову, они до сих пор придерживаются оригинального значения, которое можно найти в словаре. Хакер не запирается в своей комнате на 36 часов поиграть по сети, хотя он вполне может провести столько же времени, решая интересную сетевую проблему каким-нибудь инновационным методом.

Большинство Хакеров не задумываются о том, какими инструментами они пользуются при создании других инструментов – во всяком случае, до тех пор, пока им не приходится провести две недели за написанием программы, которая позволяет им выполнить двухдневную работу. Как бы то ни было, повторение чужих достижений кажется им скучным. А вот попытка придумать способ выполнить работу каким-нибудь необычным способом делает даже решение самой скучной задачи куда интереснее. Поэтому Хакеры сосредотачиваются исключительно на увлекательных задачах, практически исключая из своей жизни всё остальное.

Многие Хакеры работают в службе технической поддержки, хотя другие вполне могут обеспечивать своими способностями IT-отделы по всему миру. Многие из них не слишком ладят с окружающими, хотя лишь единицы действительно живут на социальное пособие, проводя всё своё время за решением увлекательных сетевых проблем. Но вне зависимости от того, какой образ жизни предпочитает тот или иной человек, любой, кто специализируется на решении задач в узкоспецифической компьютерной области, скрывает за маской обычного горожанина душу истинного Хакера.

Хакеры могут попасть на дорогу Бдения самыми разными способами. Стоит немного повозиться с системой безопасности финансовой корпорации, и вот уже квартиру Хакера штурмует команда “охранников” с пистолетами в руках, напавших белых, словно кость, противогазы и что-то бормочущих по-славянски. Стоит порыться в исходном коде кабельного телевидения, и вот уже глазам Хакера предстают вещи, которые не были предназначены для его разума. Стоит зайти слишком далеко в нулевую зону секретного

¹⁷ Психоактивные вещества, разрабатываемые с целью обхода действующего законодательства.

сайта, и вот уже нечто разумное – но абсолютно нечеловеческое – связывается с ним по сети и никак не желает оставить в покое.

Большинство ячеек с радостью принимают Хакеров в свои ряды. Хотя обычно такие специалисты практически бесполезны во время полевых операций, Хакер обеспечивает команду разнообразными вспомогательными возможностями. Он пишет программу, позволяющую обкатать план ячейки по уничтожению монстра, а затем помогает им исправить ошибки ещё до начала самой операции. В зависимости от своей специальности, он может быть в состоянии взломать секретную переписку культа, скопировать и проанализировать жёсткий диск городского мага, расшифровать послание, которое серийный убийца вырезает на коже жертв, или установить личность последнего носителя сверхъестественного паразита посредством компьютерного анализа ДНК.

Если Хакер осуществляет Бдение уже достаточно долгое время, он может впасть в одержимость своей охотой. Компьютерный гений вполне может довести собственную систему безопасности до абсурдного уровня, поселиться в Фарадеевской клетке по центру квартиры, расставить камеры у каждого входа и выхода и установить на двери устройство, требующее для раскрытия замка его отпечатки пальцев. Если ячейка Хакера полагается на телефонную или сетевую связь, они никогда не узнают, что Хакер прослушивает их разговоры от начала и до конца (хотя если он остался в своей “штаб-квартире”, возможно, им это будет безразлично). Многие Хакеры отрешаются от реального мира. Хакер просто перестаёт ассоциировать себя с ситуацией, редуцируя её до череды аксиом, которые описывают существующую проблему: группу вампиров, использующих ночной клуб в качестве охотничьих угодий, или призрака маньяка-убийцы, вырезающего енохианские руны на трупах подростков. Подобная отрешённость может принять и клиническую форму, особенно если Хакер начнёт игнорировать опасность лишь для того, чтобы получить подсказку для решения своих проблем. А между тем, *знать*, что тебя выбрал своей следующей жертвой серийный убийца, и *чувствовать*, как нож скользит между рёбрами, - это две совершенно разные вещи.

Во многих случаях Хакеры, подыскавшие себе работу, с меньшим трудом сочетают потребности Бдения и рабочие обязанности, чем другие охотники. Некоторые работают на дому, в то время как другие выбирают гибкий рабочий график. И то и другое особенно характерно для Хакеров, работающих на новое поколение веб-компаний. Наконец, есть и те, кто может уйти с работы в любой момент — большинство Хакеров обеспечивают компанию таким спектром технических навыков в выбранной сфере деятельности, что менеджеры понимают, как много они потеряют, если уволят столь ценного сотрудника. Коллектив Хирон активно нанимает Хакеров на работу: в конце концов, всю деятельность корпорации можно рассматривать как глобальную процедуру “взламывания” (в метафорическом и буквальном смысле одновременно). Сеть Зеро – едва ли не самая популярная организация среди для Хакеров, где они работают над извлечением сетевых материалов, свидетельствующих о существовании каких-нибудь тёмных озёрных чудовищ, или занимаются быстрым набором алгоритмов, позволяющих скрыть утечку собственных данных. Лоялисты Туле, Нуль Мистериис и Эгис Кай Дору также всегда могут найти работу для тех, кто умеет взламывать, расшифровывать и изобретать шифры и коды.

Биография: Хакеры могут обладать любой биографией, хотя многие из них выбрали свою дорогу ещё в средней школе (само собой, если у них тогда был доступ к компьютеру). Классические “компьютерные ботаны” прекрасно относятся ко всем, кто способен решать компьютерные проблемы, независимо от их социального положения, пола или сексуальной ориентации. А потому в глазах Хакера любая дискриминация свидетельствует об ошибке в системе, для исправления которой им нужно приложить ещё немного усилий. Большинство из них получили университетское образование и дальнейшее обучение по выбранной специальности, хотя некоторые до сих пор остаются

самоучками. Большинство Хакеров мало общаются с кем-либо за пределами Интернета, и часто у них не хватает времени даже побыть со своими домочадцами.

Ментальные Атрибуты Хакера практически всегда становятся основными. Высокий уровень Интеллекта и Сообразительность можно считать отличительной чертой любого достойного Хакера. Физические и Социальные Атрибуты попеременно делят второе и третье места — Самообладание и Выносливость часто бывают несколько выше среднего числа, в то время как другие характеристики могут и пострадать. Хакеры редко имеют меньше трёх очков хотя бы в одном из их Профессиональных навыков, и большинство из них активно развивают Образование, Ремесло (Электроника), Экспрессию, Расследование и Оккультизм. Среди Преимуществ особой популярностью пользуются Эйдетическая память, Энциклопедические знания и различное количество Языков. Хакеры, использующие дорогостоящее оборудование, также нуждаются в Ресурсах, чтобы оплачивать его содержание.

Концепты: Анархист-дешифровщик, техник секретного отдела, сотрудник службы поддержки, шифровальщик из Управления национальной безопасности, взломщик старой школы, эксперт по загадкам, специалист по прослушке, системный администратор, веб-программист, мастер вардрайвинга¹⁸.

Профессиональные навыки: Компьютер и Наука

Профессиональная подготовка:

- Пользователь
- Программист
- Хакер
- Гений
- Правительство запретило вам пользоваться компьютером

Киллер

Когда я убиваю людей, я делаю это за деньги. Не самая приятная работа. Я бы не сказал, что мне нравится её выполнять. Но иногда – только иногда – я чувствую, что выполнил свою работу блестяще.

Киллер убивает людей за деньги. Он может оправдывать свои действия, выбирая особый диапазон целей — например, придерживаясь кодекса “не трогать женщин, не трогать детей”, — но, как бы то ни было, он превратил искусство преднамеренного убийства в свою карьеру. Большая часть наёмных убийц работает на расстоянии, выполняя заказ одним точным выстрелом, в то время как другие предпочитают действовать собственными руками, полагаясь на то оружие, которое оставляет как можно меньше улик. Вне зависимости от выбранного метода убийства, Киллер обладает практически хирургическими знаниями в сфере пресечения человеческой жизни. Подобные знания могут сослужить ему прекрасную службу во время охоты – само собой, до тех пор, пока ему не придётся столкнуться с созданием, не обладающим человеческой уязвимостью.

Киллеры могут вести различные образы жизни в зависимости от характера своих заказчиков. Некоторые отличаются редкой привязанностью к семье, хотя жёны и дети считают своих кормильцев опытными (и высокооплачиваемыми) специалистами, которые постоянно находятся в командировке в той или иной части света. Другие живут в одиночестве, не нуждаясь в отдельной квартире, в которой они хранят орудия убийства и другие доказательства их незаконной деятельности. Вне зависимости от семейного положения, Киллеры пользуются особыми средствами безопасности, гарантирующими, что никто не узнает правды об их роде занятий. Некоторые устанавливают в убежище ловушки с термитной смесью и противопехотными минами. Другие создают одну или

¹⁸ Вардрайвинг – захват чужих точек доступа Wi-Fi.

несколько ложных личностей, которыми они готовы воспользоваться в любую минуту, как только их обнаружат.

Вопреки сложившемуся стереотипу, Киллеры редко умеют драться. Само собой, они обладают достаточной подготовкой, чтобы дать противнику отпор, однако их ключевые навыки направлены на убийство расслабленной жертвы. Они отрабатывают приёмы предумышленного убийства, причём многие из них даже не видят жертв собственными глазами, если только не говорить о линзах оптического прицела. Киллер подолгу изучает свою цель (или возлагает эту обязанность на своего партнёра), пытаясь установить момент, когда она оказывается наиболее уязвима. Тогда и только тогда он наносит удар.

Как правило, Киллеры выполняют работу в одиночку, однако для подготовки им нужны помощники. Многие нанимают секретарей и партнёров, которые отличаются деловым чутьём и могут помочь им собрать сведения о жертве. Убийцы, работающие на организованные преступные группировки, обычно знают, к кому обратиться, в то время как одиночкам приходится подолгу искать того, кому они смогут доверять. Партнёр Киллера - единственный человек на земле, которого он посвящает в детали своей работы. Именно партнёр Киллера принимает заказы и присматривает за его семьёй, пока Киллер делает то, что умеет лучше всего.

Когда наёмный убийца вступает на тропу Бдения, зачастую его первой реакцией становится попытка вовлечь в своё новое дело и всех партнёров. Без них он окажется в коллективе, в котором никто не знает о его истинной сущности и в котором ему придётся вступить в опасную игру доверия и недоверия, балансируя между тем, что ему удалось узнать о противнике, и тем, что он может рассказать товарищам о своих методах наблюдения. Что ещё хуже, вступление в группу охотников означает, что над его головой теперь будет висеть угроза обнаружения настоящей профессии. Стоит ли говорить, что присутствие надёжных товарищей по преступной деятельности может сделать эту угрозу не столь значительной.

Более крупные коллективы охотников редко проявляют такую же моральную трепетность к найму Киллеров. Руководители некоторых организаций просто выступают в качестве новых заказчиков. Многие содружества и структуры охотно пользуются услугами наёмных убийц для выполнения мокрой работы: в перечень таких организаций входят и Союз, и Опергруппа: Валькирия, и Маллеус Малефикарум, и многие другие группы охотников. Коллектив Хирон всегда ищет потенциальных рекрутов, отличающихся “прогрессивными взглядами” на убийство живых существ (в конце концов, кто-то должен убивать монстров прежде, чем остальные сотрудники корпорации смогут “разобрать их на части”). Тем не менее, некоторые группы подолгу раздумывают, принимать ли в свои ряды Киллера – так, наёмный убийца, решивший присоединиться к последователям Долгой ночи, должен быть убеждён в силе своей веры и будущем месте в загробной жизни.

Биография: Некоторые Киллеры встали на этот путь после увольнения из вооружённых сил. Не желая развивать новые способности, они обнаруживают, что не смогут поддерживать свои семьи, пока не найдут столь же высокооплачиваемую работу. Другие попросту выявляют — тем или иным образом — свой прирождённый талант к убийству живых людей, а потому с самого начала стремятся заработать на своих необычных навыках. Многие происходят из преступных слоёв: так, бандиты, не обладающие конкретной ролью в своей организации и не терзающие себя этическими вопросами, вполне могут сделать убийства своей профессией. Вне зависимости от того, что именно подтолкнуло их на этот путь, успешные представители их профессии быстро делают себе имя. Неудачники попадают в тюрьму (если им повезло) или оказываются в могиле (если нет).

Атрибуты Киллера зависят от его сильных сторон. Высокая Ловкость необходима для точного выстрела. Сообразительность и Манипулирование помогают жить двумя разными жизнями – личной и профессиональной, в то время как Решительность и Самообладание

помогают выдержать то, что любому убийце приходится видеть на регулярной основе. Список полезных Навыков включают Ремесло (нередко со Специализацией на оружейном деле), Огнестрельное оружие, Расследование, Убеждение, Скрытность, Обман и Холодное оружие. Киллеры редко вырабатывают Боевые стили. Многие имеют Союзников (из числа доверенных лиц и партнёров), Контакты (в преступном мире), Стремительные рефлексy и Ресурсы.

Концепты: Убийца на службе ЦРУ, наёмник крупной корпорации, дуэлянт, эксперт по проникновению в закрытые организации, сообщник мафии, снайпер-морпех, бесчувственный психопат, мастер ближнего боя

Профессиональные навыки: Огнестрельное оружие и Скрытность

Профессиональная подготовка:

- Любитель оружия
- Наёмный убийца
- Снайпер
- Профессионал
- Призрак

Этические вопросы

Иногда Киллеры пытаются смягчить последствия своих действий. Они понимают, что простое выполнение своей работы быстро приведёт их к потере Нравственности, и чем больше психических отклонений они получают в результате своей деятельности, тем тяжелее им становится выполнять свои задания. Они знают, что должны сделать хоть что-нибудь, чтобы остаться на плаву.

Многие Киллеры действуют в соответствии со своими Добродетелями едва ли не чаще, чем остальные люди, стараясь вмешиваться всегда, когда на их глазах происходит что-то несправедливое, и пытаясь хоть как-нибудь повлиять на ситуацию. И хотя удовлетворение Добродетели может принести очки Воли только раз за главу, такие поступки укрепляют этический кодекс Киллера — что наделяет игрока хорошим основанием для повышения Нравственности. Нет ничего удивительного в том, что многие Киллеры работают в ночлежках, помогают дрессировать животных, ставших жертвами жестокого обращения, или просто активно проводят время с семьёй. Разумеется, нет ничего удивительного и в том, что многие Киллеры остаются самовлюблёнными, хладнокровными извергами, способными проткнуть руку попрошайки ножом и только затем бросить в его кровоточащую ладонь несколько мелких монеток.

Журналист

Некоторые статьи не станут публиковать даже в Weekly World News. Но это вряд ли помешает мне разместить своё открытие на первой полосе.

Журналисты всегда находятся в поисках хорошей истории. Большинство из них проводят долгие годы, работая на местные газеты, освещая благотворительные продажи домашней выпечки и цветочные выставки, прежде чем получают возможность перейти к более глобальным темам — если, конечно, у них вообще появляется такой шанс. Журналисты идут по тонкой черте, по одну сторону которой скрывается правда, а по другую — красивый вымысел, который гарантированно привлечёт внимание. Работает ли он на телевидении, в печати или в сети, Журналист часто обзаводится целой группой людей, которым нравится его работа — а когда он становится достаточно популярен, и группой людей, которые его ненавидят.

Стиль Журналиста зависит от работодателя, который издаёт его работы. Проправительственная газета освещает совсем другие события и использует совершенно иной стиль, нежели левый блог или нейтральный журнал. Некоторые Журналисты отказываются работать на людей, которые не разделяют их взглядов на спорные темы, однако на каждого, у кого находится мужество защитить свою позицию, находятся трое,

кто тотчас хватается за возможность получить хорошее рабочее место вне зависимости от того, что придётся писать. Более крупные организации иногда нанимают Журналистов для описания их деятельности и сокрытия некоторых фактов для того, чтобы спасти их репутацию и прикрыть руководство от исков по делу о клевете и лжи, хотя, опять же, некоторые Журналисты используют такую возможность для публикации достоверной информации о недобросовестных заказчиках. Таблоиды супермаркетов и скандальные новостные ленты также придерживаются определённой позиции по отношению к тем или иным вопросам, хотя нарушения этой позиции в них вполне допустимы. В конце концов, едва ли работников супермаркета возмутят представленные на таблоиде факты.

Как бы то ни было, именно обнаружение достоверных фактов чаще всего становится первым шагом Журналиста на тропе Бдения. Сделал ли он фотографию бездомного в тот момент, когда его тело распалось на стаю крыс, или обнаружил, что по ночам в Здании муниципалитета проходят тайные встречи людей в плащах, приносящих человеческие жертвы, чутьё Журналиста всегда заводит его в самые тёмные уголки мира. Как только он докапывается до дна, ему приходится вступить в жестокую борьбу за правду — нередко лишь для того, чтобы сохранить себе жизнь. Он должен рассказать об увиденном людям. Если ему это удаётся, как правило, он обнаруживает, что единственные люди, готовые ему поверить, — это охотники и безумцы (если, конечно, он видит между ними разницу).

Даже самому уважаемому Журналисту придётся изрядно попотеть, чтобы написать внятную историю о призраках, гоблинах в канализации или оживлённых трупах, а затем разместить её в вечерних новостях. Таблоиды могут включить такую историю в ленту новостей, однако даже у них есть свои пределы. Никто не станет размещать целую кипу невероятных историй, написанных одним и тем же человеком (и, кроме того, на таблоидах практически всегда размещают вымышленные данные, а потому Журналисты не видят особого прока в том, чтобы бросать крупницы истины в целый чан лжи). Если Журналист достаточно опытен, он сумеет подыскать нужные слова, заменив оборотней бешеными собаками, и сообщить о деятельности серийного убийцы, не упоминая о десяти выстрелах в голову, на которые этот “человек” не обратил никакого внимания. Возможно, ему даже придётся отредактировать фотографии или видеозаписи для большей правдоподобности — но такова цена, которую должен заплатить Журналист, желающий распространить свою историю в массах.

Проведя какое-то время за охотой, Журналист часто обнаруживает, что его нервы изнашиваются. В любой истории Журналист ищет второе, сверхъестественное дно, ожидая объяснения, которого в той или иной ситуации может и не быть. Иногда ему даже приходится напоминать себе о том, что простые люди порой превращают свою жизнь в ад безо всяких монстров, дергающих их за ниточки. Кроме того, последняя надежда на прайм-тайм постепенно тает, поскольку всё больше редакторов начинают относить его истории к откровенному вымыслу. А потому Журналисты нередко тратят на восстановление своего доброго имени уйму времени, которое куда лучше было бы потратить на сон или общение с нормальными людьми. Стоит ли удивляться тому, что большинство Журналистов, вставших на тропу Бдения, регулярно успокаивают свои нервы содержимым бутылки.

Кому могут понадобиться услуги опытного Журналиста? Коллектив Хирон часто ищет тех, кто сможет рекламировать их корпорацию (и скрывать её бесчисленные тайны). Представители Нуль Мистериис с головой погружаются в изучение истины (или, как утверждают некоторые, в её отрицание), и Журналисты вполне могут попытаться уравновесить их положение. Сеть Зеро для Журналистов практически дом родной, и к счастью это или к несчастью, её представители никогда не заговаривают о надоевших “этических вопросах”, когда дело касается публикации достоверных фактов.

Биография: Некоторые Журналисты закончили колледж, другие просто когда-то начали вести блог или работать на бесплатную газету. В случае с журналистикой образование не играет такой роли, как самостоятельная тренировка и искреннее желание

публиковать факты. Прежде всего Журналист нуждается в навыках, помогающих ему обнаружить все необходимые доказательства, а также должен иметь чутьё на события, которые позже могут стать важными новостями. Даже когда он просто говорит с людьми, в разговоре может проскользнуть что-то, что Журналист сочтёт интересным. А потому Журналист должен знать, как помочь людям открыться.

Защитные Атрибуты всех трёх категорий представляют для Журналиста особую ценность. Внушительность и Манипулирование помогают ему извлекать из людей правду. Из Ментальных Атрибутов Сообразительность обычно обладает более высоким значением, чем Интеллект: первое помогает искать сведения для набора материала, в то время как последние позволяют уже обрабатывать этот материал в последовательную историю. Чаще всего Журналисты имеют хотя бы одно очко Экспрессии (со Специализацией на письменной или видеожурналистике), Расследования, Кражи, Убеждения, Политики, Скрытности и Обмана. Корреспонденты, работающие в специфических областях, могут обладать и особые навыки, связанные с полем из деятельности, будь это Атлетика, Рукопашный бой, Запугивание, Медицина, Оккультизм, Наука или Коммуникабельность. Журналисты часто имеют постоянную сеть Контактов, Чувство опасности и определённую Известность в качестве основных Преимуществ.

Концепты: Обозреватель, блоггер-конспиролог, корпоративный зазывала, внештатный корреспондент, писатель по жизни, местный редактор, критик коррумпированных чиновников, критик из современных отраслей СМИ, политический провокатор, спортивный комментатор, телеведущий.

Профессиональные навыки: Экспрессия и Расследование

Профессиональная подготовка:

- Работник
- Блоггер
- Журналист
- Обозреватель
- Редактор

Рабочий

Смотрю, вам, уродам, не слишком нравится, когда люди пытаются растащить вас на части. Забавно... я как раз работаю на свалке.

Рабочими становятся простые городские трудяги. Электрики, строители, столяры, водопроводчики, специалисты по сносу зданий - все эти и многие другие представители рабочего класса прекрасно подходят под эту категорию. Некоторые берутся за такую работу из страсти к строительству, другие просто не могут позволить себе обучение в колледже и полагаются в жизни исключительно на свои руки. В то время как некоторые из них устраиваются на работу лишь для того, чтобы обеспечить кровом свою семью, многие с удовольствием связывают свою жизнь с физическим трудом, даже если занимают места подрядчиков или прорабов, а порой даже нанимают инженеров для открытия собственных строительных компаний.

В современном мире бытует странное убеждение, будто рабочие всегда бедны, невежественны и по многим критериям уступают работникам офиса. Хотя есть и те, кто соответствуют этому стереотипу, едва ли его получится применить ко всем работягам мира. Столяр может и не представлять, как работать с компьютером, но ведь и банкир не знает, как возвести здание. Даже некоторые недалёковидные монстры считают, что если исчезновение крупной шишки вызовет в городе переполох, то пропавший строитель или электрик никого не поднимает на ноги. Они ошибаются. Среди Рабочих далеко не один обладает дружной семьёй — и даже у тех, кто работает в ночную смену, остаётся время на жён и детей. При всём диапазоне своих профессий Рабочие занимаются общим делом - но даже если и нет, всегда находятся те, кто задаётся вопросом, куда вдруг пропал один из них.

Рабочие приступают к Бдению по целому ряду причин. Бригада строителей начинает работать на территории, принадлежащей паукообразной твари, способной похищать чужие тела. Водопроводчик находит тринадцатый этаж в старом здании и решает обследовать его уголки (после чего просыпается в кровати и пытается вспомнить, куда, чёрт возьми, подевались последние несколько часов его жизни). Работая с предохранителями, электрик натывается на целую грудку обескровленных трупов, погребённых за старой стеной. Специалисты по сносу зданий раскапывают загадочный артефакт и начинают погибать один за другим. Какую бы форму ни приняла первая встреча Рабочего со сверхъестественным миром, нередко именно он оказывается первой жертвой нападения монстров и вынужден дать отпор.

Те, кому удаётся выжить в таком столкновении, часто стараются отыскать — или основать — группу охотников, образуя союзы отважных людей, готовых вступить на дорогу Бдения. “Синие воротнички” способны предложить таким организациям целый диапазон разнообразных способностей. Коллективы интеллектуалов, столкнувшиеся с проблемами в криминальном мире, зачастую испытывают нужду в физических навыках таких сотрудников. Прорабы могут рассматривать охоту на монстров как очередной проект. Они разделяют ресурсы своей команды и анализируют её способности, тщательно исследуя все свои уязвимые точки. Порой они знают инспекторов по строительству, которые задолжали им услугу, а иногда могут нанять эксперта по сносу зданий, чтобы проломить нужную стену.

Тем не менее, важно помнить, что хотя некоторые работодатели вполне лояльно относятся к опозданиям своих сотрудников, жалобам на усталость или очевидным следам похмелья, мало кто из них согласится терпеть электрика, показывающегося в рабочей бригаде в запачканном кровью комбинезоне. Бригады начинают переговариваться друг с другом. Рабочий, уволенный с одной работы, обнаруживает, что ему стало куда сложнее наняться и на другую. Недаром чудовища, владеющие строительными компаниями, иногда предлагают таким Рабочим неплохие условия труда в обмен на информацию о деятельности других охотников. Некоторые Рабочие с такой репутацией заканчивают тем, что поступают на службу к криминальным авторитетам, подыскивающим того, кто не боится время от времени проламывать головы неудобным элементам общества. Другие падают ещё ниже. В мире всегда есть нужда в Рабочем, который способен работать за наличные, не задавая лишних вопросов.

Большинство Рабочих, готовых присоединиться к другим охотникам, быстро оказываются в рядах Профсоюза (поскольку этика тех и других практически идентична, хотя в устах представителей Профсоюза даже призыв “власть народу” трактуется исключительно в целях защиты невинных людей от монстров). Коллективу Хирон всегда были нужны руководители новых проектов. Опергруппа: Валькирия нуждается в пехотинцах. Восходящим нужны перевозчики наркотиков. Рабочим, вступившим в эти организации, всегда найдётся, где применить свои навыки.

Биография: Мало кто из Рабочих посещал колледж. Многие из них начали вкалывать сразу после школы - кто-то из-за нехватки способностей, кто-то - из откровенной любви к физическому труду. Некоторые посвящают все свои силы одному ремеслу, другие не воспринимают всерьёз ни одну из предложенных им работ и бродят со стройки на стройку, пока не обнаруживают, что единственная работа, которую готов предложить им работодатель, заключается в разборке автомобилей на старой свалке. В школе большинство Рабочих состояли в спортивных командах, и некоторые из них сохранили эту привязанность до сих пор. Даже те, кто не отличается атлетичным телосложением, наращивают мускулы после долгих месяцев тяжёлой работы.

С точки зрения игромеханики большинство Рабочих сосредотачиваются на Физической категории Атрибутов, особое внимание уделяя Выносливости и Силе — хотя электрик или водопроводчик, работа которых требует изрядной сноровки, прежде всего полагается на высокую Ловкость. Впрочем, следует помнить, что даже Рабочие, не закончившие

среднюю школу, не обязательно обладают пониженными Ментальными Атрибутами: просто они фокусируются на иных сферах умственной деятельности. Вдобавок, Рабочие, возглавляющие целые бригады, часто развивают незаурядную Внутренность, а специалисты, занятые на опасной работе, могут отличаться повышенной Сообразительностью. В перечне распространённых Навыков главную роль играют Ремесло (со Специализацией на сфере деятельности персонажа), Политика (Профсоюз), Атлетика и Знание улиц. Вдобавок, некоторые обладают хотя бы одним очком в Рукопашном бою, Холодном оружии, Убеждении и Запугивании. Чаще всего Преимуществами становятся Неутомимость, Стремительные рефлексy, Гигант и Наставник.

Концепты: Строитель, бригадир, сотрудник парка аттракционов, подрывник, электрик, фабричный рабочий, столяр, кузнец старой закалки, водопроводчик, нелегализованный подрядчик, газовщик.

Профессиональные навыки: Атлетика и Ремесло

Профессиональная подготовка:

- Чернорабочий
- Трудяга
- Строитель
- Лицо профсоюза
- Прораб

Оккультист

Чудовища думают, мы не знаем, во что ввязались. Они ошибаются.

Оккультистами становятся самые разные люди. Порой среди них встречаются исследователи оккультного мира, частные детективы, специализирующиеся на паранормальных явлениях и полтергейстах. Они собственными глазами видели порождения тьмы и решили, что должны узнать больше. Другие просто читают книги, устанавливают камеры для запечатления эффекта Кирлиана или же начинают свой путь с попыток связаться с бабушкой (или её мёртвой кошкой). Хотя некоторые из них действительно сталкивались с жуткими обитателями потустороннего мира, многих - и даже большинство - эта участь обошла стороной.

Что бы ни подтолкнуло его к такой деятельности, Оккультист должен обладать целой чередой разнообразных навыков, позволяющих ему заниматься своей профессией. Исследователи паранормальных явлений должны уметь доставать информацию. Другие обязаны практиковать спиритические сеансы, чтобы понять разницу между созданиями, которых простые люди обозначают общей категорией “дух”. И если надуть легковёрных старушек не слишком сложно, то разобраться в том, что действительно привело к проявлению сверхъестественного феномена, сможет лишь тот, кто и в самом деле решил стать исследователем потустороннего мира. Неудивительно, что Оккультистам всегда нужно качественное оборудование для фиксирования деятельности призраков, демонов, обладателей неестественной ауры и других представителей мира иного. Подобным оборудованием может стать как детектор электромагнитных полей, так и доска Уиджи или декоративная коробка с птичьими костями. Кроме того, те, кто использует свои оккультные знания для ведения активной мошеннической деятельности, должны обладать целой чередой навыков по работе с клиентами, и в особенности - умением манипулировать людьми и вводить в заблуждение легковёрных.

Прежде чем приступить к Бдению, большинство Оккультистов лишь вскользь столкнулись со сверхъестественным миром. Некоторым довелось увидеть только последствия сверхъестественного феномена (например, следы присутствия стаи ворон с человеческими лицами) или засечь его лишь краем глаза (например, попытавшись вступить с контактом с призраком, глядя в зеркало). Несмотря на все свои знания, большинство исследователей

потустороннего мира оказываются неподготовлены к полноценному столкновению с призрачными убийцами, живыми тенями или кровососущими тварями.

Некоторым так и не удаётся оправиться после своего первого столкновения с чем-нибудь по-настоящему жутким. Их разум просто не может смириться с мыслью, что они видели ритуал, обладающий неоспоримым магическим потенциалом, или маньяка, не обращающего внимания на чудовищные ожоги, или фигуру женщины, сделанной из потрескавшегося фарфора. Некоторые обещают себе “никогда не повторять” своих экспериментов. Тем не менее, обладая уникальной подготовкой для ведения охоты, многие из них в конечном счёте решаются отыскать новых монстров для того, чтобы отнять их силу, исследовать их или вернуть в ряды человеческого общества, к которому они некогда принадлежали. (А кроме того, зачастую им лучше других известно, что именно должно причинить вред тому или иному чудовищу. Многие из них хранят при себе револьверы с серебряными зарядами или раскладывают по офису осиновые колья и пузырьки со святой водой, чтобы произвести впечатление на клиентов. Разумеется, немало представителей их профессии вместо этого прячутся за дезинформацией, ссылаясь на “голоса в голове” или “книги тайн”).

Многие ячейки охотников сознательно разыскивают Оккультистов, принимая в свои ряды даже тех, кто просто зарабатывает на жизнь одурачиванием детей и других доверчивых зрителей. Это обусловлено тем, что большинство Оккультистов обладают преимуществом, которого лишены практически все остальные люди: знанием самых разных оккультных феноменов. Тем не менее, некоторые организации разыскивают подобных сотрудников даже с большим рвением, чем другие. Так, Эгис Кай Дору, Нуль Мистериис и Лоялисты Туле всегда готовы предложить тёпленькое местечко обладателям эзотерических знаний. Члены Эшвудского аббатства с радостью приглашают в свои ряды Оккультистов, следящих за нынешней модой, вращающихся в известных кругах и рассматривающих оккультные знания как секретный путь к безумным приключениям. Что самое любопытное, некоторые Оккультисты исповедуют христианские взгляды, либо раскаявшись в своей прежней деятельности, либо пытаясь отыскать способ исправить, разрушить или обезвредить плоды деятельности неоязычников или последователей философии Нью-эйдж. Такие охотники часто находят тёплый приём у последователей Долгой ночи, хотя даже там они время от времени сталкиваются с подозрениями окружающих.

Биография: В целом можно выделить два ключевых типа Оккультистов. Первые некогда были обыкновенными Детективами, в то время как другие - на стороне которых и сохраняется численное преимущество - с самого начала интересовались оккультными тайнами. Первые хорошо понимают, как нужно работать с людьми и осматривать места преступлений, а также порой обладают союзниками из своей прошлой жизни, однако, как правило, им куда труднее разобраться с очередным Ключом Соломона. Второй тип Оккультистов часто ведёт изолированный образ жизни, погружаясь в решение потусторонних загадок со страстью, которая зачастую приводит к разрыву подлинных отношений таких Оккультистов с простыми людьми.

Многие Оккультисты полагаются на Ментальные Атрибуты. Исследователи при этом чаще всего фокусируются на Сообразительности, в то время как Интеллект привлекает в первую очередь чистых приверженцев оккультных знаний. Те, кто действительно зарабатывает на оккультной практике (или давно уже сколотил вокруг себя что-то вроде “культа”), дополняют Ментальные Атрибуты Социальными. Так, Оккультист, проводящий мошеннические сеансы или гадающий по картам Таро, должен обладать хорошим Манипулированием, в то время как лидер культа вполне может полагаться на силу Внушительности. Чаще всего Оккультисты обладают хотя бы одним очком в Образовании, Краже, Оккультизме и Скрытности. Детективы и исследователи потустороннего мира, как правило, подкрепляют их Знанием улиц, Расследованием и, возможно, общими навыками Рукопашного боя, в то время как “чистокровные”

Оккультисты развивают Эмпатию, Убеждение и Обман. Чувство опасности, Медитативное сознание и Потустороннее чувство нередко входят в перечень их Преимуществ.

Концепты: Лидер культа, гадатель с магическим кристаллом, специалист по депрограммированию, автор мистических схем по созданию финансовых пирамид, писатель школы Нью-эйдж, исследователь оккультных явлений, профессиональный конспиролог, профессиональный скептик, психофармаколог, специалист по картам Таро, теоретик НЛО

Профессиональные навыки: Расследование и Оккультизм

Профессиональная подготовка:

- Дилетант
- Оккультист
- Новичок
- Аколит
- Кроули

Профессионал

Вампиры считают, что они знают, как поработить людей. Вот только они ни черта не разбираются в менеджменте среднего звена.

Профессионалы - основные работники офисов. Некоторые рвутся к вершинам, зарабатывая одно повышение за другим, в то время как остальные довольствуются репутацией лучших работников в своей области и стремятся лишь скрыться у себя в кабинете, чтобы посвятить ещё один день просмотру видеороликов на YouTube. В сущности, Профессионалами становятся представители самых разных сфер деятельности. Адвокаты, работающие по сто часов в неделю, чтобы закрыть доверенное им дело; банкиры, копающиеся в старинных книгах в поисках следов незаконного присвоения денег; менеджеры, проводящие по четыре дня в неделю, ухаживая за своими секретаршами - все они могут служить наглядными примерами Профессионалов.

Хотя это может показаться неочевидным, многие Профессионалы обладают навыками, способными сослужить им хорошую службу во время Бдения. Большинство из них хорошо умеют общаться с людьми и способны выжать максимум из своей команды — даже если для этого приходится прибегать к микроменеджменту или правлению страхом. Впрочем, хватает и тех, кто специализируется на деятельности, не связанной с управлением. Адвокаты имеют доступ к протоколам суда и способны обеспечить защиту своим товарищам по ячейке. Бухгалтеры могут отследить финансовые источники вампира, отыскать убежище, в котором он прячется, или поднять из архивов бумаги, подписанные рукой женщины, которая уже много лет считается мёртвой. Банкиры могут заморозить финансовые счета своих врагов или даже выйти на след мошенников. Биржевые маклеры могут и вовсе опустошить авуары вампира всего за несколько дней напряжённой работы. Заведующие складами вполне способны заимствовать у своей компании оборудование и обеспечивать свою ячейку поставками на корпоративный бюджет. В конечном счёте Профессионал может сделать жизнь монстра чертовски тяжёлой.

И всё-таки как Профессионалы — занимающие столь уютные места в человеческом коллективе — вступают в ряды охотников? Бухгалтер может заметить что-нибудь странное в книгах собственной корпорации: например, какой-нибудь загадочный алгоритм, странную пометку или след, указывающий на финансирование секретных проектов. Адвокат может получить доступ к тому, что не предназначено для глаз обычного человека: например, к видеоролику, демонстрирующему, как глава крупной финансовой структуры примыкает губами к соску огромного демона, или к снимкам, запечатлевшим сражение оборотней возле тюремных ворот. Менеджер или администратор может увидеть странную фигуру в затенённом углу своего офиса или попытаться помочь

коллеге, страдающему от зависимости — и хотя вначале он будет подозревать склонность к употреблению наркотиков, в действительности тот пристрастился к крови мужчины, с которым познакомился в секс-клубе.

Впрочем, необходимо учитывать, что работа Профессионала требует присутствия в офисе хотя бы с девяти до пяти. Если охотник начинает страдать от недосыпа после долгих ночей преследования монстров, показывается по несколько дней в одном и том же костюме, не бреется или забывает мыться, директор уже очень скоро вызовет его на разговор и предложит взять пару недель неоплачиваемого отпуска, просто чтобы “привести себя в порядок”. А после долгого пребывания на дороге Бдения Профессионалу может понадобиться помощь окружающих, чтобы действительно вернуться в прежнее русло. Необходимо помнить о том, что тройные потребности работы, семьи и охоты невозможно удовлетворить, просто посвящая им по несколько часов в день. Директора и коллеги всё чаще начинают поглядывать на охотника с подозрением, особенно если он раздаёт своим подчинённым странные поручения или инициирует финансовые расследования там, где не существует никаких видимых причин для обвинений.

Нуль Мистериис часто используют судебных бухгалтеров и банкиров для продолжения своих исследований, тем самым легитимизируя охоту подобных Профессионалов. В офисах Коллектива Хирон всегда хватало места для бюрократов, финансистов и адвокатов, а Восходящие всегда ищут тех, кто поможет им отмыть деньги, полученные с торговли наркотиками, или защитить их от преследования со стороны властей.

Биография: Профессионалы происходят из самых разных слоёв общества. Многие выросли в семьях с высоким достатком, и только давление родителей заставило их в конце концов пойти на курсы делового администрирования. Другие начали работать в почтовом отделении своего города и пробирались до должноти менеджера среднего звена повышением за повышением. Банкиры, бухгалтеры и другие аналитики чаще всего вливаются в эту среду после колледжа, в то время как некоторые совмещают работу с вечерней школой. Главной чертой Профессионала - врождённой или же выработанной с годами - считается талант к выполнению задач в определённой сфере, будь это продажа акций или поставка почты в офисный блок. Эта необходимость выливается в потребность Профессионала развивать свои Ментальные и Социальные характеристики. Особую роль играют Решительность и Манипулирование. Физические характеристики чаще всего оказываются на среднем уровне, хотя некоторые занимают почётное место в спортивных командах своих компаний. Большинство Профессионалов обладают хотя бы основами Образования (со Специализацией на своей сфере деятельности), Политики, Убеждения и Коммуникабельности. Те, кто проделал путь к вершинам карьерной лестницы с самого её низа, часто владеют другими Навыками, включая Атлетику, Ремесло, Вождение и Расследование. Профессионалы, нанявшиеся на работу сразу по окончании колледжа, часто имеют по меньшей мере одно очко в Атлетике, Компьютере, Науке и Обмане. В список ключевых Преимуществ входят Ресурсы, Статус и Вдохновитель.

Концепты: Аналитик, банкир, государственный прокурор, окружённый врагами, судебный бухгалтер, пробивной адвокат, менеджер, биржевой маклер со страстью к цифрам, секретарь, подслушивающий разговоры коллег, невоспетый герой почтового отделения.

Профессиональные навыки: Образование и Убеждение

Профессиональная подготовка:

- Бюрократ
- Профессионал
- Менеджер
- Компаньон
- Директор

Религиозный лидер

В своей бесконечной милости Господь готов простить многое. Это он должен судить тебя, а не я.

В жизни многих охотников религия занимает одно из ведущих мест. В старину за целыми городами или деревнями приглядывала лишь горстка жрецов, и люди считали своим долгом приводить (или притаскивать) представителей сверхъестественного мира к порогу храма. Хотя современный мир обогатил человеческую культуру огромным количеством новых церквей и расширил количество вероисповеданий, лидеры самых разных религий — будь они протестантами или католиками, иудеями или мусульманами — по-прежнему служат на границе между человеческим обществом и самой тёмной стороной этого мира. Многие из них даже не понимают, как близки они к обнаружению истины. Они выслушивают исповеди вампиров или обучают гаданию магов, планирующих сколотить вокруг себя культ. В таком случае можно сказать, что им повезло. И лишь некоторые из священников решаются пристальнее изучить зацепки, попавшие к ним в руки.

Возможно, их приглашают изгнать полтергейста из дома, в котором им предстоит вступить в неожиданную беседу с духом погубленного ребёнка. А может быть, они сталкиваются с деятельностью садиста-убийцы, решившего устроить убежище в месте их поклонения. Как бы то ни было, они вынуждены прийти к одному-единственному выводу: чудовища существуют. Некоторых это открытие заставляет утратить веру или сойти с ума, поскольку они считают, что настоящий Господь не допустил бы существования таких монстров. Другие же понимают, что их задача - служить орудиями своего бога на этой брэнной земле. Последние приступают к Бдению.

Жизнь священнослужителя обеспечивает человека прекрасной подготовкой к охоте. Она закаляет духовную стойкость, которую трудно выработать в других сферах деятельности, и предлагает священнику множество способов поведения даже при столкновении с представителями потустороннего мира. Умелый священник может собрать вокруг себя группу охотников и своими речами заставить их продержаться ещё одну ночь. Раввин может укрепить дух своих подопечных, подготовив их ко встрече с диббуком - порочным духом, захватывающим тела смертных. Нередко он отвечает за духовное состояние всей ячейки, а потому большинство членов группы будут относиться к его работе с почтением, даже если не разделяют его веры.

Тем не менее, следует помнить, что бремя ответственности за духовную чистоту всей группы оставляет свой отпечаток на разуме Религиозного лидера - и всякий раз, когда группа сталкивается с монстром, тяжесть этого бремени только удваивается, ибо каждый, кто встал на дорогу Бдения, вынужден совершать поступки, которые кажутся греховными или даже преступными ему самому.

Пацифист убивает лидера культа, намерившегося принести в жертву его дочь. Образцовый семьянин закалывает собственную жену, когда у неё изо рта и из глаз начинают выползать змеи. Религиозный лидер ответственен за чистоту сознания своих подопечных, а потому должен соблюдать неясную границу между осуждением дьявольского греха и обещанием милости Господней. Некоторые - и в особенности фанатики, готовые выжигать нечисть серой и пламенем - не видят особых трудностей с соблюдением этой границы. Монстры - не люди, и Господу нужны те, кто готов очистить землю от кроважанных бестий. Такие священники могут со временем стать опасными даже для собственных ячеек. Таким фанатикам может быть совсем нетрудно обличить во грехе полицейского под прикрытием, расследующего заявления о насилии над детьми, или направить дуло дробовика на Оживлённого покойника, работающего в госпитале и использующего сверхъестественные способности для лечения безнадежных больных, или даже истребить целую кабалу магов, которые собирались закрыть опасную дыру между мирами. Нравственный абсолютизм может стать ловушкой, в которую попадают многие представители духовного сословия, прошедшие слишком много лет на дороге Бдения —

хотя стоит признать, что порой такая ловушка заставляет их только сильнее чувствовать справедливость выбранного пути.

Кроме того, священник обязан уравнивать нужды Бдения и потребности своей паствы. В какой-то момент католик может понять, что, пока он ждёт восхода воскресного солнца, чтобы убить вампира, он всё сильнее рискует опоздать в церковь и оставить свою паству без духовного наставления. Более того, с того момента, как он приступил к Бдению, его ответственность перед паствой лишь возросла. Он начинает видеть сверхъестественное и необъяснимое даже в самых обыденных вещах: в испуганном бормотании прихожанина или в случайной трагедии, постигшей нескольких членов его общины. Даже монах, посвятивший свою жизнь миротворческой деятельности, должен знать, когда ему следует взять в руки меч. Он просто обязан жить двумя жизнями, иначе Бдение поглотит его.

Биография: Религиозные лидеры могут придерживаться самых разных вероисповеданий. Так, в США зов Бдения слышат представители всех направлений христианства. Раввины и имамы также встают на эту дорогу - как и служители любой другой религии, получившие соответствующее образование и прошедшие необходимую подготовку. Для того, чтобы посвятить свою жизнь церкви, требуется особый склад ума, который включает и сильную веру, и искреннее желание искать новые знания и понимать сокровенное.

Как правило, основными Атрибутами таких людей становятся Социальные. Многие священнослужители полагаются на Внушительность и Самообладание, хотя телепроповедники и некоторые другие служители церкви предпочитают развивать Манипулирование. Ментальные Атрибуты главным образом фокусируются на Решительности и Интеллекте. Большинство Религиозных лидеров обладают хотя бы двумя очками в Образовании (со Специализацией на Теологии). Многие дополняют эти черты очками Эмпатии, Медицины, Экспрессии, Оккультизма и Коммуникабельности. В числе наиболее распространённых Преимуществ встречаются Здравый смысл, Контакты, Холистическая медицины и Потустороннее чувство.

Концепты: Баптист, пророчащий ужасающие времена, смятённый раввин, чёрствый исповедник, имам, поддерживающий идеи джихада, популярный телепроповедник, странствующий католический экзорцист, унган-вудуист, верховная жрица викканов.

Профессиональные навыки: Образование и Оккультизм

Профессиональная подготовка:

- Мирянин/упасака
- Пастырь/хаззан
- Викарий/раввин
- Епископ/имам
- Кардинал/аятолла

Учёный

Как я понял, никто из вас не обратил внимание на тот факт, что обнаруженное нами создание спит в воде. Следовательно, у нас есть преимущество: в моей лаборатории полно калия.

Большинство людей полагают, что работа Учёного заключается в поиске фактов, ещё не известных научному миру. Подобное утверждение редко соответствует истине. Хотя многие из Учёных действительно приступают к работе в поисках неизвестных данных, очень скоро они обнаруживают, что наука не столько исследует неизвестное, сколько устанавливает законы, по которым действуют явления, за которыми они наблюдают в лабораториях. Мало кто в современном мире знает о существовании этой тонкой грани.

Многих Учёных подтолкнули на вечный путь Бдения их друзья или ассистенты. Знакомый сотрудник может передать на анализ образец неизвестной науке руды. Ассистент может принести Учёному фотографию привидения и попросить его отыскать

следы монтажа. Наконец, парни из местного бара могут спросить его, как объяснить существование стаи волков в канализационном коллекторе. И лишь в редчайших случаях Учёный сам сталкивается с представителями потустороннего мира, встреча с которыми и подталкивает его к началу охоты. Это может быть серийный убийца, отслеживающий Учёных, сумевших обнаружить его нечеловеческую природу, или странный эсхатологический культ, решивший принести Учёного в жертву для ускорения эволюции их магических школ. Вне зависимости от того, как он встаёт на эту дорогу, Учёный чувствует стремление доказать (или, что более вероятно, опровергнуть) то, что он видел. Некоторые списывают увиденное на галлюцинации, вызванные всплеском адреналина. Другие понимают, что за иллюзией рационально объяснимого мира скрывается что-то более тёмное, и пытаются объяснить существование легендарных или мифических существ с точки зрения науки.

Бдение оставляет неизгладимый след на приверженности учёного к рациональному мышлению. Он должен либо признать, что все известные ему факты были ошибочны и восставшие трупы действительно бродят по улицам, поглощая человеческую кровь, либо выработать новую теорию об организме вампиров. Учёный, столкнувшийся с подобными существами лицом к лицу, должен найти какой-нибудь способ объяснить для себя самого, что он увидел. Некоторые выдвигают новые положения, изучая захваченных монстров в попытке описать принципы их существования: возможно ли, что данный конкретный культ использует ультранизкочастотные колебания и галлюциногены - или эта десятилапая тварь, прилипшая к метеору, действительно явилась сюда из другой галактики? Ответы на такие вопросы могут дать только практические эксперименты. Другие Учёные предпочитают не думать о самых непостижимых из своих открытий, просто относя их к категории тем, которые наука на данный момент не в состоянии объяснить. Как бы то ни было, каталогизация и моделирование сверхъестественных явлений требует невероятных усилий. Вот Учёному кажется, что он нашёл объяснение существованию всех захваченных монстров, а вот уже в его руки попадает другой экземпляр, который переворачивает с ног на голову все его предположения. Некоторые Учёные даже обращаются к нетрадиционным научным направлениям вроде парапсихологии в попытке связать воедино все известные им теории. Другие, напротив, отказываются от известных им фактов или погружаются в псевдонаuku.

Вероятно, худшее, что может произойти с Учёным, - это потеря репутации, которая неизбежно следует за его попытками опубликовать свои наработки. Научный мир существует за счёт экспертной оценки: любой концепт, претендующий на научность, предполагает общедоступность проверки. Но уникальный характер большинства паранормальных явлений означает, что даже если Учёный приведёт результаты экспериментов в доказательство своей теории, в следующий раз тот же самый объект исследований может повести себя совсем по-другому. Горе тому, кто решится распространить столь недостоверную информацию. И в то же время, если Учёный целиком сосредоточится на охоте и перестанет публиковать хоть какие-нибудь работы, его очень быстро снимут с занимаемой должности.

В работе Учёных нуждаются сразу несколько структур и содружеств. Так, Опергруппа: Валькирия и Коллектив Хирон финансируют самые разнообразные научно-исследовательские работы, основанные на их собственном подходе к научной деятельности. Другие Учёные получают ценные предложения от сотрудников Нуль Мистериис и Лоялистов Туле, хотя некоторые мечтают получить свои двадцать минут славы, проведя череду псевдонаучных экспериментов на камеру Сети Зеро. Наконец, те, кто целиком выносит паранормальные явления за рамки науки, могут получить тёплый приём среди членов Маллеус Малефикарум и Долгой ночи (само собой, если при этом они не отрицают существования Бога).

В дополнение ко всему, следует помнить, что хотя многие учёные предпочитают держаться подальше от боевых действий, иницируемых их ячейками или организациями,

далеко не один теоретик физики в конце концов брался за фомку, чтобы отбиться от своры живых мертвецов.

Биография: Многие Учёные получили дипломы в известных университетах, где и продолжили работать уже в качестве исследователей или преподавателей. Тем не менее, многие предпочли сделать карьеру в крупных компаниях: и нефтяные конгломераты, и фармацевтические корпорации, и производители пищевой продукции, и даже правительственные организации в равной мере стремятся получить в своё распоряжение квалифицированных биологов, химиков или физиков.

Ключевой категорией Атрибутов обычно становится Ментальная - с фокусом на Решительности и Интеллекте, который зачастую играет большую роль, чем Сообразительность. Ловкость и Выносливость также могут сослужить хорошую службу Учёному, проводящему длительную череду экспериментов, хотя в этих целях он может развить и Решительность. Для работы с начальниками и бюрократами им может пригодиться Манипулирование и Внушительность. Что касается Навыков, то большинство Учёных имеют хотя бы несколько очков в Науке и Расследовании со Специализациями, зависящими от их сферы исследований. В числе других распространённых Навыков встречаются Образование, Компьютер, Медицина, Убеждение и Коммуникабельность. Специальность Учёного также накладывает свой след на его таланты, а потому зоолог или ботаник практически однозначно будет развивать навыки Выживания, в то время как психолог вынужден полагаться на Эмпатию, а автор научно-популярных книг - на Экспрессию. Ключевыми Преимуществами обычно служат Контакты, Энциклопедические знания и Медитативное сознание.

Концепты: Писатель, придерживающийся атеистических взглядов, безумный химик, печально известный парапсихолог, эволюционный биолог, судмедэксперт, геолог, учитель естественных наук в средней школе, палеонтолог, эрудит, психолог, набожный физик.

Профессиональные навыки: Расследование и Наука

Профессиональная подготовка:

- Лабораторный ассистент
- Научный сотрудник
- Учёный
- Глава научного центра
- Гений

Светский лев

В этом городе ничего не происходит без моего ведома. Многие известные люди до сих пор мне кое-что должны, и вам этого не изменить.

Светские львы - герои и инициаторы самых разных мероприятий в общественной сфере. Многие из них обладают невероятным количеством денег, которыми они любят сорить во время торжественных ужинов или благотворительных акций. Некоторые живут на виду у СМИ, хотя многие обязаны своей популярности одному лишь везению - или грамотным пиар-акциям. Другие вращаются исключительно в высших кругах, а потому "серой массе" (то есть остальной части мира) их имена попросту не известны. Светские львы могут быть спортсменами, главами международных финансовых империй или знаменитостями.

Высокое положение в обществе часто приводит к конфликту таких людей с монстрами, предпочитающими держать человечество в узде. Некоторые вампиры сами приходят на званные вечеринки, чтобы затем насладиться кровью высокосветского прожигателя жизни. Гедонистические клубы или культы безумцев порой приглашают в свои ряды богатых и знаменитых жителей своего города. Иногда Светские львы сами вкладывают деньги в таинственные научные эксперименты и получают пугающие (или невероятные) результаты. Серийные убийцы порой сосредотачивают усилия на убийстве знаменитостей, в то время как некоторые поклонники сознательно обращаются к чёрной магии, чтобы

следить за каждым шагом своих кумиров. Как бы то ни было, никакие деньги и никакая известность не защитят знаменитость от тьмы, которая постепенно скапливается вокруг неё.

Если Светскому льву удаётся пережить столкновение со сверхъестественным миром, он может использовать свои ресурсы для исправления ситуации. В высшем обществе сплетни могут стать настоящим оружием, а “случайное” появление некоторых фотографий на таблоидах может творить чудеса. Кроме того, Светский лев вполне может отыскать — или основать на собственные деньги — организацию охотников (и только подумайте об оружии или аппаратуре, которую можно купить на его неиссякающие доходы). В свою очередь, группа охотников может дать Светскому льву именно то, что ему нужно: группу квалифицированных профессионалов самого разного толка, от компьютерных гениев и детективов до бывалых солдат, а самое главное — с ними он получает возможность проводить время в компании людей, которые разделяют его подозрения об истинном положении дел в этом мире. Он может послужить ячейке в качестве приманки для монстра, охотящегося на представителей высшего общества. В этом случае он буквально передаёт свою жизнь в руки новообретённых товарищей.

Знаменитость, присоединившаяся к столь необычной организации, неизбежно приковывает внимание СМИ к остальным членам ячейки, даже если (что, впрочем, вполне вероятно) сам Светский лев не афиширует свою охоту на монстров. Для того, чтобы выйти сухим из настоящего шторма сплетен и перетолков (а затем подготовиться к следующей волне), ему нужно обладать хорошо подвешенным языком. Менее знаменитые Светские львы не сталкиваются с такими проблемами. Они просто сидят в зале переговоров Коллектива Хирон, не испытывая никакой нужды следить за каждым своим движением. Светские львы, считающие, что их деятельность делает мир светлее, часто оказываются в рядах Лоялистов Туле и Маллеус Малефикарум. Те, кто даже в обычной жизни предпочитает гедонистические удовольствия, примыкают к Эшвудскому аббатству. Другие раскапывают секретные сведения о своей генеалогии и обнаруживают, что их семья обладала не только крупными банковскими счетами... и что их генетика может восходить к самому Дьяволу, что неизбежно приводит их в ряды своих братьев по родословной из Люцифуга.

Биография: Многие Светские львы — наследники или владельцы огромных состояний или деловых империй. Они заканчивают лучшие университеты, чтобы затем проложить дорогу в высшее общество. Другие стали знаменитыми по другим причинам, а кто-то и вовсе родился в низшем сословии, сколотив состояние благодаря упорному труду. Хотя последним недостаёт возможностей для образования, которыми обладает их ровня из числа богатых наследников, многие из них регулярно фигурируют в новостях или в списках участников благотворительных акций благодаря собственному усердию — будь они звёздами спорта или директорами компаний, построенными буквально с нуля.

Социальные Атрибуты почти всегда становятся главным оружием Светских львов. Из них особую роль играют Внушительность и Манипулирование — некоторые люди достигают своего благодаря силе личности, в то время как другие предпочитают действовать чужими руками. Многие Светские львы поддерживают себя в форме, а потому они редко пренебрегают Физическими Атрибутами. Сообразительность — самый важный среди Ментальных Атрибутов, хотя Решительность часто дышит ей в спину. Большинство Светских львов обладают хотя бы одним очком в Образовании, Атлетике, Вождении, Эмпатии, Убеждении, Политике, Коммуникабельности и Обмане. Многие развивают Навыки в сферах, которые им попросту интересны (в противоположность Навыкам, которые им по-настоящему необходимы). В этот обширный список входят Знание животных, Компьютер, Экспрессия, Кража, Оккультизм и Знание улиц. Светские львы не только могут, но и активно распределяют очки между Социальными Преимуществами, включая Известность, Ресурсы, Слуг, Завсегдатая и Сногшибательную

внешность (нередко достигнутую за счёт пластической хирургии). В числе других Преимуществ чаще всего встречаются Здравый смысл и несколько Языков.

Концепты: Испорченная наследница, глава финансовой империи, героиня благотворительных акций, страстная модница, голливудский магнат, печально известный хам, любимец СМИ, серый кардинал, звезда футбола, миллиардер, разбогатевший за счёт технической промышленности.

Профессиональные навыки: Политика и Коммуникабельность

Профессиональная подготовка:

- Статист
- Известное лицо
- Светский лев
- Король вечеринок
- Имя, известное каждой семье

Солдат

Я повидал столько ужасов, что они до сих пор преследуют меня. Дети, вооружённые автоматами. Старые друзья, убитые безо всякой причины. Вам просто нечем меня напугать. Вы на это неспособны.

Солдат привык к ужасу. Вооружённые силы намеренно перепрограммируют определённые части сознания своих рекрутов, которые позволяют им без колебаний убивать врагов и не терять голову на поле боя. После такой подготовки рекрутов отправляют на незнакомые территории, где другие люди, которых они даже никогда не встречали, пытаются их убить. Босния. Ирак. Сомали.

Некоторые Солдаты впервые сталкиваются с монстрами на поле боя. Огромная тварь высасывает кровь из свежего трупа, прежде чем скрыться, промчавшись сквозь их отряд. Стаи мелких созданий выкапываются из песков, одержимые одной целью: разрушить базу до основания. Группа беженцев использует странные ритуалы для того, чтобы повлиять на военное командование и прекратить войну. Солдаты, столкнувшиеся одновременно с ужасами войны и кошмарами Мира Тьмы, часто возвращаются домой с диагнозами вроде посттравматического стрессового расстройства, изо всех сил пытаясь вернуть себе жизнь, которую они потеряли. Однако другие не собираются опускать голову. Они выходят на новое поле боя, обращая свой гнев на монстров, скрывающихся за пределами человеческого восприятия.

Даже вдали от горячих точек Солдаты сталкиваются с тёмной стороной этого мира. Один начинает охоту после того, как находит обезображенные трупы жены и детей, которые полиция вешает на “этого чокнутого потрошителя”. Он не мог их защитить, потому что в этот момент участвовал в боевых манёврах. Другой начинает понимать истинную картину мира, когда его командир приступает за выполнение приказов, полученных от гражданского, которого никто никогда не видел при свете дня. Некоторые поначалу даже не верят тому, что увидели — если ты постоянно пьян или маршируешь по 36 часов кряду без сна, начинаешь сомневаться в собственных чувствах, — однако в конце концов им приходится признать, что они стали свидетелями чего-то поистине неординарного.

Если Солдат размещён на военной базе, ему приходится прилагать особые усилия к сокрытию своей неофициальной деятельности. Обычно такие Солдаты присоединяются к уже действующим группам охотников, однако им хорошо известно, что территория базы нередко хранит свои сверхъестественные секреты, с которыми можно столкнуться даже во время службы. На некоторых военных базах служат целые отряды, поклявшиеся оставаться на пути Бдения, куда бы их ни отправили. Иногда Солдаты объединяются в полноценные группы охотников после таинственных происшествий на борту корабля или подводной лодки.

Хотя Солдатам и не дозволяется брать с собой казённое оружие, многие покупают кое-какое вооружение у контрабандистов, с тем чтобы постоянно иметь возможность защитить себя и друзей. Даже те, кто уходит со службы, часто сохраняют при себе табельные пистолеты - а уж благодаря их сети контактов и старым друзьям среди сослуживцев таким Солдатам нередко открываются двери на склады с куда более внушительным вооружением.

Солдат даёт группе охотников куда больше, чем простой доступ к оружию. Он участвовал в боевых действиях и обучался ведению боя небольшими отрядами — то есть именно тому, в чём нуждаются большинство охотников. Кроме того, офицеры хорошо разбираются в тактике, а сержанты умеют подобрать нужные слова, чтобы заставить людей отправиться даже на самое опасное задание. Разница в психологии Солдат и гражданских порой накладывает свой отпечаток на группу охотников. Солдаты не придают большого значения словам гражданских просто потому, что они не видели того дерьма, с которым приходилось разбираться Солдатам. Гражданские, в свою очередь, часто отказываются принимать приказы от молодых парней, которые начинают ими командовать, не проявляя ни малейшего интереса к их глубочайшим познаниям. А уж если в ячейке состоит не один Солдат, лидеру группы следует удостовериться, что она не расколется на несколько независимых фракций.

Убивать людей на поле боя гораздо легче, чем монстров в мирное время. Вампир убивает простых людей не потому, что в обратном случае те убили бы его, но потому что убийство - естественная часть его чудовищной жизни. Культ похищает ребёнка не потому, что планирует получить выкуп, а потому что собирается отдать его жизнь в обмен на великую силу. Некоторые Солдаты обнаруживают, что им трудно убить чудовище, не пытающееся убить их самих. Впрочем, не меньшее количество представителей их профессии бросается в бой с нескрываемым предвкушением.

Вернувшись из горячих точек, некоторые Солдаты сознательно возвращаются к воинской службе в рядах представителей Опергруппы: Валькирия или просто ищут рабочие места в частных службах безопасности. Коллективу Хирон всегда были нужны добровольные пациенты для экспериментальных хирургических операций, а кроме того, Солдаты обладают именно теми навыками, которые требуются их группе (а также именно теми ранениями и отклонениями, которые Коллектив пытается “исцелить”). Профсоюз охотно принимает в свои ряды ветеранов, которые повидали все десять кругов ада за время службы. Наконец, Восходящие нанимают бывалых Солдат для защиты своих агентов или переправки наркотиков и Эликсиров с одной базы на другую.

Биография: Призыв и военная подготовка оставляют свой след как на физическом, так и на психологическом состоянии рекрута, поскольку Солдат должен без колебаний выполнять приказы, которым не стал бы следовать ни один здравомыслящий человек. Он должен всегда поддерживать себя в форме, и эта привычка сохраняется с ним даже после того, как он уходит из вооружённых сил. Многие продолжают придерживаться своей привязанности к дисциплине даже на гражданке, отдавая предпочтение строгой одежде, простым автомобилям и другим сугубо утилитарным видам имущества.

С точки зрения игромеханики Солдаты практически всегда обладают Физической категорией Атрибутов в качестве основной. Сообразительность также отличается редкой остротой, что позволяет Солдатам повысить свою Защиту. Решительность и Самообладание помогают Солдатам пережить то, что они увидели на поле боя. Многие обладают по меньшей мере одним очком в Рукопашном бою, Атлетике, Ремесле, Огнестрельном оружии, Запугивании, Медицине, Скрытности, Выживании и Холодном оружии. Во время службы Солдаты часто приобретают различные боевые Преимущества, особенно Боевые стили наряду с Ганслингером и Крепкой спиной — хотя бывалый сержант может дополнить этот перечень и способностью Вдохновитель.

Концепты: Пилот-дезертир, инструктор по строевой подготовке, седой ветеран, подрывник, хладнокровный стрелок, жертва посттравматического расстройства, убедительный вербовщик, частный наёмный подрядчик, спятивший спецназовец.

Профессиональные навыки: Огнестрельное оружие и Выживание

Профессиональная подготовка:

- Пехотинец
- Рядовой
- Сержант
- Лейтенант
- Генерал

Техник

Это - самодельный пистолет, использующий ружейный патрон для того, чтобы выстрелить заточенной ножской стула. Посмотрим, что эта клыкастая морда сделает после того, как мы запустим ему в сердце такой гостинец.

Техники пачкают свои руки, исправляя поломанные механизмы. Будь это автомеханик, способный вслепую отремонтировать двигатель Форда 1976 года выпуска, или любопытный ребёнок, интересующийся строением своего компьютера, каждый Техник владеет навыками, которых попросту лишены остальные люди - и он знает, как этим воспользоваться. Техники никогда не считают, что строят новый и лучший мир; они просто вдыхают новую жизнь в поломанные механизмы или создают что-нибудь доселе невиданное.

Многие среди Техников - доморощенные изобретатели, занимающиеся одним-двумя творческими проектами, когда у них появляется свободная минутка. Когда такой изобретатель вливается в ряды охотников, зачастую он начинает с того, что конструирует приспособления, помогающие его товарищам по ячейке. Далеко не один коллектив охотников в своё время победил монстра, способного разорвать их на части, благодаря комбинации воли, продуманной тактики и механизмов, сооружённых на скорую руку. Хотя, как правило, ни одна ловушка не срабатывает больше одного раза, истории об оружии и механизмах, прикончивших не одну стаю неосторожных монстров, продолжают циркулировать по Сети, и нередко охотники сознательно берутся за реализацию проектов, которые изначально напоминали очередную машину Голдберга.

Как и большинство охотников, многие Техники приступают к Бдению в ходе своей работы. Механик отодвигает странный брезент, открывающий нишу со спящим вампиром, губы которого покрыты коркой запёкшейся человеческой крови. Парнишка, ремонтирующий компьютер по просьбе странной пожилой леди, живущей на окраине города, обнаруживает вордовский документ, описывающий превращение кошек в “фамилиаров” (всего-то и нужно, что добавить им в пищу кровь одинокого мальчика). Техник, получивший задание починить холодильник, находит внутри человеческие останки. Оружейный мастер чинит револьвер, дуло которого покрыто остатками серебра: он просто не может не спросить хозяина, что заставило его зарядить в барабан подобный патрон. Некоторых так и подмывает заглянуть чуть глубже, чем следует. В конце концов, та же страсть к удовлетворению своего любопытства помогает им разбираться в строении механизмов.

Как только им открывается правда, большинство Техников приходят к выводу, что они обязаны что-нибудь сделать. Разве они не мечтали помогать людям с детства? Бдение кажется очевидным шагом. И вне зависимости от того, берёт ли охотник разводной ключ и садится в автомобиль, чтобы выследить больного ублюдка, преследующего детей возле местной школы, где учится его дочь, или конструирует аппарат для прослушивания заседаний городского совета, члены которого оказываются участниками кровожадного культа, в глазах умелого Техника охота полна интересных возможностей проявить себя.

Те, кому удаётся выжить в первом же столкновении со сверхъестественным миром, часто решают присоединиться к действующей группе охотников, обеспечив её продвинутым оборудованием и кое-какими идеями по ведению их общей деятельности, а затем доказав, что в критической ситуации помощь умелого Техника может оказаться необходимой. Некоторые обмениваются самыми дикими из своих теорий и изобретений с единомышленниками по всему Интернету. В некоторых содружествах и структурах Техники занимают видное место, особенно если речь идёт о Коллективе Хирон (“Том, мне нужна подсказка, как починить этот заменитель колена”), Опергруппе: Валькирия (“Перепрограммируй эту турель, немедленно: нам нужно, чтобы она сработала только тогда, когда призрак ворвётся в комнату”) или Нуль Мистериис (“Как думаете, эффект Кирлиана позволит камере засечь ауру тех созданий, который я видел за дверью?”).

Биография: Многие Техники отличаются блестящим умом, хотя некоторые даже не знают собственного потенциала. Особенности характера и умение извлекать уроки из личного опыта удерживает некоторых из них от поступления в колледж, в то время как другие считают, что время, проведённое в кампусе, наделило их именно теми знаниями, в которых они нуждались. Тем не менее, большинство Техников с большим удовольствием конструирует что-нибудь дома своими руками, чем конспектирует чужие лекции. В дополнение к изобретательской деятельности некоторые Техники находят время для того, чтобы участвовать в программе дежурства, направленной на повышение безопасности в своём квартале. Равным образом, некоторые обладают достаточными талантами, чтобы прекратить драку в баре парой хорошо подобранных слов и видом увесистого ключа, стиснутого в ладони.

С точки зрения игромеханики большинство Техников обладают повышенным Интеллектом, который опирается по меньшей мере на средние, а порой и высокий Физические Атрибуты: при этом специалисты по электротехнике прежде всего нуждаются в Ловкости, позволяющей им выполнять точные операции, в то время как простые механики извлекают пользу из развитой Силы. Большинство из них обладают хотя бы двумя очками во всех Социальных Атрибутах, просто потому что никто не обратится за помощью к хамоватому ублюдку, как бы ему ни хотелось что-нибудь починить. Что касается Навыков, большинство Техников обладают, по меньшей мере, одним очком в Ремесле (с обязательной Специализацией на своей сфере деятельности), Вождении, Расследовании и Науке. Другие Навыки зависят уже от профессиональных интересов конкретного Техника: это может быть и Атлетика, и Холодное оружие, и Компьютер, и даже Кража. В перечень ключевых Преимуществ, как правило, входят Здравый смысл, Свежий старт и достаточное количество Ресурсов для приобретения необходимого оборудования.

Концепты: Спец по разбору краденых автомобилей, компьютерный механик, доморощенный изобретатель, оружейный мастер, мастер на все руки, “Мистер Ремонт”, дока по специальным эффектам, проектировщик средств массового поражения, видеоинженер.

Профессиональные навыки: Ремесло и Расследование

Профессиональная подготовка:

- Дилетант
- Техник
- Мастер на все руки
- Король автосвалки
- Макгайвер

Бродяга

Я вам не подушечка для иголок и не боксёрская груша. У меня есть такая же душа, как и у вас, сучьи вы дети.

Большинство людей относятся к ним как к отбросам общества. Они составляют низший слой общества — бездомные, чаще всего безработные и достойные только жалости и презрения. Они встречаются в каждом городе, сбившиеся в небольшие группы, ищущие тепла в убежищах и переулках или просящие милостыни. Чаще всего, когда кто-нибудь из Бродяг исчезает бесследно, на это обращают внимание только другие бомжи. Чудовища с такой лёгкостью могут питаться Бродягами, словно их общество представляет собой открытый буфет с бесплатными салатами. Вот только некоторым из них удаётся пережить столкновение с порождениями теней. И тогда некоторые из Бродяг решают, что пришло время дать монстрам отпор.

Практически каждый бездомный докатился до такой жизни по-своему. Семья незаконных иммигрантов может спать рядом с бывшим директором доткома, который просто не успел вовремя понять, что пузырь вот-вот лопнет¹⁹. Единственное, что их объединяет — это необходимость жить на улице, думая только о том, как продержаться ещё один день. Некоторые давно сидят на игле, другие страдают от психических отклонений — и большинство из тех, кто столкнулся с одной проблемой, вот-вот будет вынужден бороться с другой. Тем не менее, многие сохраняют прежнюю чистоту. Разумеется, большинство людей не видят никакой разницы между ними. Они просто не замечают Бродяг - и со временем большинство бездомных обучаются извлекать из этого выгоду. Они собираются в группы, забыв о различном происхождении и сосредоточившись на решении общих проблем. Они ищут помощи друг у друга - хотя бы потому, что есть те, кто ищет их совсем с другой целью. Конечно, иногда даже члены группы дерутся друг с другом, а иногда одни банды бездомных нападают на другие. Однако, как бы то ни было, целая группа имеет куда больше шансов на выживание, чем один-единственный человек.

Что бы там ни утверждали сторонники свободного рынка, большинство Бродяг не имеют возможности “получить работу”. У них нет того, что необходимо для приступления к рабочим обязанностям — адресов, телефонных номеров, банковских счетов и так далее. Миф о бомжах, работающих в забегаловках или моющих полы в магазинах, в случае с большинством Бродяг остаётся именно мифом. Вместо этого бездомным нужно искать другие способы для выживания. Некоторые просят милостыни, другие роются в урнах или крадут то, что плохо лежит. Когда кто-нибудь из них пропадает, их друзья начинают задавать вопросы. Полицейские могут и не обращать внимания на исчезновение пары бомжей, однако некоторые обитатели улицы знают, что с ними случилось. Одни подверглись открытому нападению со стороны кровожадных монстров. Другие видели, как культисты пытаются принести в жертву их лучшего друга. Как бы то ни было, некоторые Бродяги хорошо знают истинную картину миру. На них *охотятся* - иногда люди, иногда кто-то ещё. Их столкновение с самой чудовищной стороной мира — лишь вопрос времени, а потому Бродяга должен уметь постоять за себя. Колонии разумных пауков, выедающих тела людей изнутри, безумные похитители органов, богатенькие ублюдки, развлекающиеся охотой на “лис” (кодовое название для человеческих жертв) - порой между ними нет никакой разницы. Бродяга привык к отчаянию. Он привык принимать тяжёлые решения в мгновение ока, потому что стоит ему промедлить — и он покойник.

Бродяга знает свою часть города лучше, чем кто бы то ни было. Он забирается в любые места, в которые только может при своих средствах. Он знает, кто чем занимается и за что отвечает. В лучшие свои дни он может получить бесплатное угощение — или даже подачку от знакомого дилера. Если он примыкает к группе охотников, то может

¹⁹ Имеется в виду экономический пузырь, существовавший в период с 1995 по 2001 год.

обеспечить своих новых друзей не только уличными навыками, но и познаниями из своей прошлой, более состоятельной жизни. Само собой, когда на улице становится слишком холодно, он может решить переночевать прямо на консигративной квартире, не спрашивая разрешения своих коллег, однако это уже другой вопрос.

Коллектив Хирон иногда похищает Бродяг в целях испытания Тауматехнологий - и если чудовищные пересадки тканей приживаются в организме бездомного, его могут нанять как агента организации. Другие группы охотников могут вербовать Бродяг прямо на улице. Маллеус Малефикарум и Долгая ночь часто заведуют ночлежками и бесплатными столовыми, а потому Бродяги, нашедшие понимание у работников этих заведений, могут закончить свою уличную жизнь с новообретённой верой и винтовкой в руках. Некоторые Бродяги мучаются ночными кошмарами, которые и довели их до такой жизни... до тех пор, пока другие потомки Дьявола не приходят за ними, чтобы пригласить их в ряды Люцифуга. И даже Эшвудское аббатство раз в год проводит увлекательные “уличные вербовки”, во время которых они наугад выбирают бездомного и показывают ему роскошную сторону жизни: изысканные блюда, дорогое вино, чистую одежду и паровые ванны. Само собой, через какое-то время развлечения начинают приобретать всё более странный характер, но если Бродяга охотно участвует в этих безумных празднествах, члены Аббатства могут и продлить срок своего гостеприимства.

Биография: Бродяги сохраняют и те способности, которыми они обладали до потери имущества, однако в целом они стремительно осваивают новые умения. Они знают, как найти тёплое место в зимнее время, в каких ночлежках их ожидает тёплый приём, а в каких люди пропадают бесследно, где можно получить бесплатную еду и тому подобное. Кроме того, они внимательно следят за тем, что происходит вокруг, пока ждут очередного сердобольного гражданина, готового расстаться с парой лишних монет.

Большинство Бродяг обладают повышенной Выносливостью. Если ты быстро заболеваешь, шансы на выживание стремительно падают - а если ты уже болен, когда попадаешь на улицы, то тебе нужно как можно быстрее выздороветь, иначе ты просто умрёшь. Для того, чтобы оставаться в курсе событий, необходимы высокая Сообразительность и Самообладание. Другие характеристики прежде всего зависят от прошлой жизни бездомного: так, атлет будет обладать совершенно другим набором способностей, чем банкир. Попав на улицы, многие Бродяги получают недюжинные познания в сферах Знания животных, Рукопашного боя, Запугивания, Кражи, Медицины, Скрытности, Знания улиц и Выживания. Навыки, сохранившиеся из прошлой жизни, часто включают Компьютер, Расследование, Атлетику, Политику или даже Науку. Среди Преимуществ особую роль играют Контакты, Железный желудок и Природный иммунитет. К несчастью, многие Бродяги страдают от Недостатков, среди которых особое распространение получили психические отклонения и зависимости.

Концепты: обанкротившийся делец, безумец, разговаривающий с призраками, нелегальный иммигрант, наркоман, страдающий от видений, шизофреник, шаман из трущоб, вор по необходимости.

Профессиональные навыки: Знание улиц и Выживание

Профессиональная подготовка:

- Отребье
- Бомж
- Бродяга
- Странствующий рабочий
- Крысиный король

Смена Профессии

Далеко не каждый посвящает всю свою жизнь одной-единственной сфере деятельности. Солдат покидает вооружённые силы и нанимается в полицейский участок, используя армейские навыки для борьбы с преступностью. Художник делает себе имя и

начинает вращаться в высокосветских кругах, которые некогда были для него недоступны. Рабочий записывается на курсы вечерней школы, нагоняя упущенное. Атлет теряет ноги после столкновения с обезумевшим потрошителем и теперь вынужден искать новые средства для выживания.

Какую бы форму ни приняла смена деятельности, в ходе истории персонаж может сменить выбранную Профессию. Иногда игроки оформляют подобную перемену в период между сессиями, объясняя это отсутствием всякой связи между охотой и решением персонажа взяться за новое дело. В других случаях охотник меняет род деятельности непосредственно из-за своего Бдения. Важно помнить, что это решение далеко не всегда зависит от желания хорошо зарабатывать: охотник, оборудовавший “резервные” бункеры для Опергруппы: Валькирия, может остаться на прежней должности и получать ту же зарплату, даже сменив Профессию с Техника на Художника из-за проявившейся страсти к творческому обустройству убежищ. Зачастую Профессия апеллирует к интересам персонажа или потребностям его Бдения в той же степени, что и к желанию получить внушительную зарплату. Однако, каким бы образом ни произошла эта перемена, охотник всегда должен адаптироваться к потребностям своего нового ремесла.

Смена рода деятельности требует хотя бы нескольких недель для завершения прежних проектов, налаживания связей и установления новых целей (включая поиск коллег и приобретение необходимого оборудования). С точки зрения игромеханики этот процесс не требует никаких расходов. Как только игрок принимает решение сменить Профессию своего персонажа, он просто заменяет старые Профессиональные навыки новыми. Исключением из этого правила служит второе очко Профессиональной подготовки: персонаж должен либо утратить третий Профессиональный навык со своей старой Профессии и выбрать новый, либо сохранить его — однако в последнем случае он не получает никакой выгоды от приобретения второго уровня Профессиональной подготовки для своей новой Профессии.

Обладатель новой Профессии должен приобретать очки Профессиональной подготовки с самого начала. Если он обладал этим Преимуществом в своей прежней сфере деятельности, единственный бонус, который он сохраняет, заключается в остающейся сети контактов (которую он вырабатывает благодаря первому уровню Преимущества), но даже в этом случае он теряет по одному контакту за каждое очко Профессиональной подготовки, приобретённое в новой сфере деятельности.

Пример: *Джейн играет за Полицейского под прикрытием, который покидает правоохранительные органы после того, как видит группу культистов, призывающих демона из потустороннего мира. После этого она открывает магазин, посвящённый оккультной тематике (и через какое-то время становится Оккультистом). Ранее Джейн приобрела четыре уровня Профессиональной подготовки, выбрав Обман в качестве третьего Профессионального навыка. Как только её персонаж приступает к выполнению новых обязанностей, Джейн утрачивает все бонусы Эрудиции и Практики, которые она получала от третьего и четвёртого очков Преимущества. Тем не менее, она решает сохранить Обман в качестве Профессионального навыка. Когда она приобретает первое очко Профессиональной подготовки в качестве Оккультиста, её персонаж сохраняет доступ к своим друзьям и осведомителям из полийцеской сферы за исключением одного разорванного контакта. Второе очко Преимущества уже не приносит ей никаких бонусов (поскольку она уже обладает третьим Профессиональным навыком) и понижает количество осведомителей ещё на одно очко. Как только она достигает четвёртого уровня в Профессиональной подготовке (как Оккультист), её связи с прежними коллегами и знакомыми из участка уходят в прошлое. К счастью, ей удастся наладить множество новых контактов, связанных с новой Профессией.*

Множество Профессий

Ни один персонаж не может обладать сразу несколькими Профессиями. Хакер, надевший галстук и отправившийся составлять программы для банка, по-прежнему остаётся Хакером по своему образу жизни. Само собой, иногда Профессия действительно отражает непосредственную сферу деятельности персонажа, однако человек может отдавать все усилия лишь одному ремеслу - даже если говорить только о каком-то периоде времени. Когда персонаж занимает сразу несколько должностей, игрок должен определить, какая из них важнее для него как личности. Этот выбор может неоднократно меняться в ходе истории (как это было описано выше), однако профессиональные бонусы персонаж может извлекать только из одной сферы деятельности.

Другие ремёсла

Список Профессий, представленный в этой главе, охватывает далеко не все рода деятельности, известные человечеству. Хотя представленные здесь Профессии и достаточно широки для отыгрыша интересной роли, некоторые игроки и Рассказчики могут прийти к выводу, что они слишком (или недостаточно) широки для конкретного персонажа. В таком случае вы вольны придумать собственную Профессию. Вне зависимости от того, говорим ли мы об игроке, желающем детализировать сферу деятельности Преступника (будь он аферистом или спецом по подделке документов) или о Рассказчике, решившем предложить своим игрокам более широкий выбор ролей в грядущей истории, всякий, кто собирается ввести в игру новые типы Профессий, может воспользоваться приведёнными ниже подсказками.

Специализация

Если игрок хочет сосредоточить деятельность персонажа на каком-либо аспекте уже существующей Профессии, существует несколько вариантов облегчить ему работу, не требующих создания совершенно нового образа. Самый очевидный из этих методов заключается в том, чтобы приписать Профессии специализацию - подобно тому, как вы вписываете Специализации в перечень Навыков. Такой подход позволяет провести чёткую границу между Преступником (Наркодилером) и Преступником (Спецом по подделке документов) или Журналистом (Блоггером) и Журналистом (Радиоведущим). Кроме того, подобная специализация сможет подсказать и полноценную Специализацию при выборе одного из Профессиональных навыков.

В дополнение к вышеописанному методу, игрок может поработать над вторым уровнем Профессиональной подготовки, которая позволяет протагонисту расширить свою сферу деятельности и добавить третий Профессиональный навык. Игроки, желающие исследовать определённую нишу той или иной Профессии, должны помнить, что приобретение этого Преимущества наделяет их персонажей новым Профессиональным навыком. Особенной ценностью этот подход обладает в случае с изобретением новых концептов, которые подходят под описание одной из существующих Профессий, однако предполагают наличие других Профессиональных навыков у персонажа.

Источник

Первый вопрос, на который вам нужно ответить: “На чём основан мой замысел?” Изобретаете ли вы новую Профессию, никак не связанную с упомянутыми в этой книге, или пытаетесь подчеркнуть особую сферу деятельности, о которой никто до вас не задумывался, но которая входит в поле компетенции существующей Профессии? Ответив на этот вопрос, вы лучше поймёте, чего вы сами хотите от новой Профессии. Скорее всего, концепция совершенно новой Профессии будет несколько шире уже существующих, хотя это и не всегда верно: например, если вы хотите противопоставить Музыканта абстрактному Художнику, обе Профессии могут существовать отдельно друг

от друга. Как бы то ни было, ответ на поставленный выше вопрос даст вам хороший толчок для старта.

Определите, в чём заключается работа представителя вашей Профессии, какую нишу он занимает и какую роль играет в человеческом обществе. Не стесняйтесь заимствовать или даже целиком дублировать изложенные в этой главе идеи, чтобы описать суть Профессии — и не только рабочие цели её представителей, но и их образ мыслей. Кроме того, по возможности постарайтесь ответить на эти вопросы:

- Относится ли персонаж к своему ремеслу как к способу заработать деньги - или он видит в нём перспективу для саморазвития и использования навыков, которые трудно применить где-либо ещё?
- Требуется ли работа специальной подготовки?
- Наделяет ли эта Профессия своего представителя доступом к особым ресурсам и оборудованию, которое трудно достать где-либо ещё?
- Происходит ли большинство представителей вашей Профессии из одних социальных слоёв?

Обратите внимание, что хотя ответы на эти вопросы могут и не показаться вам по-настоящему важными, они могут помочь Рассказчику понять, чем занимается типичный Музыкант, Эксперт по подделке документов или Изготовитель наркотиков.

Свеча во мраке

Далее вам необходимо подумать, как пересекается работа представителя вашей Профессии с процессом охоты. Некоторые Профессии лучше всего подходят для игр, посвящённых деятельности низших слоёв общества: бродяг, преступников, рабочих и других представителей человеческой расы, которые кажутся монстрам лёгкой добычей. Если же ваша Профессия не подходит для сюжетов, закрученных вокруг “уличной жизни”, вам следует подумать, как именно представители этой Профессии могут столкнуться с потусторонним миром и как реагирует большинство из них на своё открытие. Этот аспект покрывает следующая череда вопросов:

- Как именно большинство представителей вашей Профессии сталкиваются с чудовищами (то есть каким образом происходит так называемый “первый инцидент”?)
- Что именно заставляет их погрузиться в исследование потусторонних феноменов после такого события?
- Помогают ли им Профессиональные навыки? Не забывайте, что Техник может изготавливать оборудование и оружие, Хакер - отслеживать электронную переписку, Детектив и Журналист - искать необходимые улики, Окультист - обеспечивать группу малоизвестными сведениями по мифологии и так далее.
- Как начинают вести себя представители этой Профессии в первое время после начала Бдения? Считают ли они это необычным увлечением или готовы посвящать своему новому делу всё свободное время?
- Какой отпечаток накладывает охота на личность таких людей после длительного пребывания на дороге Бдения?

Различия

Определите, что делает вашу Профессию уникальной. Возможно, вы захотите дифференцировать “Аферистов” как некий аналог “белых воротничков” в криминальном мире, ограничив уже существующих “Преступников” ограблениями, выбиванием долгов и другой деятельностью, которую могут выполнять “синие воротнички”, оказавшиеся по ту сторону закона. И да, это ваш шанс сказать “[Профессия X] представляется мне слишком узкой, поскольку ничего не говорит о людях, посвятивших себя [Профессии Y]. Последние занимают именно эту нишу, однако практически не выполняют тех задач, которыми занимаются представители [Профессии X]”. Чем яснее вы это опишите, тем легче будет другим игрокам понять, что делает вашу Профессию уникальной.

Кроме того, подумайте о людях, которые выбирают для себя эту Профессию. Каким характером обладает большинство из них? Заканчивают ли они колледж или приступают к выполнению своих задач сразу после школы? Нужны ли им какие-либо подготовительные навыки или они способны научиться всему на практике? Такие вопросы позволят вам создать образ человека, действительно посвятившего свою жизнь этой Профессии. После этого постарайтесь определить, какими они были ещё до того, как взялись за подобное ремесло.

Персонаж

Определив типичную биографию представителя вашей Профессии, вы получите уже достаточно точное представление об Атрибутах, Навыках и Преимуществах, которые могут потребоваться такому протагонисту. Не пропускайте этот момент. Если вашему Музыканту требуется повышенная Внутренность, а Спецу по подделке - Ловкость и Сообразительность, обратите на это внимание других игроков. Равным образом, опишите несколько Навыков, в которых может нуждаться такой человек. Поначалу вам может пригодиться лишь пять или шесть, хотя если вы обнаружите, что Профессия покрывает довольно широкую сферу деятельности, вполне возможно, что нужно будет конкретизировать набор Навыков ещё больше. Наконец, подумайте, какие три Преимущества могут сослужить добрую службу представителю вашей Профессии.

Хотя эта информация служит лишь руководством для потенциальных игроков, не забывайте, что она служит и другой цели. В конце концов, не каждый студент обладает хорошим Знанием улиц или Железным желудком. Подобные указания созданы для Рассказчика, которому будет удобно иметь под рукой продуманный образ подобного персонажа. Сам Рассказчик может считать, что изначально стереотипный представитель любой Профессии обладает двумя очками во всех Атрибутах и нулевыми значениями всех Навыков. Затем он может поднять упомянутые в описании Атрибуты до трёх или четырёх очков и распределить от одного до трёх уровней между всеми указанными Навыками. В конце он может выбрать два из трёх Преимущества (или даже все три) - и вот уже персонаж обладает детализированными характеристиками, которые могут оказаться полезными в определённых игровых ситуациях. А потому детальное описание Профессий оказывает услугу не только самим игрокам, но и их Рассказчикам.

В качестве последнего штриха назовите два Навыка, которые будут считаться Профессиональными (см. стр. 74), придумайте вспомогательные названия для каждого уровня Профессиональной подготовки (см. стр. 67), и дело сделано.

Глава третья: Организации охотников

*Если б это так просто! - что где-то есть чёрные люди,
злокозненно творящие чёрные дела, и надо только
отличить их от остальных и уничтожить.*

*Но линия, разделяющая добро и зло,
пересекает сердце каждого человека.*

**Александр Солженицын,
“Архипелаг ГУЛаг”.**

Шансы охотников чрезвычайно невелики. А ведь всё могло быть совсем иначе: человеческий коллектив обладает достаточной численностью, чтобы победить в войне с монстрами. Смертные могли бы просто окружить их, осветить тьму лучами своих факелов, пропитав светом очищающего пламени даже самые тёмные уголки мира. Если бы это стадо пронеслось по миру своих незримых хозяев, оно сокрушило бы всех, кто попробовал бы укрыться под его стопами.

К несчастью, это не так. Люди остаются слепы к окружающим их угрозам. Некоторые делают это сознательно (та же форма невежества заставляет их отворачиваться от проблем, порождённых войнами, нищетой и другими бедами). Другие сами служат обитателям ночи, правящими слепой, глухой и немой общественностью.

Охотники отличаются от своих товарищей. Они больше не могут жить в подобном невежестве. Пелена спадает с их глаз, и их разуму открываются истины, скрытые от большинства людей. Они просто не могут забыть об увиденном. Они не могут притворяться, будто не знают, что произошло с той соседской девчонкой или тем жалким бездомным с парализованной ногой. Охотники просто не могут закрывать глаза - ни на боль, ни на могущество, которое лежит за пределами изученного мира.

Однако попытка стоять в одиночку во тьме, протягивая руку вперёд в надежде дотянуться до справедливости или мести - верный способ потерять ладонь. Поэтому охотники собираются вместе. Сначала они объединяются в разрозненные ячейки, но этого недостаточно. Пятеро парней, пытающиеся отбиться от окружающих теней, - это просто пятеро парней, надеющиеся накопить достаточно денег на боеприпасы и хорошего адвоката. Но что если у них есть пятеро друзей? Ещё пятеро мужчин и женщин, готовых поддерживать Бдение, невзирая на все аргументы против подобной деятельности?

В конце концов они формируют содружества, небольшие секты охотников, лишённые центральной руководящей должности, но наделённые единой базой ресурсов. Самые древние группы охотников изменяются, преображаются и подчас даже растут. Они заходят всё глубже в туман, превращаясь в самые настоящие тайные общества - и вдали от пытливых глаз смертных и монстров они веками, если не тысячелетиями, поддерживают бесперывное, зачастую болезненно искажённое Бдение.

Ниже вы найдёте несколько содружеств и структур, которые завоёвывают, углубляют или устраняют в своём соперничестве тени Мира Тьмы.

Список организаций второго яруса представлен следующими содружествами:

Эшвудское аббатство, стр. 102-105

Долгая ночь, стр. 106-109

Лоялисты Туле, стр. 110-113

Сеть Зеро, стр. 114-117

Нуль Мистериис, стр. 118-121

Профсоюз, стр. 122-125

Список организаций третьего яруса представлен следующими структурами:

Эгис Кай Дору, стр. 126-129

Восходящие, стр. 130-133

Коллектив Хирон, стр. 134-137

Люцифуг, стр. 138-141

Маллеус Малефикарум, стр. 143-145

Опергруппа: Валькирия, стр. 146-149

В дополнение ко всему, вам может понадобиться информация о непостижимых (и во многом мистических) Достижениях, которыми обладают представители третьего яруса. В глазах большинства охотников эти Достижения становятся одновременно благословением и проклятием. Бесспорно, они обеспечивают своих носителей эффективными — и зачастую спасительными — талантами, однако многие Достижения требуют от охотников чудовищной платы, нередко ведущей к невозместимым потерям. Согласитесь ли вы отдать глаз за великую силу? Станете ли пропитывать свою кровь волей Дьявола? Или погрузитесь в поиск божественного искупления под Его величайшим осуждающим взглядом? Откроете ли сознание безумным тайнам, коснувшись заржавелого римского гладия, или введёте токсичную смесь себе в бедренную артерию? В какой момент охотник начнёт понимать, что он зашёл слишком далеко и больше не может причислять себя к представителям рода людского, которых он защищает? И всё же, если охотник готов идти на великие жертвы, он может погрузиться в развитие новых Достижений...

Наконец, вы найдёте несколько рекомендаций для создания собственных организаций. Не следует считать приведённый здесь перечень организаций исчерпывающим - вы можете использовать только одну или две в своей истории, а можете вообще целиком населить свой мир собственными загадочными содружествами и структурами, пользуясь приведёнными здесь учреждениями лишь как ориентирами.

Эшвудское аббатство

“Попробуй-ка это. Думаю, тебе понравится”.

Вампир пробудился.

Его глаза искоса посмотрели вверх сквозь взвесь бархатного тумана. Комната была тускло освещена. Вокруг лежали подушки. Много подушек. И зеркала - по одному на каждой стене. Где-то ритмично пульсировал басовый звук. На мгновение чудовищу показалось, что его сердце снова обрело способность колотиться в груди.

В глазах плыло. Из ослабших губ потекла струйка жидкости — крови, поскольку слюнная железа этого мёртвого существа давным-давно высохла. Она повисла на подбородке. Вампир попытался стереть её запястьем, однако руки были прикованы над головой.

Над ним нависло что-то круглое и расплывчатое. Лицо. Чуть позже он смог различить и тело. Коренастое. Одетое в смокинг. На расплывчатом образе — том, которое соответствовало лицу, а не телу, — появилась улыбка. Жемчужно-белые зубы. Маленькие озорные глаза. Лысина, поблёскивающая потом.

— Вот ты и проснулся, — произнёс незнакомый голос. — Прекрасно! Извини, что пришлось тебя накачать. Или, точнее, что мне пришлось накачать себя, прежде чем ты меня укусил. Оксиконтин и Викодин творят чудеса - честное слово, я думал, что сам отброшу коньки. Если бы ты не укусил меня вовремя, кто знает, может, я бы и остался лежать там, на полу уборной.

— М-м... — промычал вампир — или, точнее, попытался промычать.

Расплывчатое лицо тихонько рассмеялось, а затем взяло глазную пипетку, полную красной жидкости, после чего выпустило пару капель себе на язык.

— Ты даже не представляешь, как это вкусно, — сказал незнакомец. — Ты знал, что у твоей крови привкус... м-м, лесного ореха? Тебя мне хватит надолго. Не беспокойся, я вовсе не собираюсь делать тебе больно. У меня нет никакой вражды с твоим... племенем. Хирам-то вас ненавидит, это понятно. Как и Беттина. Однако они появятся здесь только через пару часов вместе с остальными гостями. А пока...

Человек выпустил ещё пару капель из глазной пипетки.

— Пока у нас с тобой есть время, чтобы развлечься.

Оказаться в одиночку в темноте, спиной к стене, лицом к лицу с тварями, сущность которых ты даже не понимаешь, тварями, которые видят в людях лишь скот, назойливых насекомых или инструменты для размножения; столкнуться с ведьмами, силы которых почти вознесли их до уровня богов... вот что такое Бдение. Вот каково это — быть охотником. И охотники продолжают идти по этой дороге лишь потому, что им кажется, что они обязаны это делать — или же потому, что они хотят отомстить чудовищам за свои старые раны, или потому что они любопытны. Достаточно просто спросить их, и они дадут вам бесчисленное множество самых разных ответов. Однако едва ли хоть кто-нибудь среди них признается, что, невзирая на всю разнородность мотивов, охота даёт им и кое-что общее. Ибо дорога Бдения — это одно из самых адреналиновых приключений, которые только доступны смертным.

Члены Эшвудского аббатства никогда и не притворялись, что они участвуют в охоте ради каких-либо иных целей, кроме получения удовольствия. С 1855 г. эта кабала белоручек продолжает ловить подлинный кайф от убийства любых тварей, до которых им только удаётся добраться. Они получают немалое удовольствие и от убийства, и от продолжительных увеселений с жертвами — как до, так и *после* их кончины.

Само Эшвудское аббатство, расположенное под Эдинбургом, некогда служило домом преподобному Маркусу Макдональду Огилви, который, невзирая на свой августейший статус и положение в англиканской общине, был человеком весьма испорченным — по всем критериям тогдашней публики. Долгое время он дебоширил с одним из нескольких

“Клубов адского пламени”, в котором тайно участвовали мужчины и женщины, тесно связанные едиными взглядами и страстями — прогрессивные индивиды, которым хотелось нарушить табу современного им мира. Современному зрителю погружение членов клуба в употребление наркотических веществ, беспорядочные половые связи и проведение публичных игр со связыванием показалось бы достаточно пресным. Но будучи человеком дальновидным, преподобный Огилви, судя по всему, это понимал. Он поощрял в своих последователях нарушение *любых* правил *любыми* способами, которые казались им занимательными. Кончилось это тем, что в ходе одной из оргий в самый разгар лета члены Эшвудского аббатства столкнулись со стаей оборотней, привлечённых действиями людей, дебоширящих среди их священных камней.

Той ночью погибло немало постоянных клиентов Эшвудского аббатства. Остальным удалось бежать. Тем не менее, выжившим удалось предотвратить уже разгорающийся скандал, поскольку дюжина погибших знаменитостей не оставила сообщений о своём местопребывании. Когда Огилви вернулся на место трагедии вместе с группой вооружённых людей, чтобы избавиться от тел, его глазам открылась лишь куча обгрызанных костей, покрытых запёкшейся кровью и какой-то... субстанцией, которая напоминала собачьи экскременты, только увеличенные до ужасающих масштабов. Всё это было разбросано по углам святилища, словно в качестве пометки.

Возможно, обычный викторианский священнослужитель решил бы, что ему пришло время покаяться в своих грехах. Огилви не был обычным священнослужителем. Он увидел в этом событии величайшую перспективу развития из всех существующих в этом мире. Три ночи спустя он привёл обратно к камням самых доверенных членов своего клуба. И встав на вершине холма, на виду у своих товарищей, он занялся мастурбацией на центральный камень святилища.

Затем он встал рядом с камердинером и стал ждать. Пока камердинер очищал его от грязи и переодевал в чистую одежду, Огилви принялся заряжать в своё любимое ружьё для охоты на слонов серебрянные пули. К своему разочарованию, к концу ночи он обнаружил, что ему не удастся повесить на стену своего кабинета голову оборотня, потому что эти создания возвращались в человеческие тела сразу после того, как испускали дух. Тем не менее, он понял, где искать зацепки для развития деятельности своего клуба. На протяжении следующего десятилетия последователи Огилви развлекались с бесчисленным множеством самых разных созданий, от демонической шестирукой богини, которую им удалось поймать в Индии и затем выпустить в Беркшире, до чудовища, сделанного тысячу лет назад из кусков тел разных трупов.

И так продолжалось на протяжении многих десятилетий. После стремительной и безвременной кончины Огилви от деревянных когтей трёхрукого гоблина общество продолжало действовать уже по собственной инициативе. Аббатство продолжило его дело, превратившись в высокосветский клуб. В конце девятнадцатого столетия несколько членов общества перебрались в Новый Свет, где основали новые филиалы. А благодаря родственным связям, скреплявшим многих представителей европейской монархии (и да, некоторые члены Британской королевской семьи обладали членством в Аббатстве), ячейки клуба начали открываться по всей Европе. Нередко они даже переживали общественные структуры, которые наделили их властью, по мере того как эти общества изменялись и исчезали в течение шумного двадцатого столетия.

В наши дни разрозненные филиалы клуба действуют с той или иной степенью независимости. Большинство членов платят членский взнос ради возможности пользоваться репутацией представителя Эшвудского аббатства и связями с другими членами клуба по всему миру. Однако присоединиться к клубу не так легко, как может показаться на первый взгляд. Разумеется, некоторым просто предлагают вступить в общество после определённого периода наставничества, осуществляемого действующим членом клуба. Куда чаще, однако, потенциальных участников *вынуждают* к охоте. В таком случае новичка вызывают на званый ужин с членами клуба. Там ему открывают

секрет содружества, рассказывая об охоте на монстров, после чего описывают место ближайшей охоты и жертву. За этим следует тщательно отрепетированная сцена с розыгрышем лотов. Члены клуба вытягивают из сумки раскрашенные бильярдные шары. Почти все шары отличаются красным цветом, и лишь один покрашен в белое. Тот, кому достаётся белый шар, пользуется правом возглавить охоту. И - вот сюрприз - кому достаётся этот шар в этот вечер? Само собой, новичку. Конечно, лототеря подтасована, однако для членов содружества это малосущественно, потому что к концу охоты новый участник будет либо уже полноценным членом клуба, либо покойником.

Противник

Члены Эшвудского Аббатства часто налаживают связи с другими индивидами, ведущими охоту на монстров. Обычно это выглядит так: парочка постоянных клиентов Аббатства сопровождает во время охоты группу независимых охотников (или даже членов одной из других организаций) и ждут, пока те выследят сверхъестественного противника. Члены Аббатства предпочитают работать с теми, кто полагается на сбор информации о противнике, а не на его немедленное уничтожение (какое же в этом веселье?). Когда их партнёры заканчивают заниматься всем этим занудством, они отсоединяются, иногда даже пуская их по ложному следу или предпринимая меры, чтобы они оказались где-нибудь в другом месте во время охоты.

А после этого начинается всё веселье. Следует заметить, что во время охоты члены Аббатства пользуются всеми удобными инструментами от античных палашей и хлыстов до слобоев.

Дальше может начаться всё что угодно. В наши дни Аббатство постоянно смешивает секс и убийство, причём не всегда именно в такой очерёдности. Некоторым нравится пытать и медленно расчленять своих жертв. Другие интересуются, что произойдёт, если выкурить пепел вампира (не беспокойтесь - эффект довольно обыденный). Некоторым просто нравится пить кровь вампиров и наслаждаться её омолаживающими качествами. Многих интересует мысль о пошиве одежды из кожи и меха чудовищ, будь это обувь из демона, мягкие куртки из кожи реанимированных покойников, шляпы из гигантских крыльев и тому подобное. Священным граалем, конечно, считается шуба из шкуры оборотня, однако с этим сопряжена одна раздражающая особенность всех вервольфов: мех исчезает сразу после кончины оборотня. Или, по меньшей мере, он возвращается в состояние обычной человеческой кожи. А потому попытки содрать кожу с оборотня живьём предпринимаются до сих пор. В сущности, один раз Аббатству это даже удалось. Но речь не об этом.

Аббатство мало что знает о своих противниках. Им известны общие сведения - серебро убивает большинство оборотней, кресты почти никогда не работают на вампирах и т.д., - но в большинстве случаев им на подобную информацию попросту наплевать. Они не видят никакого веселья в тщательно спланированном убийстве. Какой в этом спорт?

Многим постоянным членам Аббатства не хватает глаз или конечностей, другие щеголяют огромными шрамами на месте “спортивных травм”. Многие уже умерли или, что ещё хуже, стали бевольными слугами магов, вампиров и других обитателей ночи, впоследствии вырезав под корень некоторые филиалы Аббатства. Но кое-кто среди членов содружества полагает, что вероятность такого провала только усиливает удовольствие от охоты.

Охотники

Вы - староста Лиги плюща, увлекаетесь лёгкой атлетикой и интересуетесь греческой культурой. Невзирая на все свои достижения, вы никогда не были и вполнину так богаты, как эти ребята в братстве. И вы не поверили своим ушам, когда ваш сосед рассказал о своих приключениях в свободное от учёбы время. Теперь-то вы знаете, что он говорил

правду. В конце концов, это вам пришлось избавляться от его тела на следующий день после своей первой охоты.

Вы - фотомодель. И вы просто ходячее клише. Боже, вы просто пустая, глупая кукла. И даже кокс больше не в силах поднять вам настроение. Свидания надоели, поскольку никто из ваших потенциальных спутников не был для вас достаточно красив. И всё-таки как-то раз, на вечеринке после шоу, вы встретили его... (а может быть, даже переспали с ним - кто теперь вспомнит?). Потом вы провели вместе несколько классных, захватывающих ночей, и лишь со временем поняли, что именно этого вам раньше и не хватало. В конце концов, риск получить уродливый шрам - тоже часть веселья.

Вы не собирались оканчивать свою карьеру в Аббатстве, однако совет директоров пригласил вас на частную вечеринку, и вам довелось достать белый шар. И прежде чем вы поняли, что происходит, вас заставили убить этого оборотня (или вампира, или чернокнижника, или снежного человека), пригрозив в обратном случае похоронить вашу карьеру навеки. Само собой, после этого вы получили повышение, однако вам прозрачно намекнули, что следующее повышение станет возможным только при участии в охоте. Вы не хотите терять работу. Это какой-то кошмар. Вам просто хочется, чтобы это закончилось.

Вы из богатеньких: ваш прапрапрадед когда-то вступил в “Клуб адского пламени”, и с тех пор каждый вступал в него по наследству, хотел он этого или нет. Это семейный секрет. Может быть, вам это нравится. Может быть, вас кидает в дрожь при мысли о своей тайной деятельности. Но, как бы то ни было, вам от этого не отвязаться.

Вы - следующий окружной прокурор, если только обстоятельства не окажутся против вас. И эти ребята в Аббатстве могут сделать так, чтобы вы гарантированно получили должность. Иногда вы говорите себе, что никогда не смогли бы пресечь преступную деятельность чудовищ легальными методами, а потому, истребляя их, вы продолжаете выполнять свой долг. Однако когда вы решаете побыть с собой откровенным, вы признаёте, что вам просто нравится отнимать жизни у этих тварей и испытывать оргазм - как правило, одновременно.

Вы - пастор англиканско-католического прихода в предместьях Лондона. Ваши прихожане понятия не имеют, что ваше увлечение викторианским периодом - далеко не единственное, что объединяет вас с принцем Альбертом, и уж точно они не поверили бы, если бы узнали, куда вы отправляетесь в пятницу вечером сразу после того, как старые леди покидают исповедальню. Как же хорошо, что ваши клерикальные одеяния скрывают все эти бесконечные шрамы.

Вы - высококлассная проститутка. Может быть, вы из Москвы, и цена вашей любви превышает все разумные пределы. Может быть, вы проживаете в апартаментах любого отеля, который приглянулся вам для работы на этой неделе. А может, вы на “ты” с президентами, генеральными директорами и премьер-министрами по всему миру. Вы получили свою работу, потому что вам нравилась опасность, и слово “опасность” относится не только к ответственной встрече с президентом. Иногда ваши клиенты куда более причудливы, чем вы могли бы ожидать. Но иногда *вы* оказываетесь куда интереснее, чем ожидали *они* - и тогда вы находите новых друзей.

Клики

С течением времени в рядах Эшвудского аббатства то исчезают, то появляются новые течения и группировки. И всё же некоторые оказались особенно устойчивы в коллективе охотников.

Соперники видят в охоте на монстров кровавый спорт, а в других членах содружества - своих конкурентов. Они считают, что должны первыми вкушать тех плодов, которые может предложить им охота. Они должны убивать, захватывать и загонять в ловушки более крупных, более жутких или более таинственных противников, чем их коллеги. В

случае с Соперниками жизнь коротка, жестока и ярка. Однако для них она - величайший источник наслаждения.

Искатели мечтают узнать все секреты этого мира. Они хотят знать самые страшные тайны из всех возможных. Они хотят увидеть, почувствовать и опробовать всё на себе вместо того, чтобы бороться с чудовищами. Иногда подобная философия приводит их к совершению неопишуемых преступлений, однако в целом Искатели собирают сведения и данные об охоте, записывают DVD и печатают для своих коллег руководства, содержащие выжимки из всех опытов, пережитых на охоте.

Либертенам, напротив, нравится нарушать табу. Они хотят совершать поступки, которые до них не совершал *никто, ни с кем и ни с чем*. Они хотят открывать для себя и товарищей новые сферы развлечений. Многие идут по стопам Байрона, расценивая себя как создателей новой нравственности и новых парадигм жизни. Многие из поступков, которые они совершают, кажутся отталкивающими даже другим членам Аббатства.

Статус

В пределах Аббатства статус охотника зависит преимущественно от того, кого он знает, и в меньшей степени – от того, кого он убил. Можно получить Статус и благодаря репутации гедониста, всегда готового принять участие в грандиозных, разнузданных вечеринках, и совершающего со своими жертвами весьма и весьма впечатляющие поступки.

- Вы вытянули белый шар из сумки или вас попросту попросили примкнуть к деятельности клуба, и вы уже сделали кое-что такое, о чём никому не расскажете. Вы в деле, и теперь не отвертитесь. Как бы то ни было, вы уже принимали участие хотя бы в некоторых “вечеринках” Аббатства. Вы получаете Преимущество *Завсегдатей* бесплатно, если только не обладали им раньше.

- Вы можете использовать комнаты местного отделения клуба в качестве места, в котором можно передохнуть. Это эквивалент двухочковой конспиративной квартиры (см. описание Преимущества на стр. 70), где вы сами распределяете эти очки между Засекреченностью, Размером и Тайниками.

- Вы можете просто обратиться в клуб и получить адреса любых членов организации по всему миру, и они смогут предоставить вам всё от оружия до проституток и наркоты. Кроме того, специально для вас члены клуба всегда готовы закатить прекрасную охотничью вечеринку - достаточно лишь попросить. Это эквивалент четырёх новых очков Контактов. Эти очки необходимо распределить между Адвокатурой, Заместителями, Торговлей оружием и Внутренними кругами Эшвудского аббатства.

Стереотипы

Долгая ночь: Джексон Хьюз как-то целую неделю преследовал любопытного демона - выглядел-то он как человек, за исключением змеиной головы на его... ну, вы понимаете. В общем, всё это время Хьюз работал с другим охотником на того же демона, только этот парень воспринимал всё всерьёз! К концу недели Хьюз чуть не умер от скуки.

Нуль Мистериис: Как-то мне довелось перекинуться парой слов с джентльменом, который собирал вещи, принадлежащие ведьме с Род-Айленда. Станный парень. Просто хотел получить её книги. Позволил мне сделать с остальным имуществом всё, что мне заблагорассудится. Само собой, я заставил его заплатить. Нет, деньги-то мне не были нужны. Но он так хотел получить эти книги. Не мог же я отдать их просто так.

Люцифуг: Дети Дьявола! Да! Точно! Я столько о них слышал. Хотелось бы встретить кого-нибудь из них. Правда, подозреваю, что они быстро меня разочаруют. Эти ребята, по-моему, слишком уж сосредоточены на своей идее о полубожественной крови и полностью лишены желания поучаствовать в каком-нибудь сногшибательном приключении.

Восходящие: Рейчел Грэм как-то участвовала в одной затянувшейся охоте, в которой ей помогал какой-то ближневосточный джентльмен, постоянно торчавший от каких-то чудотворных наркотиков. Ей так и не удалось уломать его дать попробовать. Надо было приложить больше усилий, Рейчел.

Долгая ночь
Скорбное ополчение
“Благословен будь тот, кто не теряет бдительности.
Продолжим же наш дозор”.

Брат Урия никогда не стоял за кафедрой проповедника. Он не потрясал Библией и не кричал на прихожан, брызжа слюной. Нет, он сидел на самом краю подмостков, свесив ноги вниз. Гитара лежала у него на коленях, а в пальцах брат Урия стискивал микрофон. Его голос был тих, но жёсток. Как однажды выразилась одна женщина, голос у Брата Урии был “располагающим”.

Он осмотрел свою паству. Теперь их было почти две дюжины. Эта мысль окутала его сердце теплом.

— Внемлите же, — произнёс он, и голос его разнёсся эхом по залу из двух гитарных усилителей, стоявших по обе стороны сцены. — Настал самый важный час в истории человечества. Мы практически дожили... — он приподнял Библию и встряхнул её, — до конца Нового Завета.

Глаза прихожан, влажные от слёз, неотрывно смотрели на него. Они ловили каждое его слово. И улыбались.

— Вы уже видели первые знаки. Врата Бездны раскрылись, и из неё выползают самые жуткие порождения Ада. Мэри, ты ощутила на себе прикосновение ведьмы и её дьявольского колдовства... а ведь это была твоя собственная дочь, храни Господь её душу. Должно быть, для тебя это было ужасным открытием. Тед, сегодня ты с нами впервые после госпиталя. Сколько ты пробыл там? Две недели? То выходя из комы, то погружаясь в неё из-за этой твари, которая выкачивала из тебя кровь литр за литром?

Тед поднял кулак и кивнул, борясь с наступающими слезами.

— Скоро солнце станет тёмным. Луна растворится в свинцовом небе. И будет казаться, что это конец. Но разве подобное может случиться? Нет, говорю я вам, мы просто закрываем одну книгу и переходим к чтению новой. Вскоре мы увидим знамения Сына Господня на Небесах, раскрывающихся над нашими головами, и он выедет вперёд на сияющей белой лошади. А затем мы отправимся вслед за ним в новые земли!

— Хвала Иисусу! — в один голос пророкотала паства.

— Как же это прекрасно... Однако пока мы ещё запачканы грязью Великой Скорби. Тьма опустилась на землю, и армия Дьявола поджидает нас глубоко в тенях. Если мы хотим, чтобы Иисус явился, то значит, его большой старой лошади нужна достойная дорога. И мы расчистим её. Мы ведь расчистим дорогу Иисусу, Сыну Господню?

— Хвала Иисусу!

— Я спросил, расчистим ли мы дорогу Иисусу, Сыну Господню?

На этот раз клич прозвучал ещё громче:

— Хвала Иисусу!

Урия улыбнулся и выпустил гитару из рук. Секунду спустя он заменил её Ремингтоном 700, украшенным люпольдовским прицелом. Один за другим члены паствы начали доставать ружья из-под скамей и размахивать ими над головами. У Теда не было пушки, он предпочитал пожарный топор, но это было в порядке вещей.

Воистину, хвала Иисусу.

История мира вот-вот прервётся. Скоро Творец начнёт отбирать всех Истинных Христиан, а недостойные будут страдать под железной пятой Антихриста, пока Иисус не вернётся и не положит конец торжеству крови и пламени. Потому что Иисус любит нас. Правильно?

Нет.

Точнее, лишь часть из этого соответствует действительности. Но вот всё, что рассказывают о периоде Вознесения, во время которого Бог заберёт всех своих праведных детей с Земли и перенесёт их в колыбель царствия небесного, никогда не произойдёт (хотя

кое-кто боится, что это *уже* произошло, и бездуховная публика на земле - это те, кого не пустили в Рай). Нет, это период Великой Скорби. Это война. Это битва за праведность во пламени Армагеддона. Это сражение между чистыми и порочными, между силами Господа и армией Сатаны. Человек просто не может ждать, пока Вознесение начнётся само по себе и заберёт его в Рай. Он должен положиться на свою Библию, на свой голос, на свои руки и на свою пушку.

Этот мир погрузился во тьму греха, и Христос не сможет — и не захочет — вернуться к людям до тех пор, пока они не докажут, что достойны его. Между тем, это означает, что пришло время войны, голода, чумы и ужасов за пределами человеческого воображения. И многие знают, что эти ужасы отнюдь не метафоричны: они реальны, они выбираются из своих нор и питаются невинными душами, разбрасывая семена несправедливости. Было бы замечательно, если бы Бог забрал из этого жуткого места всех достойных, однако это невозможно. Пришло время что-то делать. Чистые души должны нести евангелие своим родственникам и друзьям. Они должны попытаться прожить хорошие жизни. И они должны охотиться на чудовищ.

История Долгой ночи начинается где-то в 1970, однако что касается их деятельности, то она осуществлялась на протяжении всей истории человечества. Это самопровозглашённое Скорбное Ополчение, как и существование его основателя, нигде не фиксируется официально; если не считать нескольких веб-сайтов, поддерживаемых энтузиастами, Долгая ночь практически не обладает единой структурой.

В организацию входят самые разные евангелисты, от милитаризированных группировок в духе Ветви Давидовой или участников Семейных ценностей до параноидальных сёрвайвелистов, зажиточных южных фундаменталистов и консервативных представителей среднего класса. Их маленькие общины стали разрастаться по южным штатам Америки, в городах Австралии и на юго-востоке Англии. У них много различных взглядов на то, как правильно реагировать на неизбежный и уже очевидный конец света.

Отдельные ячейки содружества образуют что-то вроде сотни фундаменталистских церквей. Некоторые посещают более либеральные церкви, пытаясь найти обеспокоенных верующих, которых они считают - что достаточно иронично - редкими Истинными Верующими среди безбожных либералов. Они формируют маленькие клики. Они пристально наблюдают за другими праведниками, которые, судя по всему, никак не могут смириться с тем, во что верят, после чего отводят их в сторону, задают несколько вопросов, слушают их ответы и, когда узнают о них достаточно, берут с собой на охоту. Обычно ужасов и опасностей, сопряжённых с охотой, оказывается достаточно, чтобы новоиспечённый член Долгой ночи понял, как обстоят дела в этом мире.

Охотники Долгой ночи утверждают, что повсеместные знамения свидетельствуют о наступающем Армагеддоне. Но что если Апокалипсис будет возможен только в том случае, если эти знамения останутся неизменны? Если останутся в силе войны и слухи о войнах? Если Армагеддон возможен только тогда, когда совпадут падение звезды Полюны, пробуждение Зверя и появление вавилонской блудницы? Что если агенты Дьявола специально рассеивают эти знаки по миру, выполняя волю Лукавого? Что если Бог просто не может протянуть человечеству свои руки, пока смертные не избавятся от агентов Князя Тьмы?

С метафорической точки зрения, члены содружества рассматривают период Скорби как жестокую необходимость. Однако они понимают, что Скорбь не закончится, пока правоверные сами не поставят в ней точку. Мир погрузился в вечную ночь, и только Второе Пришествие принесёт ему свет восходящего солнца (Откровение 22:5, 16) - но только если мы, смертные, будем упорно этого добиваться. Такова Долгая ночь, и таковы воины, знающие, что мир должен выстоять пред ликом великих ужасов, прежде чем сможет узреть великие истины.

Противник

Порождения страха и чёрной магии существуют лишь потому, что в мире есть место для тёмных прислужников Сатаны. Всегда здесь существовали демоны и чернокнижники - сам Иисус был вынужден изгонять бесчисленных бесов, а его ученик Пётр встречался с Симоном Волхвом, — однако теперь этих тварей стало гораздо больше, чем в те далёкие времена.

Их нужно остановить. Представители Долгой ночи знают, что устранять этих демонов нужно как можно более милосердно; в конце концов, вся их группа существует лишь по милости Божьей. А потому группа Скорбного ополчения может похитить мага и держать его связанным, с кляпом во рту, пока сами они будут проповедовать ему и заставлять его покаяться. Если он не сделает этого, они сожгут его книги. Если этого будет недостаточно, им - к их собственному прискорбию - придётся отрезать его язык. И если уж этого окажется недостаточно, придётся его застрелить. Расплата придёт - в той форме или иной.

Но они отнюдь не глупы. Они понимают, что даже идиот может сказать, будто он отрекается от грехов. Чернокнижник говорит, что он понял свои ошибки, и Долгая ночь отпускает его с благословением. Разумеется, он немедленно возвращается в своё тайное общество и продолжает усиленно заниматься работой, порученной ему Дьяволом. Но они наблюдают за ним, и в следующий раз, когда он совершает грех на их глазах, он сам подписывает себе смертный приговор. Долгая ночь не предоставляет вторых шансов. Никогда.

Менее человеческие создания и вовсе не получают никакого шанса на исправление. Оборотни продали душу Дьяволу за свои звериные шкуры. Вампиры прокляты – если бы это было не так, они не были бы вампирами. Демоны... ну, они и вовсе из Ада. Все они должны быть уничтожены. Только если Земля очистится от них, только если они будут посланы с воплями гореть в печах Преисподней, период Скорби закончится и начнётся Откровение.

Охотники

Может быть, лишь когда у вас появился сын, вы неожиданно стали вглядываться в мир и чувствовать, что в нём есть что-то, что можно любить, и что вы готовы пойти на всё, только бы защитить свою любовь. Вы много говорили об этом в церкви. А затем помощник пастора отвёл вас в сторону и произнёс несколько тихих слов.

Вы знаете, что с головой погрузились во грех. Вы пьёте, хотя и не хотите. Нередко вы лжёте. Что хуже всего, вы гей — однако эти люди в церкви приняли вас, потому что знают, что все мы испачканы пороком. Но Бог дал вам шанс сделать мир лучше. Вы можете очиститься от загрязняющих душу пятен, наступая на горло чудовищам и заставляя их благодарить Господа за ту милость, которую вы им оказываете. Вы это делаете, и дорога к священному Апокалипсису становится всё чище. И в этом нет ничего дурного.

Ваш муж погиб в кормёжке, которую церковь построила для бездомных. Что-то напало на него, и полиция никак не может определить, *что* нанесло ранения, которые они обнаружили на теле. И они ничего не собираются с этим делать. Никого не поймали. Вы уже начали говорить об этом окружающим людям. А затем кто-то показал вам доказательства того, о чём вы говорили: фотографии, банковские счета и - решающий довод - тексты святых писаний, убеждающих вас в существовании монстров. Что вы предпримете?

Вы видели все эти знаки, видели, как они сходятся. Вы говорили об этом людям, показывая им записные книжки с отметками всех знамений, и ссылками, и доказательствами, и исследованиями, но никто не проявил того интереса, которого вы от них ждали. Близится конец света! Это что, никого не волнует? Но несколько человек всё же были обеспокоены вашими словами. Взамен они показали вам жуткие вещи, которые

видели сами. И они использовали ваш талант к изучению знаков для того, чтобы уничтожить их. Хотя иногда они всё так же бросают вас в одиночестве.

Ваша история перекликается с легендой о пути Саула в Дамаск. Это случилось в одну ночь: луч света, шум крыльев, и вот уже голос Бога звучит в ваших ушах. Вы не знаете, откуда взялся этот обрезок трубы, но вы что-то сломали... много таких “чего-то”. Следующее, что вы помните: вы входите в ночную церковь, в которой зажжены сразу все свечи. Паства поднимает на вас глаза, смотрит на капли дождя, капли крови, и не проявляет никаких признаков испуга. Они простирают к вам руки и приветствуют вас.

Доктрины

Долгая ночь включает в себя несколько меньших групп, каждая из которых пытается ускорить приближение Армагеддона.

Безнадёжные просто верят, что все они приговорены к адским мукам. Некогда они совершили грехи, которые больше не в силах скрывать от остальных: пристрастия, склонности и пороки, которые могли бы и не показаться особенно важными тем, кто менее склонен к раскаянию и самокопанию. Некоторые чувствуют в себе следы сверхъестественной силы, а может быть, помнят, как их использовали или развратили нечеловеческие сущности. Один или два могут знать, что в их жилах течёт кровь самого Дьявола. Они не знают, могут ли они вообще когда-либо рассчитывать на прощение, но они могут помочь другим очистить свои души.

Правоверные считают, что они выполняют работу Господа и что Бог стоит за всей их деятельностью. Это передовой отряд в войне Армагеддона. Они - часть пророчества. Монстры пытаются продлить ужасы Скорби, в то время как Долгая ночь пытается сократить их срок, и каждый из членов организации должен стать идеальным орудием в руках Господа. Это он приказал им бороться.

Милосердные держатся за идею любви Господней. Они исповедуют философию милосердия и искупления, пытаясь исправить монстров и чернокнижников и вернуть человечность тем, кто некогда ходил при свете дня. Их символ - всепрощающий образ Христа, а не Мессия с окровавленным мечом. Они посвящают себя молитвам за потерянные души, и они практикуют особые методы работы. Именно они будут пытаться вернуть человечность вампиру путём переливания крови или спасти вервольфа, скормив ему волчий корень или уничтожив создание, которое некогда его укусило. По слухам, некоторые последователи этой доктрины сами некогда были вампирами, оборотнями и колдунами. Очищенные от порчи, теперь они выступают единым фронтом против созданий тьмы.

Статус

В рядах Долгой ночи трудно заработать по-настоящему устойчивую репутацию: многие охотники этой организации даже не знают, сколько ещё человек идёт по этой дороге, и многие даже не поверят, если вы расскажете им о членах Скорбного ополчения, которых вы видели где-нибудь в Англии или Австралии. Тем не менее, веб-сайты и устная молва создают очень слабую, но неотъемлемую связь разрозненных группировок друг с другом. А потому, если вы знаете, как уничтожать монстров и привлекать в ряды организации новых людей, вы можете заработать определённую репутацию среди последователей Долгой ночи.

- Вы знаете, в чём заключается идея Долгой ночи, и вам знакомы некоторые теологические запросы сообщества. У вас есть несколько телефонных номеров, а кроме того, вероятно, некоторых членов вашего Ополчения привели в лоно церкви именно вы. Вы получаете Евангелизм как свободную Специализацию либо в Убеждении, либо в Экспрессии.

- Вы получили достаточную известность, чтобы рассчитывать на поддержку людей, далёких от самой охоты, если только попросите их помочь в вопросах самого Бдения. Вы

получаете два очка Союзников (в рядах Долгой ночи) либо, если уже имеете их, ещё два очка до максимума в пять пунктов.

•••• О вас пишут во всех сетях организации, а может быть, вас считают даже носителем Брони праведности (Послание апостола Павла к ефесянам 6:14). Среди собратьев по Долгой ночи вы получаете бонус Преимущества *Вдохновитель* (см. стр. 115 книги **World of Darkness Rulebook**), даже если не удовлетворяете его требованиям. Если у вас уже есть такое Преимущество, то его эффекты складываются (а это, в свою очередь, означает, что члены Долгой ночи могут восстановить два очка Воли, когда вы успешно используете данное Преимущество).

Стереотипы

Сеть Зеро: Странными же друзьями мы обзаводимся в преддверии Армагеддона. Я никогда не думал, что мне придётся идти плечо к плечу с таким непочтительным (и немытым) отроком, однако, пусть даже он не христианин, он знает цену истине. Благодаря ему целые толпы людей узнают правду. Ему же нужен лишь тот, кто сможет его поддержать.

Профсоюз: Одна женщина в городе иногда помогает мне достать что-нибудь для моего ружья. И ещё она привела меня к доктору, который ничего не спросил о причине травмы у меня на ноге. Она и сама может за себя постоять. Просто не хочет ни во что ввязываться до тех пор, пока кто-нибудь не вторгнется на её территорию. Иногда я чувствую вину за то, что привожу чудовищ в её район просто затем, чтобы она помогла мне убить их.

Коллектив Хирон: Видите это лого на медицинском пакете? Это знак Зверя. И у него есть верные слуги на этом свете. Я видел их лишь один раз. Полдюжины агентов с одним и тем же ужасающим знаком на бейджике. Они поймали создание, которое я пытался убить, обездвигили его сетью и погрузили в фургон. А пока я беспомощно смотрел на происходящее, они уехали из города. Перед этим один из них повернулся и посмотрел на меня. У него в глазу не было зрачка, и по этому знаку что я понял, что он служит Дьяволу.

Маллеус Малефикарум: Раньше я думал, что католическая церковь – не более чем вавилонская блудница, а истинной невестой Христа является наша тайная паства. Теперь я даже не знаю, что думать. Есть один священник, с которым я иногда встречаюсь. И он прекрасно понимает, о чём я говорю. А ещё он дерётся и истребляет чудовищ лучше, чем кто бы то ни было на земле. Никакой жалости. Никаких вторых шансов. Я боюсь его, как Господа Бога.

Лоялисты Туле

Должники

“У меня нет выбора. Я должен выполнить свой долг”.

Дом вспыхнул, и оранжевый монстр со множеством пастей ярко запылал в ночи. Дым тёмными клубами поднялся в воздух, заслоняя луну. Больше всего пугало шипение бумаг - сначала они начали тлеть, затем стали тёмными, темнее самого неба, а затем начали подниматься в горячий воздух и медленно оседать вокруг, словно серые летучие мыши и чёрные бабочки.

Все тайные знания, книги и страницы дневников исчезли в огне.

Элия Эрхард опустился на колени на тёплую землю, глядя на то, как огонь поглощает труд всей его жизни. Он подвёл Лоялистов. Теперь он больше не исследователь. Больше он не охотник. Просто слабый и глупый старик, который даже не думал, что монстр сумеет отыскать его здесь. Он никогда не показывался здесь. Откуда эта тварь узнала о существовании дома? Как она смогла догадаться, сколько секретов были спрятаны в его стенах?

Он стиснул седые тонкие волосы в кулаках и заплакал.

Затем рядом с ним опустилась тень. А ещё через несколько секунд ему на плечо легла чья-то рука.

А... юный Джозеф. Его протеже в содружестве. Слабый и неуклюжий мальчишка, всё тело - кожа да кости. Родителей мальчика не убивали монстры, но Элия порой думал, что лучше бы это было именно так. Нет, чудовища поработили их, заставив выпить демонической крови и принудив к бесконечной службе. В глубине души Элия подозревал, что Джозеф никогда не станет охотником, да этого ему и не хотелось - парень не был ни достаточно быстр, ни достаточно сообразителен. Если у него и была отличительная черта, то такой можно было считать лишь его ошарашивающую самоуверенность.

— Мне жаль, что я не смог сохранить больше, — тихим голосом сказал Джозеф.

— Мне тоже, — безотчётно пробормотал Элия. — Постой. Что? Сохранить больше чего? Не молчи же ты!

— Книги. Отсканированные.

Ему наконец удалось оторвать одну из рук старика от седых волос и один за другим разжать его пальцы - приблизительно тем же способом, каким обычные люди чистят апельсин. В раскрывшуюся ладонь он вложил небольшое пластиковое приспособление, размером не больше почтового штампа.

— Что? Что это?

Джозеф пожал плечами.

— Я отсканировал приблизительно треть книг в вашей библиотеке. Перевёл их в формат PDF, а потом скопировал на цифровую карту. Хотелось бы мне скопировать больше.

Но Элия его уже не слушал. Он вскочил на ноги с молодецкой удалью, которой не чувствовал в себе уже больше десяти лет. Костлявая рука притянула к себе мальчишку в мягком подобии родительских объятий.

— Ты всё правильно сделал, мой мальчик, — со слезами в голосе зашептал старик. — Нам нужно поторпиться. Мы слишком долго хранили свои открытия вдали от человеческих глаз. Пришло время делиться. Пришло время поддержать наших друзей! Пришло время задать этим монстрам жару и оплатить наконец наш долг.

Тайны делают нас теми, кто мы есть. Секреты выстраивают наши личности. Страсти, надежды, которые мы скрываем внутри, изменяют мир. Всё держится на секретах, на планах, укрытых от глаз остальной части мира.

Но некоторые явления засекречены куда сильнее других.

Рассказывают, будто некогда мир утратил огромную часть земли — Атлантиду, Му, Туле, Пан или как вам удобнее её называть, — которая и подарила человечеству

цивилизацию. Её забрал катаклизм, однако выжившим удалось пересечь море на кораблях с раскрашенными парусами и высадиться на отсталых землях Европы и Азии. Согласно многим теориям, они стали богами и создали законы, по которыми затем жили люди. Они подарили миру искусство и архитектуру, а также открыли секрет бронзы. Но вместе с тем они дали человечеству жуткие, мистические секреты, которые были забыты массами за прошедшие тысячи лет. Но некоторые из этих тайн до сих пор хранятся в разуме тех, кому их доверили (или могут быть найдены теми, кто знает, где их искать).

Первые десятилетия последнего века Лоялисты Туле провели в поиске Подлинного Источника — к своему вечному стыду. В те годы они были *Туле Гезелльшафт*, немецкой оккультной группой, которая довела поиск Подлинного Источника до своего печально известного заключения: утверждения, что из потерянного острова Туле вышла раса совершенных созданий, ариев, которые были самыми древними и развитыми среди людей, и что совершенными ариями были представители Германии. А затем двое членов общества основали Немецкую Рабочую Партию, которая спустя несколько лет стала оплотом нацизма.

К тому моменту, когда нацисты пришли к власти, никто из их лидеров уже не имел ничего общего с Обществом Туле. Невзирая на популярное убеждение, нацисты в конце концов запретили мистические общества и отбросили все оккультные теории - в частности, подвергнув уничтожению книги Туле Гезелльшафт.

Большинство членов Общества рассеялись по миру, оставив за собой лишь несколько человек, которые, даже оказавшись по ту сторону закона, продолжали противостоять ужасам, которые им удалось открыть благодаря своим теориям и доктринам. Когда уже ближе к концу войны открылась истина об основании нацистской партии, некоторые члены Общества попросту отказались этому верить. Некоторые так далеко зашли в отрицании этого факта, что присоединялись к ещё более радикальным движениям вроде *Фёлкише*. Но некоторые нашли в себе силы признать свои ошибки.

Ужас от этого открытия был только усилен тем обстоятельством, что между 1920-ми и 30-ми исследования членов Общества принесли плоды. Им открылась истина о существовании духов далёких предков. Некоторые даже лично встречали призраков Рмоахалов - членов племён, которые населяли потерянную Атлантиду и сражались в армиях жрецов-колдунов. Некоторые пробрались в горы Тибета и обнаружили там доказательства существования Шамбалы, после чего им едва удалось спастись. Некоторые сообщали о столкновениях с колдунами, призывающими могущественных духов, демонами, вервольфами, вампирами и другими, ещё менее постижимыми существами.

Это был тайный мир, мир вечной ночи, и в нём представители Фёлкише даже близко не стояли к позиции “совершенной расы”. В глазах голодных мертвецов люди — арийцы или нет — были просто едой. В глазах оборотней они были добычей или скотом для размножения. А в глазах демонов и других, ещё менее человеческих созданий, прячущихся в отдалённых уголках земной реальности, смертные были лишь насекомыми, с которыми можно изрядно повеселиться, после чего попросту раздавить. Воссоединённое общество Лоялистов Туле перестало искать Атлантиду, чтобы вместо этого попытаться найти ещё больше сведений об этом тайном мире. Они жаждали знать правду, *должны были* знать её - но в то же время они чувствовали, что должны искупить свою вину перед миром. Они провинились перед человечеством. Они стали видеть в себе Должников. И они понимали, что им никогда не удастся окончательно возместить нанесённый ущерб. Такую форму сохраняет их общество и в наши дни. Это секретная группа. Мало кто знает об их существовании, и далеко не все их контакты и даже члены понимают, чем они занимаются, как не всегда могут расшифровать название группы - по крайней мере, пока они не совершат что-нибудь незаконное или аморальное в глазах других Лоялистов или пока не получат доступ к самым секретным знаниям группы.

Не то чтобы все Лоялисты постоянно шантажировали новых участников. Скорее можно сказать, что все они стремятся искупить вину за то, что некогда совершили, и потому сами

стремятся держать в секрете собственное существование. Они часто обнаруживают, что работают с другими охотниками. Им Лоялисты представляются учёными и сборщиками информации. Они обеспечивают других необходимой поддержкой и всеми нужными сведениями. Но они никогда - никогда! - не рассказывают о том, кто они такие.

Они отвечают лишь перед несколькими лидерами группы, личности которых также сохраняются в тайне. Каждый из этих лидеров контролирует содружество на национальном уровне и подчиняется трём основателям общества, которые по-прежнему живут в Германии. Эти основатели - трое мужчин, проживающих в Мюнхене, - уже давно перевалили за 90 лет. Они встречаются раз в неделю, чтобы обменяться сведениями, набранными их тайными секретарями, чтобы решить, какие сведения распространить по всему обществу и как действовать дальше. Они могут полагаться лишь на самих себя, и каждый страшно ненавидит двух других, поскольку они напоминают ему о той вине, которая лежит и на его совести, о той миссии, которую он взвалил на себя. Те редкие Лоялисты, кому удалось встретить их лично, рассказывают, что они держатся лишь затем, чтобы увидеть, как двое других сломаются и умрут первыми. Это ожидание заковывает их души в своеобразной тройной игре на выживание, на кону которой стоит ветхая, перегруженная раскаянием жизнь.

Лоялисты обязаны *знать*. Они ищут новые факты о монстрах и пользуются ими с подчёркнутой эффективностью. Если они сумеют спасти человечество, возможно, они ослабят хотя бы часть своей вины за то, что едва не уничтожили его в предыдущем столетии. Конечно, не все по-настоящему стремятся к этому. Некоторые вынуждены работать лишь потому, что их шантажируют. А иногда люди присоединяют к группе только затем, чтобы узнать тайную историю Фёлькише и оказываются слишком удачливы в своих поисках: впрочем, такие не задерживаются в группе надолго. Неонацистская идеология - единственное, что полностью и безоговорочно запрещено среди Должников, и те, кто её исповедует (или даже просто предполагает, что, может быть, группе пора просить себе вымышленную вину), не добиваются никакого внимания со стороны других членов содружества. Некоторые обнаруживают, что оказались в самом сердце гнезда кровожадных созданий безо всякой поддержки со стороны окружающих. Другие в какой-то момент оказываются окружены коллегами, которые держат в руках длинные ножи, и получают один-единственный шанс изъясниться предельно лаконичным языком.

Многие Должники считают, что их работа безнадёжна и что невозможно обеспечить всё человечество достаточными знаниями для борьбы с монстрами, особенно если вы работаете в организации, единственная причина существования которой сводится к чувству вины из-за совершённого преступления. И всё же миссия, которую невозможно выполнить, – вероятно, единственное, на что могут надеяться люди, страдающие от вины из-за преступления, которое невозможно простить.

Противник

Лоялисты Туле - в первую очередь исследователи. Они хотят знать как можно больше. Главную роль в их сообществе играют учёные: археологи, антиквары, студенты всевозможных академий ритуальной магии, детективы. Это вовсе не значит, что они не способны на активную физическую деятельность — среди них встречается немало расхитителей гробниц и исследователей, погружающихся во тьму неизвестного с крепко сжатыми кулаками. Откровенно говоря, учитывая род тех вещей, которые исследуют Лоялисты, не слишком-то удивительно, что даже самые замкнутые учёные рано или поздно начинают учиться, как постоять за себя.

И всё-таки, встречаться с врагами лицом к лицу - не настоящая работа Лоялистов. Они выступают единым фронтом лишь для того, чтобы оснащать в этих целях других охотников. Большинство Лоялистов Туле связываются с представителями иных охотничьих групп - как с законченными индивидуалистами, так и с членами содружеств наподобие Профсоюза, Долгой ночи или Сети Зеро. Иногда они даже присоединяются к

ним во время непосредственной охоты, однако обычно они остаются советчиками, которые наделяют своих компаньонов сведениями, позволяющими уничтожить их общих врагов.

В *понимании* – ключ к победе, и Лоялисты знают, что различные типы сверхъестественных существ представляют совершенно разные виды угрозы. Немалое внимание со стороны Лоялистов привлекают трупы, питающиеся кровью, плотью и душами. Оборотни - особенно из числа тех, кто, судя по всему, становится монстром уже при рождении - далеко не всегда представляют угрозу для человечества, и Лоялисты знают, что нередко бывает достаточно просто оставить их в покое. Однако демоны, духи, призраки и даже древние существа, вторгшиеся на Землю из других измерений, не имеют права на существование. Их необходимо изучить и - как только из уязвимые точки станут известны - уничтожить либо собственноручно, либо руками других охотников. Но даже если монстр не представляет ни для кого угрозы, его всё равно следует изучить: знание есть знание, и секреты никогда не утратят своей ценности.

Если Должники обнаруживают живое создание или организацию, которая всё ещё поддерживает нацистскую идеологию или некогда принимало участие в её распространении, все ставки оказываются сметены. Будь это фракция колдунов, поддержавшая наступление немцев, или вампир, проводивший эксперименты в концлагерях, само существование подобных созданий необходимо вырезать на корню. И даже самый мягкосердечный среди последователей группы примет самое непосредственное участие в уничтожении такого врага.

Даже более “приземлённые” человеконенавистнические группировки попадают под ту же категорию, что и монстры. Ведьма, исповедующая филофосию Савитри Деви, может быть куда интереснее с точки зрения мистических знаний, чем простой неофашистский демагог, однако в глазах Лоялистов оба заслуживают одной кары.

Изначально Лоялисты ограничивались исключительно сбором информации и раскапыванием секретов. Однако какой смысл в знаниях, если их нигде применить? Узнавая секреты монстров, они становятся незаменимой частью охоты и получают достаточное уважение со стороны других последователей Бдения, чтобы сохранить статус необходимых союзников даже в том случае, если кто-нибудь – и когда-нибудь – узнает, кто же они такие на самом деле.

Охотники

Вы уже стары. Вы присоединились в течение Лоялистов благодаря отцу, который терзался виной за своё участие в том, что произошло в Германии много десятилетий назад. Он заставил вас чувствовать ту же вину. Вы терпеть его за это не можете, но у вас нет выбора. Он втянул вас в эту трясину, и теперь вы уже слишком стары, чтобы оторваться от этого.

Вы молоды. В школе вас считали ботаном, потому что вы увлекались археологией и мистицизмом. Вы наткнулись на монстра, и ваш учитель по истории проявил неожиданную осведомлённость в данном вопросе, показав вам, как его уничтожить. Затем он заставил вас кое-что украсть. Только после этого он раскрыл вам свой секрет. Вы понимаете, почему он это сделал, но это вам не понравилось. Теперь вы работаете вместе. Вы выполняете полевую работу, исследуя странные находки и одновременно пытаетесь подготовиться к окончанию колледжа. Он же целыми сутками сидит в библиотеке, помогая вам найденными материалами и рассказывая, что делать, когда рядом окажется ещё один монстр.

Вы белый из среднего класса и у вас гуманитарное образование. И вы чувствуете белую среднечеловеческую гуманитарную вину. Она стоит за всем, что вы делаете, и после того как вы поработали с одним из Должников, пришедшим в ваш колледж и вскоре погибшим во время охоты, вы примкнули к Лоялистам Туле, пытаетесь найти с ними родство, которого в

действительности нет. Вы стали активистом, лицом общественного движения, и возможно, скоро вас просто убьют.

Вы археолог, и у вас дома хранится не только коллекция оружия, но и свод знаний о том, как им пользоваться, поскольку вы сделали свою карьеру, выкапывая старинные вещи в самых опасных местах Земли. Сейчас вы уже десятилетие как накапливаете древние знания. И некоторые из обнаруженных вами сведений оказались вашим воинственным друзьям весьма и весьма полезными.

Философии

Порой складывается впечатление, будто Лоялисты действуют совершенно одинаково в плане методологии: они обнаруживают сверхъестественное и исследуют его *до смерти* (иногда метафорически, иногда буквально). В этом отношении их деятельность чрезвычайно проста. Что варьируется, так это причины, по которым Должники занимаются своей деятельностью.

Большинство Лоялистов Туле считаются просто **Исследователями**. Они собирают информацию о потусторонних угрозах и распространяют полученные сведения среди тех, кто может ослабить или устранить эти угрозы. Они осторожны и благоразумны, и хотя иногда попадают на линию фронта, обычно обязанности по ведению боевых действий берут на себя другие Должники.

Кающиеся действуют на упреждение угрозы. Во многом они напоминают вооружённых археологов из популярных произведений искусства, включая расхитителей гробниц и путешественников, готовых постоянно ставить на кон свою жизнь, только бы узнать секреты давно ушедшей старины. Ими движет вина. Ими движет стремление к искуплению. Помогать другим сделать мир лучше – одно дело, но Лоялисты должны кое-что изменить и в самих себе. Они должны сыграть важную роль в преображении мира. И если они погибнут... что ж, такова цена изменений.

Грязную работу выполняют Кающиеся, однако руководят ими, как правило, **Исправители**. Участники этого движения признают вину Лоялистов Туле и подчёркивают, что да, они обязаны искупить её, однако они утверждают, что если фракции нужно исправить ошибки прошлого, то они должны смотреть в будущее и бороться за него. Они должны вести человечество на войну с монстрами. Получая знания, они получают власть над чудовищами... и вместе с тем - власть над своими коллегами. Истинное искупление требует контроля - мягкого, конечно же, - и необходимости стать незаменимыми союзниками других охотников. Это самая редкая из философий Должников, хотя бы только потому, что она сопряжена с риском возвращения к точке зрения Фёлкише, которая некогда привела Общество Туле к философии первенства.

Статус

Лоялисты Туле получают Статус, попросту изучая секреты — и делясь ими.

- Вас посвятили в тайну наследия общества и рассказали о его миссии по искуплению своей вины. Возможно, вы совершили какое-нибудь незначительное преступление, и теперь они вас шантажируют - мягко, почти дружелюбно, но даже это едва ли кажется вам приятным. С другой стороны, вы могли присоединиться к их коллективу по собственной воле. В любом случае, вы знаете тайны, которые нельзя открывать другим. Если во время охоты вы успешно пройдёте испытание Воли на проверках, связанных с Окультизмом или Образованием, то ваш персонаж получит дополнительное очко Воли — даже если оно временно превысит стандартные пределы этой характеристики.

- Вы связались с другими Лоялистами, которые обеспечивают вас полезными рекомендациями, требуя того же взамен. Вы отчитываетесь перед старшим, более опытным Лоялистом, который выступает в качестве второуровневого Наставника.

- Вы были в Мюнхене и встречались с теми тремя мужчинами, которые стоят у истоков движения. Вы располагаете именами и адресами десятков товарищей по

содружеству, большинство из которых почти наверняка обладают обрывками ценных сведений. Всё это наделяет вас тремя новыми пунктами в Преимуществе *Контакты*. Каждое очко относится к исследователю конкретного типа сверхъестественных существ: например, к эксперту по вампирам, призракам и демонам.

Стереотипы

Эшвудское аббатство: Говоря начистоту, я провёл целый месяц в Аббатстве. У них роскошная библиотека. А ещё я поучаствовал в настоящей охоте. Это был весьма и весьма поучительный опыт. Это было как... ну, трудно сказать... в общем, я бы не стал туда возвращаться. Они нашли демона. Страшного такого. Я сказал им, как лишить его силы, и они послушались, а потом... не хочу об этом рассказывать. Просто... мне до сих пор жаль этого демона.

Нуль Мистериис: Одна из моих знакомых часто работает с представителем Нуль Мистериис. Она говорит, его цели вызывают у неё сильнейшее разочарование. Он *ничего* не делает с информацией, которую собирает. По его словам, она будет использована лишь тогда, когда это будет полезно для человечества. А как часто повторяет моя знакомая: когда же это может быть полезнее для человечества, чем сейчас?

Эгис Кай Дору: Я всё чаще слышу эту историю о кабале охотников, которые держат в пещере голову Иоанна Крестителя. И знаете, я повидал уже слишком много, чтобы скептически относиться к этой истории. Чего бы я только не сделал, чтобы поговорить с хранителями подобной реликвии!

Восходящие: В наших записях содержатся упоминания других оккультных организаций, некоторые из которых явно указывают на существование группы, объединившей мусульманские и домусульманские мистические учения. Время от времени они накачивают себя ядами, чтобы получить магические способности. Судя по всему, главным условием этой практики является многолетняя тренировка: один из моих предшественников как-то получил в руки одно их зелье. Он пригубил его. Сначала с ним ничего не случилось, однако, как мне рассказывали, с того момента он просто не смог уснуть. На протяжении нескольких недель он понемногу сходил с ума, пока два месяца спустя его тело просто не перестало двигаться. Остатки зелья сейчас находятся в библиотеке. Никто его больше не пробовал.

Сеть Зеро

Секретная частота

Теперь невидимые голоса стали не такими уж и невидимыми.

Фургончик лежал на боку посреди пустынного шоссе, а Ванида всё ещё осваивалась с миром, который неожиданно поменял стороны местами. Водительская дверь распахнулась, затем её вырвало с корнем, и воющие духи, тела которых двигались с невиданной координацией, ворвались внутрь, стена, хихикая и ворча. Один заметил её, и Ванида отползла к стенке, стараясь, чтобы протянутые к ней руки не коснулись кожи. Звуки раздавались прямо под ухом. Она почувствовала какую-то влагу, покрывающую часть её шеи. Кровь?

На пассажирском сиденье заверещала Бекки. Со стороны водительского кресла вдруг свесился Блейк, размахивая походным мачете. Как он ни пытался отогнать нахлынувшую орду призраков, лезвие просто отказывалось задевать их эфемерную плоть.

Раньше Ванида думала, что ей будет достаточно просто взять с собой команду, прихватить нужное оборудование и выехать на место, чтобы узнать, чего хочет от них это создание, постоянно пытающееся выйти на связь. Возможно, думала она, мы получим образец “феномена электронного голоса”²⁰. Возможно, нам даже удастся снять что-нибудь на видео и закачать в Сеть, запустив очередной медавирус²¹. А может, мы вообще ничего не получим. Как бы то ни было, что-то подобное с ней уже происходило. Её посещали голоса мёртвых людей, пытавшихся что-то ей рассказать. Она записывала их. Иногда ей даже удавалось передать эти записи тем, для кого они предназначались - живых людей, потерявших родственника какое-то время назад.

А затем случилось вот это. Они выбирались из леса. Их окружили духи с пустыми глазами и раскрытыми ртами. Ячейка бросилась наутёк. Создание помчалось следом. И перевернули фургончик набок. Теперь, в эту секунду, в этот чёртов миг, её окружали вопящие твари. Бледные, прозрачные ладони раздирали металлический каркас автомобиля с такой же лёгкостью, с какой консервный нож вскрывает банку с сардинами. Блейк выругался. Бекки перестала кричать - её вопли сменились безумным лепетом.

Ванида набрала полные лёгкие воздуха. Её посетила мимолётная мысль: “Неужели я правда умру этой ночью?”

Мысль о смерти пугала, однако она не была и в половину такой неожиданной, как другая, тотчас последовавшая за ней: “Может быть, я умру. Может быть, нет. Но как бы то ни было, я получу превосходный материал для YouTube”.

Стиснув зубы, Ванида подняла камеру и нажала на кнопку записи.

Да будет шоу.

Время от времени на различных видеохостингах появляется видео, которое производит по-настоящему жуткое впечатление. Оно очень тёмное, плохого качества, и звук то и дело пропадает, но чёрт возьми, вы видели, как этот мужик только что превратился в монстра и рванул с места?

Спецэффекты. Определённо, это должны быть спецэффекты. Услуги хорошего видеомонтажёра позволяют создавать весьма и весьма впечатляющие ролики. И всё-таки... вы почти верите, что это реальная съёмка.

Иногда эти ролики приобретают форму медиавирус. Бывает так, что в сотнях блогов по всему миру вдруг появляется видео и комментарий: “Эй! Этот ролик действительно заставляет просрать. Интересно, как они это сделали?”

²⁰ Феномен электронного голоса - появление в аудиозаписях странных шумов, напоминающих человеческую речь.

²¹ Здесь и далее речь идёт о “вирусном” методе распространения информации, связанном с передачей ссылок на видеоролики от человека к человеку.

Ответ: они этого не делали. Просто вам довелось увидеть контент, попавший в архивы Сети Зеро - Секретной частоты (в том смысле, что это частота распространяет секреты, а не в том, что речь идёт о засекреченной частоте). Уже на протяжении десяти лет Сеть Зеро занимается распространением запрещённых видео по Интернету для тех, кто готов уделить им немного внимания. До этого они работали с кабельным телевидением. И всё, что они показывают, реально.

Джим Харрисон впервые вышел в эфир в первые часы после полуночи утром 22-ого сентября 1991 г. в Далласе, штат Техас. Он был независимым фильмоделом, который за несколько лет до этого создал спецэффекты для дюжины (а то и больше) фильмов ужасов. По почте от анонимного отправителя он получил три мотка плёнки, записанных где-то в середине семидесятых, если судить по качеству звука и изображению людей, действующих на видео. На одной из плёнок была запечатлена огромная дикая собака, проносящаяся по жилым улицам, которые, судя по ориентарм, располагались в Филадельфии. На другой можно было увидеть мужчину с противоестественно размытой фигурой, никак не попадающей в фокус, в то время как изображение земли и стен, окружающих его, было кристально чистым. К концу ролика мужчина растворялся в облаке дыма. На третьем — самом странном из всех — демонстрировалось непонятное существо, состоящее целиком из эластичных прозрачных щупалец, которое вырвалось из-под земли и начало подниматься к небу. Джиму не удалось ни увидеть, ни опознать каких-либо личностей, приложивших руку к созданию фильмов. Что касается самих плёнок, то он буквально изрезал их на клочки и склеил вновь, пытаясь определить, как были сделаны спецэффекты. Ему это не удалось.

Спустя несколько ночей он нашёл канал открытого доступа и выложил все три фильма. В конце передачи он спросил, может ли кто-нибудь поделиться с ним информацией об этих фильмах и дал почтовый адрес своего офиса. Ему так и не пришло никаких сообщений о выложенных роликах, однако он получил несколько писем от людей, пожелавших рассказать ему другие истории. Некоторые даже предложили ему собственные фильмы.

И именно здесь по-настоящему начинается история Сети Зеро. Джим начал регулярную трансляцию, по мере развития которой он стал накапливать всё больше контактов по всем Соединённым Штатам. Ему начало казаться, что он вот-вот до чего-то докопается, что он стоит на пороге открытия какого-то колоссального тайного общества, скрывающего информацию обо всех этих инцидентах. Он стал одержим. Когда от него ушла жена, он едва обратил на это внимание.

Между тем, многие из контактов Джима сами стали искать следы проявлений сверхъестественного мира. К началу 1999 г., когда Джим официально зарегистрировал Сеть Зеро в качестве Интернет-ресурса, у него в коллекции хранилось уже 74 фильма из разных источников, на каждом из которых было записано что-то поистине удивительное. И это шло со всего мира. Теперь Сеть Зеро распространила своё влияние на другие страны от Тайланда до Аляски, от Рио-де-Жанейро до Нью-Дели.

Теперь Джим уже точно знает о существовании сверхъестественного мира, хотя ему так и не удалось повстречать ничего аномального лицом к лицу. Сеть Зеро оперирует партизанскими методами, выкладывая видео- и аудиозаписи везде, где только могут, нередко безо всякого разъяснения или вступления. Участники движения распространяют материалы по другим сайтам. Иногда они делятся информацией с членами других охотничьих группировок — в конце концов, представители Сети далеко не глупы, и они прекрасно знают, что твари, которых они снимают на видео, чрезвычайно опасны - как знают они и то, что другие содружества охотников действительно существуют.

Сеть Зеро регулярно приглашает новых людей. С падением Веб 2.0 миллионы видеороликов и подкастов выплеснулись в обычную сеть, а потому не так уж и трудно понять, осведомлён ли автор того или иного видео о тайной стороне мира. Полдюжины членов Сети и вовсе проводят практически всё свободное время, сканируя десятки

общественных сайтов, подыскивая новые средства и материалы для распространения информации, в то время как другие, обнаружив людей, которые верят в то, что они показывают, пытаются самостоятельно набрать ещё больше материалов.

Чаще всего эти материалы сами их находят. Сегодня предприятие Джима Харрисона достигло мировых масштабов. Задача содружества: осведомлять человечество об истинном положении дел настолько активно, насколько это возможно. Кто знает, быть может, именно этого и хотел загадочный аноним, пославший той ночью три плёнки в ящик Джима.

Противник

В сердце деятельности Секретной частоты лежит желание проинформировать как можно больше людей. Некоторые хотят вооружить человечество против опасностей, в эпицентре которых оно оказалось. Другим просто нравится снимать странные вещи. А кто-то хочет доказать окружающим, что он говорил правду. Прежде всего содружества занимается именно распространением информации.

Однако это не означает, что операторы Секретной частоты не могут преследовать более агрессивных целей. Многие понимают, что на определённые экскурсии им лучше ходить при оружии, даже если просто для самозащиты. И всё же, хотя некоторые члены организации действительно готовятся к бою, мало кто из участников Сети физически подготовлен к тому, чтобы выстоять против бешеного вервольфа или голодного кровососа. Чаще всего они объединяют усилия с другими охотниками. Они дают своим компаньонам необходимую информацию о местонахождении паранормальной сущности, которую сами они собираются снять, и предоставляют им фотографии, демонстрирующие способности этих тварей. Некоторые даже “вливаются” в ячейки других охотников, фиксируя их деятельность на камеру и предоставляя техническую поддержку.

Ни Джим Харрисон, ни его последователи на самом деле не знают, с чем им приходится иметь дело. Они набрали достаточно инфомрации, чтобы составить череду обширных категорий, в которые входят различные типы созданий, однако это касается лишь поведения и способностей этих чудовищ. Кроме того, их деятельность затруднена тем очевидным фактом, что некоторые создания попросту невозможно записать на плёнку. Можно себе представить бесконечное разочарование члена Сети из-за того, что как бы ты ни пытался записать некоторых тварей на плёнку, на выходе получаются лишь фотографии пустых комнат. С другой стороны, тот факт, что вампиры проявляются на плёнке в виде размытых туманных силуэтов, стал настолько широко известен в Сети, что некоторые даже проглядывают окружающее пространство через линзы фотоаппарата, или мобильного телефона, или цифровой камеры, чтобы провести простой “кислотный тест” и проверить, не является ли этот чудак в толпе бессмертным паразитом в человеческом обличье.

Охотники

Во время Лета любви вы были так молоды. Теперь вы уже утратили большую часть своей молодой энергии. Но даже несмотря на это, вы чувствуете себя вовсе не старым. Тимоти Лири научил вас всему, что вам нужно знать, и если люди с насмешкой называют вас старым хиппи, который пережрал кислоты, то вам становится только легче удивить их, предоставив немного интереснейших, неопровержимых доказательств своей правоты.

В школе над вами смеялись, но кого это волнует теперь? Вы видели вещи, которых эти задиры никогда не увидят; вы выживали в ситуациях похуже, чем удар носом о шкафчик в школьной раздевалке. Никто не смеет и пальцем вас тронуть, если в руках у вас видеокамера - и никто не способен отследить вас, когда вы выходите в Сеть. Вы думали, что родителей заинтересует то, что вы транслируете, но они ничего не говорят. Им уже всё надоело. В конце концов, счастье в неведении.

Вы до сих пор не извели любви со стороны представителей другого пола, но вас это не волнует, потому что теперь вам открыта Великая Истина и вы страстно хотите поделиться ей с окружающими. Вы получили пароль к Секретной частоте, и теперь у вас есть сообщение, которое можно передать всем.

Вы прекрасно работали на приличном рабочем месте с девяти до пяти, у вас были хорошие перспективы, программа пенсионного обеспечения, частное медицинское страхование и всё прочее. Но когда одним вечером вы возвращались домой, пять минут вашей жизни куда-то исчезли. На следующий день вы заболели. Вас начали посещать ужасающие видения и кошмары. Вы начали допускать многочисленные ошибки во время работы. Благодаря регрессивному гипнозу вы смогли узнать, что вас похищали. Сгоряча вы рассказали об этом коллегам - а может быть, вы записали подкаст и выложили его в Сеть, и его прослушал ваш босс. В любом случае, теперь у вас нет работы. Вы живёте на сбережения, которые раньше вам было попросту некуда потратить, и последний год вы отчаянно боретесь за обнаружение правды.

Вы были на действительной военной службе в Афганистане, где вам поручили охранять ТВ команду, и во время одной из операций вы столкнулись кое с чем пострашнее Талибана — как раз перед тем, как телевизионную команду порвали на части и вы потеряли сознание. Когда вы вернулись домой с Пурпурным сердцем (как единственный выживший), вы обнаружили, что кто-то уже загрузил в сеть фильм, снятый теми ребятами. Теперь у вас есть собственная камера. И табельный пистолет - для полного комплекта.

Вы читаете лекции по парапсихологии, но времена меняются и руководство университета меняется вместе с ними. Нынешний декан думает, что вы просто чудаки. Он запретил вам публиковать материалы на тему, которая не считается достаточно “солидной”, и сократил ваши курсы почти до нуля, заставив вас читать лекции по обычной психологии. У вас до сих пор хранится груда доказательств на плёнке и на бумаге, но вам некуда их выложить - за исключением Сети. Вы выбрали псевдоним и обеспечили себя широкополосным соединением. Это лучшее, что вам пока удалось достать.

Команды

Сеть Зеро служит домом тысяче конкурирующих философий и методологий, однако мало какие среди них могут сравниться масштабами с теми принципами, которые исповедуют доминирующие группы Секретной частоты.

Большинство участников Сети Зеро состоят в группе, которую иногда называют **Хранителями записей**. Подобно журналистам, они не выносят оценок материалам, которые сами же и фиксируют: их работа заключается в том, чтобы сохранить их в чистом виде, не внося никаких модификаций.

Так называемое **Войско истины** выдвигает этот подход на новый уровень, пытаясь любой ценой распространить сведения о монстрах в среде невежественных людей. Они с радостью раскрывают глаза невольных свидетелей на тайную сторону мира своими странными трюками, вирусными мемами, проникновениями на официальные радиоканалы или полагаясь на то, что им ещё придёт в голову. В группе состоит далеко не один воинственно настроенный охотник, а потому в Войско истины вступает непропорционально большое количество индивидов, способных пользоваться оружием.

На другом конце спектра находятся так называемые **Хранители секретов**, клика конспирологов, считающих, что мир попал в руки чудовищ, и склонных видеть в каждой дурной новости знак или символ работы, спонсируемой тенью. В сущности, они пытаются ограничить осведомлённость общественности о чудовищах, полагая, что это лишь помогло бы монстрам отследить охотников и повредило бы Бдению. Вместо этого они держат информацию при себе, дожидаясь “случая”, когда время для массового откровения действительно настанет.

Статус

Участники Сети Зеро набирают новых членов посредством личного приглашения после того, как потенциальный рекрут разместит в Сети что-нибудь заслуживающее внимания. Они получают Статус через постоянное распространение информации и разоблачающих материалов в Сети.

- Вы получили пароль к Сети Зеро, что позволяет вам загружать видео, звукозаписи или тексты на сайт, а оттуда - распространять по Сети. Вскоре после того, как вы присоединились к содружеству, вы больше узнали о чёрных ходах и секретных веб-кодах, чем когда бы то ни было. Вы получаете свободную Специализацию на использовании определённого медианосителя (веб-пространство, видеокамеры, цифровая аппаратура и так далее) либо в Ремесле, либо в Экспрессии.

- Благодаря грамотному использованию Интернета вы стали хорошо известны не только среди других членов Сети Зеро, но и среди простых людей, интересующихся паранормальными явлениями. Вы получаете эквивалент двух очков Известности, которые применяются в вопросах, связанных с паранормальными и сверхъестественными темами. Это преимущество работает по отношению к другим членам Сети Зеро и прочим сетевым конспирологам.

- Теперь вам самим присылают информацию – а это предполагает, что вы собрали уже сотни роликов, аудиозаписей и документов. Библиотека наделяет вас ограниченной формой Энциклопедических знаний, которые связаны с техниками видеозаписей и сверхъестественными феноменами, но только если речь идёт о тех аномалиях, которые уже были занесены в базу Сети. Вы не знаете названия фракций, на которые подразделяется общество вампиров и магов, однако вы знаете вещи, которые позволяют быстро определить сущность самых различных паранормальных созданий, когда они попадают к вам на глаза.

Стереотипы

Лоялисты Туле: Многие из наших рано или поздно сталкиваются с этими ребятами при различных обстоятельствах. Они как будто знают, когда ты начинаешь искать хороший материал для записи. В такие моменты они появляются у тебя на дороге и спрашивают, не могут ли они чем-нибудь помочь. Первый вопрос, который у меня возникает в таких ситуациях: а откуда они-то прознали про наши планы? И откуда они взяли все эти книги? И наконец, если они действительно так хотят нам помочь, то какого чёрта они никогда не признаются, кто их послал?

Профсоюз: Наша работа - собирать материал. Мы хотим, чтобы люди знали правду. Но иногда случается так, что распространения материалов оказывается недостаточно - нужно собраться и пойти крушить чудовищам черепа. Сказать по правде, мы редко этим занимаемся. К счастью, я знаю несколько человек в Профсоюзе. Им наплевать на общую картину происходящего, однако если подкинуть им пару фактов и не давить на мозги, они выполняют всю работу, связанную с насилием. Это безошибочная практика.

Опергруппа: Валькирия: Правительство обо всем прекрасно осведомлено. Вы спрашиваете, а не была ли трагедия 9/11 прикрытием для чего-то большего? Конечно, была. Истории о людях в чёрном? Всё это правда. Они и солдаты, и агенты по промывке мозгов. Ну, и социопаты. Они даже хуже, чем монстры. Более того, многие из них сами работают на чудовищ - так я слышал от наших ребят.

Коллектив Хирон: Само собой, правительство в сговоре с акулами бизнеса. По меньшей мере, одна из крупных фармацевтических компаний работает исключительно на сверхъестественных тварей. В прошлом году я раскопал один документ. Говорю тебе, идёт невидимая война, и одна из сторон использует бизнес как оружие в этой войне. Нет,

это не федералы. Они действуют по-другому, как будто им за это платят. Но это не имеет значения. Видите ли, они сами контролируют федералов.

Нуль Мистериис

Институт рациональной оценки паранормальных явлений

“Всему должна соответствовать теория. Это не оккультизм. Это наука”.

— Сказать по совести, - сказал Тейлор, глядя в пустую стопку на барной стойке. — Я даже не уверен в том, что ликантропия вообще реальна.

Человек, сидевший рядом с ним, резко выпрямился и моргнул. Каждая мышца на теле дровосека вдруг напряглась. Жилы на шее стали напоминать стальные канаты.

— Что ты сейчас сказал? — прорычал мужчина.

— А, охотно поговорю об этом. Посмотри вокруг. Бар пуст, здесь только ты, я и бармен, причём последний сейчас в уборной. Кстати, я доктор Уэли.

— Ну надо же, как приятно познакомиться. Не возражаешь, если я попрошу тебя ещё раз повторить то, что ты там сблотнул?

— Я говорю, что всё это спорынья. Гриб, паразитирующий на злаках. Это единственная причина, по которой пуританские болваны в Салеме до сих пор ищут ведьм и дьяволов. Они съели заражённый хлеб и стали воображать себе вещи, которых в действительности не существовало, конец истории. Никаких ведьм. Никакого дьявола. Рациональное объяснение. Ну, а ликантропия...

Мужчина повернулся на стуле так, чтобы смотреть Тейлору прямо в глаза. Учёному показалось, что к нему повернулась целая гора.

— Может быть, тебе пора перестать трепаться, док...

— Нет-нет-нет, ты уж дослушай. Ликантропия... никто не видел её реальных последствий, по крайней мере, из тех, кого знаю я. Все видят разные вещи. Безумец, проносящийся по супермаркету. Большая собака, перебегающая дорогу. Какой-то парень в костюме. Любой, кто может вспомнить хоть что-нибудь полезное для мира науки, описывает вещи, которые подозрительно напоминают симптомы массовой истерии.

Он играл стопкой, переворачивая её в пальцах то вверх, то вниз. Однако сердце пульсировало так спокойно, что он едва его чувствовал.

Рука дровосека метнулась к нему и вцепилась в рубашку, едва не разорвав её жёстким нажатием пальцев. Несколько волосков на груди оторвались от кожи вместе с натянувшейся тканью.

— Гемофаги... конечно, мы знаем, что они существуют. Однако оборотни... не могут ли эти легенды быть результатом галлюцинации? Просто несколько психопатов увидели одно и то же. А может быть, кто-то выпустил в воздух какой-нибудь феромон. Кто знает?

Хватка мужчины стала ещё жёстче. Слетевшие пуговицы защёлкали по половицам.

— Ты бы поаккуратней делился своими соображениями, мистер... как тебя там?

Он уже начал открывать рот, чтобы сказать что-то ещё, однако Тейлору так и не довелось узнать, что было у него на уме. За спиной дровосека появился бармен со шприцем в руке. Игла вонзилась в прочные сухожилия толстой шеи. Дровосек попытался вскочить, но наркотик подействовал моментально: одна нога задела другую, и он рухнул лицом на стол. Несколько зубов со стуком упали на пол.

— Грязная работа, — прокомментировал Тейлор.

Бармен — Джим Коттон, хоть и не член Нуль Мистериис, но хороший друг — безразлично пожал плечами.

— Грязная работа — тоже работа.

— Ты не позвонишь Эвелин от меня? Мне бы понадобился грузовик. А пока мне нужно проверить последнюю гипотезу...

Джим кивнул и пошёл к телефонной трубке, спрятанной под стойкой. Тейлор присел на корточки и достал небольшую вилку из чистого серебра. Он прикоснулся всеми четырьмя зубцами к выставленному предплечью мужчины. Над кожей поднялось несколько струек дыма. На обожжённом мясе остались четыре заметные точки.

— А вот это, — пробормотал Тейлор, возвращая вилку в карман, — требует дальнейшего изучения.

У всего есть рациональное объяснение: просто есть вещи, которые научному миру всё ещё не удалось изучить в достаточной степени. Паранормальное, сверхъестественное — всё это лишь эвфемизмы, обозначающие феномены, которым не удалось дать разумного объяснения.

Вы с этим согласны? Тогда вы найдёте общий язык с Нуль Мистериис. Эта организация активно работает над объяснением всевозможных аномалий с того самого дня, как Жан-Пьер Браттель покинул собрание Парижского теософского общества в 1893 г. Первоначальной целью общества было приспособление самых строгих стандартов викторианской науки к религиозным потребностям. Какое-то время Браттелю это казалось весьма и весьма увлекательным, однако в какой-то момент он обнаружил, что в действительности теософы образовали всего лишь очередное религиозное движение, одно из десятков существовавших на тот момент. Посетив несколько собраний, на которых оглашались мессианские пророчества, узы братства с Древними Просветлёнными Наставниками и подозрительные истории о реинкарнациях, представленные с точки зрения науки, Браттель решил, что с него достаточно. Это было попросту ненаучно. Но в то же самое время ему самому был близок рациональный подход к изучению явлений, которые ещё не получили объяснения в научном мире, как и уверенность в том, что учёные ещё не открыли всех законов вселенной. К началу Первой мировой войны его детище, Нуль Мистериис (аббревиатура с латинского *Nullum Mysteriis Processit*, что вольно можно перевести как “из необъяснённого ничего не выйдет”), набрало сотни участников по всей Европе и Северной Америке. Трагическое направление, в котором двинулась история человечества в первой половине двадцатого столетия, выкорчевала целые социальные группы, и хотя Нуль Мистериис, самопровозглашённый Институт рациональной оценки паранормальных явлений, продержался до наших дней, лишь с начала 1970-ых члены содружества достигли периода, который можно сравнить с тем золотым веком, в котором организация находилась на переломе столетий.

Члены содружества - люди, увлеченные своим хобби. Если не считать небольшого штата оплачиваемых сотрудников, работающих в нескольких штабах организации, действующих в Лондоне с 1941 г., едва ли кто-нибудь из членов содружества получает за это хоть какие-то деньги. Любой может вступить в содружество, однако институт каждый год требует членских взносов, которые уходят на оплату администраторской работы, ежемесячного письма с отчётами о работе, проведённой по всему миру, ежегодного сборника статей и поддержания филиалов организации по всему земному шару. “Охотник”, вступивший в организацию, почти всегда обладает дневной работой, как правило - требующей высокой квалификации и учёной степени. Список участников Нуль Мистериис включает зоологов, физиков, психологов, психиатров, докторов-консультантов, химиков, социологов и антропологов, каждый из которых готов использовать методы традиционной науки в целях исследования явлений, существование которых ещё не признано в научном сообществе.

Они исследуют всё, что попадает под определение “аномалия”: сообщения о наблюдении НЛО и случаях реинкарнации, проявлениях стигмат и криптозоологических созданиях. И разумеется, чаще всего им приходится изучать монстров. Предполагаемый “оборотень” пронесётся сквозь торговый центр, и почти никто не сознаётся, что видел его. Но вы заметили эту консервативно одетую женщину, которая собирает образцы крови и шерсти с плиток в пробирки? Она заодно с Нуль Мистериис.

Предположительный случай бесовской одержимости заканчивается убийством и последующим суицидом. Этот мужчина в твидовом пиджаке, который записывает внутренние помещения дома на камеру Кирлиана? Нуль Мистериис.

Серийный убийца отнимает жизни необъяснимым образом. Кто этот тихоня со странным измерителем и рулеткой в руках, который осматривает каждое место преступления после того, как полиция закончит свои дела? Он — с Нуль Мистериис.

Если у организации и есть уязвимая точка, то это присущая важным шишкам привычка считать себя экспертами во всех областях лишь на том основании, что они являются неоспоримыми знатоками в одной. Собрания представителей Нуль Мистериис часто приводят к шумным разборкам, поскольку физики начинают разглагольствовать об эволюции, а биологи - делать заявления по психологии и идеологии.

Эта проблема отягощается тем фактом, что в настоящее время от Нуль Мистериис отпочковалась что-то вроде еретической группы. Текущий генеральный секретарь, шотландский астрофизик Александр Уотт, делает упор на рациональный подход, согласно которому изучение сверхъестественных аномалий необходимо рассматривать примерно как развитие квантовой физики: то есть оно требует тщательного изучения, но осторожными, чувствительными, предварительными методами. На другом конце спектра находится Винсент Филдинг, казначей группы, - харизматичный психиатр, которым многие члены содружества восхищаются, словно гуру. Он борется за должность генерального секретаря с профессором Уоттом уже три года, однако до сих пор не был избран на эту позицию. Если ему когда-нибудь это удастся, повеют сильнейшие ветры перемен. Филдинг придерживается куда более агрессивной позиции и призывает к использованию техник, которые Уотт отвергает как “псевдонаучные”: сюда входят и гипноз, и изучение жизни после смерти, и камеры, предназначенные для фиксирования деятельности духов, и серьёзное рассмотрение Гипотезы Геи британского эколога Джеймса Лавлока, а также теории морфогенетического поля Руперта Шелдрейка, “земного огня” Пола Деверё, работы Лайелла Уотсона и тысячи других методов и гипотез, которые грозят превратить Нуль Мистериис в царство фанатиков и безумцев.

Разумеется, кое-кто может поспорить, что они уже стали таковыми. В принципе, невзирая на множество высококвалифицированных профессионалов, состоящих в содружестве, мало кто из них готов открыто признаться в своём участии в деятельности института.

Противник

В глазах участников Нуль Мистериис, первостепенным значением обладает тщательное исследование. Они не собираются останавливать монстров или бороться со злом. Они хотят просто знать, что происходит. Текущая доктрина организации фокусируется на идее о том, что паранормальное - не добро и не зло: это результат одного или нескольких потоков энергии, действующих в этом мире, но всё ещё не получивших должной классификации в научном сообществе. Согласно традиционной науке, эти феномены паранормальны, то есть необъяснимы с рациональной точки зрения.

Но что, если это не так?

Сверхъестественное очень часто проявляется вредоносными для человечества образами, однако это не делает подобные явления злом как таковым. Их можно уподобить радиации: все знают, что радиоактивные материалы опасны для здоровья, однако никто не думает, что они намеренно пытаются уничтожить человечество. Паранормальные явления очень похожи на радиацию. Например, если сверхъестественное сообщество наделит человека бессмертием, но в то же время превратит его в безумного потрошителя, можно ли говорить, что это действительно отличается от случаев радиационного заражения, по крайней мере с точки зрения нравственности?

Вампиризм - болезнь, распространяемая от носителя к *потенциальным* носителям, однако она задерживает старение и скрывает признаки жизни, которые делают жертву уязвимой к солнечному свету и заставляют вести паразитический образ жизни. Равным образом, ликантропия похожа на экстремальное генетическое состояние клеток. Так называемые призраки несут в себе остаточные энергетические сигнатуры живых людей.

Демоны и другие “внеземные” создания состоят из энергетических масс, происхождение которых находится не то в квантовых карманных вселенных, не то в геоэлектрических спектрах, а потому способны принимать любую форму в глазах наблюдателя.

У всего этого есть объяснение. Если объяснение содержит прорехи, это нормально. Наука всегда действовала на уровне гипотез. Учёные дают лучшее объяснение из всех, которые были предложены касательно того или иного явления на данный момент, и если кому-то удастся дать более точное объяснение, оно будет принято.

Всё это не значит, что Нуль Мистериис не могут или не хотят принимать участие в уничтожении опасных созданий. Аналогия с радиацией неслучайна: если энергия, вырвавшаяся из-под контроля, обладает смертоносным характером, ей нельзя дать шанса вырваться на свободу. Равным образом, если инцидент с распространением вампиризма делает жертв безумными кровопийцами, будет лучше (учитывая неизлечимый характер заболевания) избавить беднягу от страданий. Рак ведь тоже не зло в чистом виде, однако его приходится вырезать.

Участники Нуль Мистериис редко встают на путь открытого насилия. Социальные уловки идут в дело прежде всего. Физическая скрытность тоже, хотя и реже. Куда удобнее приблизиться к сверхъестественному созданию со шприцем, содержащим успокоительное, чем с кувалдой или дробовиком.

Очень часто они работают рука об руку с представителями других содружеств и даже структур, обеспечивая их своими индикаторами электромагнитных полей и камерами Кирлиана, в то время как их компаньоны приносят на операцию библии, пистолеты, гранаты или святые мечи. Некоторые даже налаживают контакты с Маллеус Малефикарум благодаря академическим связям. Другие заключают контракты с работодателями из Коллектива Хирон, выполняя работу в тех или иных университетах страны. В принципе, некоторые даже сопровождают во время охоты и Восходящих, и членов Эгис Кай Дору, и последователей Люцифуга, но не для того чтобы заключать с ними долговременные союзы... а лишь для того, чтобы зарегистрировать и исследовать этих странных охотников с необъяснимыми способностями.

Охотники

Вы провели не один год, пытаясь доказать теорию о существовании внеземных форм жизни, но в результате вам так ничего и не удалось. Вас до сих пор расстраивает, что многие из ваших коллег настолько хотели верить в эту гипотезу, что отказывались признавать даже доказательства, свидетельствующие об обратном, когда вы тыкали ими в лицо своим легковверным друзьям. Вы не профессор и не исследователь, как многие из других членов группы, однако вам нравится строгий научный подход. Вы быстро поняли, что можете работать “в поле”, потому если вы чем-нибудь и владеете наверняка, так это дробовиком.

Вы профессор в какой-либо узкоспецифической научной области — например, эволюционной биологии или органической химии — и вы самый убеждённый атеист из всех, кого знаете. “Не так уж и много вещей на Небе и Земле, Горацио, как нашей философии мечталось²²” — и вы продолжаете делать себе имя, доказывая верность этого подхода.

Вы потеряли родственника из-за какой-то непостижимой твари, и это привело вас на скользкую дорожку, которая в конце концов поставила под удар всю вашу научную карьеру. К счастью, вы наткнулись на участников Нуль Мистериис и обнаружили, что всё ещё можете быть учёным. Тем не менее, вы склонны к необдуманным действиям и часто предпринимаете суровые меры к неизученным созданиям — вы одновременно боитесь их и ненавидите, даже если не признаётесь в этом самому себе.

²² *Перифразированная строка из пьесы У.Шекспира “Гамлет”.*

Вы добились степени доктора наук в поте лица, однако ваше сердце тянется к альтернативным сферам деятельности, которые находятся на границе науки и медицины. Сейчас вы работаете гомеопатом, не давая людям знать, что степень доктора наук вы получили в физике и находя величайшее удовольствие в том, чтобы доказывать самому себе, что науке ещё многое предстоит освоить, прежде чем она зарегистрирует все тайны вселенной.

Вас наняло правительство, однако наступил момент, когда начальство попросило вас устранить кое-какие улики и не задавать лишних вопросов - вопросов, которые постоянно крутятся у вас в голове. Теперь вы задаёте их в открытую.

Теории

Числу теорий о “сверхъестественном мире” в пределах содружества нет числа; в сущности, у каждого охотника своя теория. Тем не менее, многие из них могут быть условно категоризированы и разделены на три обширных группы.

Рационалисты Александра Уотта формируют большую часть содружества: согласно их точке зрения, всё можно доказать (или опровергнуть) научными методами — и хотя пока что в мире остаётся много неизученного, настанет момент, когда им удастся охватить все сферы паранормальных явлений. Просто нужно кропотливо трудиться и проводить постоянные эксперименты.

На другом конце спектра находятся **Объективисты** Винсента Филдинга, которые верят, что доказывать или опровергать гипотезы нужно любыми доступными средствами — даже средствами, которые в глазах некоторых не относятся к миру науки, — и что рациональность такого подхода можно будет обсудить позже. Группа стремительно растёт в численности — к огромному разочарованию фракции Уотта.

Небольшая, но также растущая группа **Катаклизмов** выходит за пределы методологической аргументации и пытается реагировать на участвовавшие сообщения о проявлении аномальных феноменов (то есть о всплеске неклассифицированной энергии) с начала тысячелетия, предполагая, что если этот всплеск не остановить вовремя, мир может оказаться в эпицентре непредвиденных катаклизмов (или даже апокалипсиса), а потому нужно принимать срочные меры.

Статус

Члены Нуль Мистериис получают Статус посредством накопления информации и её распространения в пределах содружества, а подчас - даже публикаций в ежегодном журнале организации.

- Вы получаете право участвовать на любой встрече содружества в любой точке земного шара (даже если вам не везде будут рады). Вы расширяете рамки своего академического образования. У вас появляется свободная Специализация в Образовании, Оккультизме или Науке (по вашему выбору).

- Вы расширяете свою эрудицию благодаря знаниям своих коллег, многие из которых работают в самых разных научных структурах по всему миру, что наделяет вас дополнительным очком в Контактах (которое соответствует академической или научной области по вашему выбору) и одним очком Союзников (Нуль Мистериис).

- Проведя столько времени за активной работой и получив информацию от стольких коллег, работающих в самых разных областях, вы способны машинально выдвигать вполне жизнеспособные предположения касательно сверхъестественных феноменов. Вы получаете аналог Преимущества *Здравый смысл*, который, тем не менее, применяется только в ситуациях, непосредственно связанных с изучением сверхъестественного мира.

Стереотипы

Эшвудское аббатство: Коллективные галлюцинации встречаются в нашей практике на удивление часто. Взять в расчёт хотя бы эти группировки искателей приключений,

которые устраивают охоты и убивают монстров просто для развлечения. И *каждый раз* они находят подходящего монстра. Неужели вам кажется, что это хоть сколько-нибудь правдоподобно? Разумеется, нет.

Лоялисты Туле: Время от времени нам удаётся встретить группу людей, которые обладают источником информации как раз по тем аномалиям, которые мы изучаем. Они помогают нам, и вполне охотно, стоит только попросить. Тем не менее, они представляют собой хорошее доказательство нашей гипотезе о том, что одержимость сверхъестественными феноменами делает людей чрезвычайно легковверными.

Люцифуг: Да, я слышал кое-какие мифы о так называемых потомках Дьявола - кто в наше время не смотрел "Омен"? Однако мне в руки никогда не попадало никаких доказательств их существования. Разумеется, я не берусь утверждать, что их вовсе не существует на белом свете. Однако наука должна опираться на факты.

Эгис Кай Дору: Позвольте мне внести ясность. Существует тайное общество охотников, ведущее свою деятельность на протяжении двух с лишним тысячелетий. Так? И оно пользуется головой Крестителя наряду с дюжиной других священных реликвий, каждая из которых спрятана от человеческих глаз и охраняется наследниками их первых владельцев, так? И ещё время от времени они выходят на тропу войны и используют артефакты для борьбы с монстрами, верно? Это трудно назвать хоть сколько-нибудь достоверным сценарием. Это "Код да Винчи".

**Профсоюз
Работяги Джо и Джейн
“Сила в объединении”.**

Знаете, я никого не хочу убивать. У меня трое детей, жена, да и бывшая супруга тоже. За всех нужно платить. У всех свои долги и обязанности. В целом, у нас тут хороший район. Конечно, время от времени встречаются граффити на заборах. Да и парней, торгующих пиратскими DVD, и других уродов, выбравшихся из зоопарка, не стоит сбрасывать со счетов. Но в целом здесь много хороших людей. И все мы пытаемся держаться на плаву.

Микки, Джонетт и я - мы не убивали того пацана. Я сам не знаю, как это он умер так быстро. Нет, безусловно, мы его били. Затащили уродца в парк, придавили гимнастическим снарядом, а на ноги положили свинцовую трубу. Одна нога, правда, хрустнула, но и то не в колене, а где-то в голени. Строго говоря, мы её не ломали. Она сама отломилась по грузом. Пацан плакал, что-то кричал нам, ну и так далее.

Ты уж прости, засранец. Не мог же он отрицать того, что ему уже больше семнадцати. Сами подумайте, в этом возрасте люди часто совершают дрянные поступки, и их часто судят как взрослых. Бросают в тюрьгу и растапливают ключ в печке, чтобы не выбрался. В общем, я думаю, мы оказали ему услугу. Или он правда думал, что сможет заключить сделку с демоном? Приносить наркоту в наш район и продавать её нашим детям, храни их Бог? Да ни в жизнь. Эта его задумка - тот ещё бред. Мы поймали его прямо там, на месте преступления.

Я понимаю, он-то не думал, что мы наблюдаем за ним. Откуда ему было знать, что у нас в районе ведётся целая дозорная программа. Ну, вот и получай за отчизну, ублюдок ты ёрзанный.

Вот только - дерьмо случается и с нами. Теперь этот парень мёртв. Мы нашли его труп в чьём-то фургоне. У него в теле почти не осталось органов. На голове кто-то выцарапал странный символ, и никто не знает, что этот символ значит, хотя нам на это плевать, по большому-то счёту. Это вы, ребята, хотите на него посмотреть. Ну и смотрите себе на здоровье, только не трепите мне нервы.

И всё же, я чувствую себя виноватым. Получается, трое из нас убили пацана. И при этом я очень надеюсь, что это сделал не кто-нибудь из других охотников, считающих, что они могут вламываться на нашу территорию и заниматься здесь своими делами. За этим районом присматриваем мы. Мы сами себе полиция. У нас тут целый профессиональный союз, и лучше бы никому об этом не забывать.

В Штатах всё это началось с Рабочего движения в конце двадцатого столетия. На фабриках и шахтёрских разработках рабочие начали объединяться, сплочая усилия для того, чтобы поддерживать и защищать друг друга: слабых от сильных, бедных от богатых, простых людей от могущественных структур, желающих эксплуатировать их труд. А потом группа мобилизованных и политизированных рабочих в Чикаго обнаружила, что болезнь, от которой страдали многие из городских детей, не имела естественного источника. По мере того, как они докапывались до истины, до них начинало доходить, что их используют не только владельцы заводов, но и другие создания, готовые высосать досуха их кровь, плоть и души, в то время как предприниматели продолжали использовать их как расходный материал. Поодиночке они были слабы. Вместе они стали сильнее, и подобно тому, как индустриализация заставила богачей пойти на уступки, организованное сопротивление рабочего класса смогло отбросить назад силы зла. Рабочий союз Чикаго просуществовал несколько лет. Когда его представителям удалось избавиться от своих противников, союз распался.

По всей территории западной цивилизации рабочее движение породило кое-что иное, нежели простые союзы. Это происходило в Англии в конце 19-го столетия, а затем в 1920-ых. Это происходило в Австралии в 1930-ых и 70-ых. В каждом из этих случаев рабочие

собирались вместе, чтобы оказывать друг другу поддержку, реагируя на сообщения своих членов о существах, которые охотились на них, и предпринимая ответные меры.

В течение долгого времени это были глубоко локализованные, короткоживущие движения. Всё изменилось в 1999 г., когда Холли Рамирес, активный член одного из таких “профсоюзов”, начала искать возможности распределять ресурсы при помощи Интернета. Она собрала несколько группировок в англоговорящих странах, которые смогли защищать друг друга от монстров. Блоги и форумы позволяли делиться информацией и завуалированно сообщать об угрозах, с которыми сталкивались эти “синие воротнички”. Сообщения, которые оставляли на информационных табло, посвящённых вопросам воспитания, содержали намёки, которые были понятны лишь нескольким индивидам, и те понимали, что хочет сказать им Холли.

Будучи членом рабочего движения, Холли начала собирать людей по всему миру и по всей Сети. Первый новостной ресурс “Профсоюза Охотников” появился в марте 2000 г. К июню сайт прекратил работу. Из-за наивности всего предприятия этот ресурс не удовлетворял запросам организации. Он был доступен глазам посторонних. Многие из тех, кто воспользовались информацией с этого ресурса, невольно раскрыли себя. Более десятка охотников, слишком занятых из-за дневных работ и охоты на монстров, чтобы разбираться в хитросплетениях Интернет-технологий, погибли просто потому, что не понимали, кто ещё читает тексты на этом ресурсе.

Тем не менее, ни Холли, ни растущее число её друзей не собирались сдаваться. После той страшной весны форум Профсоюза четырежды менял адрес, с каждым разом приобретая всё более секретный характер. Сегодня потенциальные члены содружества должны получить официальное приглашение. Администраторы Сети, которая сменяет своё положение каждые полгода, следят за новостями, блогами и форумами. Если они понимают, что в том или ином регионе происходит что-то противоестественное, они посылают туда людей расследовать ситуацию и, если там обнаруживаются другие охотники, Профсоюз предлагает им свою помощь.

Члены содружества оплачивают не только свой информационный ресурс, но и грядущие операции, доставку вооружения, услуги врачей и похороны павших товарищей. Подобно настоящему профсоюзу, организация заботится о семьях погибших. Онлайн-сообщество уже спродуцировало вполне реальный коллектив сознательных граждан, в котором состоят настоящие друзья, всецело доверяющие друг другу. Некоторые люди встретились и вступили в брак именно благодаря этому сообществу. Конечно, всё это неофициальные и спонтанные случаи, но тем не менее, узы человеческого доверия чрезвычайно сильны.

Хотя сейчас Профсоюз носит менее политизированный характер, он посвящён той же цели, которую преследовали мужчины и женщины в Чикаго 20-ых годов: простые люди сплочают усилия против тварей, которые некогда подавляли их. Судя по всему, Профсоюз достиг наконец мирового масштаба. Холли гордилась бы своим детищем. Члены движения признают, что они ей многим обязаны: наверху каждой страницы форума можно увидеть её фотографию, нажав на которую, пользователь попадает на страницу с её биографией. Она умерла во время охоты в 2005 г. Многие из участников Профсоюза знали её лично и охотно следовали за ней. Теперь они хотят отплатить свой долг перед Холли.

Противник

Профсоюз столь крупномасштабен и столь неоднороден, что сказать что-то определённое о подходе каждого его члена к охоте практически невозможно. Тем не менее, пробежавшись глазами по форуму (если, конечно, вам удалось бы получить пароль), вы могли бы вполне справедливо предположить, что одно качество свойственно им всем: участники Профсоюза озабочены защитой других членов содружества, своих семей и своих сообществ. Не следует здесь усматривать какую-либо высокую философию: просто если на горизонте появляется угроза, значит, пора собраться и избавляться от неё,

отправив на форум зашифрованное послание – послание о том, что члены союза отправляются на войну и не вернутся до тех пор, пока не закончат то, что обязаны сделать.

В сущности, их не волнует, с кем им предстоит бороться: монстры есть монстры, и этим всё сказано. Вампиры, ведьмы, криптиды, демоны, призраки — какая разница между этими тварями? Иногда Профсоюз даже берёт на себя обязанность по расширению своего Бдения, разбираясь с угрозами, исходящими со стороны людей, будь это серийные убийцы, культисты, грабители или наркоторговцы. Единственный реальный критерий сводится к вопросу, представляют ли эти преступники угрозу обществу.

До тех пор, пока они кому-нибудь не навредят, большинство противников Профсоюза не попадают в перечень полноценных врагов содружества. Хотя некоторые члены движения хотели бы действовать на упреждение, в целом содружество оперирует на реакционном уровне. Если монстр не появляется на вашей территории и никому не вредит, то он попросту не заслуживает внимания. Само собой, это достаточно узкий взгляд, однако когда большую часть времени вы балансируете между тяжёлой дневной работой и охотой на монстров, такой подход обретает особый смысл.

Веб-форумы содружества содержат немало информации о чудовищах... если только вам удастся её найти. В частности, один из подфорумов основного ресурса содержит архивы с данными о различных типах созданий, однако эти сведения разбиты на множество тредов и обсуждений, которые могут сбить неподготовленного читателя с толку. И даже встроенный поисковик здесь не слишком-то помогает, поскольку многие форумы Профсоюза разработали сленговую терминологию, соответствующую различным видам чудовищ, причём одни и те же термины могут соответствовать разным противникам. Большая часть информации отличается неточным характером и сводится прежде всего к описанию того, что может сделать противник, как часто, какими слабостями он отличается и какие методы уничтожения на нём не работают. И разобраться, о каком создании в данный момент говорят на форуме - целое дело. За последние годы погиб далеко не один охотник, неправильно интерпретировавший информацию, полученную на форуме.

Охотники

Вы - добропорядочный семьянин, пытающийся соблюсти баланс между работой и своими ночными обязанностями. Жена и дети начинают терять с вами контакт, потому что вы редко появляетесь в их обществе, и вы начинаете делать ошибки просто потому, что вам никак не удаётся выспаться.

Вы работаете в баре. Люди разговаривают с вами. Иногда, уже изрядно поддав, они проговариваются насчёт того, что им довелось пережить. И у вас появляется работа.

Вы потеряли свою семью из-за какой-то ужасной твари. Вскоре после этого вы стали спиваться и погружаться на дно. Почти случайно вам удалось убить какое-то демоническое создание, и кое-кто видел, как вы это сделали. Теперь у вас чистая голова. Вы получили работу на свалке, а также местечко в Юношеской христианской ассоциации. Время от времени вы добираетесь до Интернета в местном кафе и получаете кое-какие сведения. В конце концов, никто не знает эти улицы так, как вы.

Вы - политический активист, и монстры представляются вам лишь ещё одним видом угнетателей. Участники антивоенных движений считают, что вы слишком агрессивны. Участники Профсоюза считают дни до того момента, когда действия политической оппозиции закончатся. Но что представляет собой цель Профсоюза, если не социальную справедливость в действии?

Вы никогда в жизни не думали о политике. Вы просто пытаетесь остаться на плаву. Днём вы молодой рабочий, пытающийся оградить местных детей от наркотиков и бандитов и старающийся сделать что-нибудь с нищетой, отравляющей ваш район. По

ночам вы защищаете этих детей от других опасностей, в существование которых не поверил бы никто из ваших коллег по социальной работе.

Вы уже по горло сыты войной в Ираке, и вот наконец вернулись домой. Но война продолжается. Ужасы, которые вы повидали в Басре, сменились лишь бесконечным кошмаром, и у вас нет другого выхода, кроме как продолжать борьбу, потому что это единственное, что осталось в этом городе, и это ваш единственный шанс спастись.

Фракции

Различные философии, которых придерживаются участники Профсоюза, обладают названиями, которые приписывают им куда большую последовательность, нежели та, что имеет место в действительности. Как и на любом форуме, в сообществе Профсоюза ведутся бесчисленные войны и разгораются постоянные конфликты. Люди заключают союзы, обмениваются сведениями и делятся мыслями с другими участниками движения, которых они никогда раньше не видели в лицо, и всё это образует живое, изменчивое сообщество.

Большинство участников Профсоюза входят в защитную группу **Дом прежде всего**. Согласно философии группы, вы сами должны защитить свои дома. Свою территорию, свои семьи, своих друзей. Это не означает, что вы должны с кем-либо бороться. Просто вы должны обеспечивать безопасность своему отрезку этого мира. Тем не менее, многие участники Профсоюза быстро обнаруживают, что границы этого “отрезка” быстро распространяются и на друзей, которых они обрели благодаря Интернету.

Участники **Первого удара** действуют более экстремальными методами: они считают, что задача Профсоюза - выступать единым фронтом против угнетателей по всему миру. Их нравственная предпосылка заключается в призыве выходить на улицы и самостоятельно искать монстров, а когда те проявят свою опасность для представителей рода людского, убивать этих ублюдков любыми доступными способами. Далеко не все члены Профсоюза разделяют такой подход к Бдению. Отчасти это объясняется тем (давайте это признаем), что Профсоюз состоит из нескольких десятков самых обычных людей, разбросанных по всему миру. А также - тем, что последователи Первого удара гибнут чаще других. *Намного* чаще.

Политики стремятся возродить культуру предшественников своего содружества и потому заходят даже дальше Первого удара: они утверждают, что их задача - бороться со всеми угнетателями, как сверхъестественными, так и обычными. Они включают в список противников всех, кто эксплуатирует простых людей. Политики часто оказываются чрезвычайно опасными людьми — они отличаются экстремальными взглядами и методами действий. Некоторые из них даже попадают в перечни потенциальных террористов госслужб безопасности. Потому что, если таким охотникам понадобится подорвать электричку, чтобы передать сообщение монстрам... что ж, это нелегко, но это то, что они должны делать.

Статус

Члены содружества получают Статус не столько благодаря истреблению монстров — в конце концов, любой в Интернете может сказать, что убил десяток вампиров, — сколько благодаря обеспечению поддержки другим членам организации по всему миру, включая советы, информацию, а иногда даже материальную помощь. Чем больше вы вкладываете в продвижение Профсоюза, тем больше вас уважают и тем большего вы можете просить сами.

- Вас пригласили в содружество. Вы лично встречали некоторых его членов, и вам дали допуск к Интернет-форумам. С тех пор, как вы присоединились, вы получили немного практического опыта, присматривая за улицами в своём квартале. Вы получаете бесплатную Специализацию на своих Окрестностях, что можно применить либо к Знанию улиц, либо к Политике.

•• Вы уже выходили на охоту с несколькими членами Прфосоюза и предоставили свою поддержку многим другим. Вы знаете, каково это - быть новичком. Вы можете пользоваться преимуществом двух очков Контактв, каждое из которых представлено специалистом по конкретному типу монстров.

•••• Вы спасли не одну жизнь членам содружества своими советами и поддержкой, и возможно, даже вытащили кого-нибудь из тюрьмы или целиком оплатили несколько похорон. Вы много вкладываете в работу содружества, и вы многое получаете. Вы приобретаете два очка Ресурсов, которые можно расходовать на операции, связанные с охотой, однако вам нужно будет всегда быть готовым предоставить отчёт, демонстрирующий, что деньги пошли на достойное дело. В обратном случае вы рискуете потерей Статуса.

Стереотипы

Долгая ночь: Я несколько лет работал в ночную смену с женщиной, состоявшей в рядах Долгой ночи. К концу этого срока она практически обезумела от страха перед каким-то очередным концом света, в суть которого я так и не сумел вникнуть. Однако знаете что? Не думаю, что мне когда-нибудь повезёт работать с человеком, который будет готов стоять со мной до последнего с той же решимостью, что и она.

Сеть Зеро: Один из модераторов нашего сайта познакомился с парнем, который участвует в деятельности Сети Зеро. Это такой видеопортал в Интернете. Вроде YouTube, сайт с роликами, которые все принимают за грамотный монтаж. В общем, наш модератор предложил парню объединить усилия с нашей командой и попросил хорошенько вооружиться. Парень пришёл с бейсбольной битой и видеокамерой, гол как сокол.

Маллеус Малефикарум: Я уже несколько раз натёкался на одного священника, который, судя по всему, занимается тем же, чем и я. Только - как это сказать? - с одобрения римской курии. Меня, конечно, воспитывали как добропорядочного католика и всё такое, однако, знаете, этот парень меня пугает. Он многое знает. Это видно по его глазам. Мне кажется, это знание понемногу сводит его с ума. Если бы вы только видели, что он сделал с тем демоном. Это было... как в Библии.

Опергруппа: Валькирия: Да, правительство обо всём знает. Однако спросите себя, много ли правительство делает для народа? Слышали эти истории о спецгруппе особого назначения? Она-то и охотится на монстров. Но с какой целью? Конечно, эти ребята убивают их или забирают их прочь в чёрных вертолётах, после чего творят с ними всякие ужасы в духе нашей гаунтанамской тюрьмы - но, как бы то ни было, разве они заботятся о гражданских, на самом-то деле? Конечно, нет. Это наша работа.

Эгис Кай Дору Стражи лабиринта

**“А, вы об этом? Это так, безделушка. Почти ничего не стоит.
Я держу её...по сентиментальным причинам”.**

Стражу Орво.

Я потерпел неудачу. Этого не должно было произойти. Но это случилось.

Я стоял там, у прилавка, глядя то на чехол для ножей и пистолетов, то на винтовки, вешенные на стене. Владелец магазина вернулся к стойке, неся в руках какой-то предмет, завернутый в шерстяное одеяло, словно ребёнка, которого он пытался вынести из горящего здания. Потом он мягко положил одеяло на прилавок и развернул его.

Это было именно то, чего мы ждали. Винчестер 1886, .45-70 с рычажным действием. Приклад из ореховой древесины с вкраплениями чёрного дерева. Восьмиугольный утяжелённый ствол. Превосходная работа - однако мы хотели получить её по другой причине.

Я обратил внимание, что на этикетке калибр был неправильно обозначен как .40-82. Это первое. Во-вторых, на торце приклада вместо стандартной накладки была вычерчена какая-то руна - атлантическая, если верить Берроузу. Но самой важной была третья деталь. На гильзоприёмнике красовалась надпись “хххх”, за которой следовала дата: “02.12.2012”. Некоторые утверждают, что в этот день наступит конец света.

Я уже собирался заговорить о цене, однако в этот момент голова продавца вздрогнула, словно его ударили в лоб. Он поперхнулся. Я уже хотел спросить, что с ним, когда его рот раскрылся, и изнутри выпало чёрное перышко. За которым последовал поток крови и желчи.

Он рухнул на пол, и в этот момент распахнулось окно.

Следующее, что я помню - комнату наполнила стая птиц. Могу поклясться, что ещё никогда в жизни мне не было так страшно. Я понимаю, что это были всего лишь птицы. Но крылья били меня по коже, а клювы врывались в мясо. Крохотные коготки царапали кожу, а уж этот визг...

Сначала я было подумал, что мне удастся использовать против них винтовку. Стало уже очевидно, что она обладает магическими качествами, а поскольку её создал какой-то шериф с колдовскими способностями ещё во времена Дикого Запада, я предполагал, что она никогда не промахивается. Конечно, у меня не было с собой патронов, однако я надеялся, что где-нибудь рядом продавец держал и боезапас для товара. Увы, мне так и не удалось узнать, насколько верным было это предположение.

В комнату вошли двое магов. Всего лишь тени. Я видел их бледные лица, однако никаких черт из-за мелькания птиц мне так и не удалось различить. Мне трудно даже сказать, были ли они женщинами, мужчинами или кем-то ещё.

Визжание птиц дошло до какого-то демонического крещендо. Из этого хаоса протянулась рука, которая просто... мягко взяла винтовку и забрала её с собой. Я ничего не мог сделать, чтобы остановить её. Мышцы отказывались повиноваться. А разум... мне показалось, что кто-то просто взял мою последнюю мысль и заставил её повторяться в течение следующих пяти минут. К тому моменту, когда мои мышцы вернулись в нормальное состояние, а мозг начал работать, в комнате не было ни ведьм, ни птиц, ни винтовки - один лишь труп, валявшийся в нескольких шагах от меня. Это не говоря о крови и птичьих перьях, усеивавших помещение.

Не могу сказать, что это был лучший день в моей жизни.

Я достану винтовку. Не беспокойтесь.

Искренне ваши,
Страж Арделл.

Рассказывают, что глубоко под землёй можно обнаружить комнату, в которой уже тысячи лет множество поколений одной семьи держат голову Иоанна Крестителя. Говорят, будто она до сих пор высказывает пророческие предсказания. Кто её охраняет?

А иногда можно услышать историю о Беренже ле Соньере, бедном деревенском священнике, который неожиданно стал сказочно богат. На тканях своей церкви он оставил зашифрованные послания. Исповедник так и не смог вытянуть из него секрет, даже когда тот находился на смертном одре. Что же ему удалось обнаружить?

История Жака де Моле, сожжённого за ересь, до сих пор волнует умы и давно уже породила легенду о проклятых сокровищах, которых до сих пор никому не удавалось найти. Кто знает, где ни могут находиться?

Возможно, что существуют и другие сокровища, принадлежавшие Эхантону, египетскому фараону и еретику. А как насчёт богатств, награбленных в Трое ахейцами? Или золотых цепей, которыми сковали Зенобию? Или гробницы Гильгамеша?

Лишь Стражам лабиринта известны ответы на эти вопросы. Лишь Эгис Кай Дору, Щиту и Копью. Они верят, что с самого начала человеческой истории величайшей миссией их ордена было не только хранение магических сокровищ бесчисленных затерянных цивилизаций, но и использование этих реликвий против тёмных сил – сил, на которые они испокон веков таят злобу.

Существование их организации предшествует ещё всемирному потопу: они рассказывают своим последователям древние мифы о островной культуре, которая существовала где-то в Средиземноморье или на Ближнем Востоке. Некоторые называют эту землю Атлантидой, или Лемурией, или Паном, или Му. Они говорят, что некогда каждый участник организации мог свободно использовать магию. Более того, они были зрителями обширного лабиринта, в котором хранились величайшие магические сокровища Земли.

Но в какой-то момент в их рядах разгорелся конфликт, который перерос в войну, и затем одна из фракций изгнала хранителей древнего лабиринта с острова. Те строили планы по возвращению, но затем наступил катаклизм, потому что — как утверждают знатоки Эгис Кай Дору — люди, способные к превращению в диких зверей, нарушили древнее табу и навлекли на их цивилизацию гнев небес и духов природы. Остров канул в морскую пучину. К изгнанникам примкнули другие изгнанники. Но они не забыли былых обид. Они помнили, кто виноват в том, что их с позором отправили за пределы родных земель, и начали войну против них, используя те реликвии, которые им удалось взять с собой. Ибо их враги уничтожили рай. А подобный грех не заслуживает прощения.

Спустя тысячу с лишним лет они забыли собственные магические практики и нарекли себя Эгис Кай Дору, Щит и Копьё, в честь легендарных сокровищ Трои (часть из которых им удалось спасти после падения города). Они чувствовали за собой право хранить эти реликвии и в случае необходимости использовать их для защиты людей, которые страдают в руках тщеславных колдунов и голодных демонов.

Они пронесли эту цель через века господства Греции и Рима, Византийской империи, сквозь Ренессанс, Эпоху Просвещения и современность, ни на минуту не прерывая поиска новых реликвий, которые они могли защитить от чужих посягательств и использовать против врагов.

Даже сейчас Внутренний круг их ордена встречается в Афинах и продолжает составлять списки найденных, потерянных или уничтоженных реликвий, а также перечни колдунов и других чудовищ, которых им удалось уничтожить. Мало кто среди них когда-либо встречал девятерых членов совета, однако те, кому посчастливилось добиться у них аудиенции, рассказывают об их страсти, о странных огоньках, пляшущих в их глазах, об огромных палатах, в которых каждый из сотни альковов хранит по одному великому артефакту неопишуемой силы и ценности.

Мало кто из Стражей прошёл Вторую инициацию в секреты организации. В сущности, мало кто вообще осведомлён о том, что в организации практикуется более одной

инициации. Эгис Кай Дору по-прежнему тщательно отбирают новых участников, проводя год за годом в проверках потенциальных рекрутов и нередко выбирая новых участников из одних и тех же семей, представители которых становились Стражами лабиринта на протяжении многих тысячелетий. Самые старые и высокопоставленные члены организации часто стараются подвести новых участников ко вступлению в организацию так, чтобы он не заметил никакого давления на свою волю. Некоторые участники даже не сразу понимают, что их приняли в ряды Стражей.

Противник

Едва ли хоть один маг или оборотень в современном мире понимает, чем занимаются Эгис Кай Дору и почему это до сих пор так важно для них. Тем не менее, давным-давно основатели организации принесли присягу, которую члены структуры обязаны выполнять до сих пор. Для того, чтобы понять важность этой задачи, они проходят Первую инициацию. На закате дня действующие члены структуры оставляют рекрута в подземном лабиринте, наполненном галлюциногенными парами. Преследуемый видениями и иллюзорными ужасами, рекрут должен отыскать выход из лабиринта до восхода солнца. Там его встречают другие Стражи, которые предлагают ему принести Присягу меча, которая требует от него уничтожения “тех, кто повелевает магией и меняет обличье”. Рекрут, не сумевший найти путь на поверхность, сошедший с ума или слишком выдохшийся, чтобы принести Присягу, проваливает инициацию.

И всё же во время охоты реальность вносит свои коррективы в деятельность структуры. Иногда колдун попросту не наносит никакого вреда окружающим. Иногда члену Эгис Кай Дору удаётся наткнуться на следы конфликта между чернокнижниками и вервольфами, после чего он приходит к выводу, что лучше позволить победить одной из этих сторон, чем другой. Иногда Стражи просто решают, что они не способны одолеть своих “древних врагов” без сторонней помощи, и отступают.

По большей части, Стражи забыли практически всё, что они некогда знали о своих врагах. У них есть общее понимание того, на что способны маги (хотя нередко их всё-таки застают врасплох). Они знают, что некоторые оборотни поедают человеческую плоть, а некоторые - нет, но, опять же, большая часть того, что им было известно, сегодня потеряна.

Что касается других монстров, то местные группы Эгис Кай Дору решают эти проблемы в зависимости от конкретной ситуации. Некоторые чудовища не причиняют людям особого вреда. Некоторые даже хотят помочь. А некоторых можно использовать или направить в то русло, которое принесёт выгоду самим Стражам лабиринта.

Множество лабиринтов

Где бы ни располагался штаб Эгис Кай Дору (то есть где бы ни действовали одна-две ячейки их организации), структура возводит свои лабиринты, в которых она сможет проводить инициации. Это могут быть катакомбы, вырытые в пещерах. Это могут быть беспорядочные туннели канализации. Это может быть даже особняк с бесчисленным множеством этажей, комнат и секретных дверей между ними.

“Галлюциногенными парами” часто становятся эффекты использования тех или иных реликвий. Если таких реликвий у местной группы нет, они просто накачивают испытуемого соответствующими психотропными средствами: грибами, айяуаской, ЛСД или аналогичными психоактивными препаратами.

Охотники

Вы археолог - не какой-нибудь офисный планктон, или академик, роющийся в пыльных библиотеках, или исследователь, копающийся в земле по колено в грязи. Нет, вы из тех археологов, которых практически не существует на этом свете. Вы расхититель гробниц и

храмов, тот, кто крадётся мимо древних врагов и ещё более древних ловушек в надежде отыскать инструменты для уничтожения зла.

Вы долго изучали историю древнего мира, а потому, когда подвернулась такая возможность, охотно стали участником скрытного, сплочённого общества, которое начало экспериментировать с античными методами действия и образа мыслей. Одной ночью вы зашли в своей игре слишком далеко и убили живого человека. Вы быстро избавились от улики и сформировали тайное общество, идеалы которого начали всё глубже проникать в жизни ваших друзей. В какой-то момент ваше маленькое самодельное общество стало частью полноценного ордена: Эгис Кай Дору предложили вам поиграть в куда более древнее тайное общество и принять участие в войне, которая не имеет в ваших глазах никакого смысла. Вы до сих пор не понимаете, *почему*, но вы боитесь, что руководство организации узнает вашу тайну. А потому вы стараетесь делать то, что они вам говорят.

Вы работаете таксистом или почтальоном, однако когда вас просят использовать реликвию, которую вы охраняете, вы надеваете новую маску. Вы притворяетесь профессором науки, которую сами выдумали: что-нибудь вроде “символогии”. Вы не думаете, что роль профессора очень уж вам удаётся, но пока что никто вас на этом не подловил. Похоже, вводить окружающих в заблуждение – ваш конёк.

Вы художник - возможно, даже из тех, которые выступают на публике. Не то чтобы вы получали хорошие деньги, но это не имеет для вас значения: чем вы богаты, так это *хорошей кровью*. Вы ведёте свою родословную от императора Константина, или Аристотеля, или, быть может, Иисуса Христа. Это не наделяет вас никакими силами, однако вы чувствуете, что у вас есть право владеть оружием, которое вы охраняете.

Общества

Эгис Кай Дору подразделяется на небольшое количество тайных обществ, каждое из которых преследует свои цели. Возможно, в мире существуют и другие тайные культы, о которых неизвестно членам остальных трёх. Трудно сказать здесь что-то определённое.

Меч следует исполнению Присяги – в самом дословном смысле. Они продолжают таить древнюю злобу, выискивая повелителей магии и перевёртышей и убивая их при первой возможности. Какое значение имеют прошедшие тысячелетия? Какое значение имеет то, что они уже сами не помнят деталей конфликта? Это малозначительно. Что существенно, так это то обстоятельство, что они принесли Присягу – а потому враги должны быть уничтожены. Последователи Меча отличаются воинственным характером и стремятся действовать на упреждение, иногда продолжая наступление даже тогда, когда остальные Стражи решили перейти в отступление. Это самые многочисленные и влиятельные среди охотников Эгис Кай Дору.

Храм охраняет реликвии, которые обеспечивают силой участников организации, одновременно с этим пытаясь определить местонахождение тех реликвий, которые были потеряны. Нередко поиск реликвий обретает такое значение для участников Храма, что это даже мешает исполнению Присяги. Меч часто смотрит на членов Храма свысока, хотя и не может не признавать, что без них все Стражи давно бы исчезли с лица земли.

Свиток ведёт заметки касательно артефактов, которые охраняют и используют члены Эгис Кай Дору. Они тестируют любые находки, регистрируя способы их применения и описывая их свойства. Кроме того, они ведут записи о врагах всех Стражей и их уязвимых точках. Если они и не столь целеустремлены, как апологеты Меча, то это лишь от того, что им лучше известно, с чем *на самом деле* они встречаются на ночных улицах.

Статус

Стражи лабиринта приобретают Статус благодаря обнаружению реликвий, их изучению и использованию против древних врагов структуры.

- Вам доверили хранение одного или нескольких артефактов, и вы успешно прошли Первую инициацию в секреты организации. Вы получаете возможность использовать

доверенные вам артефакты и тем самым вкладывать очки Преимуществ в развитие Реликвий.

•• Вы провели уже столько времени за исследованиями, что они стали вашей второй натурой. Вы получаете +1 дайс на все проверки Образования, связанные с археологией или изучением реликвий.

•••• Вы прошли Вторую инициацию, и теперь ваши чувства работают не совсем так, как у остальных смертных. Вы начинаете чувствовать древних врагов своей секты. Вы получаете Преимущество *Потустороннее чувство*, которое активируется при столкновениях с магами (или, если вы уже обладаете им, то при встречах с оборотнями; если по какой-то странной случайности вы уже обладаете тем и другим, то новое Преимущество относится к любому другому типу сверхъестественных созданий).

Стереотипы

Эшвудское аббатство: Как-то раз я следил из укрытия за группой мужчин и женщин, которые прибыли на ужин к ведьме. Я начал подозревать, что вышел на след друзей этой шлюхи, а потому решил подождать. Сначала все они много смеялись. Обменивались тарелками с необычными фруктами и мясом экзотических животных, но ничего не пили. Примерно час спустя я заметил, что ведьма чувствует себя не слишком комфортно. Вскоре её дискомфорт усилился, сменившись приступом боли. Она начала метаться, её стало рвать, а гости продолжали смеяться даже тогда, когда она упала со стула и начала задыхаться. Окружавшие её люди так и не перестали шутить. Они сложили все её вещи в корзину для пикника и ушли. Никто из них даже не притронулся к артефактам ведьмы, а потому они теперь украшают мою коллекцию.

Лоялисты Туле: Начиная приблизительно со Второй Мировой, эти люди просто приходят и предлагают вам свою помощь. Хрупкие интеллигенты, ходят целыми компаниями. Самое подозрительное, что они действительно очень хотят помочь. Это я и считаю самым любопытным. Разумеется, мы принимаем их помощь, но никто из нас не станет делиться с ними своими секретами до тех пор, пока мы не узнаем *их* тайны.

Коллектив Хирон: Слышали о судебном процессе, который СМИ освещали несколько лет назад? Коллектив засудил владельца какого-то Интернет-портала, на котором был опубликован миф о сатанинском происхождении их логотипа. Само собой, они выиграли. Однако мы знаем, что означает этот символ, и мы прекрасно знаем, сколько веков существовал этот Коллектив, прежде чем вообще задумался о производстве аспирина. Нет, я и не отрицаю, что побаиваюсь этих ребят. Вам тоже следовало бы быть с ними поаккуратнее.

Восходящие: Я слышал историю об одной группе охотников — в сущности, об одной из наших собственных фракций, — которая возводит свою родословную к древним охотникам Ближнего Востока. Они используют всевозможные зелья и эликсиры, которые наделяют их нечеловеческой силой. Они действительно существовали, но вымерли несколько столетий назад. Вряд ли у них была хоть какая-то связь с современным воплощением той же организации. Эти новые “Восходящие” - просто преступники и ублюдки. И всё-таки им удаётся создавать необычные зелья. Когда-нибудь их секрет станет нашим.

Восходящие Культ Феникса

***“Наша война длится вечно. Наши жертвы бесчисленны.
Вот, выпей...и будь готов”.***

Кимию рвало. Пески, раскинувшиеся перед ней, грозили поглотить всё её тело. Небеса истекали кровью, выплеснувшейся из солнца, которое было вовсе не солнцем, а сигаретным ожогом. Её горло пылало огнём, который вырывался, казалось, из обожжённой плоти её пищевода. Она пыталась кричать, пыталась избавиться от своих жутких видений, однако это только сильнее погружало её в водоворот галлюцинаций.

Фарнад только рассмеялся. Он выдохнул ей в лицо облачко дыма, и Кимии стало ещё хуже. Он надавил ей на плечи, заставив сесть на песок, после чего втёр ей в глаза холодную мазь, от которой воняло смолой и которая обжигала кожу, как кислота.

— Ты не можешь преодолеть свой страх? — спросил он с упрёком. — Как же ты собираешься подавлять силу яда, струящегося по твоим венам, если ифрит царапает тебя своими проклятыми когтями? Как твоё тело сможет отреагировать на отравленную кровь гуля? А? Сосредоточься, глупая ты девчонка! Или ты хочешь здесь умереть? Тебе нужно быть крепче. Почувствуй токсины, текущие в твоих жилах. Заставь их служить тебе. Сосредоточься. Пусть у тебя уходит только секунда на то, чтобы стать сильнее.

Она попыталась сосредоточиться, превратив своё тело в ступу, а волю в пестик. Она вспомнила, как чудовища отняли у неё всё: её сына, её дом, её страну — и вдруг что-то внутри неё сдвинулось с места. Это было что-то практически незаметное, словно кто-то передвинул метлой пылинку, и всё-таки она что-то почувствовала.

А затем кошмары вернулись, ощущение перемены исчезло, и боль обрушилась на неё с новой силой.

Она рухнула на песок под горячим солнцем. С трудом заставила себя повернуться лицом к небу.

— Не беспокойся. Мы вернёмся к этому испытанию завтра. И на следующий день, и в день, который придёт за ним. А пока я пойду заварю самовар, и мы попьем с тобой чаю.

Каждую ночь солнце умирает. Каждое утро оно возрождается вновь, и так будет до скончания времён. Древние египтяне верили, что великий жук Хепри возносит солнце на небеса на своей спине, а затем Амон-Ра начинает сиять со всей своей силой и яркостью, чтобы затем умереть и возродиться ещё раз. Точно так же сказочный Феникс сжигал себя в конце жизни, чтобы затем возродиться из пепла.

Именно в Египте зародились две великих секты солдат, два культа, начавших охоту на тёмные силы в те незапамятные времена. Ночью людей защищал Культ Сета. Днём же войной на чудовищ шли представители Культа Феникса.

Со временем Культ Сета поддался соблазнам, которыми окружили его участников существа, против которых некогда боролись их предки. Культ Сета исчез, заставив Культ Феникса охранять людей как днём, так и ночью. Невзирая на колоссальную силу духа, члены оставшейся секты с трудом выдерживали это испытание. Один из основателей культа начал искать способа поддерживать силу своих последователей, которые несли столь непосильный груз. И в конце концов он начал варить зелья.

Одной ночью он испил своего первого эликсира и повёл своих людей в битву. Утром он снова повёл их в бой. Вечером он всё ещё чувствовал в себе силы биться с порождениями ночи. И так продолжалось всю неделю, и затем месяц, и год, и только спустя три года, три месяца, три недели и три дня могущество зелья иссякло и он испустил дух.

Другой основатель культа сварил похожее зелье, однако он засыпал туда ядовитый порошок, чтобы не соблазниться выпить его целиком, как это сделал его предшественник. А потому он лишь пригубил его. И всё же это убило его на месте.

Третий участник культа встал на путь самодисциплинирования и молитвы: он тоже сварил ядовитое зелье, однако приготовился к его действию, и когда он выпил его, сила веры превратила яд в сладкую воду, позволив могуществу эликсира пропитать всё его тело. Так Культ Феникса начал своё “восхождение” из смертного пепла обратно в мир живых, и так его “восходящие” последователи обрели знание эликсиров: ядовитых субстанций, способных убить любого, кто не овладел достаточной самодисциплиной, чтобы превратить яд в трансформируемую смесь.

Культ продолжил своё существование, повинаясь строгой иерархии. Его форма менялась от столетия к столетию. Его члены боролись с монстрами, поселившимися на их ближневосточной родине. Они распространили своё влияние по всей Римской империи и пережили появление христианства и ислама. И Иисус, и Мухаммед оказали сильнейшее влияние на развитие культа. Строгая иерархия Восходящих прекрасно сочеталась с патриархальной структурой этих ранних религий, и хотя мистические традиции культа в Европе по-прежнему сохранялись, многие члены структуры на Ближнем Востоке стали убеждёнными последователями христианства или ислама, увидев в символе Феникса либо знак милосердия Аллаха, либо прославление Сына Божьего, воскресшего после смерти.

С течением времени Восходящие стали настоящими мастерами изготовления и дистилляции не только ядовитых эликсиров, но и других веществ. Понимая, что если они хотят помочь своему Бдению, то им нужно найти стабильный источник дохода, они стали одними из первых торговцев и распространителей опиума на Ближнем Востоке.

По прошествии веков культ Восходящих всё ещё продолжал бесконечную войну с монстрами, однако многие ячейки структуры начали поддерживать себя уже производством и торговлей наркотиками. Когда правительства различных стран объявили наркотики вне закона, культ обнаружил себя в числе организованных преступных групп, даже невзирая на то, что его члены по-прежнему самоотверженно защищали своих соотечественников от чудовищ. Они научились идти по лезвию бритвы, продолжая бороться с силами тьмы и вместе с тем скрываясь в тени за пределами человеческого восприятия.

Противник

Восходящие защищают простых людей сразу на двух фронтах. Они ограждают их от чудовищ, выступая против врагов человечества или заставляя их прекратить свою смертоносную деятельность. И вместе с тем они оберегают человечество от осознания истинной картины мира, чтобы удостовериться, что никто не узнает о деятельности самих Восходящих.

Хотя организация действует по законам военного времени, далеко не все Восходящие одержимы уничтожением монстров. Иногда они даже “спасают” чудовищ, обращая их в истинную веру, или пытаются отговорить их от опасных для человечества действий, поскольку им хорошо известно, что далеко не все сверхъестественные создания несут в себе угрозу для окружающих.

Время от времени Восходящим становится известно о войне между несколькими сообществами чудовищ. В таких ситуациях они могут воссоздать практику *сульи* - древней арабской формы дипломатии, посредством которой один человек служит посредником между двумя фракциями, путешествуя от одной стороны к другой до тех пор, пока не сможет найти подходящее решение. Хотя это чрезвычайно опасная и не всегда успешная методика, она позволяет купить немного времени для друзей охотника, которые успевают подготовиться к улаживанию ситуации менее дипломатическими методами.

Учитывая готовность культа к подобным действиям, можно предположить, что они хорошо осведомлены о созданиях, с которыми им приходится иметь дело. Однако подобное утверждение не всегда соответствует истине, поскольку вопросы, которые они решают, часто требуют индивидуального ответа: Восходящие могут хорошо понимать,

что ослабляет конкретного мага, вервольфа или вампира, однако это отнюдь не означает, что они знают что-либо о тайном сообществе этих созданий или даже об их мистических силах.

Кроме того, Восходящие действуют далеко не в вакууме: иногда их бизнес (или проблемы, которые влечёт за собой такой “бизнес”) создаёт особые препятствия для их деятельности. Восходящие поддерживают лишь очень небольшую организационную структуру с пирамидообразной иерархией, в соответствии с которой охотники отвечают только за свой регион, практически не интересуясь соседними областями. А это часто означает, что Восходящие попросту не готовы делиться информацией со своими коллегами в других городах или странах.

Охотники

Вы служите имамом в бедном районе мусульманской коммуны. Вы искренне заботитесь об окружающих, и именно поэтому - больше чем по какой-либо другой причине - вы вошли в строгую иерархию Восходящих. Если вам удастся спасти жизни окружающих, то вы сможете даже примириться с необходимостью постоянного риска.

Вы бежали из Боснии сломя голову, потому что Бог забыл вас, как и всех остальных жителей страны. Во военное время вы видели жуткие вещи, и не все из них были сотворены руками человека. Они заставили вас вступить в культ, и вы думали, что теперь вам удастся спастись от увиденного. Но увы - теперь эти твари *сами* вас отыскивали.

Вы инициированы в седьмой круг, а потому вас допускают к третьим Вратам и позволяют хранить Зелье Гермеса. Что касается вашей дневной работы, то вы бухгалтер. Вам нравится весь этот древнеегипетский мистицизм. Вам нравятся наркотики. Вам нравятся всплески адреналина. Это полностью вам подходит.

Когда вашего брата застрелили во время нападения на его машину, вы поклялись, что никогда не будете участвовать в наркоторговле и перебрались из своего старого района в другое место. Теперь вы снова здесь, и вы снова занимаетесь наркоторговлей, как и ваш брат, однако у вас есть на то причина. Вас называют паразитом на теле общества. Может быть, вы разрушаете жизни подростков или что-нибудь ещё в этом роде, однако это единственное, что наделяет вас достаточным количеством денег и времени, чтобы защищать своих ненавистников от других, более опасных вещей. В конце концов, существует кое-что похуже наркотиков, уличных банд и наркоторговцев.

Вы встретили её в центре реабилитации. Вам так и не удалось избавиться от зависимости, и она это знала. Она сказала, что есть другой способ выбраться из болота, в котором вы оказались. Превратить всё своё тело в тигель и обратить каждую из своих зависимостей в тайную силу. Само собой, она не сказала вам, какой ценой вы сможете это сделать. Когда вы впервые вышли на бой с демонами в том заброшенном складе, вы чувствовали себя на высоте, словно превратились в бумажного змея. Но потом, зашивая глубокую рану у вас в боку, она пояснила, что вам понадобится ещё очень много времени, чтобы освоиться с азами Бдения.

Фракции

Культ Феникса существует уже на протяжении стольких столетий и распространил свою деятельность на такое количество стран, что члены различных фракций могут даже не признавать друг друга как часть единой национальной организации. Существует далеко не одна фракция Восходящих, однако большинство из них представляют собой подгруппы или ответвления трёх основных коллективов.

Так, **Орден западного храма** развился благодаря западным мистическим традициям. Для ритуального создания зелий его представители используют тексты, авторство которых приписывается Гермесу Трисмегисту. Кроме того, они используют строгую иерархическую систему западных оккультных сообществ со всеми их странными ритуалами и непостижимыми церемониями.

По другую сторону спектра находятся многочисленные последователи **Ножа рая**, которые полагаются на сильные милитаристские и религиозные традиции. В их рядах состоят и христиане, и мусульмане, хотя немало охотников следуют иудейским верованиям. В их глазах война с монстрами приобретает священный характер, и они считают себя Шуратом, то есть теми, кто “отдал душу Господу”. Они не отвергают традиции египетского мистицизма, однако они не тратят время на религиозные конфликты, вместо этого стараясь формировать синкретичные религиозные группы. Гностические учения также вполне им свойственны.

Зазубренный полумесяц процветает за счёт наркотрафика и организованной преступности. Они почти исключительно действуют в крупных городах и полагаются на урбанистические ресурсы, а также главным образом сосредоточены на спонсировании операций своих братьев (и да, многие из них сами прочно сидят на том, что они продают окружающим). Разумеется, работа по ту сторону закона позволяет с особой свободой охотиться на монстров - дно любого современного города служит домом бесчисленному количеству нечеловеческих паразитов.

Статус

Охотник получает Статус в рядах Восходящих благодаря проявлениям своей стойкости, дисциплины и силы воли. Последнее считается одним из самых драгоценных качеств, поскольку могущество Восходящих во многом основано на использовании психоактивных веществ.

- Вас инициировали в ту или иную подгруппу организации, и вы знаете, как контролировать свои органические процессы, в достаточной степени, чтобы трансформировать ядовитые эликсиры в могущественные алхимические субстанции. Вы получаете доступ к освоению практики Эликсиров.

- Вы получаете доступ к некоторым незначительным ресурсным базам группы, что наделяет вас двумя дополнительными очками Ресурсов, которые вы обязаны тратить на нужды Бдения.

- В распоряжение вам передают новичка, только-только принятого в культ. Он становится вашим Слугой третьего уровня.

Стереотипы

Эшвудское аббатство: Я могу рассказать тебе об одном постоянном клиенте. Он пробует всё, что я предлагаю. Иногда даже закупает оптом, если у меня есть такая возможность. Платит всегда вперёд. А иногда выходит со мной на охоту. Просто ради веселья. Я не знаю ни одного другого человека или даже монстра, которого я презирал бы больше, чем его. Однако я всё равно беру его с собой на охоту. В бою это истинный демон.

Нуль Мистериис: Как-то я целую неделю отслеживал джинна бок о бок с парнем, который во всём пытался отыскать скрытую истину и даже не до конца верил в существование твари, которую мы с ним преследовали. Он умер у меня на руках, всё ещё пытаюсь опровергнуть существование демона, который его убил. Я думаю, он был самым никчёмным среди известных мне охотников.

Люцифуг: Когда я только приступил к Бдению, я понятия не имел, чего можно ждать от этого мира. Однако теперь я согласен с тем, что цель оправдывает средства, а потому если где-то действительно существуют дети Шайтана — если, конечно, они и вправду борются с силами зла, — я не вижу в этом ничего дурного. Думаю, мы бы даже смогли объединить с ними усилия. Однако если когда-нибудь наш долг перед человечеством будет выполнен - и, конечно же, если кто-нибудь уцелеет в этой войне, - дети Шайтана должны последовать в Преисподнюю за остальными монстрами. Это единственный выход.

Эгис Кай Дору: Несколько раз мои пути пересекались с женщиной, которая собирала предметы великой силы и направляла их против хозяев ночи. Она была очень благочестивой, однако её разуму были недоступны ни подлинные религиозные истины, ни реалии нашего мира. А потому я счёл её слабым союзником.

Коллектив Хирон
Отдел полевых операций

***“Мы здесь не затем, чтобы выяснять причины произошедшего.
Мы здесь для того, чтобы получить фантастические пенсионные начисления и
бесплатный медицинский пакет”.***

Кому: Алисия Магнум (a_magnum@cheirongroup.com)

От: Гвендолин Барт (g_barthes@cheirongroup.com)

Тема: Тестирование субъекта 77А-3

— Сказать по совести, я до сих пор не знаю, что это такое, - сказала Гвендолин Барт, разглядывая свой маникюр.

Алисия Магнум, стоявшая рядом с ней в женском брючном костюме, бросила молниеносный взгляд на планшет.

— Судя по всему, у наших исследователей тоже нет чётких соображений. Оно кровоточит. У него есть пульс. Оно говорит по-английски. Когда мы его поймали, в карманах у него было полным-полно терновых шипов. И ещё утверждается, что наши работники уже видели нечто подобное.

Гвендолин начала рыться в сумочке в поисках таблеток. Бинго! Пальцы наткнулись на Ксанакс. Прекрасно. Она высыпала парочку в раскрытую ладонь и проглотила их, не запивая.

— Ну, шипы так шипы, — специалист по работе с общественностью пожала плечами. — Вы хоть какой-нибудь прок в них нашли?

— Пока — нет, хотя в них может содержаться фермент, доступный для использования в качестве антикоагулянта. Вообще говоря, мы можем испытать их на самом же субъекте, пропустив обезьян и крыс. И посмотреть, как она — то есть, оно — реагирует.

— А вы никогда не... — голос Гвендолин вдруг оборвался.

Алисия хорошо знала, что за этим следует.

— Не чувствовала ли я вины? Нет, абсолютно. В эту минуту, когда вы смотрите на субъект, вам кажется, что перед вами молоденькая девушка. — Так оно и было. Высоко натянутые носки. Перепачканные грязью щёки. Большие широкие глаза. Порванный сарафан. — Она кажется простым человеком, однако время от времени... вы же смотрели видео? В первую минуту это просто бедная девчушка, ошибочно посаженная в клетку нашего Коллектива. Однако стоит пустить туда газ, и всё меняется за какие-то доли секунды. Кожа превращается в осенние листья. По всему телу вырастают неизвестные науке грибы. А глаза и вовсе трудно забыть. Они гипнотизируют. По настоящему.

— Она пытается говорить, — заметила Гвендолин. Не то чтобы слова было слышно из-за тяжёлого плексигласа, но... — Что она пытается сказать?

— То же, что и раньше. Постоянные “отпустите меня”, просьбы о помощи, мольбы, иногда угрозы. Но это не человек. В мире существует много разумных созданий, которые не имеют ничего общего с нами. Однако из каждого можно извлечь определённую пользу. Как и из неё...

— Из этого, - поправила Гвендолин.

— Да, из этого духа. У духов тоже есть чем поделиться с нашим конгломератом.

В 1999 г. европейский фармацевтический и медицинский конгломерат “Коллектив Хирон” (сокращённо КХ) участвовал в череде судебных процессов. СМИ освещали их от начала и до конца. Направлены они были против множества самых разных физических и юридических лиц — главным образом, религиозных по своему характеру, и в большинстве своём находящихся в США, — которые распространяли по средствам массовой информации истории о том, что компанию якобы контролируют сатанинские силы. А началось всё из-за логотипа КХ, который изображал рогатого и бородатого

мужчину, носящего лавровый венок и обвитого кадуцеем. Многие американские фундаменталисты ошибочно интерпретировали логотип как классический языческий символ оккультного божества, а затем развили из этого целую теорию о “дьяволопоклонническом” характере группы. Они охотно пропагандировали свои взгляды на связь конгломерата с сатанистами. И со временем даже вполне адекватные люди начинали избегать связей с конгломератом.

Хирон очистил своё доброе имя, попутно разрушив карьеру одного из американских телеевангелистов и приведя к банкротству нескольких маленьких компаний. Хотя во время некоторых заседаний представители КХ действительно казались адвокатами дьявола, агенты конгломерата до сих пор утверждают, что это было необходимо для блага всего коллектива. В конце концов, КХ и несколько их партнёров (главным образом находившихся в собственности конгломерата) представляли собой одну из передовых медицинских корпораций мира. Что касается истории КХ, то ещё с 1904 года корпорация вела деятельность по эффективному и легальному лечению всех известных науке болезней, от астмы до ВИЧ. Для сравнения, общество с ограниченной ответственностью “Вейде” до сих пор является одним из главных производителей медицинских аппаратов - сканирующего оборудования, радиотерапевтических средств и машин диализа. “Бартес Инкорпорейтед” производит неврологическое оборудование и ежегодно вкладывает миллионы долларов в исследование протетических средств. “Джонс-Кляйн-Бёшемп” изготавливает болеутоляющие, совмещая это с производством всемирно известных леденцов и безалкогольных напитков. Но представители Коллектива Хирон неоднократно указывали на непревзойдённые результаты конгломерата в сфере медицинских исследований. Более того, в числе самых эффективных фармацевтических технологий часто встречаются разработки именно их коллектива. А потому адвокаты КХ подчёркивали, что, учитывая необычайную важность деятельности КХ для всего человечества, было совершенно необходимым очистить его репутацию.

Ирония заключается в том, что противники корпорации были не так уж и далеки от истины. За маской фармацевтического конгломерата действительно что-то скрывается.

Главная компания конгломерата, “Хирон Лимитед”, действует уже около ста лет. В документах компании авторство логотипа приписывают основателю Хирона, Эдварду Барретту, который создал его в 1905 году. Но если это так, то остаётся непонятным, почему эмблему компании можно наблюдать на медальоне 18-го столетия, подвешенном над дверью Масонского зала в Лондоне. Почему всё тот же символ появляется в книге запрещённых религий, опубликованной в 1632 г. в Женеве? И почему он выгравирован на декоративном шлеме, входящем в состав баварского пластинчатого доспеха 15-го столетия? И опять же, почему его постоянно упоминают как мотив, который можно найти на фронте затонувшего храма рядом с островом Санторини, который находится под водой уже три тысячи лет и был открыт лишь в 1987 г.?

Возможно, ответ на этот вопрос знают лишь члены совета директоров. Едва ли истинное положение дел известно кому-либо, кроме них. Однако никто до сих пор не знает наверняка, кто входит в этот совет. С момента ухода Эдварда Барретта в отставку в 1921 г. не ведётся никакого перечня руководителей, и Барретт остаётся единственным директором компании, имя которого когда-либо упоминалось в качестве руководителя Хирона. Даже если учитывать успех группы на фармацевтическом поприще, остаётся неясным, как подобная компания могла добиться таких астрономически высоких акций, ни разу не упомянув ни имени, ни личности своего текущего лидера?

В дополнение ко всему, существуют свидетельства об огромном штате сотрудников Коллектива Хирон, не занятых ни в разработке, ни в производстве, ни даже в распространении чудодейственных средств компании и машин диализа. Как существуют и другие свидетельства - об агентах, расследующих сверхъестественные феномены и отлавливающих чудовищ, рабочих, занимающихся содержанием пойманных монстров,

и учёных, проводящих на своей добыче чудовищные эксперименты (используя методы, которые не должны работать в случае с нормальными пациентами).

И это только один из примеров секретной деятельности, в которой участвует так называемый “Отдел полевых операций” конгломерата. Участники Коллектива отлавливают чудовищ, а затем превращают их в морских свинок, или ингредиенты для производства лекарств, или запчастей. И за эту работу сотрудники получают астрономическую прибавку к зарплате.

Кроме того, существуют и другие, более сомнительные преимущества. В наше время, когда большинство крупных компаний то и дело увольняют сотрудников и лишь изредка нанимают их снова в качестве почасовиков, Коллектив Хирон предоставляет работу на всю жизнь, хотя этого сами сотрудники или нет.

Отчасти к этому их обязывает контракт. Однако в значительной степени корпорация привязывает их к себе посредством хирургии. Для того, чтобы приспособить своих агентов ко встречам с созданиями, которых необходимо доставить в лабораторию живьём, специально обученные доктора корпорации изменяют тела “полевых работников”, заменяя их органы и конечности инородными объектами, которые в определённой степени делают их самих чудовищами - вроде тех, которых они отлавливают за деньги. И человек, направляющийся на очередную охоту, прекрасно знает, что внутри него находится целый набор уникальных органов, которые официально числятся в качестве собственности компании. Руководство структуры в прямом смысле слова имеет права на его тело, и у него нет никакой возможности бросить свою работу. Даже если он погибнет на работе, в контракте есть пункт, согласно которому его коллеги обязаны расчленив его тело в отделе научных разработок и вернуть сохранившиеся импланты обратно конгломерату.

Противник

Если кто-либо затрудняет работу конгломерата по сбору ресурсов, агенты структуры, как правило, просто упоминают “Директиву 53”. Речь идёт о Статье безопасности №53, вошедшую в старый устав совета ЕЭС (67/548/ЕЭС). Говоря простым языком, эта статья инструктирует членов компании избегать ситуаций, в которых опасные вещества могут причинить вред окружающим, и призывает их принимать специальные меры по безопасности, прежде чем использовать эти ресурсы.

Несмотря на то, что Европейское экономическое сообщество было распущено более десяти лет назад и давно уступило дорогу Евросоюзу, КХ до сих пор пользуется Директивой 53 как основным принципом действия. Это одна из первых секций “Руководства отдела полевых операций” - тонкой коричневой книжки в мягкой обложке, которая служит Библией для полевых работников Коллектива Хирон.

Руководство было написано в качестве всестороннего справочника, описывающего процедуры взаимодействия с монстрами и служащего краткой энциклопедией по вопросам, связанным с “потенциальными ресурсами” (что переводится с жаргона КХ на нормальный язык как “любое сверхъестественное создание, которое можно поймать и доставить в лабораторию”). Разделы, касающиеся процедур охоты на монстров, предоставляют весьма и весьма ограниченную информацию. Разделы, посвящённые самим монстрам, практически бесполезны: из них можно узнать лишь то, что вампиры питаются кровью и проявляют уязвимость к солнечному свету. Обратные страдают от сильнейшей аллергии на серебро, однако, как специально подчёркнуто в руководстве, КХ не занимается производством серебряных пуль.

На страницах руководства нельзя найти ни логотипа корпорации, ни имени автора, ни серийного номера. На обложке можно увидеть логотип самого Отдела полевых операций (стилизованное изображение охотничьего лука и стрел, отдалённо напоминающих эмблему самого Коллектива). Ни одна страница руководства не упоминает названия корпорации. Речь идёт об абстрактной “Компании”. Время от времени руководство

попадает в руки общественности, однако это не производит никакого эффекта. Хотя сколько-нибудь прямой связи между корпорацией и руководством просто не существует.

Но даже несмотря на это, агенты КХ из всех сил стараются предотвратить попадание книги в чужие руки (буквально: любые, кроме своих собственных) и способны убить любого, кто помешает им забрать книгу назад. Это не означает, что книга хоть сколько-нибудь полезна. Хирон - массивный конгломерат с обширным количеством ресурсов, однако он не более эффективен, чем любая другая мегакорпорация. Попытка вернуть руководство - прекрасный способ погибнуть или найти ещё более пугающий конец своей жизни, причём случается это быстрее, чем ожидают сами охотники. Некоторые члены структуры, уже изрядно уставшие от своей работы, предполагают — хотя и поддерживая анонимность подобных гипотез, — что КХ далеко не столь невежественны в отношении охоты на монстров. Они считают, что по причинам, которые никогда не получают адекватного объяснения, Коллектив намеренно предоставляет своим полевым работникам неточную или даже ошибочную информацию.

Хорошие новости заключаются в том, что хотя агентам лучше не читать это руководство (однако и не выкидывать его прочь - это собственность корпорации), они получают практически абсолютную свободу в вопросе о том, куда ехать и что делать, при условии что они выполняют работу по обнаружению и доставке “потенциальных ресурсов” в лабораторию. С этой целью КХ поддерживает внушительное количество Специальных погрузочных команд, каждая из которых прибывает на место сразу после того, как Отдел полевых операций нейтрализует и обезопасит “потенциальный ресурс”. Тем не менее, они сознательно не перевозят грузы, которые могут оказаться опасными, невзирая на внешнюю нейтрализацию. А потому охотники, вызвавшие погрузочную команду в надежде, что та вытащит их из очередной мясорубки, часто оказываются шокированы немедленным отказом. Впрочем, учитывая, что каждая погрузочная команда представляет собой просто трёх парней на грузовике или вертолёте, их отказ имеет совершенно логическое обоснование.

Вопрос о том, начинать охоту на потенциальный ресурс или нет, зависит от того, считает ли научный отдел Коллектива Хирон то или иное создание заслуживающим изучения. В лабораториях организации содержится не один десяток вампиров и оборотней в различном состоянии здоровья, и если им нужен ещё один, они просто оформляют соответствующий запрос. С другой стороны, агенты, притащившие в лабораторию что-нибудь такое, чего учёные прежде не видели, получают солидный бонус.

Что касается соперников (читай: других охотников), Отдел полевых операций обязан идти на сделки и компромиссы. Учитывая всё это, можно с уверенностью утверждать, что оперативники Коллектива Хирон практически всегда принимают помощь других охотников, однако при этом мешают им уничтожить добычу. Если они не смогут доставить живого противника в научный отдел, то операция будет считаться проваленной. Разумеется, никто им этого не говорит, когда они только подписывают контракт.

Охотники

Кем бы вы ни были, вы не обязательно начинали с участия в деятельности Коллектива. Возможно, вас наняли агенты Бартес Инкорпорейтед, или Аллегра Фармацевтикалз, или Джонс-Кляйн-Бёшемп и их филиалы, или Вейде, или любая другая компания. Вы думали, что будете работать в компании, выпускающей рентгеновские аппараты, ингаляторы или газированные напитки. Стоит ли говорить о пережитом вами шоке?

Вы были блестящим продавцом и отличным руководителем рекламного отдела. Когда вам предложили руководящую должность в Отделе полевых операций, вы сказали: конечно, почему нет? Эх, старина, нужно было читать всё, что написано мелким шрифтом. Не проходит ни дня, чтобы вы ни мечтали вернуться в своё старое кресло к планшету и телефону.

Прошло уже несколько лет с тех пор, как вы закончили свою карьеру морпеха и обнаружили, что единственным вашим навыком по общению с людьми было выбивание глазных яблок и насаживание тела свинцом. Хирон нанял вас в качестве “уборщика” - человека, который заметает следы после особенно грязных ситуаций: не то чтобы вам это нравилось, но пока что у вас нет выбора. Единственный выбор, который у вас есть на данный момент, проходит меж двух полюсов: страдать от кошмаров, связанных с Ираком, или кошмаров, связанных с монстрами.

Вы тоже были уборщиком. Самым настоящим. Со шваброй. Опечатка в документе привела к тому, что вас (вместо какого-то парня, имя которого отличалось от вашего на одну букву) перевели в Отдел полевых операций, и вам вживили какой-то имплант быстрее, чем вы успели сообразить, что случилось и чем вы теперь рискуете. Теперь уже слишком поздно. Внутри вас размещается часть какого-то монстра, а кроме того, вам вручили оружие, которым вы не умеете пользоваться, и руководство, содержание которого не только бесполезно, но даже опасно для применения. Вы по уши в дерьме.

Вы работали специалистом по экономическим слияниям и поглощениям. Никто не знал, что вам всегда была присуща страсть к пыткам, убийствам и прослушиванию Фила Коллинза в свободное время. И только Отделу полевых операций удалось вывести вас на чистую воду. Они поняли, что вы просто прирождённый монстр, и предложили вам работу. Вы приняли их предложение, но уже очень скоро поняли, что и это не выход из положения.

Отделы полевых операций

Коллектив Хирон - чрезвычайно масштабная корпорация, однако в пределах самого Отдела полевых операций прослеживается деление на три основных отряда:

Поисковая группа вмещает в себя основную часть агентов структуры. Это именно те, кто выходит на улицы и охотится на чудовищ, после чего нейтрализует их и вызывает погрузочные отделы.

Агенты, работающие в **Отделе вербовки**, пытаются переманить в корпорацию других охотников. Легче всего это сделать, наблюдая за ними во время охоты. Тем не менее, Коллектив отличается ужасающим коэффициентом сокращений, а потому чаще теряет охотников, чем нанимает их.

Сотрудники **Отдела полевых исследований** главным образом служат шпионами организации. Руководство КХ чрезвычайно заинтересовано в тех структурах, члены которых обладают доступом к необычным силам или предметам, а потому часто посылает своих агентов на поиск подобных людей, их поддержку во время охоты и, при возможности, похищение любых средств, которые оказываются в зоне доступа самого шпиона.

Статус

Статус в Отделе полевых операций можно получить только благодаря эффективной работе — и умению подлизаться к боссу.

- Вы получили руководство полевого сотрудника и подписали контракт, а это означает, что уже очень скоро вам в тело внедрят какую-нибудь биотехнологию - если, конечно, этого ещё не произошло. Вы получаете возможность развивать Тауматехнологии.

- У вас есть официальное разрешение на вызов поддержки, что наделяет вас двумя очками Союзников (Резервные команды КХ).

- Вам уже несколько раз поднимали зарплату, что наделяет вас тремя очками (или тремя дополнительными очками до максимума в пять уровней) Ресурсов. Удачи вам с поиском свободного времени, в которое вы сможете потратить свои сбережения.

Стереотипы

Сеть Зеро: Мы уже не первый раз сталкиваемся с утечкой информации в Интернете, которая перекрывает нам потенциальные источники дохода. Всем полевым агентам мы настоятельно рекомендуем сохранять бдительность, особенно при столкновении с группой, ответственной за публикацию секретных данных. Также мы убедительно просим предпринять меры по защите или уничтожению любых медианосителей, содержащих результаты наших исследований.

Лоялисты Туле: По решению совета директоров каждый полевой агент, столкнувшийся с индивидом, поведение которого соответствует описанному в прилагаемом документе, обязан получить всю информацию, известную этому индивиду. Любые меры считаются допустимыми.

Опергруппа: Валькирия: Недавно мы получили подтверждение своим старым предположениям о существовании американского агентства, преследующего близкие нам цели. Совет директоров не склонен рассматривать их как угрозу. Если вы столкнётесь с оперативниками данного учреждения в полевых условиях, рекомендуется обеспечить безопасность любым потенциальным ресурсам, захваченным вашей командой, и отступить, прежде чем ваши соперники сумеют завершить собственную миссию. При возможности избегайте физической конфронтации.

Эгис Кай Дору: Получение информации об Эгис Кай Дору требует высшего уровня допуска. Тем не менее, информируем вас о том, что Отдел полевых исследований уже давно наблюдает за указанной организацией, и мы твёрдо убеждены в том, что скоро у нас появится более доступная информация по данному вопросу.

Люцифуг
Дети седьмого поколения
“Ад – это окружающие”.

*Дорогой дневник,
Каждую ночь я вижу одно и то же видение.
По мосту идёт человек — я говорю о старинном мосте вроде тех, какие можно увидеть в Праге, или Варшаве, или другой европейской стране, — и не то чтобы он был стар, но ему уже около полувека.
Он идёт с тростью, изогнутой и покрытой лаком, с “кроличьей лапкой” на конце. Наверху с жалобными криками проносятся чайки. Я бы сказал, что действие разворачивается где-то в полдень. Мимо проезжает автобус. Где-то смеётся ребёнок. Я вижу воздушный шар, пролетающий в небе над крышами и верхушками деревьев.
И во время сна я хорошо понимаю, кто это. Не в том смысле, что мне известно его имя, но, я имею в виду, я чувствую, что он один из нас.
А ещё я знаю, что это происходит в тот день, когда мне исполняется 23.
Вот он идёт и вдруг хватается за грудь, из носа начинает хлестать кровь, и тогда он просто наклоняется вправо и падает с моста замертво.
Такое вот сновидение.
Я чувствую, что это делаю я. Это я отправил его в...
Ну, куда отправляются все умершие.
И каждый раз, когда я просыпаюсь от этого видения, в окно стучится крохотный бес — тварь с кожистыми крыльями и рубиновыми глазами, со множеством пастей на её мягкой впалой груди. Маленькие коготки царапают стекло. Эта тварь умоляет меня наказать её, укусить, порезать, ударить.
Я не делаю этого. И никогда не делал.
Но именно этого мне и хочется.
Я ненавижу себя за то, кто я есть.
Чёрт меня поberi.*

Бог может и не существовать, но в мире существует немало доказательств, что Сатана, вечный Противник, Искуситель, Лукавый, действительно существует. Согласно учению Церкви, пока у людей будет свобода выбора, Дьявол не прекратит оставлять своё семя в рядах простых смертных. Большинство христиан, иудеев и мусульман считают, что это просто метафора. И только представителям Люцифуга известно, что это выражение может иметь куда более буквальный смысл.

Каждый из членов этой династии верит в то, что он самый буквальный потомок Люцифера — или другого зловещего Князя Тьмы. Светоносец и его компаньоны всегда наслаждались играми со смертными, и в каждом столетии у Дьявола рождается сын или дочь. Это экстраординарные люди, склонные в великому злу — и приступам колоссальной вины. У них тоже есть свои дети; их родословные расширяются и вбирают в себя всё новые семьи. Их кровь изменяется, смешивается. Иногда даже складывается впечатление, будто на некоторых поколениях этих семей семя Дьявола иссякло. Однако каждое седьмое поколение обнаруживает, что порча Люцифера вновь проявляет себя, и эта система почти никогда не нарушается. Девушка становится женщиной, и внезапно её начинают посещать монстры. Мужчина обнаруживает, что он может вызывать холодные огни, которые пляшут у него в сновидениях. Другого посещает суккуб, который удовлетворяет его желания и выведывает его тайны, которые затем раскрывает его врагам; который предаёт его или даже заставляет его страдать от ужасных мук, нравится ему происходящее или нет.

Некоторые из потомков Люцифера смирились со своим проклятым наследием. Другие нет. Сам Люцифуг существует лишь потому, что есть те, кто готов бороться со своей сущностью. Организация появилась в Милане в девятом столетии: одна добрая леди

благородных кровей использовала услуги генеалогистов и оккультистов, благодаря которым она стала отслеживать семьи Люцифера по всей Европе. Она выходила на след детей седьмого поколения, ждала, пока они родятся, и следила за их взрослением до тех пор, пока они не проявляли своего дьявольского наследия. Когда приходило время, слуги госпожи являлись к ним на порог и предлагали отречься от Сатаны и всех его адских сил и соблазнов. Если они отказывались, посланники леди убивали их или похищали, пока те не соглашались на первоначальное предложение.

Целая кабала специалистов по генеалогии всё ещё действует заодно со своей госпожой, как и её посланники, однако теперь все они стали единой группой Детей седьмого поколения. Их штаб до сих пор располагается в Милане, и их лидером остаётся всё та же статная леди, ничуть не постаревшая с момента своей молодости, которая пришлась на 853 г. н.э. Единственное имя, которое она признаёт при обращении — Люцифуг. Она и есть организация. Это она отдаёт все команды и разговаривает с новыми детьми седьмого поколения, которых приводят к ней, чтобы те обнаружили своё наследие. Она требует, чтобы они поклялись обратиться войной на Ад и всех его поборников, хотя бы они этого или нет.

Противник

Специалисты в Милане продолжают отслеживать родословные и их членов по всему миру. Они отправляют запросы на идентификацию странных личностей и иногда просят агентов леди найти и завербовать (или убить) нового потомка Люцифера, который только что обнаружил своё наследие. Именно так всё и происходит. Милан официально поддерживает связь с 13 ближайшими (с географической точки зрения) коллегами, однако некоторые из них могут быть за сотни или даже тысячи километров от них, особенно на Дальнем Востоке, где Люцифугу долгое время не удавалось отыскать своих кровных братьев.

Представители Люцифуга, что и не удивительно, отличаются куда более либеральным подходом к взаимодействию с монстрами, чем большинство других организаций охотников. В конце концов, их настоящий враг — сам Люцифер, и хотя, по словам агентов структуры, порождения ночи являются творениями Сатаны, далеко не все из них обязаны быть злом в чистом виде. Осознание собственной бесовской натуры часто соседствует с нежеланием агентов структуры использовать собственные демонические силы.

Многие из них предпочитают как можно больше узнавать о своих врагах, прежде чем уничтожить их, давая монстрам шанс обнаружить себя в качестве врагов Дьявола (и тем самым выбыть из чёрного списка самого Люцифуга). Но многие чудовища проявляют совсем иную натуру. Среди вампиров встречаются те, кто считают себя потомками Белиала. Некоторые оборотни посвящают себя духам порока. Многие маги продают души демонам.

Последователи Люцифуга, что и не удивительно, обладают обширными знаниями о мире демонов и ангелов. К демонам у них двойственное отношение. Они ненавидят их, но в то же время многие агенты сами призывают демонических слуг, которых они презирают всей душой (и которые ненавидят своих хозяев в ответ), однако которые следуют их указаниям. Иногда демоны сопровождают их в жизни, собираясь, как дети вокруг школьных учителей, и с изощрённым удовольствием принимая от них любые наказания. Некоторые агенты Люцифуга могут в открытую повелевать дьяволами и демонами. Другие способны их изгонять. Некоторые могут даже заставить демонов выполнять свои указания против их собственной воли.

Ангелы — вот кого боятся последователи Люцифуга. В миланской библиотеке хранятся толстенные фолианты, категоризирующие и перечисляющие по именам посланников Неба, которые варьируются от непостижимым херувимов и серафимов до загадочных и противоречивых квашмалимов. Время от времени один из потомков Дьявола

натыкается на кого-нибудь из этих странных созданий. Иногда ангел убивает его на месте. Иногда - превращает в такое же непостижимое существо. Иногда - освобождает от inferнального наследия. А иногда - наделяет сокровенными тайнами.

Существует лишь один враг, которому агенты структуры никогда не позволят уйти живым: это другие последователи Люцифера, которые прекрасно знают, кто они, и наслаждаются этим фактом, благодаря Сатану за дарованные им силы. Некоторым удаётся ускользнуть от глаз Люцифуга. Некоторые просто не попадают в списки структуры: генеалогисты порой допускают ошибки, попросту не включая врага в перечень явных потомков Дьявола. Но как же забавно бывает, когда Люцифуг натыкается на человека, который не фигурировал в перечне их врагов, но начинает разглагольствовать о своей тёмной натуре прямо у них на глазах. Такие люди всегда возглавляют культы сатанистов или становятся могущественными inferналистами сами по себе. Лишь редкие представители этого слоя общества, чувствуя вину из-за своей inferнальной натуры, переходят на сторону Люцифуга. В глубине души некоторые агенты Люцифуга считают, что подобное положение дел – часть божественного замысла. Однако никто не говорит об этом в глаза самой леди Люцифуг.

Охотники

Вы не присоединялись к Люцифугу. Вы родились в нём. Дьявол в вашей крови, и вы всегда это знали. Обширная сеть пыльных подземных тоннелей под Миланом, уставленных стеллажами со свитками и книгами, заполненными бесчисленными семейными древами, открывают одну-единственную истину: Сатана здесь, на земле. Его потомки рождаются во всех культурах, во всех религиозных сообществах, в любой этнической группе. В мире всегда существует 666 агентов Люцифуга, не больше и не меньше. Как только один умирает, присоединяется второй. Если к структуре присоединяется новичок — значит, где-то только что умер текущий участник структуры. И так продолжалось на протяжении всей истории человечества.

Вы узнали секрет своей династии на 23 День Рождения, как и практически все ваши товарищи, каждый из 665 остальных. У вас есть великая сила. Возможно, вы этого ещё не знаете. Возможно, вы подавляете её в себе, подсознательно отвергая её из-за видений, которые преследуют вас каждую ночь. И вы до сих пор пытаетесь игнорировать странные вещи, происходящие с окружающими.

Вы — молодой человек из католической семьи, и вы всё время ищете искупления из-за этих постыдных видений, полных секса, и смерти, и адских огней, и вы пытаетесь следовать священным обетам. Возможно, вы даже хотите стать священником.

Вы клубный тусовщик, и вам нравится одерживать верх над своими врагами и наскучившими любовницами. А всё потому, что у вас всегда было много друзей, которые готовы сделать всё, о чём вы попросите. Большая часть из них обладала человеческим обликом. Но некоторые – отнюдь нет. А затем эти ребята пришли к вам, обвинили в грехе и потащили в Милан, со связанными руками и кляпом во рту, заперев в контейнере. Затем они бросили вас в клетку и стали промывать мозги, и вы начали раскаиваться, потому что у вас не было выбора.

Если бы вас не преследовали эти ужасы и припадки угрызений совести, начавшиеся после того, как они нашли вас, и начали бить током, ремнями и применять даже менее земные способы пыток, возможно, вы действительно почувствовали бы искреннюю и страстную ненависть к своей inferнальной натуре и правда захотели бы ополчиться против неё.

Фракции

Люцифуг — не из тех организаций, которые действительно делятся на “фракции” как таковые. Будучи полноценной структурой, он обладает единой централизованной властью в Милане, однако его агенты рассеяны по всему миру. И всё же, с течением времени его

агенты сталкиваются друг с другом и обмениваются идеями, формируя тем самым некоторые популярные философии.

Отречение воплощает философию, которой придерживаются большинство агентов структуры. Это охотники, искренне верящие в то, что Дьявол — источник зла и что это зло нужно отбросить от человечества на веки вечные. Они наблюдают за монстрами и чернокнижниками, стараясь понять, борются ли они со своей натурой. Тех, кто не погрузился во зло, оставляют жить. Тех, в ком признают инкарнацию зла, уничтожают без колебаний.

Примирение пропагандирует новое миропонимание, согласно которому члены структуры по-прежнему следуют воле Дьявола. Выполняя работу Господа по уничтожению зла, они, дети Дьявола, дают своему проклятому отцу возможность искупить свой грех и вернуться обратно на Небеса. И если Люцифер когда-нибудь будет прощён, то, по словам этих охотников, Ад просто исчезнет, и не будет больше ни боли, ни порочных страстей. Даже человека допустят обратно в Рай. Таково, по их мнению, предназначение Люцифуга.

Истина — философия, получившая наименьшее признание среди агентов организации. Приверженцы этой доктрины верят, что им далеко не всё рассказали о том, кто они и что должны делать в этом мире. Кто такая эта леди Люцифуг и почему она хочет, чтобы её последователи выполняли именно эту работу? Чего она добивается на самом деле? Как она ухитрилась прожить 1200 лет? Может быть, это дочь Сатаны? Или его супруга? Или сам Дьявол? Философия Истины подходит тем, кто задаётся вопросами вместо того, чтобы попросту выполнять то, что им сказано. Они борются с силами зла, потому что это необходимо, однако они действительно всеми силами пытаются достичь понимания истинной картины мира, узнать правду о собственной организации и её основательнице. В последние годы они образовали нечто вроде тайного общества и ведут секретную жизнь среди остальных членов структуры - или, во всяком случае, они на это надеются.

Статус

Последователи Люцифуга не признают “должностей” как таковых. Статус они получают только за успешную борьбу с монстрами и проявление своей надёжности для других представителей организации.

- Вы только что примкнули к структуре. На этом уровне вам только объясняют, какими силами вы владеете, а возможно, даже обучают ими владеть. Вы поняли философию организации. Возможно, вы уже были однажды в Милане, однако большую часть инструкций вы получаете по телефону или электронной почте, если вообще что-либо получаете. Вы можете вкладывать очки Преимуществ в Возмездие.

- Вы положили конец деятельности множества жутких чудовищ. Вы заработали репутацию человека, способного хранить секреты. Вы постоянно поддерживаете связь с Миланом и можете приезжать туда и просматривать данные в библиотеке в любое время, когда у вас есть деньги на билет. Вы получаете два очка Ресурсов, которые можно вкладывать только в потребности Бдения.

- Вы неоднократно виделись с госпожой Люцифуг, и она несколько раз поручала выполнение кое-каких заданий лично вам. Возможно, у вас уже есть мысли о том, кем она является на самом деле, хотя, разумеется, на этом уровне Статуса вы уже не будете трепаться об этом с кем попало. Вы получаете Наставника четвёртого уровня, в роли которого выступает сама Люцифуг.

Стереотипы

Долгая ночь: Однажды я получил неожиданную поддержку от одного мужчины, который дрался с порождением тьмы, как никто другой. После того как тело вампира рассыпалось прахом, нам удалось перекинуться парой слов. Его убеждения... тронули моё

сердце. Я бы хотел работать с ним рука об руку, но, боюсь, не стоит ему показывать, на что я способен.

Нуль Мистерии: Тем или иным образом учёные соприкасались с потусторонним миром на протяжении всей истории человечества. Это одна из худших частей, которые могут выпасть на долю смертного. Они наивные, как щенки. Они всё хотят о тебе знать, хотят знать о монстрах и демонах. Но они ничего не делают. Только фотографируют необычные образцы внеземных организмов, рисуют скетчи и что-то вносят в свои планшеты.

Восходящие: Эти ребята с наркотиками? Лично меня они немного пугают. Это очень древний орден, черпающий силу в том же, что и мы, хотя я не думаю, что им было бы приятно об этом узнать. Субя по всему, они фанатично следуют своей цели. А это лёгкий способ попасть в Преисподнюю, даже не заметив, как это случилось.

Маллеус Малефикарум: О, я всё о них знаю. Не приближайтесь к ним. Они рыщут в поисках ведьм и демонов, а потому находятся на нашей стороне в войне с силами зла, однако они способны на ужасающие поступки, и они с лёгкостью сожгут тех, кто попытается вмешаться в их деятельность даже с самыми благими намерениями.

Маллеус Малефикарум

Теневая паства

“Еретики не заслуживают милосердия”.

О'Малли швырнул чудовище сквозь окно эркера, и оно приземлилось среди осколков, тщетно пытаясь встать. Дотти была уже там. Она замахнулась рукояткой пистолета и отправила монстра обратно на тротуар.

Голова стала покачиваться туда и обратно на костяных плечах. Однако порезы и ссадины на лице практически сразу начали затягиваться. Язык монстра, похожий на язык кобры, начал выстреливать в воздух.

— Вот и первый знак выселения духа, — произнёс Падре. Не то чтобы он был настоящим священником, но ему нравилось одевание, а родословную он возводил к двоюродному или троюродному брату Папы Иоанна Павла. Дотти подошла к нему, и вместе они затащили плюющего безумца в фургончик Кэдди.

— Разве я не говорила, что Господь благоволит вам? — с нервным смешком спросила Дотти, захлопывая двери фургона.

О'Малли вышел наружу — просто прошёл сквозь разбитое окно, в котором уже трудно было что-то сберечь, — крепко вцепившись в голову так, чтобы кровь не забежала в глаза. Он увидел, как на него смотрят товарищи по ячейке, и отмахнулся:

— Расслабьтесь, бывало и хуже.

— Вы можете мне ещё раз объяснить, почему мы не можем изгнать беса сами? — спросила Дотти, поочерёдно опираясь то на носки, то на пятки (охота всегда приводила её в азарт). — Мы — праведники. Мы — часть знаменитого Молота ведьм. Мы даже ходим на исповеди. Почему бы нам не сделать всё самостоятельно?

— Не говори глупостей, — сказал Падре. — Это должен сделать настоящий священник. Настоящий экзорцист. Здесь дело не в вере, а в самой работе. Нужно следовать проверенной формуле, правильно всё рассчитать. Мы — католики, это верно, но мы не обучались на подлинных экзорцистов. У нас есть сила Благословений. Но им известны другие секреты. Каждый должен заниматься тем, что умеет лучше всего.

— Падре говорит дело, — кивнул О'Малли. Он собирался было сказать ещё что-то, однако в этот момент фургончик начал покачиваться, а создание, запертое внутри, принялось выкрикивать реплики на арамейском.

О'Малли просто вздохнул и добавил:

— Нам лучше идти. Чем раньше мы избавим его от беса, тем лучше будет для него.

— Аминь, — подытожила Дотти. — Я поведу.

Образ инквизитора — католического охотника на ведьм из средневековья — живёт в сознании человечества до сих пор. Это образ мужчины с мрачным лицом, с калёным железом и цепями в руках, который жгёт, душит и топит что извергов, что невинных жертв в попытке узнать правду об их душе. При мысли об этом хочется вздохнуть с облегчением. Ведь такого больше не происходит?

Разумеется — происходит. До сих пор в мире существуют охотники на ведьм, и их до сих пор поддерживает Церковь. Инквизиция просто влилась в знаменитую Конгрегацию доктрины веры. Охотники на ведьм выжили, спрятавшись от человеческих глаз в обличье Маллеус Малефикарум, Молота ведьм, Теневой паствы.

В пятнадцатом столетии от Рождества Христова Генрих Крамер и Якоб Шпренгер опубликовали книгу, руководство по охоте на ведьм, которая носила название “Маллеус Малефикарум”. Она оказалась достаточно влиятельной, чтобы привести к мучительной смерти тысяч людей. Неудивительно, что в пределах нескольких лет после издания книги Папа признал её еретической. Это не остановило людей от следования книге, однако даже при этом кажется странным, что всего 80 лет спустя Папа Павел III сформировал группу с таким же названием — группу, призванную охотиться на прислужников Сатаны. Хотя из этого и не делали большого секрета, учреждение Маллеус Малефикарум публично не

афишировалось, а потому главным образом пользовалось полномочиями, полученными благодаря той же печати *regimini militantis Ecclesiae*, которая вдохнула жизнь в Общество Иисуса — совершенно иную организацию со столь же неоднозначной репутацией.

Почему Папа Павел основал организацию, основанную на еретической книге? Теории заговора сопутствуют обсуждению многих крупных (и малосущественных) событий, связанных с историей католической церкви, и учреждение Маллеус Малефикарум — не исключение. Согласно некоторым из таких теорий, Павел преследовал собственные цели; согласно другим, организация представляет собой лишь марионетку в руках некоего тайного ордена, подлинная цель которого — помогать Папе избавляться от своих оппонентов.

Практически очевидно, за основанием структуры стояли могущественные силы. Однако, судя по всему, в наше время лишь три человека знают, что истинным основателем Молота ведьм был человек по имени Амброджо Баудолино. Баудолино был исключительным человеком. Он был достаточно умен, чтобы извлекать пользу из бесед с Его Святейшеством, невзирая на то, что он был всего лишь провинциальным епископом. Он был достаточно талантлив, чтобы убедить Папу основать Маллеус Малефикарум и при этом заставить его считать, что это была его собственная идея. Больше, чем о ком бы то ни было, Амброджо знал о вампирах. Горькая правда заключается в том, на протяжении множества лет он сам служил одному вампиру, пока наконец — и это только одно из проявлений его экстраординарного характера — не сумел освободить себя и уничтожить создание, которое контролировало его разум. Сокровенным желанием Баудолино было учреждение организации, которая бы гарантировала, что больше никто не пройдет через те муки, которые довелось испытать ему. Баудолино добился неофициальной власти над организацией уже в первую ночь её существования. Он наделил своих охотников достаточным объёмом информации, чтобы они могли отлавливать по вампиру каждый раз, когда выходили на ночные улицы.

Хотя вампиры давно научились прятаться от охотников, война Маллеус Малефикарум с силами зла продолжалась и продолжается до сих пор — буквально до сегодняшнего дня. Первоначально все члены Теневой паствы были монахами или монахинями, однако в 20-ом столетии это ограничение постепенно начало ослабевать. Теперь они принимают в свои ряды даже мирских участников, и организация обладает высокопоставленными контактами в пределах множества мировых правительств и даже в полиции, что означает, что даже при отсутствии официальной юрисдикции полицейские офицеры и специалисты по медицине порой обеспечивают группы Маллеус Малефикарум своей профессиональной поддержкой.

Даже несмотря на это, методы святой инквизиции ничуть не изменились за прошедшие годы. Охотники Молота ведьм ведут трудный, глубоко аскетический образ жизни, посвящая себя молитвам и размышлениям. В сущности, у них в жизни нет ничего, кроме охоты, хотя они и считают своей священной обязанностью приглашать в свои ряды новых охотников, особенно из числа католиков.

Эти мрачные инквизиторы ведут непрерывную войну против ужасов ночи и используют самые жестокие методы борьбы, чтобы побеждать в этой войне. Если время от времени из-за их действий страдает или погибает невинный — что ж, это прискорбно, однако его боль оправдана значимостью его смерти для дела Теневой паствы.

Противник

Осведомлённость структуры о мире нежити необычайно глубока и обширна, однако и в их архивах встречаются заметные упущения. В то время как члены Маллеус Малефикарум хорошо понимают, что вампиры сформировали своего рода тайное общество, они не вдаются в детали, поскольку это ничуть не помогает им в уничтожении кровососущих созданий и только приводит к терминологической путанице. Полезно знать, что одна фракция отличается традиционалистской и патриархальной структурой, другой

свойственны радикальные действия, третья вообще разработала что-то вроде своего еретического христианского учения, а четвёртая поклоняется Белиалу, но всё это мелочи. Главное — знать, что кресты и святая вода практически никогда не отпугивают вампиров, и понимать, что нежить боится солнечного света и пламени.

С другой стороны, хотя они знают, что кровь вампира вызывает зависимость и глоток крови этого существа сопряжён с опасностью потерять свою волю, они не знают, что при определённых обстоятельствах человек, пьющий кровь вампира, сам может стать бессмертным.

Баудолино прекрасно это знал, а потому держал этот факт в тайне от своих последователей и всегда вырезал малейшие намёки на это открытие из отчётов организации. Он всегда тщательно оберегал этот секрет от окружающих. И он оберегает его до сих пор. Баудолино жив по сей день. Чувствуя приближение старости, Амброджо начал использовать своих охотников для того, чтобы обеспечивать себя кровью бессмертных. Таким образом он сумел прожить до современных дней и ночей, хотя на глаз ему не больше шестидесяти. С официальной точки зрения Амброджо никогда не занимал никаких должностей в структуре: согласно отчётам, он умер в 1601 г. Но неофициально Амброджо Баудолино до сих пор управляет своими последователями и пытается сохранить стабильный приток вампирической крови, которую он употребляет раз в несколько дней, и каждый раз от другого вампира - незадолго до того, как тот отдаёт душу Господу. Горстка участников Теневой паствы знает о существовании Баудолино. Ещё меньше представителей организации знают о леди Люцифуг. Те немногие, кто знают о них обоих, стараются не говорить о встречах, которые раз в десятилетие проходят между этим древним мужчиной и ещё более древней женщиной.

Сразу после вампиров ближайшей категорией существ, приковывающей к себе внимание Маллеус Малефикарум, служат поборники дьявольской магии: члены Молота ведьм обладают обширным, детализированным и - в некоторых аспектах - достаточно точным бестиарием демонов и дьяволов. Чернокнижники также привлекают внимание многих членов структуры. Остальным монстрам эти охотники на ведьм, как правило, не уделяют особого внимания, однако это не означает, что они не попытаются уничтожить их, если случайно обнаружат их существование.

Как бы то ни было, чудотворные способности этих охотников часто приближают их к той категории существ, против которой они же и выступают.

Охотники

Вы католический священник, обученный на экзорциста. Ваша вера начала колебаться прежде, чем вы примкнули к Маллеус Малефикарум. Сказать по совести, вас до сих пор посещают мысли, полные сомнений, однако у вас уже не так много времени, чтобы обращать на них внимание.

Вы только-только закончили семинарию, когда узнали, что вашего брата убило что-то нечеловеческое. Вы погрузились в расследование и обнаружили, что в вашей церкви были и другие люди, занимающиеся изучением этого же инцидента. Вы засыпали их таким количеством вопросов, что в конце концов они просто дали вам работу.

Вы — традиционный богослов, обнаруживший существование вампиров благодаря свидетельствам, найденным через многие века после их погребения. Прежде чем вы смогли опубликовать свою находку, участники Маллеус Малефикарум пришли к вам и сделали предложение, которое вы не смогли отклонить.

Вы терапевт, оба ребёнка которого умерли при обстоятельствах, о которых вы не любите говорить. Методы, которыми вы расправились с этой тварью, произвели впечатление на одного старого охотника, который воспользовался своими связями, чтобы сделать вас своим послушником в ордене.

Вы строитель по профессии и хороший семьянин, однако прежде всего вы — образцовый католик. Вот почему вы ввязались в ту драку, когда, возвращаясь из бара,

увидели, что кто-то напал на вашего священника. Велико же было ваше удивление, когда вы поняли, что этим “кем-то” был вовсе не человек, а чудовище. Даже несмотря на то, что вы изрядно поддали, вам удалось задать этой твари такую трёпку, что она просто рассыпалась прахом. А неделю спустя вы получили новую работу. Теперь по ночам вы работаете даже больше, чем раньше.

Братства и ордены

В структуре Маллеус Малефикарум существуют несколько неофициальных течений, каждая со своей методологией и стремлениями.

Орден святого Лонгина назван в честь сотника, некогда хранившего легендарное Копьё Судьбы. Участникам Маллеус Малефикарум хорошо известно, что некоторые вампиры сами поклоняются Лонгину (хотя причины этого явления до сих пор остаются для них загадкой), однако не стоит усматривать никакого совпадения в том, что самые безжалостные и фанатичные охотники на вампиров называют себя в честь этого святого воина.

Орден святого Амвросия состоит из учёных и детективов, которые медленно и методично работают над решением опасных ситуаций, которые часто приводят их к конфликту с чародеями и чернокнижниками (зачастую владеющими сводом знаний, которые могли бы ускорить работу ордена).

Братство святого Афанасия в определённом смысле зеркально отражает эти подгруппы, поскольку оно представляет собой воинственное крыло католической церкви, одобряющее силовые, оперативные методы решения проблем. Если последователи святого Амвросия вычитывают свои тайны в книгах и ищут знаний, то апологеты святого Афанасия полагаются только на ружья и бомбы. Они нуждаются в постоянной поддержке других членов своего братства, однако это не останавливает их от практически беспрерывной междоусобицы.

Статус

Руководство структуры предоставляет высокие позиции тем, кто отличается хорошим послужным списком в защите смертных от посягательств чудовищ и/или уничтожении монстров - в особенности вампиров.

- Вы приобщились к тайной деятельности Теневой паствы. Вы получили доступ к Библиотеке Благословений и теперь можете вкладывать очки Преимуществ в приобретение соответствующего Достижения.

- Вы заслужили достаточное уважение в рядах Маллеус Малефикарум, чтобы пользоваться почтением везде, где бы ни оказались. Вы получаете бесплатное очко Статуса в Церкви.

- Вы получаете доступ к казне католической церкви, которая наделяет вас тремя очками Ресурсов, которые можно использовать только в целях охоты.

Стереотипы

Долгая ночь: Велика же наша печаль во времена, когда многие из католиков, которые должны были остаться у груди Матери Церкви, пали жертвами чудовищной ереси. Они не доверяют нам. Однако порой враги наших врагов становятся единственными, кого мы можем назвать союзниками.

Профсоюз: Нам хорошо известно о группах простых людей, которые объединяют усилия в целях взаимопомощи. Среди них встречаются и добрые католики, которые всегда готовы помочь нам и подчас даже приводят с собой друзей. Воистину, это пехотинцы в армии Господа Бога. Иногда они оказываются лучшим ресурсом, которым мы обладаем.

Люцифуг: В наших документах содержатся упоминания о фигуре, которая осуществляет свою порочную деятельность на протяжении сотен лет и скрывается под

именем демона Люцифуга. Само собой, это наследственный титул. Его носительница называет себя в честь Герцога Преисподней. Однако меня озадачивает то обстоятельство, что её слуги отчаянно выжигают и выкорчёвывают то зло, которому они должны были поклоняться. Было бы любопытно узнать о них больше. К несчастью, Кардинал запретил нам дальнейшие расследования. И это самое странное.

Опергруппа: Валькирия: Им неизвестно, что мы прекрасно о них осведомлены. Но до тех пор, пока они будут один за другим приходить к нам на исповедь, мы продолжим своевременно узнавать о каждом их шаге. Само собой, нарушение тайны исповеди - не самый лёгкий поступок. Я ненавижу себя за то, что мне приходится это делать. Действительно ненавижу. Однако... этого требует Бог.

Опергруппа: Валькирия

Люди в чёрном

Палящее солнце медленно поднималось над маленьким бетонным бункером. Завитки пыли проносились через подъездную дорогу. Чарли Гэльвестон — одетый в городской камуфляж своего стандартного спецназовского обмундирования — лежал в канаве, прильнув одним глазом к оптическому прицелу. Его команда лежала в нескольких футах за его спиной, также сканируя область сквозь росчерки оптических прицелов.

— Ну, как продвигается? — спросил над ухом знакомый голос. Это мужчина в тёмном костюме и солнцезащитных очках спрыгнул в канаву. На его лице сияла жемчужная улыбка.

— Привет, федерал, — пробормотал Гэльвестон.

— Привет, спецназ, — отозвался мужчина в костюме, агент Роджер Крик, который казался слишком уж довольным для человека, работающего в семь утра.

— Здесь не место для ваших дипломатических трюков, Крик. Мы имеем дело с культом. И все они настроены чрезвычайно агрессивно. Вооружились для какой-то войны. С ними их грёбаный лидер, и сейчас проверяется информация о заложниках.

— Я знаю, знаю, — ответил Крик. — Билли “Каролина” Касл. Это правда, что ему наплевать на обычные пули?

— Нет, мы не с этим работаем, — с лёгким раздражением отозвался Гэльвестон. — Парень, о котором ты говоришь, — Уэйн Креббинс, и он не сектант, а чёртов серийный убийца.

— А, ну да, ну да. Потрошитель. А мистер Касл способен на... что?

— Понятия не имею. Наверное, гипнотизирует добропорядочных граждан или проделывает какое-нибудь дерьмо с их мозгами. Мы не пробовали выяснять.

— Ясно, ясно. И вы надеетесь решить всё одним точным выстрелом? Окна-то заколочены намертво.

Гэльвестон отвёл глаз от прицела.

— Я сделал специальный запрос в арсенале. С этим прицелом можно спокойно видеть сквозь дерево. Послушай, Крик, почему бы тебе не вернуться домой? Это не твоя забота. Тебе ведь не нравится пачкать руки, а здесь скоро станет жарко.

— У меня тоже есть кое-какое дельце.

— Дельце? У тебя только одна задача: дать мне и моим ребятам выполнить свою работу.

— Видишь вон там? Вдалеке?

Кирк указал куда-то вперёд. Гэльвестон перевёл взгляд и заметил на горизонте маленький пульсирующий объект, за которым поднимались клубы пыли.

— Ну и что это за дерьмо? — спросил он.

— Фургон с репортёрами девятого новостного канала. Когда они окажутся здесь и пронюхают, что происходит, мне нужно будет сказать им несколько правильных слов. Потому что если они доберутся до вашего отряда и вы произнесёте при них словосочетание “Ветвь Давидова”, то здесь окажется целая армия журналистов, полиция, ФБР или даже психопаты из ОРСУ²³. Вам это нужно? Не думаю.

Гэльвестон почувствовал, как напрягается его горло.

— Да. Я тоже не думаю.

— Прекрасно. — Кирк откинул полу костюма: вместо пистолета в кобуре у него красовались три ипприца, поблёскивающие на ярком солнце. — Тогда позвольте мне делать свою работу, пока вы будете заниматься своей. И тогда СМИ надолго от вас отстанут.

²³ В оригинале *VASCU*. Отдел по расследованию серийных убийств, фигурирующий в книге “*Slasher*”.

Факт: В декабре 1927 г. американская армия провела череду операций в нескольких прибрежных городах штата Массачусетс. Этих городов больше не существует. Их жители бесследно исчезли. **Факт:** В 1947 г. неопознанный летающий объект потерпел крушение около военной базы Розуэлл, расположенной в штате Нью-Мексико. На место аварии немедленно выдвинулись правительственные агенты, которым было поручено устранить свидетельства инцидента. **Факт:** В ноябре 1963 г. был убит Джон Ф. Кеннеди. Американское правительство провело необычайно закрытое расследование по этому делу. **Факт:** В 1960-ых и 70-ых северную Калифорнию терроризировал серийный убийца по прозвищу Зодиак. Полиция не сумела его поймать. Тем не менее, к концу означенного периода времени цепочка преступлений резко оборвалась. **Факт:** В августе 1997 г. машина принцессы Дианы попала в аварию при загадочных обстоятельствах. Погибла сама Диана, её водитель и промышленник, с которым она встречалась всё это время. Если авария была спланирована, можно ли утверждать, что злоумышленник собирался убить именно Диану? Впрочем, вы можете задать себе и ещё более интересные вопросы. Например, вы никогда не задумывались над тем, кто стрелял в Авраама Линкольна?

Теоретики заговора вполне могли навязать вам мысль, что за всеми этими событиями стоит правительство. Само собой, они не знают этого наверняка. Кто *знает* факты, так это сотрудники Опергруппы: Валькирия. Они знают, почему погибла Диана и где находится могила с останками пилота, найденного среди обломков НЛО. Они знают, кто *не* стрелял в Кеннеди. И они знают, что по ночным улицам бродят вампиры, оборотни, демоны и души умерших людей.

Всё это началось в 1865 г., когда наспех организованная группа правительственных агентов (во главе с человеком по имени Гордон Вест) потерпела неудачу, когда её члены пытались спасти Авраама Линкольна из клешней создания, не упоминавшегося ни в одном учебнике биологии. Понимая, что в целях поддержки Союза²⁴ они должны скрыть истинные обстоятельства гибели президента, агенты организации завербовали двойника и втайне от бедолаги наняли Джона Уилкса Бута последовать за ним в театр и сделать своё дело, прежде чем кто-нибудь обратит внимание на несоответствия в образе “президента”. С тех пор эта группа не прекращает охранять США от сверхъестественных сообществ и продолжает скрывать факты о самом их существовании. Они всегда действуют по прямому указанию американского правительства в обход обычных государственных структур.

В 1944 г., когда стало ясно, что некоторые из известных нацистских деятелей заключают союзы со сверхъестественными сообществами, структура была преобразована в Опергруппу: Валькирия по прямому указанию Объединённого комитета директоров. Президент об этом так и не узнал. В период с июня 1944 г. по апрель 1945 г. Опергруппа работала рука об руку с американской и британской армиями в Европе. Вооружённые только смекалкой, крепкими кулаками и автоматами, члены новоиспечённой группы победили и захватили живьём нескольких андрогинных нацистских магов, две стаи оборотней-людоедов, несколько дюжин ходячих мертвецов самых разных видов и больше вампиров, чем, как они предполагали, вообще существует в этом мире. В половине случаев эти “аномальные сущности” (или просто АС) дрались только между собой и не представляли большой угрозы для человечества, однако это не волновало руководство структуры. Они были опасны сами по себе, и к тому же, люди из Опергруппы были слишком уж сильно заинтересованы в этих созданиях, чтобы отпустить их лишь на том основании, что они не нападали на союзников США.

Многое тогда перевернулось с ног на голову. После инцидента в Розуэлле (это первый пример успешно проведённой операции по дезинформированию населения) Опергруппе: Валькирия удалось исчезнуть с глаз простых граждан. Её миссия заключается в том, чтобы защищать США от сверхъестественных сил. Лишь горстка высокопоставленных

²⁴ Имеются в виду штаты Севера во время гражданской войны.

лиц в государственном аппарате знает о существовании группы. И президент не входит в число этих лиц.

Любая история о зловещих “людях в чёрном”, которые расследуют паранормальные происшествия; любой слух об оперативниках в чёрных костюмах, о вооружённых сотрудниках спецотрядов, спускающихся с чёрных вертолётов и забирающих с собой неугодных людей, о судьбе которых с этого момента никто ничего не знает; любая теория заговора и история об НЛО — всё это может иметь самое непосредственное отношение к Опергруппе. И да, она принимает участие в самом настоящем заговоре, цель которого — сохранять людей в блаженном неведении относительно положения дел в этом мире.

Или, если точнее, оперативникам нравится так утверждать. В действительности они всё ещё представляют собой правительственное агентство, и точно так же, как и любое другое правительственное учреждение, Опергруппа страдает от случаев кумовства и некомпетентности некоторых сотрудников. Иногда эти факторы даже подвергают опасности жизни оперативников, занимающихся полевой деятельностью. Разведчики часто оказываются столь же ленивы, что и те ребята из ЦРУ, которые получают “секретные данные”, просматривая новости по кабельному телевидению. Они обладают довольно обширными данными касательно множества аномальных существ, однако прежде, чем эти данные станут удобочитаемыми, сотрудникам необходимо пройти через гору бюрократических процедур и заполнения бланков.

Кроме того, они вынуждены работать с оглядкой на бюджет. Разумеется, оперативники получают чёрную наличность, однако нельзя забывать, что этот бюджет несколько не превышает бюджет УНБ, не говоря уже о ФБР. А потому следует задаться вопросом, откуда у них появились все эти чёрные вертолёты, или это огромное подземное сооружение в Аризоне (или вы думали, что Нью-Мексико - такое же пустынное место, каким его показывают в кино?), или хорошо финансируемый отдел научных исследований?

И если задача Опергруппы - защищать американский народ от АС, то почему им беспрерывно поручают выслеживание и похищение “опасных лиц” вместо непосредственного уничтожения чудовищ? Почему руководство настаивает на содержании многих АС в подземных тюрьмах? Почему агенты, случайно разузнавшие те или иные секреты об обществе сверхъестественных созданий, смещаются с должности?

Возможно, приисходит нечто такое, о чём не сообщается рядовым членам организации. Опергруппа обладает долгой и очень тёмной историей формирования, однако что если и она представляет собой обычную фальсификацию? Что если ничего из рассказанного в истории организации не соответствует действительности? Что если группа служит просто прикрытием для чего-то совсем иного? Возможно, у руководства структуры уже есть далекоидущий план, в хитросплетения которого не посвящают простых агентов организации? Более того, агентство могло пасть жертвой вторжения со стороны чудовищ. Кто знает, может, оно и вовсе работает на чудовищ, против которых оно же должно бороться?

Хотя нельзя отрицать, что всё это напоминает рассуждения параноика.

Противник

Опергруппа выработала чёткую процедуру контакта с большинством АС: доложить, произвести наблюдение, оценить, доложить снова, нейтрализовать или вызвать подкрепление.

Тем не менее, мало кто из агентов структуры придерживается этой процедуры дословно. Ревущий гибрид человека и зверя, наткнувшийся на оперативников, не будет ждать, пока те сообщат об увиденном, дадут оценку противнику и примут меры по его захвату. Жёсткая структура организации, основанная на деятельности множества разных ячеек, официально требует прохождения целой цепи инстанций, прежде чем тот или иной охотник получит доступ к Передовому вооружению. Тем не менее, многие агенты уже

настолько привыкли к практически неисчерпаемому бюджету организации, что используют их безо всякой экономии. Впрочем, агенты, замеченные в необдуманном использовании ресурсов организации, часто заканчивают свою карьеру в специальной тюрьме, переодетые в оранжевый комбинезон и обработанные настолько, что они и сами уже не помнят своего имени.

В арсенале Опергруппы содержится не одна тяжёлая пушка, однако самые впечатляющие эффекты этих образцов современного вооружения необходимо уравнивать пониманием того факта, что общественность не должна узнать о существовании подобного снаряжения, не говоря уже о других группировках охотников.

Охотники

Вы исследовали подозрительные упаковки в почтовой службе США. Через некоторое время вам стали одна за другой попадаться упаковки, содержание которых вам просто не удавалось определить. Подумав как следует, вы не стали сообщать о своих находках начальству, и когда за вами пришли чудовища, у вас под рукой было то, что позволило выйти живым из этого ада. На следующий день вас приняли в Опергруппу. Их оборудование весит немало, однако работает без перебоев. Что касается пушки, которую вы получили, то это даже не пистолет, потому что он просто... издаёт звуки. Ваша жизнь так изменилась... подумать только!

Вы – ветеран спецназа. Как-то в Кабуле вам довелось столкнуться с тем, к чему вас не готовили. Однако вы сами разобрались с этой тварью, так и не решившись доложить о случившемся своему начальству. И всё-таки Опергруппа каким-то образом узнала об этом случае. Теперь вы уже неделю как работаете в Штатах, в чёрном костюме и при галстуке. Как же хорошо быть дома!

Вы работали в управлении по охране окружающей среды, расследуя случаи загрязнений, угрожающие жизням людей. Как-то раз вам в руки попали образцы поистине необъяснимой субстанции (которую вы могли бы описать разве что как маслянистую грязь, принявшую форму мандалы). И сообщения об этой находке оказалось достаточно, чтобы Опергруппа приняла вас на работу, попросив разве что подписать обязательство о неразглашении данных.

Вы были агентом ФБР. И вы знали об НЛО. Вы старались не слишком-то сильно совать нос в эти дела — хватит с вас этого идиота в офисе, который всё время шепчет, что “истина где-то рядом”, — однако время от времени вы вносили свои соображения касательно происходящего в секретный документ у себя на компьютере. В один из рабочих дней файл неожиданно исчез. А на следующий день вам сообщили о переводе.

Подразделения

Опергруппа подразделяется на несколько специальных отделов и департаментов, многие из которых занимаются полевой деятельностью и состоят из совершенно обычных сотрудников. Однако, хотя департаменты наподобие Отдела информационной безопасности или Отдела исследований представляют собой совершенно закрытые группы (что порождает вопрос: по каким критериям отбирают их членов?), оперативники часто становятся представителями одного из следующих подразделений:

Проект СУМРАК занимается расследованием ситуаций, связанных с АС, получившими классификацию Н (нечеловеческая) и С (социальная), что апеллирует к подгруппе данных существ. Оперативники, занятые в проекте, исследуют существ, подобных обыкновенным людям или даже входившим в ряды простых смертных какое-то время назад, при условии, что те формируют особые кабалы, культы, ордены и иные тайные общества. В число агентов подразделения входит большинство полевых агентов организации. Они хорошо понимают, что уничтожение НС/АС не всегда решает проблему, которую представляет существование общества, в котором состоит жертва, а

потому посвящают себя накоплению информации и ведению тщательного наблюдения. Некоторые даже работают под прикрытием в обществе своих противников.

Агенты, участвующие в **Проекте ФОРТ**²⁵, пытаются изучить внеземные феномены или явления, принадлежащие иным измерениям. В частности, они занимаются изучением пришельцев, хотя многие из них расследуют ситуации, связанные с феями, демонами, призраками и чужеродными сущностями, которые не принадлежат этому миру. Членам данного подразделения присущ наименее научный подход, поскольку во многом им приходится черпать методологические знания из фольклора и религии. Считается, что многие из них столь же безумны, что и гражданские, одержимые теорией заговора.

Проекте АДАМСКИ получила своё название от печально известного шарлатана, который сумел убедить многих людей в том, что он поддерживает постоянный контакт с обитателями Венеры. Оперативники Адамски работают на городских улицах: их задача - скрывать существование АС от простых людей, распространяя дезинформацию среди гражданских, которые, выражаясь простым языком, давно уже тронулись. Они передают грубо фальсифицируемые фотографии или видеозаписи, демонстрирующие вскрытие пришельца или полёты НЛО, специально подобранным людям, которые начинают распространять эти данные в обществе, словно евангелие.

Статус

Статус в рядах Опергруппы: Валькирия обладает странным и весьма нестабильным характером, как и в любой другой правительственной организации. В частности, кумовство и удобство выдвижения того или иного охотника на соответствующую должность играет не меньшую роль, чем его заслуги.

- Как и любому новому рекруту, вам в плечо или бедро вживили чип, позволяющий пользоваться гипертехнологическим арсеналом организации. Конечно, вы ещё не получили доступа к самому лучшему вооружению и оборудованию, и вам ещё не сказали, почему вы должны заниматься тем, что вам поручает начальство, и вообще вам начинает казаться, что у вас худшая работа на свете. Однако вы получаете редкую возможность потратить несколько очков Преимуществ на освоение Передового вооружения, хранящегося в арсенале структуры.

- Вы упорно прокладывали себе путь к руководящей должности — возможно, работая в поте лица, а возможно, используя своих друзей, занимающих соответствующие посты. Как бы то ни было, в трудных ситуациях вы можете рассчитывать на поддержку со стороны Опергруппы, которая наделяет вас двумя очками Союзников (Отряд поддержки). Тем не менее, вы должны оправдать необходимость вызова такого отряда. Помните, что Статус падает куда быстрее, чем растёт.

- Возможно, вы слишком ценны для организации, чтобы вам позволяли часто подвергать свою жизнь опасности. Тем не менее, если вы всё-таки участвуете в операции, то именно вам дают самый лучший боекомплект, лучшую технику и лучших ребят. И даже если вы всё-таки столкнётесь с неприятностями, то вы всегда можете использовать свои связи с другими правительственными агентами, которые наделяют вас тремя очками Контактных, каждое из которых соответствует одному федеральному агентству. Кроме того, вы знаете, кто убил Кеннеди и кто на самом деле сидел в машине с Дианой и Доди.

Стереотипы

Сеть Зеро: Мы наблюдаем за Сетью с 2004 г. Она не представляет угрозы для нашей деятельности — в большинстве случаев их попытки опубликовать факты о существовании аномальных сущностей не встречают никакого отклика в СМИ. Некоторые оперативники, работающие над проектом АДАМСКИ, связывались и с ними. В целом мы рекомендуем

²⁵ В оригинале проекты “Форт” и “Адамски” названы операциями. Тем не менее, судя по другим книгам сеттинга, в данном случае автор текста допустил опечатку.

наблюдение за группой с возможностью дальнейшей вербовки и помощи отдельно выбранным индивидам.

Профсоюз: Добровольцы пытались бороться с АС на протяжении всей истории человечества, однако в начале 2002 нам стало известно о целой базе виджилантов, вербующих новых членов через Интернет. Мы подозреваем несколько человек в способничестве их деятельности. Если вам понадобится дальнейшая информация, просто запросите её в архиве. Как бы то ни было, некоторые из них проявляют себя в качестве полезных союзников, поскольку они позволяют нам экономить ресурсы на поиске аномальных существ. Кроме того, в случае с нанесением повреждений чужому имуществу или гибелью случайных свидетелей вы можете сдать виджилантов властям, не подставляя под удар членов собственной группы.

Коллектив Хирон: Проект СУМРАК следит за деятельностью Коллектива Хирон и связанных с ним консорциумов с 1986 г., когда несколько наших оперативников столкнулись с агентами Коллектива во время рутинной операции по устранению улики. Нам так и не удалось захватить их живыми, однако результаты вскрытия трупов выявили необычные хирургические модификации, очевидно, заимствованные из тел самих АС. Попытки внедриться в ряды Коллектива пока что не увенчались успехом, однако мы разрабатываем новые методы проникновения в их структуру.

Маллеус Малефикарум: В конце 1944 г. мы получили неопровержимые доказательства существования уникальной ветви католической церкви, ведущей собственную охоту на аномальных существ. По нашим данным, это чрезвычайно эффективная, хорошо финансируемая организация, обладающая поддержкой международной церкви и множества религиозных общин, которые иногда служат отдельными подразделениями этого ордена. Мы бы предпочли оставаться вне поля зрения церкви. В связи с этим, нашим агентам рекомендуется избегать взаимодействия с представителями этой организации. Не следует забывать и о том, что они представляют для нас угрозу, а избавиться от них, не привлекая лишнего внимания, чрезвычайно трудно.

Достижения

Охотники не принадлежат к сверхъестественному миру. Они не обладают доступом к жутким способностям, которыми владеют многие из их противников (хотя определённое исключение можно сделать для представителей Люцифуга). Не обладают они и врождённым сопротивлением к ранам и уж тем более — не застрахованы от гибели. Большинство охотников вынуждены противостоять сверхъестественному миру, вооружившись лишь собственной волей, сообразительностью и теми редкими инструментами, которые им удаётся купить в местном магазине спортивных товаров. И всё же некоторые охотники пользуются поддержкой могущественных покровителей, или поддерживают в целостности и сохранности арсеналы с древними реликвиями, или уповают на защиту со стороны падшего ангела, стоящего у истоков их генеалогического древа — если, конечно, верить легендам. Подобные явления наделяют охотников доступом к ресурсам, о которых простые мужчины и женщины могут только мечтать. Кое-кто может посчитать, что обладание такими ресурсами заставляет их самих перейти черту между миром смертных и тайным обществом монстров, против которого они борются: в самом деле, сильно ли отличаются друг от друга колдун, призывающий с небес молнию, и человек, внедряющий рой монструозных паразитов в собственное тело, с тем чтобы использовать их как оружие? Впрочем, другие считают, что если охотник действительно собирается уничтожить обитателей ночи, то ему следует пользоваться всеми возможностями, которые только ему доступны.

Как бы то ни было, Достижения трудно сравнить со способностями чудовищ в том отношении, что они не формируют собственной категории характеристик. Это всего лишь подвид Преимуществ, которые можно приобретать за соответствующие очки точно так же, как любые другие (особенности применения каждого из таких Достижений можно найти в их описании на стр. 67). Большинство Достижений обладают специальными правилами по их применению. Кроме того, каждая организация пристально следит за тем, чтобы секретные силы её охотников не попали в руки соперничающих группировок. Такие правила обговорены в начале каждого из следующих описаний.

Передовое вооружение

Элитные агенты Опергруппы: Валькирия не стали бы доверять свои жизни причудливым колдовским обрядам, древним реликвиям или уродливым биологическим модификациям. Как и подобает представителям лучшим военных структур Соединённых Штатов, члены Опергруппы: Валькирия полагаются на передовые технологии и продвинутые системы вооружения, которые способны помочь им избавиться от своих противников и обеспечить человечеству безопасность от потусторонних угроз.

Начиная боезарядами, которые прорывают эфемерную плоть духов с той же лёгкостью, что и человеческие мышцы, и закачивая винтовками, выпускающими потоки молний, Передовое вооружение Опергруппы: Валькирия наделяет агентов структуры неоспоримыми преимуществами перед созданиями, на которых они охотятся.

Опергруппа: Валькирия строго следит за сохранностью своих технологий. Ещё в процессе вербовки каждому рекруту вживляют чип радиочастотной идентификации, который чаще всего помещают в бедро или плечо. Если только в описании устройства не сказано обратного, любой образец, относящейся к категории Передового вооружения, запрограммирован на распознавание этого чипа на предельно близком расстоянии. Если оружие находится слишком далеко от хозяина чипа, оно автоматически блокируется и перестаёт функционировать. Несмотря на то, что это действительно не позволяет другим охотникам — или, что ещё хуже, врагам человечества — пользоваться наработками Опергруппы, иногда блокировка оружия приводит к трагическим потерям в личном составе. Одна команда оперативников, работавшая в Канаде, оказалась полностью уничтожена кабалой магов, которая наложила на поле боя заклинание, пресекающее

любые электронные коммуникации. Утратив сигнал, исходящий от РЧИ-чипов, оружие послушно заблокировалось и оставило солдат безо всякой защиты.

Некоторые образцы Передового вооружения отличаются “возобновляемым” характером. Природа современных средств вооружения требует от солдата регулярной смены боезапаса. Нельзя забывать, что со временем обоймы пустеют, а гранаты – разрываются. Возобновляемые Достижения могут сыграть ключевую роль в битве – но вместе с тем они стремительно поглощают ресурсы, которыми Опергруппа снабжает своих агентов.

Описание каждого Возобновляемого Преимуществ позволяет узнать, как часто руководство структуры обеспечивает солдатам поставку новых боезапасов. Обычно это происходит один раз за главу или однажды в ходе истории. Обратите внимание, что пополнение боезапаса не означает, что охотник автоматически получает новое Достижение. Опергруппа: Валькирия заменяет лишь израсходованный материал, а потому, если ваш снайпер обычно запрашивает две обоймы Эфирных зарядов (что отражают два уровня соответствующего Преимущества), однако во время текущей сессии расходует только один, то в начале новой главы он получает только одну обойму зарядов. Кроме того, если начало игры происходит в таком месте, где охотник просто не может пополнить боезапас, он так не получает необходимых зарядов до тех пор, пока не вернётся в доступную для своей структуры локацию.

Наконец, не следует забывать, что Опергруппа: Валькирия ожидает детального отчёта о каждой проведённой операции, а также требует, чтобы технологии организации использовались только по назначению. Охотники, вздумавшие продать своё оружие, а затем запросить новое, не должны забывать, что их руководство заведует тюрьмами, после которых даже Форт Ливенворт покажется им Клуб Медом²⁶.

Эфирные заряды (от • до •••••; возобновляемые)

Производимые в сверхсекретных экспериментальных лабораториях по всей стране, эти патроны содержат целую смесь экзотических высокоэнергетических частиц, которые наделяют свинец необычными качествами. Эфирные заряды поставляются агентам структуры в простых пластмассовых обоймах (хотя эти обоймы и калибр самих патронов разнятся, поскольку заводы Валькирии специализируются на поставке боеприпасов для всех видов вооружения, использующихся в современном мире). На кончиках самих зарядов можно заметить слабое голубое свечение. Когда заряд выпускается, этот свет становится куда ярче и напоминает след от трассирующего патрона, что практически полностью устраняет возможность спрятаться от врага. Этот странный свет разрушает оболочку пули, преобразуя металл в псевдоэфирное вещество, которое исследователи структуры считают ещё не открытым “пятым состоянием” материи.

Функция: Эфирные заряды позволяют охотнику причинять нормальные огнестрельные повреждения существам наподобие воплотившихся призраков, духов или других бестелесных сущностей. Они не рассматриваются как благословлённые предметы (см. стр. 214 книги **World of Darkness Rulebook**), а потому наносят летальные, а не аггравированные повреждения. Эфирные заряды могут использоваться и против материальных целей, однако со штрафом -1 к атаке, поскольку псевдоэфирные частицы не столь вредоносны для тканей живых существ.

Особенности: Эфирные заряды отличаются возобновляемым характером; за каждое очко, которое персонаж вложил в это Преимущество, Опергруппа: Валькирия поставит ему одну обойму Эфирных зарядов для одного конкретного типа оружия (например, МР-5, Глока 19 и так далее) в начале каждой сессии.

²⁶ *Форт Ливенворт – тюрьма в Канзасе, известная строгостью содержания заключённых. Клуб Мед – туристическая фирма, специализирующаяся на организации отдыха в Средиземноморском бассейне.*

Персонаж может приобрести сразу несколько категорий Эфирных зарядов, распределив их между различными видами оружия. Например, лидер ударной группы может обладать зарядами ••• для AR-15 и •• для P90. В начале каждой сессии он получает три обоймы для первого и два – для второго вида оружия.

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

Лицемерие

Достижения выводят способности человека на сверхъестественный уровень. Они чудовищны – и зачастую жестоки. Не делает ли это жестокими и чудовищными самих охотников, которые пользуются эффектами Достижений? Разумеется, сам вопрос “человечности” здесь даётся на откуп стороннему наблюдателю, потому что лишь единицы среди охотников действительно признают лицемерность охоты на монстров, в которой участвуют люди, обладающие столь же противоестественными способностями. Эта ситуация во многом подобна той, что сложилась между охотниками и культистами. Многие охотники продолжают охотиться на сектантов, даже невзирая на то, что сами представляют собой разновидность секты. Игроки и Рассказчики могут признавать иронию такой ситуации, но персонажи часто её не видят. И это добавляет в образы протагонистов особые отрицательные черты, которые лишь подстёгивают интерес к игре и заставляют задаться вопросом, какие критерии вообще позволяют определить “человечность” охотника.

Ведьмобой (•)

Многие из существ, на которых ведут охоту оперативники Валькирии, проявляют необычайную степень чувствительности к психическому воздействию. Самыми искусными в этом отношении считаются маги, которые, судя по всему, замешаны во всех вопросах сверхъестественного характера и постоянно интересуются теми явлениями, которые просто не привлекают внимания обычных смертных. Поскольку маги считаются одними из самых труднораспознаваемых противников Опергруппы, учёные разработали своего рода психическую ловушку с целью идентификации потенциальных врагов. Официальные правила предписывают использование “Ведьмобоя” для выявления уже известных врагов (которым, однако, удалось на какое-то время скрыться от оперативников), однако сами агенты структуры часто играют в игру, которую некоторые называют “ловушкой для дурака” или “ловлей Поттеров”. Во время такой операции устройство помещают в публично доступное место. После этого оперативники следят за каждым, кто проявляет интерес к спрятанному устройству, и стараются распознать его личность. Тем не менее, официально эта техника считается запрещённой начиная с 1998 г., когда одна ударная группа в Глазго решила использовать Ведьмобой для срочного обнаружения магов и начала убивать каждого, кто просто останавливался рядом с устройством в попытке понять, что это такое.

Функция: Ведьмобой – устройство, размером и формой напоминающее хоккейную шайбу. Оно снабжено липким пластырем, которое позволяет с лёгкостью прикреплять его к стенам и потолкам. Устройство приводится в действие простым литий-ионным аккумулятором, который можно заказать в любом магазине. Ведьмобой медленно, но непрерывно испускает определённое количество эфирной энергии - теоретически недостаточное, чтобы причинить вред живым существам (хотя многие среди местных агентов утверждают, что дело обстоит совсем иначе), однако достаточное, чтобы привлечь внимание мага. С точки зрения игромеханики Ведьмобой активирует Потустороннее чувство любого мага (см. стр. 109 книги **World of Darkness Rulebook**).

Учитывая, что Потустороннее чувство позволяет персонажу реагировать на различные типы сверхъестественного влияния, на вибрацию Ведьмобоя реагируют не только маги, но

и простые люди, обладающие Потусторонним чувством, направленным на духов, призраков или других обитателей Сумрака. Сверхъестественные способности и заклинания, которые позволяют видеть Сумрак или обнаруживать духов и призраков, также позволяют обладателю экстраординарных способностей засекаать Ведьмобой, поскольку он вызывает у колдуна странный, необъяснимый приступ головной боли.

Ведьмобой может проработать до восьми часов без перезарядки. При желании охотник может попытаться подсоединить устройство к электросистеме всего здания, набрав три успеха при проверке Интеллекта + Ремесла. Каждый бросок отражает 10 минут работы. Если проверка заканчивается успехом, Ведьмобой будет продолжать работу до тех пор, пока здание оснащается электричеством.

Заказ боеприпасов

Опергруппа: Валькирия - не самое большое агентство, и к тому же, его оборудование отличается уникальным характером. Большинство вооружённых группировок или структур снабжают своих агентов всем необходимым снаряжением. Однако бюджет Опергруппы: Валькирия не бесконечен, а боеприпасы редки. Игрок получает лишь то, что он приобретает для своего персонажа: в этом отношении каждый охотник, служащий в Опергруппе, должен быть самодостаточен. Единственным исключением из этого правила может быть необязательная опция, позволяющая оперативникам группы “вернуть” один образец Передового вооружения своему агентству в конце истории. Это наделяет протагониста половиной очков опыта, которые были потрачены на его приобретение (например, Кровопускатель, описанный ниже, требует 6 очков опыта для приобретения, а потому его возвращение на склад Опергруппы принесёт охотнику 3 очка, которые он затем сможет израсходовать на другие образцы Передового вооружения).

Эфирные очки (•• или ••••)

Призраки, демоны, ведьмы - все эти создания временами способны избегать внимания смертных. Даже вампиры, согласно некоторым историям, обладают способностью проецировать собственный разум во внешний мир, покидая свои холодные трупы и начиная невидимое путешествие по земному шару. Благодаря эфирным очкам участники Опергруппы: Валькирия способны пресечь деятельность подобных созданий.

Эфирные очки действуют по тому же принципу, что и Эфирный жучок (см. стр. 155), используя химически обработанные линзы для обнаружения тёмных сущностей, спрятавшихся в царстве Сумрака. До недавнего времени они входили в стандартный комплект полевых работников группы, однако вспышка массовых психозов среди агентов в начале двухтысячных заставила руководство несколько ограничить спектр применения Эфирных очков.

Функция: Эфирные очки похожи на увеличенную и усложнённую версию прибора ночного видения, используемого вооружёнными силами Соединённых Штатов. Более того, Эфирные очки сами служат вполне функциональным прибором ночного видения, позволяя своему владельцу прекрасно видеть в темноте – пусть и в монохромном спектре (см. стр. 140 книги **World of Darkness Rulebook**). Их основное действие можно увидеть только в том случае, когда охотник сменяет линзы на пару багрянистых стёкол, которые вступают во взаимодействие с инфракрасным излучением самих очков и позволяют оперативнику видеть объекты Сумрака с такой же ясностью, как если бы они находились в физическом мире.

Процесс, позволяющий адаптировать Сумрак под человеческое восприятие, создаёт причудливые искажения в изображении материального мира. Пока охотник использует Эфирные очки для восприятия Сумрака, он страдает от штрафа -2 на проверки восприятия, направленные на обнаружение физических объектов.

Четырёхуровневая версия этого Преимущества позволяет охотнику запросить в арсенале группы передовую модель очков, которая улавливает эфирный след, тянущийся

за бестелесными существами после того, как они побывали в том или ином месте. Эти следы выглядят как мягкие, люминесцентные облачка фиолетового пара, которые тянутся позади призрака или духа и позволяют охотнику выследить его даже после того, как он покинет определённую территорию. След исчезает за продолжительный период времени, равный 10 минутам за каждое очко Могущества призрака (в случае с существами, использующими полноценную систему Атрибутов – наподобие ведьмы, вышедшей из своего тела, – используется самый высокий из показателей Силы, Интеллекта или Внушительности).

Аккумулятор Эфирных очков позволяет им работать до шести часов в качестве прибора ночного видения или до трёх – в качестве прибора, позволяющего воспринимать царство Сумрака человеческим зрением.

Кровопускатель (••)

Это устройство, похожее на отбойный молоток с маленькой спутниковой антенной вместо сверла, считается одной из новейших разработок Опергруппы: Валькирия. Кровопускатель – новое слово в той сфере деятельности, которую разработчики называют созданием “вооружения, безопасного для простых смертных” – то есть инструментов охоты, разработанных для устранения или ослабления сверхъестественных угроз, в особенности вампиров и их служителей, однако не представляющих особой опасности для случайных жертв и свидетелей.

Только недавно выпущенный из лабораторий группы, Кровопускатель уже прошёл череду полевых испытаний в самых разных точках земного шара. Кровопускатель проецирует сфокусированный луч взрывной энергии, чем-то напоминающий лазер. В результате странных процессов, пока ещё не окончательно изученных исследователями Опергруппы, эта энергия вступает в активную реакцию с квазибиологическими функциями крови вампиров, что заставляет кровь покидать тело своего паразитического носителя самым стремительным образом. В научных архивах встречаются разные данные о результатах испытаний: в некоторых случаях применение Кровопускателя окончилось струйками крови из глаз вампира, в других – сильнейшим приступом рвоты. В некоторых случаях кровь буквально выстреливала из пор кожи вампира обильным красным туманом.

Хотя угроза прибора для простых людей и животных не ликвидирована, она считается минимальной, поскольку ни один из естественных обитателей земного шара не обладает кровью, родственной крови вампиров.

Функция: Кровопускатель считается дистанционным оружием, и его функции полностью соответствуют функциям любого дальнобойного оружия. Выстрел из Кровопускателя требует проверки на Ловкость + Огнестрельное оружие с бонусом +3 за качество оборудования.

Результаты броска

Полный провал: Кровопускатель перегружается, и его внутренний механизм нарушается. Охотник получает одно очко тупого урона от электрического удара, а устройство остаётся неоперабельным до тех пор, пока охотник не проведёт грамотную рекалибровку. Эта операция требует пяти успехов в ходе продолжительной проверки Интеллекта + Науки. Каждый бросок отражает минуту работы.

Провал: Как и в случае с обычной дистанционной атакой, цель просто не получает никакого урона и не переносит никаких вредоносных эффектов.

Успех: Вместо того, чтобы причинить ущерб Здоровью цели, “Кровопускатель” заставляет вампира, гуля или любое другое существо, потребляющее кровь смертных и сохраняющее её в своём теле, утратить очко Воли (или эквивалентной характеристики) за каждый полученный успех. Эти очки оставляют тело носителя даже на физическом уровне, образуя кровавые брызги. Чем больше успехов накапливает охотник, тем выше сила и скорость, с которой кровь вырывается наружу. Если охотник получает больше

успехов, чем жертва хранит очков крови в своём организме, то дополнительные успехи наносят летальный урон.

Исключительный успех: Жертва не только утрачивает внушительное количество крови, но и переносит массивный летальный ущерб Здоровью, который равен половине успехов, полученных охотником. Этот урон причиняет кровь, вырывающаяся из тела. Кровеносные сосуды чудовища буквально взрываются изнутри: кожа и мускулы лопаются, уступая внутреннему напору.

Особенности: У живых целей “Кровопускатель” не вызывает того эффекта, который можно увидеть при использовании оружия на вампире. Тем не менее, энергия, которую излучает “Кровопускатель”, способна вызвать расстройство кровяных телец или сузить стенки сосудов. Таким существам оружие причиняет интенсивную головную боль, вызывая при этом сильную тошноту: успехи, полученные при броске атаки, не наносят никакого урона, однако налагают соответствующий штраф на все действия цели до максимума -5. Штраф сохраняется в течение пяти раундов, которые часто сопровождаются обильным кровотечением из ноздрей жертвы.

Полевая модификация:

Кровопускатель

Кровопускатель был разработан для борьбы с вампирами и другими гемофагами, а потому наибольших успехов изобретатели Опергруппы достигли в сфере использования технологий против вампиров. Тем не менее, сколь бы сомнительной ни считалась такая модификация, Кровопускатель вполне можно настроить на осушение жизненной энергии других мистических существ.

Действие: продолжительное (требуется пять успехов; каждый бросок отражает один час работы).

Бросок: Интеллект + Наука; если охотник, выполняющий модификацию, не обладает навыком Оккультизма со Специализацией на определённом типе созданий, против которого планируется направить энергию, он получает штраф -3 на эту проверку.

Результаты броска

Полный провал: Компоненты Кровопускателя не выдерживают температуры и плавятся, превращаясь в бесполезный шлак. Возможно, ошибкой становится даже не отсутствие навыка у охотника, а специальная система безопасности, предусмотренная Опергруппой.

Провал: Охотнику не удаётся продвинуться дальше в процессе модификации.

Успех: Персонаж продвигается дальше в процессе модификации Кровопускателя, перенастраивая его на другой источник энергии наподобие Эссенции, используемой духами, призраками и оборотнями, или маны, насыщающей чародеев. Кровопускатель будет работать против любого типа существ, которое использует энергию, на которую настроен Кровопускатель. Оружие нельзя настроить на осушение Воли как таковой. Кроме того, человек может настроить оружие только на один вид энергии. При этом качество оружия падает до +1.

Исключительный успех: Оружие сохраняет все +3 очка качества.

Граната-уравнитель

(...; Возобновляемая)

Старое выражение “волк в человеческой шкуре” иногда оказывается не таким уж и фигуральным, поскольку во тьме иногда скрываются твари, в которых практически не осталось ничего человеческого. Иногда, когда сотрудникам Опергруппы приходится штурмовать очередное мрачное логово, группа созданий, которые на первый взгляд кажутся простыми горцами и бродягами, превращаются в стену меха, мускулов и острых зубов. И только “Уравнитель” помогает выровнять силы на игровой площадке.

Эксперименты, поставленные на череде существ самого разного вида, выявили одну общую черту среди множества непохожих: когда живое существо начинает изменять свою форму, вне зависимости от силы, управляющей этим процессом, глубоко в сенсорном центре головного мозга начинается химический процесс, без которого превращение было бы невозможно довести до конца. Исследователи Опергруппы до сих пор спорят о том, предназначен ли этот процесс для приспособления органов чувств к радикальному преобразованию тела, однако бесчисленные вивисекции так и не дали хоть сколько-нибудь удовлетворительного ответа на этот вопрос. Как бы то ни было, эксперты по боеприпасам оказались вполне в состоянии применить эти знания для создания специального “Уравнителя”.

Функция: Действуя по тому же принципу, который способен вызвать эпилептический припадок у жертвы посредством формирования определённой комбинации вспышек, “Уравнитель” испускает электромагнитный импульс, который вызывает дисфункцию в той части мозга, которая, судя по всему, отвечает за осуществление трансмутации организма.

Граната считается совершенно безвредной для людей, как и для любого другого организма, не способного на изменение формы. В сущности, электромагнитный импульс, испускаемый механизмом гранаты, попросту загружает каналы нервной системы “белым шумом”, который и предотвращает изменение формы.

Бросок гранаты требует проверки на Ловкость + Атлетику (см. правила метания предметов на стр. 67 книги **World of Darkness Rulebook**). Граната наносит 4 очка базового “урона”, однако вместо непосредственного повреждения плоти она заставляет любое живое существо в радиусе пяти ярдов от места падения “Уравнителя” вернуться в свою естественную форму. Жертвой такого эффекта может стать любое существо, Размер которого уступает количеству “нанесённого урона”. После того, как чудовище возвращается в свою естественную форму, оно не может предпринять новой попытки преобразовать своё тело на протяжении 5 раундов. Не забывайте, что для подсчёта урона, нанесённого гранатой, вы должны бросить количество дайсов, равное базовому урону гранаты (в данном случае 4), а затем добавить сам базовый урон (подробнее этот процесс описан на стр. 178 книги **World of Darkness Rulebook**).

Особенности: Данное Преимущество считается Возобновляемым, а потому один раз за историю Опергруппа будет поставлять персонажу гранату (хотя охотник может приобрести это Достижение сразу несколько раз). Если он уже использовал такую гранату в ходе истории, однако способен предоставить руководству структуры неопровержимые доказательства оборотнической натуры своей новой цели, он может пройти проверку Сообразительности + Политики для того, чтобы пробиться сквозь бюрократический аппарат своей организации и потребовать новую гранату. Успех означает, что в пределах недели он получает поставку; исключительный успех - что гранату доставят ему в пределах суток. Подобный заказ возможен только один раз за историю.

“Уравнители” работают против всех живых существ, вне зависимости от метода, которым они преобразовывают свою плоть. Врождённые способности обратной к преобразованию организма, заклинание мага или влияние демона, заставляющего тело женщины исказиться и принять новую форму, - всё это поддаётся воздействию “Уравнителя”. Вампиры и другие мёртвые создания, оживлённые силами, не имеющими практически ничего общего с человеческой биологией, обладают повышенной сопротивляемостью к эффекту гранаты. Считайте, что Размер мёртвых чудовищ на два очка выше, чем должен быть в соответствии с его характеристиками. “Уравнитель” можно использовать только однажды - интенсивность света, вызывающего блокировку преобразования, полностью истощает аккумулятор гранаты и превращает всю батарейку в бесполезный кусок металла.

Многофункциональная система наведения Гунгнир (••• или ••••)

Система Гунгнир, получившая своё название в честь вечного копья Одина, стала благословением и проклятием множества ячеек Опергруппы: Валькирия. Лишь недавно поступив в перечень стандартного вооружения Опергруппы (трёхочковая версия соответствует модифицированному ПП; четырёхочковая позволяет модифицировать автомат), Система Гунгнир хорошо демонстрирует, каким руководство структуры видит будущее агентства, поскольку эта система на порядок увеличивает скорость распознавания целей и практически устраняет вероятность повреждения случайных целей.

Впрочем, по мнению скептиков из числа сотрудников Опергруппы, участвовавших в тестировании системы, истина заключается в том, что “автоматически выбранная цель” и “парень, который вот-вот меня прикончит” далеко не всегда совпадают, и единственный способ, которым система сможет устранить вероятность случайного ущерба, заключается в том, чтобы надеяться, что всех случайных свидетелей успеют перебить монстры, а не сами оперативники.

Функция: Прицел, встраиваемый в оружие благодаря системе Гунгнир, производит с обычной пушкой поистине чудотворное преобразование. Комбинация прибора ночного видения, термального датчика и камеры Кирлиана позволяет солдату видеть свои цели даже в полной темноте и с лёгкостью отличать большинство чудовищ от простых людей: так, вампиры обладают пониженной температурой по сравнению с окружающими их людьми, в то время как оборотни и их родственники кажутся гораздо теплее из-за повышенного метаболизма. Ведьмы, медиумы и несчастные смертные, одержимые бесами, обладают необычной аурой Кирлиана, которая позволяет определить их нечеловеческую природу.

За дополнительное очко Преимущества сотрудник может приобрести улучшенный прицел, в который встроены полностью функциональные эфирные очки, что позволяет агенту видеть духов и призраков. Кроме того, специальная программа высвечивает на экране название, присвоенное данному существу исследователями Опергруппы.

В дополнение к идентификации потусторонних созданий система Гунгнир наделяет прицел превосходной системой наблюдения. Штрафы за стрельбу на среднюю дистанцию полностью устраняются, в то время как штрафы за ведения огня на дальнюю дистанцию сокращаются вдвое. Кроме того, использование системы Гунгнир позволяет оперативнику вести бой в кромешной темноте безо всяких трудностей.

Прицел автоматически привязывается к компьютерной системе идентификации сверхъестественных созданий (путём термального, эфирного или кирлианского метода слежения) и сверяется с данными, которые представлены о тех или иных существах в архивах организации. Если агент направляет оружие на цель, которая не подходит под обозначение “противник” в архивах группы, система безопасности немедленно блокирует оружие.

В теории это означает, что сотрудник структуры никогда не подстрелит обычного человека во время ведения боя с монстрами. Тем не менее, на практике это означает, что оружие не позволит солдату устранить смертных слуг монстра, безумных культистов, серийных убийц и тем более - уничтожить странные оживлённые объекты, которые вообще не должны были двигаться. Одна ячейка, работавшая под покрытием во время Войны в Персидском заливе, была целиком уничтожена группой плотоядных чудовищ, потому что пустынное солнце довело температуру внутри каменного убежища этих тварей до 36.6 °C, и компьютеры ошибочно заблокировали оружие, заключив, что члены отряда окружены толпой простых смертных.

Особенности: Большинство агентов, принявших систему на вооружение, быстро пришли к выводу о необходимости проведения полевых модификаций, которые позволяют отключить систему безопасности, оставив нетронутыми прицел и механизм распознавания целей. Такая задача требует продолжительной проверки на Ловкость + Компьютер, во время которой каждый бросок отражает час тщательного ремонта и

спаяния материалов. Для завершения модификации охотник должен набрать 10 успехов. Тем не менее, руководство организации применяет штрафные санкции по отношению к агентам, отключившим систему безопасности – и военно-полевой суд считается самой мягкой из этих мер.

СДСБ (…)

Со времён “Носферату” Фридриха Мурнау знание о вредоносном влиянии солнечного света на плоть вампиров прочно вошло в массовую культуру наряду с деревянными кольями, чесноком и крестами (хотя, в соответствии с исследованиями Опергруппы, два из этих методов не представляют никакой практической ценности). В то время как научный отдел Опергруппы до сих пор не определил ключевых компонентов солнечного света, вызывающих такую реакцию в мёртвых телах вампиров, военным изобретателям группы удалось создать ещё один прекрасный образец современного вооружения.

Функция: СДСБ (самодетонирующая солнечная бомба) представляет собой взрывное устройство, настроенное на детонацию в тот момент, когда на её сенсорный и термальный датчики поступает соответствующая информация. Когда инфракрасный луч пересекает объект, обладающий температурой ниже 34,5 °С, бомба автоматически детонирует. Тем не менее, вместо взрыва СДСБ (которая выглядит как самая настоящая сумка со взрывчаткой, однако содержит более сложные компоненты) использует комбинацию флуоресцирующих огней и фокусирующих зеркал для создания ослепительной вспышки, которая с точки зрения электромагнитного излучения идентична солнечному свету. Хотя этот свет не наносит реального ущерба вампирам, он вызывает у них приступ паники, которая преодолевает все их рациональные барьеры и заставляет допускать тактические ошибки.

Активация устройства не вызывает особых трудностей. Для этого достаточно получить одного успеха в проверке Сообразительности + Ремесла. Установка устройства считается мгновенным действием. Тем не менее, если только оперативник не действует в полной темноте, бомбу следует спрятать, что требует шести успехов в продолжительной проверке Сообразительности + Ремесла. Каждый бросок отражает 10 минут работы. Отключение бомбы требует куда больше работы, нежели её установка. Такая задача требует накопления 6 успехов в проверке Сообразительности + Ремесла. Каждый бросок отражает минуту работы. Тем не менее, как только персонаж вмешивается в работу уже установленной бомбы, запускается четырёхминутный таймер, оставляющий его с четырьмя бросками до взрыва. Как только на таймере загорается ноль, устройство детонирует и больше не может быть нейтрализовано.

СДСБ практически не причиняет вреда созданиям - людям или чудовищам, - не боящимся солнечного света. Бомба обладает 4 очками “урона”, однако этот урон используется только для того, чтобы определить, не была ли жертва оглушена. Не забывайте, что для подсчёта урона, нанесённого гранатой, вы должны бросить количество дайсов, равное базовому урону гранаты (в данном случае 4), а затем добавить сам базовый урон (подробнее этот процесс описан на стр. 178 книги **World of Darkness Rulebook**). Слепые и безглазые существа не подвержены эффекту взрывного устройства.

Когда вампир или другое существо, уязвимое к яркому свету, попадает в зону действия СДСБ, эффект куда более заметен. Вампир немедленно начинает продолжительную проверку Решительности + Самообладания, делая по броску в минуту. Каждый раунд, в течение которого ему удаётся получить хотя бы один успех, позволяет вампиру сохранить самообладание до следующего броска. Когда наступает раунд, в ходе которого вампиру не удаётся набрать ни одного успеха, он погружается в безумие, полное ужаса от увиденного света. Единственной задачей такого вампира становится бегство от источника света. Он будет атаковать любого, кто окажется у него на пути, однако в остальном постарается как можно скорее убежать прочь. Если вампиру удаётся накопить пять успехов в этой

проверке, он подавляет позыв к бегству и может действовать в соответствии со своей волей.

Особенности: СДСБ можно использовать только раз: интенсивность свечения полностью исчерпывает аккумулятор. Однако в отличие от “Уравнителя”, СДСБ можно подзарядить в полевых условиях, и к тому же - без особых хлопот. Эта задача требует замены лампочек с полным спектром цветов, что возможно при посещении магазина современных технологий или зоомагазина. Детали обладают стоимостью в Ресурсах • и требуют для установки 15 успехов, которые необходимо получить в ходе проверки Интеллекта + Ремесла. Каждый бросок отражает 20 минут работы.

Эфирный жучок (••••)

Какой бы ни была подлинная натура монстров, практически все они стремятся ускользнуть от глаз смертных. Будь это мистическая способность вампира гипнотизировать своих жертв, заклинание телепортации, прочитанное чернокнижником, или дезориентирующее умение оборотней попросту исчезать на виду, агенты структуры прекрасно знают, что если они потеряют след своего врага, то едва ли им удастся снова его обнаружить и тем более ликвидировать. Эфирный жучок - первый шаг Опергруппы к устранению этого недостатка. Выстрелив в жертву микроскопическим датчиком, состоящим из экзотических высокоэнергетических частиц (позволивших в своё время создать Эфирные заряды), агент структуры может обеспечить слежение за врагом даже в тех случаях, когда он переходит на иной уровень реальности, недоступный обычным смертным.

Функция: Технология “Эфирного жучка” представлена двумя аппаратами. Основная часть представляет собой устройство, размером и формой отдалённо напоминающее большой пистолет (Размер 1), который использует точно сбалансированные электромагниты для выпуска эфирного шара, летящего с огромной скоростью. Выстрел помещает шар под кожу цели. Размер самого шара не превышает размер песчинки, а потому требует успешной проверки Сообразительности + Самообладания в том случае, если жертва пытается его обнаружить. Даже если жертва не замечает его, она может почувствовать его внедрение, которое можно сравнить с укусом крохотного насекомого. Вторая часть технологии - наладонный сканер, - реагирует на псевдоэфирное излучение, исходящее от жучка, что позволяет ему отражать местонахождение цели на жидкокристаллическом экране. Ранние модели жучка показывали только приблизительное расстояние и направление, в котором уходит жертва. Современные полевые модели используют уже GPS-локатор и карту городских улиц, что позволяет оперативникам видеть точное местонахождение цели.

Поскольку датчик реагирует на эфирную структуру жучка, а не радиочастоту или другую форму “земного” сигнала, он может отслеживать цель даже после того, как она переходит в невидимое или неосязаемое состояние. Равным образом, псевдоэфирная природа жучка позволяет прикреплять его к призрачной плоти духов или привидений с той же лёгкостью, что и к телам материальных созданий. Текущая модель датчика не способна отслеживать монстров, полностью перешедших на другой план бытия, однако исследователи Опергруппы уже работают над решением этой проблемы. Эфирный жучок испускает сигнал, который можно уловить приблизительно за половину мили от него, однако проходимость этого сигнала не затрудняется зданиями и другими физическими преградами. Прежде чем сигнал эфирного датчика начнёт ослабевать, он бесперебойно работает на протяжении 24 часов.

Особенности: Аппарат поставляют агентам структуры с полным комплектом жучков, который напоминает обойму полуавтоматического пистолета, наполненную голубым песком. Такое количество жучков делает их запас практически “неограниченным”. Если агент утрачивает свой запас, он должен связаться с офисом и успешно пройти проверку Сообразительности + Политики, с тем чтобы заказать новую обойму. Если агент

находится рядом с военной базой или каким-либо населённым пунктом, поставка приходит в пределах недели. Исключительный успех позволяет ему потребовать доставки боезапаса в пределах текущего дня.

Мунин Серум (••••, Возобновляемое)

Вне зависимости от секретности операций, в которых участвуют члены структуры, и вне зависимости от компетентности спецотряда по устранению улик, время от времени кто-нибудь из гражданских, видевших Опергруппу в действии, выживает. Иногда это посторонний, оказавшийся не в том месте и не в то время, а иногда это просто жертва, освобождённая из-под гнёта демона или чернокнижника. Время от времени эти свидетели начинают задавать щекотливые вопросы. А поскольку поддержание секретности операций - одна из приоритетных задач структуры, молчание этих свидетелей должно быть обеспечено вовремя. Раньше это означало несколько унций свинца в затылок любого из посторонних. В наши дни Опергруппа предпочитает использовать менее кровавые альтернативы.

Мунин Серум — или, если обратиться к жаргону оперативников, “стиратель памяти” либо “промыватель мозгов” — представляет собой целую смесь наркотических препаратов, психodelиков и ингибиторов, полностью уничтожающих воспоминания жертвы о последних шести часах её жизни. Продолжительное использование препарата может привести к зависимости, болезни и даже смерти. Новички часто шепчут друг другу истории об агентах, которые используют сыворотку на себе в попытке забыть о тех ужасах, которые они видели, и заканчивающих свою жизнь в роли опустошённых наркоманов, страдающих от развивающегося рака и пытающихся ещё и ещё раз вкусить ощущений, которые им уже просто не удаётся запомнить.

Функция: Мунин Серум внедряется в организм жертвы путём инъекции чуть ниже шейных позвонков. Процесс носит мучительный характер, а потому большинство жертв предварительно накачивают седативными веществами. Если агент пытается впрыснуть сыворотку бдительной или даже сопротивляющейся цели, он должен заключить жертву в захват. После того, как ему удаётся её обездвижить, он проходит проверку на Силу + Медицину со штрафом -2 (настоящий штраф за попытку нанести удар в район головы равен -3, однако Опергруппа: Валькирия поставляет сыворотку в больших и крепких гиподермических шприцах, которые рассматриваются как оружие с бонусом +1).

До тех пор, пока охотнику удаётся получать по одному успеху во время захвата, он может вводить жертве дозу за дозой. Каждая доза стирает час памяти - всего в шприце содержится до шести доз (если охотник хочет обладать несколькими шприцами, он должен приобрести это Преимущество соответствующее число раз). Как только препарат попадает в организм жертвы, она проходит проверку Выносливости + Самообладания в качестве состязательного действия против запаса из семи дайсов, которые отражают эффективность препарата. Если жертве удаётся получить больше успехов, она чувствует себя одурманенной и дезориентированной, как если бы приняла сильнодействующий галлюциногенный препарат с рейтингом 3 (см. 176 страницу **World of Darkness Rulebook**). Если запас из семи дайсов даёт Рассказчику больше успехов, чем набрала жертва, то из её памяти выпадают события нескольких часов, точное число которых равно количеству впрыснутых доз. Жертва делает только один защитный бросок, вне зависимости от того, сколько доз ей ввели. Потеря памяти воспринимается жертвой приблизительно так же, как и стандартное “затмение” после алкогольной интоксикации. Некоторые называют такие периоды “провалами”.

Особенности: Если количество доз, впрыснутых жертве в пределах недели, превышает её Выносливость, в дело вступает ядовитый побочный эффект препарата, достигающий до критического уровня. В этом случае жертва начинает страдать от отравления, как если бы проглотила ядовитое вещество с уровнем Токсичности 7 (см. стр. 180 книги **World of Darkness Rulebook**).

Кроме того, если количество доз, впрыснутых жертве в пределах *месяца*, превышает её Выносливость (при условии, что охотник не вызвал у неё вышеописанной передозировки), жертва должна преуспеть в броске на Выносливость + Решительность, чтобы избежать развития зависимости. В случае провала она получает соответствующий Недостаток и страдает от зависимости к сыворотке.

Данное Преимущество отличается возобновляемым характером. Опергруппа: Валькирия пополняет запас охотника новым шприцем сыворотки один раз в историю.

Орудие Мьельнир (•••• или •••••)

Беспрерывно сталкиваясь с безымянными ужасами ночи, сотрудники Опергруппы: Валькирия просто не могут не находить успокоения в том, что на вооружении их отрядов порой встречаются такие образцы высокой технологии, как “лучевые орудия”. Возможно, Мьельнир и не способен тягаться с голливудскими спецэффектами, однако он вполне способен подавлять и бунтующих хулиганов, и клыкастых чудовищ с равной непринуждённостью.

Это оружие, внешне напоминающее огромный автомат (Размером 3), способно выпускать интенсивный высокочастотный лазерный луч, который ионизирует воздух, создавая канал, проводящий раскалённую плазму. По этому каналу орудие посылает электрические заряды, которые легко проходят по ионизированному воздуху и касаются цели. Тем самым орудие позволяет наносить электроудары на очень большом расстоянии от врага.

Функция: Орудие Мьельнир работает аналогично любому стандартному образцу огнестрельного оружия, с несколькими исключениями, описанными ниже.

Бросок: Ловкость + Огнестрельное оружие

Результаты броска

Полный провал: Орудие бьёт по своему носителю, нанося ему полный урон.

Провал: Луч упускает цель и не причиняет ей никакого вреда.

Успех: Орудие наносит жертве тупой урон, вызванный электрическим разрядом. Если охотнику удастся получить хотя бы один успех на броске атаки, цель получает полный урон от орудия. Портативная версия Мьельнира настраивается на один из трёх режимов, что позволяет наносить либо 6 очков тупого урона, либо 8 (по-прежнему тупого), либо 4 очка летального.

Исключительный успех: В дополнение к полученным повреждениям жертва пропускает следующий раунд.

Особенности: Орудие оснащено батареей, которой хватает лишь на 16 выстрелов прежде, чем она полностью истощится. Более разрушительные параметры стрельбы потребляют больше энергии: причинение 6 очков тупого урона рассчитывается как 2 выстрела; 8 очков тупого или 4 летального – как 4 выстрела. Диапазон стрельбы равен 100/200/400.

Более крупная версия орудия устанавливается на транспортные средства и стоит сразу 5 очков. Городские команды редко получают разрешение на установку таких орудий из-за трудностей с их маскировкой, однако в сельских районах или областях, уже находящихся в эпицентре военных действий, это может обеспечить жизненно важную тактическую поддержку всем местным ячейкам.

Эта версия орудия работает аналогично предыдущей со следующими исключениями: оружие имеет два дополнительных параметра настройки, позволяющих наносить 10 очков тупого или 5 – летального урона соответственно. Диапазон стрельбы такого орудия равен 300/600/1200, и его батарея способна произвести до 50 выстрелов. Выстрел, рассчитанный на 10 очков тупого урона, поглощает сразу 8 зарядов, в то время как выстрел на 5 очков летального урона поглощает 16 зарядов.

Орудие бьёт самыми настоящими молниями, пусть даже созданными человеком. Хотя это делает его мощнейшим оружием на поле битвы, электрическая натура орудия может

привести к катастрофе при столкновении с *настоящими* молниями. Плазменный канал, созданный орудием, притягивает к себе и природные молнии, а потому всякий раз, когда оружие используется в грозных условиях, рассматривайте *любой* неудачный бросок как *полный провал*. В этом случае молния ударяет с неба в плазменный канал, по которому проходит к охотнику, отвечающему за работу орудия.

Реальность пугает

Образцы оружия и электронного оборудования, перечисленные в разделе Передового вооружения, могут казаться неправдоподобными или даже близкими к миру научной фантастики. Тем не менее, истина заключается в том, что вышеописанные явления содержат в себе куда меньше вымысла, чем может показаться на первый взгляд.

Вы когда-нибудь видели передачи об оружии будущего? А может быть, вы говорили с людьми, проработавшими последние десять лет в сфере разработки оружия? Тогда вы должны знать, что плазменные орудия существуют. Пушки, стреляющие звуковой волной, давно уже изобретены. Вооружённые силы располагают материалами, которые ещё ни разу не были представлены широкой общественности. И именно эти материалы лежат в основе всех разработок Опергруппы: Валькирия.

Благословение

Черпая силу в древних католических обрядах, предшествующих ещё Первому вселенскому собору, и в тайных посланиях, закодированных в тексте Нового Завета, силы Благословения наделяют инквизиторов Маллеус Малефикарум истинной верой, позволяющей им отбрасывать силы Дьявола обратно во тьму, в которой они обитают. Мысленно обращаясь к Единому Истинному Богу и Его Сыну Иисусу Христу, а также читая молитвы святым заступникам, члены ордена могут призвать небесный огонь, закалить своё сердце так, что даже самые жуткие порождения ночи не смогут вселить в него страх, и вырвать яд бесовской одержимости из душ праведных смертных.

Ритуалы Благословения не обладают уровнями. С того момента, как персонаж осваивает самое первое очко этого Достижения, теоретически он может выучить любой обряд Благословения, просто вложив в него немного времени и очков опыта. В момент создания персонажа он получает по одному ритуалу за каждое очко Преимущества. Новые ритуалы можно приобретать за пять очков опыта каждый. Освоение нового ритуала требует недели работы, в ходе которой персонаж постоянно учится и усердно молится.

Активация ритуалов разнится от случая к случаю, однако им свойственны следующие модификаторы:

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
-3	Нравственность ритуалиста равна 3 или ниже
-1	Ритуалист не сопровождает ритуал выражением искренней веры
+1	Ритуалист обладает духовным саном, будь он священником, монахом или монахиней
+1	Нравственность ритуалиста равна 8 или выше
+2	Ритуал совмещается с таинством
+5	Ритуал проводится в день, посвящённый соответствующему святому (см. описания отдельных Благословений)

Учение апостола

Согласно Библии, Иисус попросил своих учеников идти дальше и распространять слово о Его вере, вдохновляя окружающих не принуждением или поучениями, а своим примером. Подобно самим охотникам, святые апостолы исцеляли больных, изгоняли бесов и помогали нуждающимся в быту. Участники Маллеус Малефикарум продолжают следовать этому учению до сих пор. Призвав себе в помощь двенадцать апостолов,

охотник обретает возможность вдохновлять окружающих своими благими делами, показывая духовные преимущества добродетели и справедливости.

Цена: отсутствует

Действие: пассивное

Бросок: Самообладание + Благословение

Результаты броска

Полный провал: Охотник не получает никаких преимуществ от удовлетворения своей Добродетели. Воли не получает ни он, ни окружающие его люди.

Провал: Персонаж восстанавливает очки Воли, однако не может распределять их между другими.

Успех: Вместо восстановления Воли, следующего в обычных ситуациях за удовлетворением Добродетели, персонаж получает запас очков, равный максимальному показателю своей Воли. Он может распределять эти очки, наделяя Волей любых персонажей, которых видит своими глазами. Он может передать эту Волю одному человеку или сразу нескольким, однако не может забирать её сам, как не может и превысить максимальное значение Воли, которым обладает другой персонаж.

Исключительный успех: Как и в случае со стандартным успехом, однако охотник может забирать очки Воли сам и способен превышать максимальное значение Воли других персонажей. Эта дополнительная Воля утрачивается сама по себе, если персонаж не успеет потратить её в ходе сцены.

Данное Благословение вступает в силу автоматически, когда охотник восстанавливает очки Воли благодаря удовлетворению Добродетели. Он не обязан использовать эффект Благословения, если ему этого не хочется, но так или иначе, он способен применить эту силу только один раз за главу и только в том случае, если ранее в этой главе не восстанавливал Воли за счёт Добродетели (и не использовал этой способности).

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
-------------	---------

+1	Персонаж обладает Добродетелью Вера
----	-------------------------------------

+5	Благословение осуществляется 29 июня (в день святого Петра и святого Павла).
----	--

Броня святого Мартина

В постоянной борьбе со слугами Сатаны члены Маллеус Малефикарум должны всегда быть наготове. И пока обычные воины надевают обмундирование для подавления тёмных сил, многие из охотников ордена возносят свои молитвы святому Мартину Турскому, покровителю солдат, который присматривает за ними и оберегает их от вреда. Произнесённая перед битвой, эта молитва сохранила жизнь далеко не одному участнику Теневой паствы.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Выносливость + Благословение

Результаты броска

Полный провал: Молитвы охотника недостаточно искренны: он не только не получает защиты со стороны Мартина, но и начинает страдать от штрафа -1 к защите до конца сцены.

Провал: Охотнику не удаётся заручиться поддержкой святого Мартина.

Успех: Охотник получает очки Брони, число которых равно его показателю Благословения. Эта защита не складывается с земными видами брони или другими формами сверхъестественной брони. С другой стороны, она не способна понизить Защиту охотника. Броня святого Мартина не защищает от нападений, наносящих аггравированный урон.

Исключительный успех: Охотник может вложить очко Воли, чтобы смягчить летальный урон до тупого. Эффект применяется только по отношению к непосредственному урону, нанесённому внешним источником. Охотник не может смягчить получение летального урона, проистекающее из-за подорванного Здоровья.

Эффект Благословения сохраняется до окончания сцены.

Возможные модификаторы

Модификатор Условие

+1 Охотник пытается защитить невинных, оказавшихся в беспомощном положении.

+5 Благословение осуществляется 11 ноября (в день святого Мартина Турского).

Покровительство святого Епипода

Служители Сатаны не только могущественны, но и коварны. Многие из них способны исказить разум охотников, заставляя их предавать своих друзей и союзников. Святой Епипод, защитник всех преданных, может оградить инквизитора от святотатственных ухищрений бесовских сил. Благодаря силе собственной веры он сохраняет свою преданность неизменной, а душу - чистой от чужих посягательств.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется

Эффект: Вложив очко Воли и прошептав молитву святому Епиподу, охотник может приобрести защиту от любых ментальных посягательств на его разум, будь это заклинание или попытка какой-нибудь непостижимой сущности вселиться в его тело. До окончания сцены он добавляет уровень своего Благословения к любым проверкам Защитного Атрибута, которые требуются для защиты от сверхъестественных сил, пытающихся обрести контроль над его разумом. Эта защита не имеет эффекта при столкновении с силами, которые влияют на мысли охотника (как, например, в случае со способностью магов к созданию иллюзий или умением демонов вселять ужас в сердца охотников). Она вступает в силу только в том случае, если противник пытается обрести контроль над его действиями (как в случае с бесовской одержимостью или отпугивающим взглядом вампира).

“Смертный?”

Термин “смертный” применяется по отношению к любым существам, которые выглядят как люди, действуют как люди и умирают с той же лёгкостью, что и простые люди. С точки зрения игромеханики все охотники, вне зависимости от того, как далеко они могли зайти на дороге Бдения, считаются “смертными”. Это же касается большинства магов, культистов и потрошителей. Демоны, феи, Оживлённые, вампиры и оборотни не относятся к категории “смертных” с точки зрения их взаимодействия с различными Достижениями.

Благословенная защита святой Агриппины

Те, кто силён в своей вере, могут изгонять бесов из тел одержимых и даже заставлять их покидать Землю. Но даже самые праведные из воинов Господа нуждаются в тайных советниках, ибо нет никакого смысла в изгнании бесовских сил, если они уже прознали о ваших дальнейших планах. Взывая к покровительству святой мученицы Агриппины, охотник способен создать безопасное место, в которое не отважатся вступить даже самые жуткие порождения ночи. В большинстве ячеек Маллеус Малефикарум состоит хотя бы один охотник, знающий это Благословение и принявший на себя священное обязательство по обеспечению защиты штаба всей местной группы охотников.

Цена: 1 очко Воли

Действие: продолжительное; каждый бросок отражает минуту зачарования и молитвы. Чтение молитвы можно “ускорить” до одного броска в раунд со штрафом -1. Охотнику

необходимо набрать количество успехов, равное площади будущего святилища в квадратных ярдах.

Бросок: Решительность + Благословение

Результаты броска

Полный провал: Ритуал, проведённый ненадлежащим образом, лишь привлекает духов и призраков в предполагаемое святилище, наделяя их временным бонусом +1 к Могуществу до тех пор, пока они находятся в этом месте.

Провал: Инквизитор не добивается никакого прогресса в ходе создания святилища.

Успех: Персонаж продвигается всё ближе к созданию места, защищённого силой святой Агриппины.

Исключительный успех: Персонаж не только добивается серьёзных успехов на пути к созданию святилища, но и наделяет его бонусом +1 к Силе (обычные молитвы получают бонус +1, в то время как силы Благословения, направленные против конкретного монстра, приобретают бонус +2).

Благословенная защита святой Агриппины может укрыть охотников от любых монстров - либо полностью сосредоточиться на ограждении смертных от одного конкретного слуги Дьявола. Создавая защиту против конкретного существа, охотник может пользоваться лишь общими его обозначениями. Ему не обязательно знать название сущности: простого определения наподобие “кровосос, отобравший жизнь Марии Бухенвальдской” или “демон, соблазнявший меня деньгами и властью”, достаточно для завершения ритуала. Такое святилище защищает охотников от одного конкретного монстра. Остальные не чувствуют никаких помех.

Каждое святилище должно быть привязано к конкретной физической границе, будь это забор или линия, обозначенная святой водой, разбрызганной по полу. Если кто-нибудь (или что-нибудь) пытается пересечь этот физический барьер, Благословение прекращает функционировать. Персонаж не способен создать святилище, хотя бы одна сторона которого превышала бы 21 ярд. Иными словами, он способен благословить хижину и большую часть окружающего её участка, большой дом или огромную секцию склада, однако не целый офис или городской район. Обычно Благословение обладает статичным характером: единственный способ переместить границы эффекта заключается в том, чтобы передвинуть структуру, защищённую Благословением. Иными словами, охотник может оградить дом или даже машину, но не конкретного человека (последнее наложило бы защиту на землю - а мало кто среди охотников согласился бы перемещать землю в направлении своего движения).

Ритуал обладает уровнем Силы, равным значению Благословения самого охотника (с бонусом +1 в случае защиты от одного конкретного монстра). Эта характеристика отражает защиту святилища от порождений Дьявола и вычитается из показателя Внушительности любого монстра, рыщущего по этой области (или Могущества, в случае с призраками и духами). Если Внушительность или Могущество жертвы падает до нуля, она просто не может переступить границу святилища. В обратном случае существо может проникнуть внутрь, однако все его Атрибуты Воздействия (Сила, Интеллект и Внушительность) понижаются на значение Силы святилища до тех пор, пока оно будет находиться в пределах освящённой территории. Если хотя бы один из этих Атрибутов падает до нуля, монстр утрачивает способность использовать любые действия, связанные с этим Атрибутом. Монстры, находящиеся за пределами святилища и пытающиеся применять сверхъестественные способности против объектов или персонажей, находящихся внутри освящённой зоны, также сталкиваются с Силой святилища. Чудовища, находившиеся на территории будущего святилища в тот момент, когда инквизитор закончил Благословение (например, вампир, убежище которого стало таким “святилищем” в дневное время) постарается вырваться из него любой ценой: неспособность бежать налагает на него вышеописанные эффекты.

Благословение сохраняется в течение одного дня после проведения ритуала (если его задачей была защита охотников от любого сверхъестественного создания) или в течение целой недели (если задачей была защита от одного чудовища). Попытка создать несколько святилищ на одной территории проваливается автоматически, однако охотник может создать одно святилище против всех видов монстров и одно - против конкретной сущности, либо же возвести сразу несколько убежищ против конкретных существ. Так, инквизитор, ведущий борьбу против кабалы чернокнижников, может создать череду святилищ против каждого члена кабалы в дополнение к одному “общему” святилищу, располагающемуся у него в штабе.

Тем не менее, один охотник способен поддерживать активность лишь одного святилища, а потому пример, приведённый выше, подразумевает кооперацию целой ячейки.

Хотя чудовище может и убедить смертного устранить святилище или повредить физическую границу, которая удерживает силу Благословения на месте, сами чудовища неспособны повлиять на эти физические барьеры самостоятельно, даже если в обычных условиях они могли бы передвигать или разрушать такие объекты. Иными словами, призрак, попавший под воздействие Благословения, неспособен сделать освящённую территорию своим якорем до тех пор, пока инквизитор не снимет заклинания. Тем не менее, Благословение не разрывает уже существующих связей между освящённым местом и потусторонней сущностью, даже если охотник накладывает заклинание на объект, служащий якорем какому-нибудь призраку. Могущество такого призрака или духа будет снижено силой Благословения, однако объект сохранит свои мистические качества. Тем не менее, существо, Могущество которого понижается до нуля вследствие возведения святилища, погружается в дрему до тех пор, пока границы святилища не изменятся.

Возможные модификаторы

Модификатор Условие

-1 Территория будущего святилища осквернена дурными целями (будь это комната ночного клуба или коридор наркопритона)

+1 Святилище устанавливается на благословенной земле

+5 Благословение осуществляется 23 июня (в день святой Агриппины)

Благословение Лазаря

Одним из величайших чудес, совершённых Иисусом Христом, до сих пор считается воскрешение Лазаря через четыре дня после его смерти. Этот подвиг наглядно показывает, что силы жизни действительно находятся в руках Божьих. Воззвав к душе мёртвого от имени Иисуса Христа, праведный охотник может вернуть её в тело человека, лишённого жизни считанные минуты назад.

Цена: Значение Воли понижается на единицу.

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется

Активация этого Благословения не требует никаких проверок: охотник лишь прикасается к телу павшего союзника и приказывает ему вернуться во имя Христа. Охотник способен вдохнуть жизнь только в того, кто умер несколько минут назад. Точное число минут равно его показателю Благословения. Сила охотника не способна вернуть к жизни сверхъестественное создание, как не может и вдохнуть настоящие жизненные силы в нежить. Воскрешение восстанавливает все потерянные очки Здоровья умершего, однако обряд не способен приращивать к мёртвому телу оторванные конечности, а потому не имеет никакой силы в случае с персонажами, погибшими от обезглавливания или перекусывания надвое. Поддержание жизни в погибшем возможно только в том случае, если большая часть тела жертвы осталась нетронутой.

Духовное усилие, требуемое для повторения чуда Христова, снижает само значение Воли охотника на единицу. Но даже невзирая на это, восстановление трудно считать полноценным. Люди, вернувшиеся в того света, немного... отрешены от земной действительности. Любой персонаж, возвращённый к жизни при помощи этого Благословения, автоматически получает тяжёлое отклонение.

Члены Маллеус Малефикарум склонны объяснять эти странности шоком, который переживает душа, узревшая сияющее Царство Господа, однако ходят не самые приятные слухи о людях, подвергнувшихся неоднократному оживлению и в результате сошедших с ума. Некоторые так и не увидели Царства Божьего: их глазам открылся пылающий Ад. Некоторые предпочли сами убить себя вскоре после воскрешения. Наконец, есть и те, кто вступили на путь потрошителей — или, если верить подобным историям, стали чем-то гораздо, гораздо худшим.

Стойкость святого Георгия

Прославленный своей победой над змеем в городе Силене, Георгий Победоносец позднее стал мучеником, убитым по приказу римского императора Диоклетиана. Он безропотно выдержал страшные муки и пытки, вдохновив своим бесстрашием на принятие христианства императрицу Александру. Охотники Маллеус Малефикарум чтят святого Георгия как самого стойкого последователя их веры, и даже если они не формируют братства в память о нём, то каждый участник организации продолжает упоминать в молитвах силу и храбрость, позволившую Георгию выдержать страшнейшие муки во время его схватки со змеем. Охотники, проводящие этот ритуал, иногда сообщают, что чувствуют чужое присутствие рядом с собой, словно кто-то смотрит на них откуда-то сверху внимательным и пытливым взглядом. Согласно традиции, это взгляд самого Георгия Победоносца, хотя иногда можно услышать истории о присутствии... кого-то ещё.

Цена: отсутствует

Действие: мгновенное

Бросок: Самообладание + Благословение

Результаты броска

Полный провал: Молитвы охотника не привлекают внимания его божественного покровителя. Этот духовный провал воспринимается охотником как удар по силе его веры, что заставляет его утратить очко Воли. Если у него уже не оставалось Воли, он получает штраф -1 на все броски до окончания сцены.

Провал: Охотнику не удаётся укрепить свой дух.

Успех: Святой Георгий отвечает на молитвы охотника, наполняя его внутренней силой и фанатичной решимостью. Он получает очко Выносливости (которое, в свою очередь, увеличивает показатель его Здоровья). Эффект сохраняется до конца сцены. Кроме того, в течение нескольких дней, количество которых равно Благословию персонажа, охотник способен поддерживать бодрость духа без сна и еды, хотя он всё ещё должен поддерживать свою кровеносную систему водой. На протяжении этого периода времени персонаж не страдает от штрафов за усталость и депривацию. В конце этого периода он погружается в глубокий двенадцатичасовой сон, от которого его попросту невозможно пробудить. Персонаж не может обращаться к этой способности чаще, чем раз в 24 часа.

Исключительный успех: Персонаж получает ещё одно очко Выносливости, даже если оно превышает стандартный пятиочковый максимум Атрибутов смертного персонажа.

Возможные модификаторы

Модификатор Условие

+5 Благословение осуществляется 23 апреля (в день святого Георгия Победоносца)

Ладони святого Луки

Получение страшных травм - практически неотъемлемая часть охоты, но зачастую у раненого просто нет времени добираться до госпиталя. Святые воины Молота ведь не понаслышке знают, что сила веры способна исцелить раны лучше, чем препараты и скальпели современных врачей, а потому в критических ситуациях, когда нужно вернуть солдату потерянное здоровье и волю к жизни, они обращаются не к докторам, а к святому евангелисту Луке.

Цена: 1 очко Воли

Действие: продолжительное; каждый бросок отражает минуту усердного чтения молитв и наложения рук

Бросок: Интеллект + Благословение

Результаты броска

Полный провал: Травмы раненого персонажа переносятся на тело целителя в форме стигмат. Охотник получает очко летального урона, поскольку из его дланей, стоп, бока и лба начинает сочиться кровь.

Провал: Персонажу не удаётся приблизиться к исцелению раненого.

Успех: Раны пострадавшего начинают затягиваться под воздействием силы Божьей.

Исключительный успех: В дополнение к исцелению Благословение смягчает одно очко агgravированного урона до летального.

Успехи, полученные при проверке, расходуются на исцеление пострадавшего. Один успех позволяет исцелить очко тупого урона, в то время как два успеха позволяют устранить очко летального. Целитель не обязан стремиться исцелить сразу все ранения своего товарища, однако он может сделать лишь ограниченное количество бросков, число которых равно его Нравственности.

Для того, чтобы использовать это Благословение, охотник должен наложить на рану хотя бы одну из своих рук. Необходим контакт кожи раненого и целителя. Если физический контакт разрывается, накопленные успехи утрачиваются и персонаж должен начинать операцию заново. Ритуал невозможно проводить на самом себе.

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
-------------	---------

+1	Персонаж обладает Добродетелью Вера
----	-------------------------------------

+5	Благословение осуществляется 18 октября (в день святого Луки).
----	--

Благословение Пречистой Девы

Врагам христианства поистине нет числа, и хотя некоторые сражаются с ними мечом, пистолетом и очищающим пламенем, существуют создания, против которых не существует земного оружия. Призраки, бесовские духи и прочие нематериальные силы зла не поддаются простому оружию и боятся лишь искренней веры. Самые правочерные среди охотников способны взывать к пречистой Деве Марии, наполняя простые предметы божественной силой веры.

Цена: 1 очко Воли (подробности ниже)

Действие: продолжительное; каждый бросок отражает один раунд молитвы

Бросок: Нравственность + Благословение.

Результаты броска

Полный провал: Предмет, предназначенный для освящения, разрушается под напором Божьего гнева, а охотник утрачивает вложенные в ритуал очки Воли.

Провал: Охотник не делает никакого прогресса по направлению к освящению выбранного предмета.

Успех: Охотник приближается к завершению ритуала.

Исключительный успех: В дополнение к значительному прогрессу охотник добивается усиления мощи объекта на +1 дополнительное очко.

Ритуал позволяет охотнику создать благословенный предмет (см. стр. 214 книги **World of Darkness Rulebook**). Прежде чем приступить к ритуалу, охотник должен решить, каким рейтингом он собирается наделить выбранный объект. Каждое очко рейтинга требует накопления трёх успехов, в то время как максимальное количество бросков, отпущенное охотнику, ограничено значением его Нравственности. Впрочем, если он не успеет набрать желаемое число успехов, он не утратит Воли, которую собирался вложить (за исключением полного провала).

Создание благословенного предмета при помощи этого ритуала требует вложения одного очка Воли. Предмет сохраняет благословенные качества до окончания сцены. При желании охотник может увековечить эти качества, понизив значение своей Воли на единицу и наделив предмет постоянным статусом благословенной реликвии.

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
-2	Предмет, выбранный для благословения, обладает проклятой или святотатственной природой (порножурнал, изображение Спасителя, обрызганное лошадиной мочой)
-1	Предмет, выбранный для благословения, не обладает никаким религиозным значением (бейсбольная бита, комикс)
+0	Предмет, выбранный для благословения, обладает религиозным значением (Библия, чётки)
+2	Предмет, выбранный для благословения, уже является реликвией святого человека, будь это кость мученика или сосуд с его кровью.
+5	Благословение осуществляется 24 мая (в день пресвятой Марии Богородицы).

Благословение пастыря

Хороший пастух знает, как присмотреть за своим стадом, не потревожив его. Даже запах волка способен внести панику в стадо овец, и пастух должен уметь пройти среди них незамеченным. Точно так же охотник должен скрывать свою деятельность от глаз смертных, которых он защищает, и даже от тех, кто может опрометчиво рискнуть жизнью в попытке защитить его самого.

Цена: 1 очко Воли

Действие: пассивное

Бросок: Сообразительность + Благословение (возможны модификации; см. ниже).

Результаты броска

Полный провал: Охотнику не только не удаётся сосредоточиться, но он ещё и привлекает к себе чужое внимание. Люди автоматически начинают замечать его и стараются вовлечь в беседу, даже если он держится в стороне. Если он пытается спрятаться, наблюдатели получают бонус +1 на попытки его обнаружить.

Провал: Охотнику не удаётся укрыться от глаз людей, которые на него смотрят.

Успех: Глаза простых смертных соскальзывают с охотника. Подсознательно люди чувствуют его присутствие, однако их разум не регистрирует действий охотника, даже если он вооружён до зубов и присваивает чужое имущество. Любое насильственное действие - будь это стрельба или выкрикивание угроз, - мгновенно разрушает эту иллюзию. При этом охотник не может ни с кем говорить, хотя и в состоянии незаметно читать молитву.

Исключительный успех: Как и в случае со стандартным успехом, однако охотник способен атаковать врага, будучи под укрытием этой силы. Эффект спадает сразу по окончании атаки (таким образом, жертва утрачивает Защиту от первого нападения со стороны охотника).

Данное Благословение обладает автоматическим эффектом. До тех пор, пока охотник непрерывно шепчет молитву (что препятствует ведению переговоров с окружающими его

людьми) и не предпринимает насильственных действий, простые смертные попросту не замечают его. Даже подозрительные, но неагрессивные действия, наподобие взлома автомобильного замка или запертой двери, не разрушают иллюзии исчезновения охотника. Сверхъестественные существа или смертные, сознательно ищущие нарушителей (будь это частный сторож или полицейский, патрулирующий район), могут сделать бросок на Сообразительность + Самообладание против проверки Сообразительности + Скрытности + Благословения со стороны охотника. Оба броска считаются пассивными. Если охотник получает больше успехов, никто не замечает его. Если в состязании одерживает верх наблюдатель, ему удаётся проникнуть за иллюзорную вуаль, что автоматически делает охотника видимым для всех, кто находится рядом с ним.

Охотник может в любой момент вложить ещё одно очко Воли, чтобы распространить эффект на количество союзников, равное его показателю Благословения. Эти союзники также должны быть простыми смертными.

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
+5	Благословение осуществляется 24 октября (в день святого Рафаэля).

Подлинное зрение святого Авеля

Служители Сатаны принимают много обличей, прячась за вуалью теней и иллюзий. Силуэты вампиров расплываются и искажаются, мешая распознавать их личность на видеозаписях. Люди, столкнувшиеся с разрушительной деятельностью оборотней и святотатственными ритуалами чародеев, поддаются демоническому безумию и уже очень скоро забывают всё, что открылось их разуму. Воззвав к святому Авелю, покровителю слепых, охотник способен проникнуть взглядом за дьявольские иллюзии и причаститься к таинству истинного зрения.

Цена: 1 очко Воли

Действие: продолжительное; каждый бросок отражает минуту усердной молитвы и мысленного обращения к святому Авелю.

Бросок: Интеллект + Благословение.

Результаты броска

Полный провал: Охотнику не удаётся достигнуть достаточного смирения и обрести веру в праведность своего дела. Вместо этого каждый персонаж, который должен был получить дар истинного зрения, слепнет до окончания сцены (см. стр. 166 книги **World of Darkness Rulebook**).

Провал: Персонажу не удаётся добиться никакого прогресса на пути к обретению подлинного зрения.

Успех: Персонаж приближается к обретению божественного дара.

Исключительный успех: Персонаж добивается значительного прогресса.

Успехи, полученные в ходе проверки, можно распределять между всеми персонажами, на которых рассчитано действие ритуала. Количество благословлённых должно быть определено в начале действия, однако охотник не обязан конкретизировать количество успехов, которые он собирается набрать во время проверки. Максимальное количество бросков ограничено показателем Нравственности охотника, и для каждой цели он должен набрать хотя бы по одному успеху.

До окончания сцены все благословлённые персонажи могут объявлять проверку Решительности + число полученных успехов. Успех в этой проверке означает, что персонаж видит подлинную натуру монстров: так, если он смотрит на вампира, ему становится ясно, что перед ним - оживший мертвец. Если он видит оборотня, даже в его человеческом облике, чувства подсказывают охотнику, что незнакомец обладает изменчивыми звериными чертами.

Кроме того, любые врождённые методы маскировки чудовищ автоматически перестают воздействовать на разум такого охотника (отражение или изображение вампира

становится кристально чистым, взгляд на гибридную форму оборотня не вселяет ни ужаса, ни амнезии, а магия не провоцирует никакой забывчивости). Этот эффект сохраняет силу даже в случае с медианосителями: так, охотник, обретший дар подлинного зрения, ясно видит черты вампира на записи даже в том случае, если её сделали три недели назад.

Наконец, любые создания, существующие на нематериальном уровне Сумрака (будь это призраки, демоны или духи), начинают восприниматься охотником в качестве странных прозрачных теней.

Тем не менее, ритуал не позволяет охотнику игнорировать иллюзии или маскировочные способности, специально использованные потусторонними сущностями для утаения своей подлинной личности (как в случае с Незримым присутствием, описанным среди остальных Жутких сил). Зрению охотника уступают только врождённые качества монстров, позволяющие им избегать внимания смертных на пассивном уровне.

Пример: Брат Джастин взывает к святому Авелю, готовясь к битве с двумя адскими гончими, способными изменять собственный облик. Противники знают о его приближении, и когда он врывается в их убежище, один принимает форму огромного волка размером с лошадь. Брат Джастин делает бросок на Решительность + 3 (количество успехов, полученное при активации Благословения), получая в сумме два успеха. Лунатизм, который в обычных условиях должен был сопровождать столкновение с оборотнем, не затрагивает его разум, и охотнику удаётся увидеть оборотня в его истинном обличье. Брат Джастин бросается вперёд. К несчастью, ему неизвестно, что соратник демона уже применил одну из своих жутких сил для того, чтобы спрятаться от посторонних глаз, и теперь приближается к нему сзади с ножом в руке...

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
+5	Благословение осуществляется 5 августа.

Подлинное зрение и другие сеттинги Мира Тьмы

Игроки, обладающие более подробными базами знаний о монстрах, описанных в **Vampire: The Requiem**, **Werewolf: The Forsaken**, **Mage: The Awakening** и некоторых других игровых сериях, могут считать, что Подлинное зрение святого Авеля проникает сквозь техники Маскарада, используемые вампирами, Лунатизм, провоцируемый оборотнями, и Неподвижность²⁷, оберегающую разум смертных от постижения магии.

Vade Retro Satana

Ритуал экзорцизма в той или иной форме существует практически в любой религиозной системе мира. И католическая церковь до сих пор не прекращает обучения своих последователей этому искусству, хотя этот факт и стараются замалчивать. Текущая форма обряда, используемая Ватиканом, была описана ещё в труде “*Rituale Romanum*”, хотя широкой общественности она стала известна благодаря фильму “Изгоняющий дьявола”.

Участники Маллеус Малефикарум по сей день прибегают к этому ритуалу, хотя обычно они предпочитают более архаичную средневековую формулу, разработанную святым Бенедиктом. Они утверждают, что этот ритуал обладает большей силой, нежели “*Rituale Romanum*” - и вне зависимости от того, соответствует ли это истине, их обряд полностью отвечает запросам средневековой Церкви.

Цена: отсутствует

Действие: продолжительное состязание; каждый бросок отражает пять минут повторения формулы Vade Retro Satana; иногда действие ограничивается лишь состязательной формой (см. ниже).

²⁷ В оригинале **Quiescence**.

Бросок: Решительность + Самообладание + Благословение.

Результаты броска

Это Благословение служит участникам Маллеус Малефикарум тем же образом, что и простые обряды изгнания духов и установки барьеров - другим охотникам (см. стр. 213–214 книги **World of Darkness Rulebook**). Все правила, связанные с вышеописанными ритуалами, сохраняются и в случае с применением этого Благословения. Сам ритуал может принять форму простого состязания (если используется для возведения барьера) или продолжительного состязания (если целью обряда становится непосредственный экзорцизм). В сущности, знание этого ритуала просто позволяет охотнику добавить свой уровень Благословения в качестве бонуса к броскам на экзорцизм или установку барьеров.

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
+5	Благословение осуществляется 11 июля (в день святого Бенедикта).

Vade Retro Satana

На латыни текст “Vade Retro Satana” звучит следующим образом:

*Crux sancta sit mihi lux
Non draco sit mihi dux
Vade retro satana
Nunquam suade mihi vana
Sunt mala quae libas
Ipse venena bibas*

Перевод молитвы выглядит приблизительно так:

*Пусть крест святой станет для меня лучом света
Я не позволю змею крылатому стать мне проводником
Изыди, Сатана
И никогда не искушай меня
Ложными ценностями, имя которым - тлен
Ты предлагаешь мне зло
Я предоставляю тебе самому
Пить свой яд*

**Пламенный меч
Архангела Михаила**

Святой Михаил, предводитель небесного воинства, лично выступил против Люцифера в последние дни войны на небесах. Именно Михаил сверг Люцифера своей рукой, отправив его со стен небесного града в пылающую бездну Преисподней. Воззвав к могущественному архангелу, охотник может наделить простое земное оружие божественной силой, способной отбросить во тьму даже самых жутких демонов, преследующих человечество.

Далеко не все земные носители способны сохранять в себе подобную мощь на протяжении длительного времени, однако пока материя держится, благословение архангела превращает простой инструмент охоты в самое могущественное оружие в арсенале охотника.

Цена: 2 очка Воли

Действие: мгновенное (тем не менее, очки Воли необходимо вкладывать на протяжении двух раундов подряд).

Бросок: Сила + Благословение.

Результаты броска

Полный провал: Оружие оказывается неспособно вместить в себя силу божественного гнева и немедленно разрушается.

Провал: Оружие не удаётся наполнить силой божественного гнева.

Успех: Оружие становится проводником небесной силы. Когда охотник поднимает его на сверхъестественного противника, оно начинает наносить аггравированный урон. Максимум аггравированного урона равен количеству полученных успехов.

Кроме того, оно считается благословлённым предметом, рейтинг которого равен количеству успехов, полученных при броске активации.

Исключительный успех: Никаких дополнительных эффектов не прослеживается. Оружие просто наносит массивный аггравированный урон.

Несмотря на название, эта способность может наделять силой не только оружие. Любое орудие ближнего боя, даже если оно носит импровизированный характер, может стать вместилищем божественного гнева. Оружие сохраняет подобную силу до окончания сцены или до того момента, когда охотник нанесёт им количество аггравированного урона, равное числу успехов, полученных при броске активации.

Как только этот момент наступает, оружие ломается, испепелённое силой, наполнившей его изнутри. Если сцена оканчивается быстрее, чем персонаж успевает нанести максимальное количество аггравированного урона, эффект просто спадает, однако оружие остаётся в своём обычном состоянии. Охотник, наполнивший оружие гневом Архангела Михаила, вполне может передать его другому.

Возможные модификаторы

Модификатор	Условие
+5	Благословение осуществляется 29 сентября (в день святого Архангела Михаила).

Возмездие

Одарённые кровью своего inferнального родоначальника, представители Люцифуга стараются защитить человечество, применяя те же зловещие силы, которые движут и монстрами, против которых они ведут нескончаемую войну. Хотя ритуалы Возмездия чрезвычайно могущественны, большинство охотников Люцифуга боятся использовать их слишком часто, опасаясь, как бы искушение демонических сил не подтолкнуло их души на дорогу зла.

И они боятся этого не без оснований. “Дар” их бессмертного праотца способен развратить даже самую чистую душу. Всякий раз, когда представитель династии добивается исключительного успеха при броске активации ритуала, он должен немедленно пройти проверку текущей Нравственности. В случае провала он получает отклонение, связанное с его текущим значением Нравственности, как если бы он пострадал от дегенерации. Если он уже обладает умеренным отклонением на этом уровне Нравственности, оно становится тяжёлым. Если же он обладает тяжёлым отклонением, дегенерация не приводит к дальнейшим эффектам. В остальных случаях игрок и Рассказчик должны вместе обговорить, какое отклонение лучше подойдёт персонажу: самыми распространёнными считаются нарциссизм, подозрительность и иррациональное мышление наряду со своими усугублёнными версиями.

Пример: Лютер, последователь Люцифуга, обладающий 5 уровнем Нравственности, получает исключительный успех при броске активации ритуала. Он бросает пять дайсов и не получает успехов. Поскольку он ещё не обладает психическими отклонениями, связанными с 5 уровнем Нравственности, у него появляется умеренное отклонение - нарциссизм. Если ему удастся повысить Нравственность выше 5, отклонение исчезнет само собой, как это было описано на стр. 93 книги **World of Darkness Rulebook**.

Ритуалы Возмездия не обладают уровнями. За каждое очко Достижения представитель династии приобретает один из следующих ритуалов. Таким образом, персонаж не может знать более пяти ритуалов, однако время от времени он может приспособлять свой разум к другим ритуалам, забывая при этом другие. Подробнее этот процесс описан на стр. 67.

Воззвание к Бездне

Согласно inferнальным знаниям Люцифуга, когда Люцифера свергли в Преисподнюю, он оказался в пустой, бесконечной тьме. Только сияние Светоносца смогло превратить это место в царство огня, пригодное для обитания его демонических слуг. Тем не менее, сам акт творения этого нечестивого мира связал его существование с самой сущностью Люцифера. Теперь Первый Падший стал частью Ада, точно так же, как Ад стал частью его натуры. Смертные отпрыски Люцифера всё ещё обладают подобной связью благодаря своей проклятой крови. При помощи специального ритуала последователь Люцифуга способен воззвать к пустоте Преисподней, приказав ей выплюнуть одного из своих демонических обитателей в земное царство или, напротив, забрать одного из демонов, рыщущих среди людей, обратно в Ад.

Охотник может попытаться призвать из Ада “случайного” демона или же конкретную сущность, имя которой ему известно. Если он знает имя демона, которого, напротив, пытается изгнать, к броску активации ритуала добавляются +2 дайса. Наречённый демон может быть призван из любой точки материального мира.

Цена: Член Люцифуга должен провести кровавый ритуал, нанеся себе или другому разумному существу 2 очка летального урона.

Действие: продолжительное, если охотник пытается призвать демона (требуется 10 успехов; каждый бросок отражает минуту времени); продолжительное состязание, если охотник пытается изгнать демона. Во втором случае побеждает тот, кому первым удаётся набрать достаточное число успехов.

Бросок: Внушительность + Решительность против Соппротивления жертвы

Результаты броска

Полный провал: Ритуал призыва или изгнания проваливается, и охотник утрачивает все накопленные успехи. Если он пытался призвать демона, то он может повторить попытку. Если же полным провалом окончилась попытка изгнания, охотник не может предпринимать повторной попытки в течение одного месяца. Если *демон* допускает такую ошибку при броске сопротивления, он немедленно отправляется в родной мир, откуда бы он ни явился на эту землю.

Провал: Охотнику просто не удаётся приблизиться к своей цели.

Успех: Охотник добавляет полученные успехи к уже накопленной сумме. Если он достигает необходимой суммы в 10 или больше успехов во время призыва, демон переходит в материальный мир, появляясь в том месте, в котором этого пожелает охотник. Персонаж не обладает правом командовать этим созданием, если только не знает ритуала *Мандат Преисподней*. Если 10 или больше успехов он получает при проверке на изгнание демона, его жертву поглощает чёрное завихрение материи, вырывающее демона из материального мира обратно в Ад. Наконец, если 10 или больше успехов первым наберёт демон, он не только останется на земле, но и получит иммунитет на дальнейшие попытки изгнания. Иммунитет сохраняется в течение 24 часов.

Исключительный успех: Персонаж приближается к своей цели: возможно, призыву демона, а возможно, защите от ритуала охотника. Если охотник получит исключительный успех при попытке изгнания, то побеждённая им сущность на месяц утрачивает возможность вернуться обратно на землю.

Фамильяр

Отпрыски Люцифера часто призывают себе крошечных, слабых демонов, которые начинают служить им по своей воле или против неё. Эти бесы, или “фамильяры”, чувствуют в крови охотника адскую искру его древнего прародителя, а потому знают, что должны повиноваться его приказам. Некоторые делают это с охотой, настолько привязываясь к хозяину, что с какого-то момента начинают даже нарушать традиции своей inferнальной родины ради блага охотника. Другие отрешённо выполняют приказы, с отвращением глядя на то, как семя легендарного Светоносца деградирует до

самоотверженной службы человечеству, и всё же чувствуя, что они должны выполнять волю своих жалких повелителей. Третьи полагаются на коварство, притворяясь, что будут всегда сохранять лояльность своим господам, однако в действительности лишь дожидаются удобного случая, чтобы соблазнить своих “повелителей” наградой за службу подлинным хозяевам Бездны.

Фамильяр может обладать одной из двух форм - Сумеречной и материальной. Охотник обязан выбрать, какую форму примет его слуга, когда только разучивает этот ритуал. Единственный способ поменять тип фамильяра в дальнейшем заключается в том, чтобы отказаться от действия ритуала, а затем “выучить” его альтернативную версию. Если игрок согласен, этот переход может означать изгнание одного фамильяра и призыв более подходящего или проведение сложного ритуала по воплощению Сумеречного фамильяра в земную оболочку (или, напротив, развоплощение материального слуги). Изменив форму, фамильяр может как сохранить прежние способности, так и приобрести совершенно другие знания и способности, оставив нетронутыми лишь свои воспоминания и привычки. Охотник может обладать только одним фамильяром.

Сумеречный фамильяр представляет собой эфемерную сущность, не обладающую физическим телом. Такие фамильяры также известны под названием “фантомов”. Фантомы способны временно воплощаться на земном уровне, подобно призракам (см. описание “Манифестаций” на стр. 210 книги **World of Darkness Rulebook**), однако их эфемерные тела невидимы и неосязаемы земными методами. Сумеречный фамильяр способен материализоваться или использовать свои Жуткие силы с целью воздействия на физические объекты — за исключением своего хозяина, которого он способен трогать безо всяких усилий (охотник также способен видеть фантома и разговаривать с ним безо всяких трудностей, даже если при этом он не способен воспринимать другие Сумеречные объекты). Сумеречный фамильяр часто оставляет следы своего присутствия, даже если не пытается воплотиться в материальном мире. Так, от него может пахнуть серой, а его тень может время от времени проноситься в уголках глаз стороннего наблюдателя. Сумеречные фамильяры приобретают любые формы, которые только можно вообразить: большинство из них представляют собой небольших созданий, похожих на классических бесов или других мифических монстров, однако некоторые достигают размера нормального человека. Сумеречный фамильяр часто отражает Порок своего хозяина: например, охотник, страдающий от склонности к частым проявлениям Гнева, может обзавестись фамильяром, похожим на быка с острыми шипами вдоль позвоночника и огромными окровавленными клыками, в то время как похотливый протагонист вполне может пользоваться услугами изящного суккуба или инкуба с пылающими глазами.

Характеристики Сумеречного фамильяра

Атрибуты: 3/3/2 (распределите очки в любом порядке между Могуществом, Грацией и Соппротивлением)

Воля: Могущество + Соппротивление

Эссенция: 10 (максимум 10); демон восстанавливает по очку Эссенции каждый день, проведённый рядом со своим повелителем. Кроме того, он способен вернуть потраченное очко Эссенции, оказавшись рядом с человеком, потакающим своему Пороку (или искусив этого человека на удовлетворение Порока).

Инициатива: Грация + Соппротивление

Защита: Могущество или Грация, в зависимости от того, что выше

Скорость: Могущество + Грация + 5

Добродетель: Любая

Порок: Любой. Большинство фамильяров разделяют Порок своего хозяина, однако это не обязательно. Фамильяр восполняет все очки Воли, удовлетворяя Порок, один раз за

главу, подобно тому как смертные персонажи восполняют Волю за удовлетворение Добродетели.

Нравственность: Фамильяры лишены Нравственности.

Размер: 5 или меньше

Корпус: Соппротивление + Размер

Дитя порока: Сумеречный фамильяр - весьма и весьма примитивное существо, порождённое грехом и способное подталкивать окружающих на потакание своим тёмным страстям. Фамильяр умеет манипулировать другими простым влиянием своей личности, изменяя или усиливая страсти в других существах, будь это смертные или кто-либо ещё. Жертва не обязана обладать тем же Пороком, что и демон; для фамильяра главное - причаститься к эмоциям своей жертвы. Для сравнения, персонаж, страдающий от Гордыни, вполне может испытывать похоть по отношению к красивым женщинам или завидовать своему соседу, приобретшему новую машину. Демон способен создавать Пороки там, где раньше не было даже их следа.

Для того, чтобы *усилить* страсти своей жертвы и обострить её эмоции, он должен вложить очко Эссенции и пройти состязательную проверку Могущества + Изящества против Решительности или Самообладания жертвы, в зависимости от того, что выше. В случае успеха фамильяр может слегка изменить эмоции жертвы. Так, в случае с Похотью лёгкое увлечение может стать настоящей страстью, а страсть - навязчивой идеей. Тем не менее, демон не способен раздуть навязчивую идею из простого увлечения, если только он не получает исключительного успеха при броске активации своей способности. В этом случае он способен раздуть пожар даже из мельчайшей искорки Порока. Изменения сохраняется в течение нескольких минут, число которых равно количеству полученных успехов. Демон не способен усиливать тот же Порок в разуме той же жертвы до окончания сцены.

Для того, чтобы *манипулировать* страстью жертвы и её искажением в разуме живого существа, демон должен вложить сразу два очка Эссенции и пройти состязательную проверку Могущества + Грации против Решительности или Самообладания жертвы, в зависимости от того, что выше. Успех позволяет демону слегка изменить эмоцию своей жертвы. Например, персонаж, испытывающий нежелание работать, может распространить эту лень и на странные звуки в подвале, которые ему под влиянием демона становятся попросту неинтересно расследовать. Равным образом, человек, гордящийся своей репутацией игрока в крикет, может сфокусировать эту гордость на своей способности вышибать дух из окружающих — что может вызвать у него серьёзные проблемы, если до этого он не дрался никогда в жизни.

Жуткие силы: Перераспределите три очка между Жуткими силами.

Напасть: Фамильяр подвержен одной Напасти, которую выбирает Рассказчик (см. врезку “Напасти демонов” на стр. 284).

Якорь: Хозяин демона считается его якорем в материальном мире, однако не существует никаких ограничений в отношении расстояния, на которое фамильяр может отдалиться от своего повелителя. См. описание якорей на стр. 209 книги **World of Darkness Rulebook**.

Когда фамильяр проявляется на материальном уровне, используйте следующие модификаторы:

Локация	Модификатор
Проклятое или святотатственное место	
(осквернённая церковь, место убийства)	+3
Место, ассоциирующееся с Пороком демона	+2
Оккультная локация	
(узел лей-линии, языческий храм)	+1
В пределах видимости демона	
находится священный символ	

(крест, звезда Давида, статуя Будды)	-1
В пределах видимости демона	
находится церковь, синагога или храм	-2
Священная земля	-3

Воплощённый фамилльяр обладает физическим телом и способен принимать форму любого земного существа. Многие легенды о ведьмах, пользующихся услугами разумных животных — кошек, крыс, летучих мышей — в действительности тесно связаны со свидетельствами о работе воплощённых фамилльяров. Такие фамилльяры часто обладают глазами, светящимися необычным цветом, когда они смотрят на свет, или говорящими о недюжинном интеллекте. Во многих случаях черты фамилльяра напоминают внешность его хозяина. Охотник, отличающийся уродливым шрамом на щеке, может призвать фамилльяра, который примет вид кошки со странной чертой контрастирующего цвета на челюсти. Иногда это приводит к историям о мнимой способности членов организации превращаться в животных самостоятельно. Следует помнить, что даже в животной форме воплощённый фамилльяр ничуть не сближается с миром настоящих животных; многие из подобных фамилльяров обладают одним или двумя необычными качествами, будь это лапы с пальцами, ужасающе напоминающими человеческие, или привычка издавать звуки, похожие на человеческую речь. Если воплощённый фамилльяр погибает, обычно его inferнальный дух развоплощается и находит дорогу обратно в Ад, из которого он некогда явился. Тем не менее, иногда он остаётся с хозяином и начинает питаться его воспоминаниями, погружаясь всё глубже в его душу в попытке сохранить себя хотя бы в эфирной форме. С точки зрения игромеханики после гибели воплощённого фамилльяра персонаж может немедленно вложить два очка опыта в качестве пассивного действия, чтобы сохранить своего слугу в качестве Сумеречного фамилльяра. В сущности, такой охотник просто жертвует этими очками опыта для того, чтобы сменить характер своего Преимущества, не проходя стандартной проверки на Решительность + Окультизм. В этом случае Рассказчик определяет характеристики демона, ориентируясь на пожелания игрока.

Каждый фамилльяр начинает игру хотя бы с одним очком в каждом Атрибуте. Количество дополнительных очков указано в соответствующих врезках. Характеристики Сумеречного фамилльяра следуют правилам создания призраков, описанным на стр. 208 книги **World of Darkness Rulebook**, за исключением того, что указано в соответствующей врезке. Воплощённые фамилльяры подобны обычным животным с теми исключениями, которые указаны ниже.

Хозяин связан с фамилльяром эмпатическим каналом. Каждый автоматически чувствует эмоции другого (однако магические эффекты, влияющие на фамилльяра или даже повреждающие его сущность на эмоциональном уровне, не влияют на его хозяина и не вредят ему). Фамилльяр всегда понимает речь своего хозяина, вне зависимости от языка, на котором тот говорит. Равным образом, охотник всегда способен понять, что говорит слуга.

Характеристики воплощённого фамилльяра

Атрибуты: 5/4/3 (распределите между Ментальной, Физической и Социальной категорией)

Навыки: 9/6/3 (распределите между Ментальной, Физической и Социальной категорией); фамилльяр получает свободное очко в Рукопашном бою, Краже или Скрытности.

Воля: Решительность + Самообладание

Эссенция: 10 (максимум 10)

Инициатива: Ловкость + Самообладание

Защита: Ловкость или Сообразительность, в зависимости от того, что ниже.

Скорость: Сила + Ловкость + “фактор вида” (в зависимости от типа животного)

Добродетель: Любая

Порок: Любой. Большинство фамильяров разделяют Порок своего хозяина, однако это не обязательно. Фамильяр восполняет все очки Воли, удовлетворяя Порок, один раз за главу, подобно тому как смертные персонажи восполняют Волю за удовлетворение Добродетели.

Нравственность: Фамильяры лишены Нравственности.

Размер: 5 или меньше (в зависимости от типа животного)

Здоровье: Выносливость + Размер

Жуткие силы: Распределите четыре очка между Жуткими силами.

Напасть: Фамильяр подвержен одной Напасти, которую выбирает Рассказчик (см. врезку “Напасти демонов” на стр. 284).

Незаметность: Окружающие редко замечают воплощённых фамильяров. Любой персонаж, кроме хозяина самого демона, получает штраф -2 на проверки, позволяющие заметить фамильяра, если только он не совершает поступка, который привлекает к нему внимание.

Чужими глазами: Вложив очко Воли, хозяин воплощённого фамильяра получает возможность пользоваться органами чувства своего фамильяра. Он видит то, что видит его слуга, слышит то, что улавливают его уши, и так далее. При этом он не понимает, что происходит рядом с его собственным телом, однако всё ещё реагирует на тактильные ощущения (а потому хорошо чувствует чужие прикосновения или нанесённый урон). Он может прервать этот эффект в качестве пассивного действия. Никаких бросков для этого не требуется.

Взгляд кающегося

Преисподняя испокон веков считалась местом ревающего пламени и великих мук, однако в некоторых философиях мира её описывают одновременно как место, в котором душа может путём страданий очиститься от грехов и перейти в другой, более совершенный мир. Муки, которые ожидают грешников в Бездне, предназначаются не для наказания, но для вдохновения преступников на раскаяние. Эти муки полностью отражают худшие грехи жертвы и постоянно напоминают проклятому о том, что привело его в это место. Философы до сих пор спорят, смогла ли хотя бы одна душа избежать железных стен Пандемониума, однако последователи Люцифуга, освоившие этот ритуал, способны воспользоваться аналогичными принципами для того, чтобы обратиться к порокам жертвы и обрушить на неё боль и страдания из-за совершённых преступлений - будь этой жертвой слабый, сломленный человек или грозное порождение ночи.

Взгляд кающегося требует зрительного контакта; если жертва передигается или сознательно избегает такого контакта (либо попросту носит солнцезащитные очки), бросок активации проходит со штрафом -1. Кроме того, последователь Люцифуга должен обзавестись каплей крови, образцом волос или другой подобной субстанцией, принадлежащей жертве. Это требование элиминируется в том случае, если охотник видел, как жертва совершила один из семи смертных грехов в течение последних 24 часов.

Цена: 1 очко Воли

Действие: состязание

Бросок: Сообразительность + Эмпатия против Решительности жертвы

Результаты броска

Полный провал: Ошибка, допущенная в ходе проведения ритуала, отражает эффект способности обратно в охотника. Он получает штраф на все действия, равный 10 - показатель собственной Нравственности, который сохраняется до окончания сцены. Он может вкладывать по очку Воли, чтобы преодолевать этот штраф в течение одного раунда.

Провал: Ритуал не оказывает на жертву никакого воздействия.

Успех: На жертву обрушивается чувство вины и жуткие образы мук, которые ожидают её в Аду за те преступления, которые она совершала. Она получает штраф на все действия, равный 10 - показатель её Нравственности, который сохраняется в течение нескольких раундов, точное число которых равно количеству успехов, полученных при броске активации. Жертва способна вкладывать по очку Воли, чтобы преодолевать этот штраф на один раунд.

Исключительный успех: Боль и раскаяние преследуют жертву в течение полной сцены.

Кто такие демоны и откуда он появляются?

Даже в рядах Люцифуга охотники не делают особых различий между обитателями потустороннего мира. В целом демонов отделяют от призраков, духов и других эфемерных существ, однако с точки зрения игромеханики термин “демон” используется в качестве общего обозначения для любого создания, происходящего не из физического, смертного мира.

Большинство охотников недостаточно хорошо подкованы в этом вопросе (или недостаточно заинтересованы в его изучении), чтобы проводить границу между падшими ангелами Преисподней, духами из Сумрака, противоестественными порождениями Бездны и кошмарными тварями из царства снов.

Таким образом, когда в описании ритуалов Возмездия (будь это Воззвание к Бездне или Мандат Преисподней) встречается термин “демон”, следует иметь в виду, что он относится к любым созданиям, природа которых не имеет ничего общего с земной. Когда подобное создание изгоняют из этого плана реальности, оно возвращается на свою родину. Более подробные сведения о демонах можно найти в главе “Повествование”, под заглавием “Антагонисты”.

Адский огонь

На протяжении сотен, если не тысяч лет Ад прочно ассоциировался с серой и пламенем. Сам Люцифер носил имя Светоносца, которое окружено ореолом пламенного сияния. Последователи Люцифуга внутренне готовы к проявлениям жара и пламени, и неудивительно, что некоторые из них используют inferнальные качества своей крови для того, чтобы призывать языки адского пламени и окутывать ими своих врагов.

Цена: 1 очко Воли или 1 очко Воли + очко агgravированного урона (см. подробности ниже)

Действие: мгновенное.

Бросок: Ловкость + Интеллект – Защита жертвы

Результаты броска

Полный провал: Охотнику удаётся призвать языки адского пламени, однако он не успевает взять их под контроль. В результате он получает три очка летального урона, как если бы упал в костёр.

Провал: Охотнику не удаётся призвать inferнальное пламя.

Успех: Охотнику удаётся выпустить по направлению к жертве струю неестественного inferнального пламени, которое охватывает её в мгновение ока. Адский огонь может выглядеть как обычное пламя, а может обладать неординарным цветом или издавать звук, похожий на рычание раненого зверя. Струя огня бьёт со стороны охотника, однако она может проявляться различным образом — некоторые охотники проецируют пламя из рук или глаз, другие предпочитают выдыхать его на манер дракона. Огонь наносит летальный урон, если только жертва не обладает повышенной уязвимостью к пламени (как в случае с вампирами).

Кроме того, дотянувшись до самого жаркого огня Бездны, охотник способен призвать иссушающий, раскалённый огонь, причиняющий жертве агgravированный урон. К

несчастьем, такой огонь слишком горяч даже для самого охотника. В этом случае охотник получает очко агgravированного урона из-за языков пламени, опаляющих его тело.

Исключительный успех: Дополнительные эффекты отсутствуют - охотник просто наносит колоссальный урон своей жертве.

Инфернальные видения

Кровь Люцифера, струящаяся по жилам его потомков, несёт в себе пророческий дар. Безусловно, даже по самым мягким оценкам этот “дар” носит довольно сомнительный характер, и нередко видения, вызванные этой способностью, приходят к охотнику в виде жутких кошмаров или вспышек прозрения, позволяющих ему увидеть инфернальный дворец своего “праотца”.

Какую бы форму ни принимали такие видения, персонаж знает, что он способен вызывать к первозданным силам этого мира, требуя от неё раскрытия древних истин, которые можно увидеть и понять только в форме пугающей грёзы. Погружаясь в медитативное состояние или сон, он способен искать ответы, которые невозможно получить никакими земными методами. Он может увидеть будущее, в котором всё, что он любит, обращается пеплом, или погрузиться в сеанс медитации, продолжая его до тех пор, пока его вопиющая душа не падёт в Бездну, чтобы встретиться там с Люцифером и его главнокомандующими. Наконец, он может опустить веки и просто вслушаться в непостижимую мудрость, которую шепчет ему ночной ветер.

Один раз за сессию персонаж может воспользоваться своим даром для того, чтобы обрести сверхъестественное прозрение и проникнуть в суть проблемы или вопроса, стоящего перед ним. Активация этой способности требует по меньшей мере одного часа, проведённого во сне, трансе или другой активности, сфокусированной на изменении своего сознания.

Цена: отсутствует, однако кошмары, связанные с полученными видениями, не позволяют протагонисту восполнить Волю во время следующего отдыха.

Действие: мгновенное

Бросок: Сообразительность + Самообладание. Рассказчик должен сделать бросок тайне от игрока, чтобы он не смог узнать наверняка, получил ли он ответ на свои запросы или просто увидел череду бессмысленных грёз.

Результаты броска

Полный провал: Кошмар. Персонаж может интерпретировать его по собственному усмотрению, однако, скорее всего, увиденные детали приведут его только к новым вопросам.

Провал: Бессмысленные видения.

Успех: Одна или несколько зацепок (по одной за каждый успех), ведущих к решению проблемы. Тем не менее, каждую необходимо интерпретировать.

Исключительный успех: Одна или несколько зацепок (по одной за каждый успех), а также совет по интерпретации от Рассказчика.

Полученная информация принимает форму аллегорий, символов и архетипов. Видения редко отвечают на заданный вопрос напрямую, полагаясь скорее на символический язык и изображения. Персонаж, старающийся узнать больше о местоположении своей будущей жертвы, едва ли увидит адрес её проживания, однако его внутреннему оку откроются элементы ландшафта, ведущие к логову жертвы, будь это река, разрушенная башня или даже лицо мужчины, прогуливающегося на закате у её дома. Потенциально такой ответ должен решить проблему охотника. Тем не менее, это лишь инструмент Рассказчика, позволяющий подкрепить ход истории новым поворотом. Не следует рассматривать эту способность как готовый ответ на блюдечке.

Мандат Преисподней

Вне зависимости от того, какой разбавленной она может казаться в жилах охотника, кровь Люцифера содержит капли аристократической крови повелителей Ада. Взывая к скрытой силе своего проклятого наследия, представители Люцифуга способны повелевать демонами и подчинять себе легионы Бездны. Некоторые подчёркивают свой статус, покоря дух фамильера, другие учатся призывать или изгонять демонических существ, а кто-то использует свою связь с владыками Ада для открытого командования демонами. Даже самого простого взгляда и мимолётом брошенного слова достаточно, чтобы порождения Сатаны покорились воле своих смертных хозяев.

Цена: отсутствует или 1 очко Воли (см. ниже).

Действие: состязание или продолжительное состязание (см. ниже).

Бросок: Внушительность + Самообладание против Сопротивления жертвы

Мандат Преисподней может использоваться двумя альтернативными способами: первый позволяет отдать короткую и простую команду из одного-двух слов (“Преклони колени”, “Убей его!”) в качестве мгновенного действия-состязания. Охотник может отдавать своим демоническим слугам и более сложные приказы, однако для этого требуется, чтобы демон стоял неподвижно (по собственной воле или под эффектом Цепей Пандемониума). При этом действие приобретает продолжительный характер. Если охотник собирается отдать многосложный приказ, он должен вложить очко Воли.

Количество успехов, необходимо для подчинения демона, равно трём за каждую “ступень” многосложного приказания. Например, повеление “Отправляйся на угол 7 улицы и Мэпл-стрит, убей там бродягу, после чего возвращайся в Ад и больше никогда не являйся ко мне” требует 12 успехов, поскольку это четырёхступенчатое повеление. Проверка сопротивления демона требует от него накопления успехов, равных (15 - Нравственность охотника). Каждый бросок этого состязания отражает раунд напряжённого разговора между охотником и его потенциальным слугой.

Результаты броска

Полный провал: Попытка проваливается, и демон приобретает иммунитет ко всем будущим приказаниям со стороны охотника на ближайшие 24 часа.

Провал: В случае с простым приказанием демон не повинует. В случае с состязанием охотник просто не достигает никакого прогресса в попытке подчинить демона своей воле.

Успех: Демон чувствует необходимость выполнить простой приказ в этом раунде - либо охотнику удаётся достичь прогресса в попытке подчинить демона своей воле.

Исключительный успех: Демон готов выполнять простые приказы на протяжении целой минуты - либо охотник совершает настоящий рывок в попытке подчинить демона своей воле.

Запах порока

В Мире Тьмы зло и грех поистине вездесущи. Более того, зло и грех лежат в сердце любого представителя семьи Люцифуг, вне зависимости от того, как рьяно они это отрицают. Тем не менее, вместо того, чтобы подавлять в себе эти качества, некоторые охотники предпочитают использовать их в качестве удобного инструмента. Считается, что порок приводит к новым порокам, а потому, обратившись к самой греховной стороне своей натуры, охотник может развить в себе особое чутьё на грех, отравляющий души окружающих.

Каждый охотник испытывает это чувство по-своему. Некоторые сравнивают ощущение чужого греха как сильнейшее тошнотворное зловоние; другие попросту “видят” кольца пороков, сжимающие преступников и постепенно приковывающие их души к Бездне. Наконец, кто-то чувствует вкус чужого порока на языке, или испытывает пульсирующую боль промеж глаз, или слышит вопли бесов, пляшущих вокруг обладателей чёрной души.

Цена: отсутствует

Действие: продолжительное; каждый бросок отражает минуту осмысления собственных пороков

Бросок: 10 - Нравственность

Результаты броска

Полный провал: Охотник чувствует ошеломляющее чувство вины за собственные преступления; он утрачивает все набранные успехи и должен вкладывать по очку Воли за каждый раунд, в течение которого он предпринимает какие-либо действия. Он не должен вкладывать Волю только в том случае, если его действия проявляются в бегстве или защите от мыслей о собственной бесчеловечной природе.

Провал: Охотнику не удаётся приблизиться к формированию чувства чужих грехов.

Успех: Охотнику удаётся наладить метафизическую связь между собственной преступной натурой и греховностью окружающего мира. Он получает способность ощущать присутствие греха в окружающих существах и даже локациях, если находится от них в пределах расстояния, равного двум ярдам за каждый успех.

Персонажи, обладающие Нравственностью (или аналогичным Достоинством), равным 7 или выше, не попадают в список грешников, которых ощущает протагонист. Персонажи с Нравственностью 5 или 6 вызывают у него чувства средней интенсивности — слабый аромат, призрачное видение и так далее. Обладатели 3 или 4 уровня Нравственности вызывают уже заметное ощущение развращённости — это могут быть громкие звуки, исходящие от их тёмных душ, болезненное, но не опасное для охотника покалывание в голове и так далее. Грешники, обладающие лишь 1 или 2 уровнями Нравственности, провоцируют чрезвычайно сильные ощущения: явные и очень реалистичные галлюцинации, запах скотобойни и тому подобное. Наконец, обладатели нулевой Нравственности или противоестественные создания, не обладающие этой характеристикой, вызывают у охотника ошеломляющую бурю чувств: ослепляющую боль, невероятно живые видения и так далее. В последнем случае охотник получает штраф -1 на все действия из-за шока, который он испытывает после столкновения с такой откровенной бесчеловечностью.

Кроме того, охотник чувствует следы порока, оставшиеся в местах совершения преступлений. Грех против Нравственности 4 вызывает лишь очень слабые ощущения, в то время как грех против Нравственности 3 вызывает уже чувства средней интенсивности, грех против Нравственности 2 - сильные ощущения, а грех против Нравственности 1 - ошеломляющий напор чувств. Оттиск греха против Нравственности может продержаться лишь несколько дней, против Нравственности 3 - до нескольких месяцев, против Нравственности 2 - до шести лет, а против Нравственности 1 - практически неограниченное время. Грехи против Нравственности 5 или выше считаются недостаточно тяжкими, чтобы впитаться в духовный ландшафт определённого места.

Охотник точно определяет источник своих ощущений (личность, локацию и приблизительное время, прошедшее с момента совершения преступления), однако он не способен назвать конкретный грех, связанный с этими ощущениями.

Исключительный успех: Если игрок получает сразу пять или больше успехов при одном броске, протагонисту удаётся распознать самый тяжкий грех увиденного человека или природу преступления, совершённого в пределах определённой локации.

Пример: *Герр фон Мурнау, охотник, обладающий Нравственностью 5 уровня, использует этот ритуал во время спектакля, организаторы которого каким-то образом связаны с серией таинственных исчезновений среди людей. Первый бросок приносит ему 3 успеха, что позволяет охотнику почувствовать грехи в пределах 6 ярдов от своего кресла. Большая часть посетителей обладают стандартной Нравственностью 7 уровня, а потому не привлекают его внимания. Однако один человек в следующем ряду источает достаточно интенсивный запах греха, похожий на запах горячего асфальта и серы. Фон Мурнау продолжает обострять свои чувства и получает ещё четыре успеха. Теперь он ощущает грехи на расстоянии 14 ярдов от себя, что позволяет ему мысленно*

дотянуться до сцены и ощутить развращённость главного актёра — образ мужчины начинает пульсировать у него на виду, меняя форму от своего настоящего вида до дикаря, забрызганного кровью и скалящегося в хищной усмешке. Надеясь получить хоть какие-нибудь зацепки, Мурнау делает ещё один бросок, получая на этот раз исключительный успех. Теперь его чувства не только дотягиваются до пространства за кулисами, что позволяет ему ощутить запах тяжёлого преступления, совершённого три месяца назад (он чувствует, как на него наваливается бремя этого греха, и слышит эхо женского крика), но и начинает постигать натуру этих грехов, пусть даже в общих чертах. Он знает, что человек в следующем ряду недавно угнал машину, ведущий актёр несколько раз убивал людей, а за кулисами три месяца назад была изнасилована актриса.

Цепи Пандемониума

Цепи Пандемониума позволяют охотнику привязать демона к конкретному месту, окружив его ритуальным кругом. Способы удовлетворения этого ключевого условия разнятся от колдуна к колдуну — некоторые просто очерчивают круг мелом, закрепляя его изображениями древних символов, другие разбрасывают кукурузную муку, которой затем придают вид колдовских знаков или соломониных кругов. Однако какую бы форму ни принял круг, его начертание и наполнение колдовской силой требует 10 минут аккуратной работы. До тех пор, пока этот круг не будет сознательно разомкнут, он сохранит свою форму и будет ждать появления демона.

Обычно круг используется в качестве ловушки и чертится в том месте, в котором вот-вот должен появиться демон, однако охотник может нанести его заблаговременно и лишь затем провести ритуал призыва (как в случае с ритуалом Воззвание к Бездне), чтобы удостовериться, что демон не сможет броситься прочь сразу после своего появления. Более того, круг можно спрятать (например, накрыть ковром или начертить на мокрой земле, а затем забросать травой), однако это налагает штраф -1 на бросок активации ритуала.

Некоторые охотники постоянно поддерживают “свободный” круг при входе в своё жилище на случай появления незваных гостей — будь это выцарапанный круг на полу, инкрустированный знак на стене или даже вырезанный ножом символ на потолке. Постоянный круг труднее разомкнуть, однако его также нужно заново “программировать” на запечатывание демонов в ходе 10-минутного ритуала после того, как прежняя жертва будет освобождена. Один круг может удерживать только одного демона.

Цена: Охотник должен окропить круг своей кровью. Для этого он наносит себе 1 очко летального урона.

Действие: мгновенное (тем не менее, до этого охотник должен подготовить круг, что может потребовать проверки Сообразительности + Экспрессии, если Рассказчик считает задумку ритуалиста сложной).

Бросок: Внушительность + Запугивание против Соппротивления жертвы

Результаты броска

Полный провал: Круг разрывается, а демон приобретает дополнительное очко Соппротивления до окончания сцены.

Провал: Демон получает равное количество успехов с охотником или даже побеждает его. Круг разрывается, и дух получает возможность ускользнуть.

Успех: Охотник накапливает большее число успехов, чем демон. Жертва застревает в круге и не может вырваться, за исключением следующих обстоятельств:

- Если ритуалист освобождает демона, произнеся соответствующую фразу: например, “Можешь быть свободен” или другую подобную реплику.
- Если круг размыкают внешние силы. Сам демон не может сделать этого изнутри.
- Охотник должен назвать один другой способ, которым демон может освободить себя, причём принцип этого действия охотник обязан сообщить двум другим разумным существам в пределах часа после поимки демона. Одним из этих существ может быть сам

демон, хотя это и не обязательно. Если условием освобождения считается задача, которую должен выполнить демон, то условия выполнения этой задачи должны позволять созданию сделать всё в пределах круга. Например, от демона может потребоваться правдивый ответ на три вопроса, однако охотник не может потребовать от него убить жертву, находящуюся в другом городе.

Исключительный успех: Охотник получает на пять или больше успехов, чем демон. В этом случае сразу после освобождения демон отправляется в свой родной мир и потому не может нанести вреда колдуну, даже если вырвался из круга сам.

Вавилонский язык

Рассказывают, будто некогда всё человечество говорило на одном языке, и любой человек мог свободно общаться с другим, даже если приходил к нему совсем из других земель. Тем не менее, человечество дерхнуло воздвигнуть башню высотой до небес, и Господь обрушил всё здание, в качестве наказания разделив единый язык на множество разных и тем самым заставив людей расколиться на племена, народы и нации. Последователи Люцифуга считают, что идея возведения башни в действительности принадлежала Люциферу, который пытался тем самым возобновить войну с Небом. Правда это или нет, охотники Люцифуга не первый год трудятся над восстановлением древнего языка людей - и путём обращения к своей полубожественной крови они действительно могут освоить этот язык.

Цена: отсутствует

Действие: не требуется

Бросок: не требуется

Пока охотник располагает знанием этого ритуала, он способен понимать и использовать любой язык, известный человечеству. В действительности он произносит слова на древнем языке легендарных строителей башни, однако остатки расовой памяти, объединённые с ангельской кровью охотника, заставляют слушателей воспринимать его речь на своём родном языке. Даже если он обращается к мультинациональной толпе, каждый ясно понимает, что он говорит. Сам охотник также прекрасно понимает их речь. Ритуал не даёт охотнику возможности понимать коды и шифры, как и слова, написанные на языках, которые ему неизвестны. Такие слова должны быть произнесены тем, кто сам понимает их. Для этого недостаточно просто фонетически воспроизвести написанное. Иными словами, персонаж, не знающий испанского, не может использовать ритуал для прочтения надписи на испанском, как не способен он и произнести эту надпись по буквам в попытке “услышать”, что они означают. Тем не менее, он может попросить человека, знающего этот язык, прочитать письмо вслух, чтобы понять, что означает написанный текст. Наконец, ритуал не наделяет охотника способностями к переводу мистических языков, таких как язык древних духов или магическое наречие, которым пользуются колдуны для усиления своих заклинаний.

Эликсиры

Загадочные культисты ордена Восходящих черпают свою силу не в современной науке и не оккультных силах, дарованных свыше, но из результатов древней, глубоко почитаемой алхимической практики. Вдыхая экзотические ароматы, выпивая микстуры с причудливыми галлюциногенными свойствами или даже вкалывая себе наркотические вещества, они открывают себе доступ к высочайшим способностям человеческого тела и разума в попытке выступить на равных против чудовищных порождений ночи.

Все Эликсиры требуют одного и того же броска на Выносливость + Эликсиры. Компоненты большинства зелий включают чрезвычайно ядовитые вещества, а потому охотник должен обладать как физической стойкостью (что выражается в показателе его Выносливости), так и крепкой волей, которую он обретает во время практики древних традиций ордена (что находит своё отражение в форме отдельного Преимущества).

Только это позволит охотнику превратить яд в мистический Эликсир, обостряющий его разум и наделяющий его сверхчеловеческой силой. Как правило, полный провал во время приёма зелья вызывает у персонажа серьёзное отравление (см. стр. 181 **World of Darkness Rulebook**), в то время как простые провалы обычно накладывают на него эффекты, подобные эффектам обычных наркотиков (см. стр. 176 книги **World of Darkness Rulebook**).

Для того, чтобы использовать Эликсир без вредных последствий для своего здоровья, охотник должен обладать рейтингом Эликсиров, равным или превышающим уровень Эликсира, который он собирается выпить. Тем не менее, персонаж может использовать и более могущественные Эликсиры, получая к броску активации штраф -2 за каждое очко разницы между показателями. Персонаж, не обладающий ни одним очком Эликсиров, может попытаться воспользоваться тем или иным препаратом, однако вдобавок к стандартному штрафу -2 за каждое очко разницы охотник должен быть готов к тому, что отсутствие успехов будет считаться *полным провалом*, даже если запас дайсов и не был сведён к броску на удачу.

Персонаж начинает игру с количеством Эликсиров, суммарный рейтинг которых равен его показателю этого Достижения + Статусу среди Восходящих. Таким образом, он может приобрести либо множество низкоуровневых Эликсиров, либо несколько могущественных. Ни при каких условиях он не может получить в начале игры большее число Эликсиров, чем позволяет его показатель данного Преимущества. Эликсир можно применить только раз. В ходе истории новые Эликсиры можно приобретать по одному очку опыта за каждый уровень Эликсира. В этих целях можно использовать Практический опыт. На получение нового зелья уходит по одному дню за каждый уровень Эликсира. За этот период времени персонаж должен либо пройти череду инстанций для обращения к поставщикам Эликсиров, либо сварить их самостоятельно в алхимической лаборатории.

Восходящий может приобретать даже Эликсиры, уровень которых превышает его показатель этого Преимущества, однако за каждый уровень разницы стоимость в очках опыта и время на получение Эликсира удваиваются.

В начале каждой истории Восходящий получает количество Эликсиров, суммарный рейтинг которых равен его показателю этого Достижения.

Пример: *Алия входит в игру с показателем Эликсиров 3 и Статусом в организации 2. Таким образом, суммарный рейтинг доступных ей Эликсиров равен пяти. Она решает взять две порции Крокодиловых слёз, одно Око Ра и одно Перо Бенну. Уже во время игры она расходует Око Ра и обнаруживает, что ей нужны средства для защиты от врагов. Она решает сварить ещё одно Око Ра, а также Дыхание дракона. Первое зелье требует всего одного дня работы и стоит одно очко опыта. Дыхание дракона (обладающее рейтингом ●●●●) стоит пяти очков опыта (три очка - за первые три уровня могущества и сразу два - за четвёртый уровень, поскольку он превышает значение Эликсиров протагониста на единицу), а также требует пяти дней работы.*

Крокодиловы слёзы (•)

Согласно древним преданиям, крокодилы плачут для того, чтобы подманить к себе жертву. Изображая беспомощность и хрупкость, они делают себя соблазнительной приманкой для окружающих, но когда другое животное или даже человек приближается к мнимой жертве, они набрасываются на них в мгновение ока. Восходящие видят в этой истории притчу, согласно которой ложное проявление слабости часто оказывается куда более мощным оружием в борьбе с противником, нежели открытая демонстрация своей силы.

Под названием Крокодиловых слёз скрывается густая, практически желеобразная жидкость с сильным лимонно-миндальным привкусом. Персонаж должен выпить его до конца, если хочет добиться желаемого эффекта. Приняв это зелье, охотник становится

бледным и хрупким на вид, а кожа стягивается на его теле, придавая ему сходство с вымотанным или даже смертельно больным человеком.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Восходящий чувствует себя так, словно принял яд с Токсичностью 2. Он может сопротивляться эффекту стандартным броском на Выносливость + Решительность, вычитая из него Токсичность яда.

Провал: Персонаж чувствует себя так, словно вдохнул среднюю дозу марихуаны (штраф -1 к соответствующим проверкам и характеристикам).

Успех: Восходящий выглядит так, словно находится на пороге смерти и вот-вот упадёт от усталости или страшной болезни. Медицинский осмотр быстро позволит распознать обман, однако простой наблюдатель должен пройти проверку на Сообразительность + Медицину против Манипулирование + Обман + Эликсиры охотника, если хочет удостовериться, что персонаж его не обманывает. Сверхъестественные способности, позволяющие измерить силы и слабости охотника, точно так же заставляют наблюдателя прийти к выводу, что персонаж умирает - однако для этого охотнику нужно победить в пассивной проверке Манипулирования + Обмана + Эликсиров против запаса дайсов сверхъестественного наблюдателя, применившего эту силу.

Охотник получает штраф -1 на любые броски, потому что его физическая оболочка действительно ослабевает, однако в любую секунду он может вложить очко Воли и обнулить действие Эликсира, а значит, и спродуцированный им штраф. Если персонаж этого не делает, то эффект проходит по окончании сцены.

Исключительный успех: Персонаж не получает штрафа -1, а иллюзия сохраняет полную силу, ничуть не мешая охотнику.

Успешное применение Крокодиловых слёз не заставляет противника действовать каким-либо определённым методом. Тем не менее, многие монстры (и даже большинство обычных людей) стараются выбирать для нападения самого слабого оппонента, какой только попадается им на глаза. А потому Крокодиловы слёзы служат прекрасным средством для организации засады, даже если и не гарантируют определённого поведения со стороны противника.

Око Ра (•)

Бог солнца Ра видит всё, что освещено его пламенным взглядом. Покрывая себя священными маслами, Восходящий может обрести небольшую часть этого божественного всеведения. Хотя он и не способен наделить себя видением всего, что располагается под солнечными лучами, он может обострить собственное восприятие и повысить способности к обнаружению скрытых предметов.

Око Ра состоит из масла сандалового дерева, смешанного со священными травами, которым приписывают мистические свойства по укреплению органов чувств. Кроме того, оно содержит галенит - традиционное косметическое средство, которым древние египтяне пользовались для затемнения своих зрачков и которое содержит определённую дозу токсичных ингредиентов. Как правило, масло используется для окропления радужки глаз в форме священного символа ока Ра (также известного как глаз Хора). Восходящие, предпочитающие учение Ислама древним верованиям фараонов, часто называют эту микстуру “Глаз Джабраила” и закапывают её в глаза, не прибегая к сакральной символике египтян.

Действие: мгновенное

Результаты броска

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

Провал: Персонаж чувствует себя так, словно принял среднюю дозу героина (штраф -1 к соответствующим проверкам и характеристикам).

Успех: Охотник приобретает бонус к броскам восприятия (как стандартным проверкам Сообразительности + Самообладания, так и опциональным броскам на Сообразительность + специальный Навык), равный рейтингу Эликсиров. Бонус сохраняется до окончания сцены.

Исключительный успех: В дополнение к вышеописанному бонусу, персонаж, проходящий в пределах двух ярдов от сверхъестественного существа, может пассивно пройти проверку Сообразительности + Оккультизма (без учёта бонуса, предоставляемого эликсиром), которая сравнивается с пассивным броском на Решительность + Самообладание со стороны монстра. В случае победы в этом состязании охотник чувствует что-то противоестественное в создании, возле которого он оказался. Он не получает никакой информации о конкретной разновидности этого существа, однако со всей ясностью осознаёт, что перед ним не человек.

Дыхание Ма'ат (••)

Выполняя свои обязательства, охотники часто сталкиваются с необходимостью совершения поступков, которые любой праведный человек посчитал бы греховными. Такие действия оставляют неизгладимый след на душе любого охотника, и даже Восходящие иногда погрязают в пороке против собственной воли. К счастью для них, богиня истины и небесного правосудия Ма'ат осведомлена о высокой цели охотника и знает, что даже самый тяжёлый грех может быть искуплён. Вдохнув аромат субстанции, известной как Дыхание Ма'ат, и настроившись на медитацию, Восходящий может осознать праведность своего дела и обрести долгожданный покой.

Как и в случае с большинством Эликсиров, некоторые радикально настроенные представители организации не соглашаются с раннеегипетской интерпретацией действия этого Эликсира. Они называют его “Милосердием Аллаха” и заменяют безмолвную медитацию неистовым Намазом, утверждая, что лишь Всемилостивый Аллах способен даровать им прощение.

Действие: продолжительное; каждый бросок отражает час медитации, поста или молитвы.

Результаты броска

Полный провал: Охотник автоматически получает умеренное отклонение или превращает умеренное в серьёзное. Игрок и Рассказчик вместе должны решить, какое отклонение подойдёт ему лучше всего.

Провал: Охотнику не удаётся приблизиться к освобождению от очерняющих его душу грехов. Если ему не удаётся набрать достаточное число успехов за ограниченное количество бросков, он начинает чувствовать себя так, словно выпил на три алкогольных напитка больше, чем позволяет его Выносливость.

Успех: Восходящему удаётся приблизиться к освобождению от грехов.

Исключительный успех: В дополнение к неординарной скорости, с которой охотник приближается к очищению своего сознания, он получает бонус +1 к ближайшей проверке дегенерации.

Эликсир может возыметь действие на охотника только в том случае, если используется в пределах 24 часов после того, как охотник утратил очко Нравственности. Кроме того, Эликсир можно использовать лишь один раз за историю. Персонаж должен набрать количество успехов, равное (10 - уровень Нравственности, которому соответствовало последнее преступление). Эти успехи необходимо накопить за ограниченное количество бросков, точное число которых равно очкам Нравственности персонажа. В обратном случае Эликсир потеряет свой эффект.

Если охотнику удаётся накопить достаточное количество успехов, он получает возможность повторить тот бросок, который привёл к потере Нравственности. В случае

успеха он восстанавливает потерянное очко Нравственности, как если бы не утрачивал его вообще. Эликсир не даёт персонажу возможности повысить свою Нравственность - для этого он должен вкладывать очки опыта. Тем не менее, отклонения, полученные в ходе дегенерации, полностью исцеляются в случае успешного применения Эликсира.

Пример: Хассан - один из Восходящих. Несколько часов назад он сжёг дотла целое здание, чтобы положить конец деятельности живущего там вампира. К несчастью, на одном из верхних этажей проживала старая женщина, которая не успела выбраться из здания и сгорела заживо. Рассказчик решает, что это было непредумышленное убийство, соответствующее нарушению этики 4 уровня Нравственности. Игрок делает бросок трёх дайсов и не получает успехов, а потому его Нравственность падает с 6 до 5 уровня. Кроме того, он проваливает бросок на получение отклонений и начинает страдать от умеренной фобии открытого пламени. Позже этой же ночью он подготавливает дозу Дыхания Ма'ат, чтобы помочь себе осознать печальную необходимость принесённой им жертвы, которая сможет помочь ему победить в праведной войне своего ордена. Выносливость Хассана равна 2, а уровень освоения Эликсиров 3. Это даёт ему пять дайсов на каждый бросок. Поскольку его последний грех соответствовал 4 уровню Нравственности, он должен набрать 6 успехов (10 - 4) за пять или менее бросков. Первый бросок даёт ему результаты 4, 8, 2, 6, 9, то есть два успеха. Следующий несколько удачнее, поскольку приносит ему ещё три успеха. Третий и четвёртый броски не приносят успехов, однако ему удаётся получить один последний успех в результате пятого броска. Теперь он может перебросить свою проверку дегенерации, которая давала ему три дайса. На этот раз ему удаётся получить один успех, и его Нравственность возвращается к прежнему показателю 6, как если бы он не утрачивал очка этой характеристики за несколько часов до медитации. Равным образом, он утрачивает полученную фобию, как если бы не утрачивал Нравственности вообще.

Эликсир пламенного сердца (••)

Многие противники Восходящих вселяют ужас в сердца охотников одним лишь своим обликом. Нужна немалая смелость для того, чтобы победить сумасшедшего потрошителя на его тёмной площадке для смертельных игр, или встать лицом к лицу с разъярённым зверем размером с легковую машину. Кроме того, даже если не говорить об инстинкте самосохранения, некоторые твари способны наполнять человеческие сердца сверхъестественным, иррациональным страхом. И даже самый отважный среди охотников может дрогнуть перед этими непостижимыми созданиями. Именно по этой причине Восходящие часто носят с собой этот могущественный Эликсир, способный закалить их дух перед столкновениями с порождениями ночи.

Эликсир пламенного сердца представляет собой лёгкую желтоватую жидкость с копчёным привкусом. Он обжигает горло, как крепкий ликёр, но вместо опьянения и дурмана он наполняет разум охотника чем-то вроде клинической отрешённости от позывов к самосохранению. А потому, хотя это зелье делает охотника бесстрашным, следует помнить, что оно также делает его склонным к недуманным действиям.

Действие: мгновенное

Результаты броска

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

Провал: Персонаж чувствует себя так, словно выпил на два алкогольных напитка больше, чем позволяет его Выносливость.

Успех: До окончания сцены любые попытки вселить ужас в сердце охотника (будь это простые проверки Запугивания или попытки использования сверхъестественных методов устрашения) получают штраф, равный рейтингу Эликсиров охотника. Если аналогичный

штраф уже накладывают защитные характеристики охотника, рейтинг Эликсиров дополняет их, усиливая этот штраф.

Исключительный успех: В дополнение к повышенной сопротивляемости любым сверхъестественным методам устрашения охотник приобретает полный иммунитет к попыткам запугивания обычными, немагическими методами. Такие попытки проваливаются автоматически.

Перо Бенну (•••)

Предположительно забранное у птицы Бенну — египетского Феникса, ассоциирующегося с богом Ра, — это перо смешивается с лекарственными растениями и мощными опиатами до получения густой, клейкой пасты, способной многократно усилить любые восстановительные процессы в организме охотника.

Мазь из пера Бенну необходимо нанести на рану, будь это открытый порез или простой ушиб. Мазь пахнет кардамоном и корой ивы, источая при этом резкий запах лекарственных препаратов.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Восходящий начинает страдать от яда с Таксичностью 2 уровня, наносящего летальный урон. Он может сопротивляться эффекту стандартным броском на Выносливость + Решительность, вычитая из него Токсичность яда.

Провал: Персонаж чувствует себя так, словно принял внушительную дозу героина (штраф -2 ко всем проверкам и характеристикам).

Успех: Каждый успех, полученный при броске активации, позволяет исцелить два очка тупого урона или одно - летального. Персонаж не может управлять восстановительными процессами, и самые тяжёлые раны автоматически исцеляются первыми.

Исключительный успех: В дополнение к быстрому исцелению Восходящий удваивает скорость естественного восстановления (излечивая по одному очку тупого урона за восемь минут, летального - за день и агgravированного - за четверо суток). Если он обладает Преимуществом *Быстрое выздоровление*, то он исцеляется за одну треть нормального времени (то есть исцеляя одно очко тупого урона за пять минут, летального - за 16 часов и агgravированного - за три дня).

Феникс или Бенну

Реальна ли птица Бенну? Как Восходящий может отыскать феникса, у которого можно было бы забрать перо для создания Эликсира?

Поиск подобного существа может лечь в основу целой истории, сосредоточенной на определении местоположения пепельного гнезда этой удивительной птицы (где среди пепла будет лежать лишь одно-единственное перо) или даже на поимке самой настоящей Бенну.

С другой стороны, “пером Бенну” может оказаться перо исполинской цапли — редкой красноморской птицы, которая, вероятно, и послужила прототипом сказочной птицы Бенну. В любом случае, достать это перо будет очень непросто. Однако только Рассказчик может определить, кому оно принадлежит в действительности.

Проблеск иного мира (•••)

Согласно архивам средневековых историков, во время инициации потенциальный член ордена гашишинов подвергался воздействию медленнодействующего яда, который заставлял его чувствовать себя так, словно он умирает. Когда ему давали противоядие, новичок просыпался в прекрасном саду, где он пировал и развлекался с утончёнными девами и участвовал в беседах с великим предводителем ордена. Ему говорили, что он попал в Рай, однако скоро ему предстоит вернуться на Землю, где он будет служить ордену в качестве верного солдата. Если он хочет вернуться в этот сад, ему нужно

проявить свою лояльность и взяться за выполнение заданий со стороны его наставника безо всяких вопросов. Вдохновлённый образом Рая, ждущего его в загробной жизни, этот ассасин начинал фанатично бороться с противниками своего ордена, что наделяло его куда большей выносливостью, чем проявляли обычные люди. И хотя орден гашишинов не был детищем Восходящих, некоторые члены ордена действительно некогда были ассасинами — и они приносили с собой в ряды Восходящих знание этого Эликсира.

Этот светлый напиток со вкусом корицы, известный как Проблеск иного мира, наполняет сознание ассасина видениями прекрасной загробной жизни, ждущей его за порогом смерти (каждый охотник видит свой уникальный образ этого небесного царства: один может обнаружить себя в легендарном небесном саду, другой на цветущем лугу, а третий - в беспредельной, но умиротворяющей пустоте). Эти видения отгоняют боль от полученных травм и усталость, превращая охотника в практически неудержимую динамо-машину.

Действие: мгновенное

Результаты броска

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

Провал: Персонаж чувствует себя так, словно принял внушительную дозу героина (штраф -2 ко всем проверкам и характеристикам).

Успех: Восходящего посещает прекрасное видение загробного мира, которое помогает ему превозмочь страх смерти и земных мук. До окончания сцены он игнорирует любые штрафы за получение ран. В дополнение к этому, он остаётся в полном сознании даже в том случае, если все клетки его Здоровья заполнены очками тупого урона. Если все клетки Здоровья оказываются заполнены уже летальным уроном, он получает возможность проходить пассивную проверку Выносливости каждый раунд, чтобы не потерять сознание (как это было описано на стр. 173 книги **World of Darkness Rulebook**). Тем не менее, он продолжает страдать от кровопотери.

По окончании сцены эффект Эликсира заканчивается, и персонаж немедленно начинает страдать от всех штрафов за раны, а также подвергается стандартным правилам, связанным с потерей всех клеток Здоровья из-за получения того или иного урона.

Исключительный успех: В дополнение вышеописанным эффектам Восходящий получает только половину урона от тупого урона до окончания действия Эликсира (рассчитайте количество полученного урона, а затем поделите его с округлением вверх).

Беседа с чужим сознанием (•••)

Грамотно налаженная коммуникация считается одним из важнейших условий проведения успешной операции. Утратив возможность поддерживать связь во время охоты, члены ячейки чаще всего обнаруживают, что они попросту не способны действовать в соответствии со своим планом. В то время как остальные охотники вынуждены полагаться на сложные радиосистемы или даже схемы коммуникации при помощи жестов, Восходящие просто создают порцию этого психотропного вещества и вводят его в основание шеи. После того как охотнику удаётся отыскать выход из лабиринта тяжёлых галлюцинаций, он обнаруживает, что способен читать поверхностные мысли окружающих и даже проецировать собственные мысли в их сознание.

Жидкость отличается ядовито-жёлтым цветом с прожилками более тёмных оттенков, которые создают завихрения в разных местах на её поверхности. Поскольку её необходимо впрыскивать в основание шеи, как правило, препарат поставляют в больших прочных шприцах.

Действие: продолжительное; требуется пять успехов; каждый бросок отражает минуту борьбы с галлюцинациями.

Результаты броска

Полный провал: Восходящий начинает страдать от яда с Токсичностью 3 уровня, наносящего летальный урон. Он может сопротивляться эффекту стандартным броском на Выносливость + Решительность, вычитая из него Токсичность яда.

Провал: Охотнику не удаётся приблизиться к выходу из лабиринта, в котором оказывается его разум. Если ему не удаётся набрать пять успехов за количество бросков, равное его Выносливости + Эликсирам, считается, что он принял дозу химического препарата, эквивалентного сильному галлюциногену (штраф -3 ко всем проверкам и характеристикам).

Успех: До окончания сцены охотник может поддерживать двусторонний ментальный контакт с другим персонажем, которого он видит. Действие считается пассивным. Также охотник способен сканировать поверхностные мысли другого разумного существа. Двусторонний контакт требует проверки Внутренности + Самообладания, причём каждый участник беседы должен получать хотя бы по одному успеху каждый раунд. Если препарат приняли оба персонажа, общение происходит автоматически безо всяких проверок.

Сканирование мыслей другого существа требует той же проверки Внутренности + Самообладания, однако жертва имеет право сопротивляться вторжению чужого разума проверкой Решительности + Самообладания. Даже если жертва приняла такой же препарат, для сканирования её мыслей требуется указанный выше бросок.

Исключительный успех: В дополнение к ментальной коммуникации и сканированию чужого сознания, Восходящий способен погрузиться в глубины разума своей жертвы и вытянуть оттуда самые тёмные из её секретов. Это требует продолжительного состязания, в ходе которого результаты проверок Внутренности + Самообладания со стороны охотника сопоставляются с проверками Решительности + Самообладания со стороны жертвы. Количество успехов, требуемых для завершения действия, зависит от “глубины” утаённой информации. Поверхностные мысли, свободно витающие в сознании жертвы, требуют всего одного успеха, в то время как темы, на которые она размышляет несколько раз в день (вроде необходимости водить детей в школу) требуют уже трёх успехов. Мысли, которые посещают жертву нечасто (вроде попыток решить, куда поехать на каникулы с ребёнком) требуют пяти успехов. Наконец, глубоко зарытые тайны (вроде имени парня, с которым переспала жертва) требуют уже десяти или даже большего количества успехов. Каждый бросок отражает один раунд психического сканирования.

Эффекты этого препарата сохраняются до окончания сцены.

Дыхание дракона (••••)

В древних легендах, которые рассказывали ещё до того, как появилось клише с огнедышащим змеем, говорится, будто дракон источал не пламя, а смертоносные облака газа. Этот Эликсир, токсичный по одной лишь своей природе, необходимо вдыхать глубоко в лёгкие, где Восходящий должен преобразовать его в жуткую воздушную смесь одним лишь усилием своей воли.

Дыхание дракона представляет собой коктейль из мелкого кристаллического порошка серебристого цвета. Поскольку для достижения желаемого эффекта порошок необходимо вдохнуть, многие Восходящие принимают его либо в процессе курения, либо во время использования специальной версии ингалятора.

Действие: мгновенное

Результаты броска

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

Провал: Персонаж чувствует себя так, словно принял внушительную дозу кокаина (штраф -3 к Социальным броскам, бонус к Силе и Выносливости отсутствует).

Успех: Охотнику удаётся выдохнуть изо рта небольшое облачко, обладающие Токсичностью 4 и наносящее жертве летальный урон. Облако обладает достаточным размером, чтобы охватить одну жертву в пределах радиуса, достаточного для ближнего боя (то есть около двух ярдов). Жертва способна сопротивляться эффекту стандартным броском на Выносливость + Решительность, вычитая из него Токсичность яда.

Исключительный успех: Восходящему удаётся дистиллировать порошок в невероятно мощную смесь. К Токсичности яда добавляется рейтинг Эликсиров самого охотника.

Вода Амуна (••••)

Чудовища, против которых борются Восходящие, превосходно чувствуют себя в темноте. Ночь за ночью они продолжают рыскать в тенях, недоступные зрению смертных. Для того, чтобы выступить против них и найти доказательства их чудовищной деятельности, охотнику иногда нужно самому стать невидимым и войти в логово кровожадных льявов, не приковав к себе их внимания. Осушив это зелье, Восходящий способен укрыть себя от глаз окружающих, обретя подлинную невидимость (недаром Амуна, бога солнца, часто ассоциировали даже с тем временем, когда солнце скрывалось из виду – иными словами, когда наступала беспросветная ночь).

Вода Амуна представляет собой тёмно-синюю жидкость с плотностью ила, сваренную из смертоносного паслёна и яда гадюки. Она обладает сладким насыщённым вкусом, напоминающим кофе с обилием сахара, однако когда охотник проглатывает её, ощущение можно сравнить с поглощением жидкого азота.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Восходящий начинает страдать от яда с Токсичностью 3 уровня, наносящего летальный урон. Он может сопротивляться эффекту стандартным броском на Выносливость + Решительность, вычитая из него Токсичность яда.

Провал: Считается, что охотник принял дозу химического препарата, эквивалентного сильному галлюциногену (штраф -3 ко всем проверкам и характеристикам).

Успех: Восходящий буквально растворяется на глазах и становится абсолютно невидимым. И это вовсе не оптический трюк: он действительно становится недоступен для зрения. Даже камеры, инфракрасные излучатели и другие технические приспособления не способны зарегистрировать его присутствие. Равным образом, любой наблюдатель, смотрящий на охотника в момент применения зелья, видит, как тот растворяется в воздухе. Тем не менее, любое вредоносное действие со стороны охотника, будь это удар кулаком или размахивание оружием, немедленно пресекает эффект препарата.

Исключительный успех: Сверхъестественные способности, позволяющие наблюдателю видеть невидимые объекты, получают штраф -2 на броски активации в случае, если применяются против охотника.

Эффекты этого препарата сохраняются до окончания сцены.

Запах иного мира (••••)

Из древних преданий египетских жрецов Восходящие знают, что этот мир не одинок во вселенной. Мир смертных всегда был лишь маленьким островком в океане других загадочных царств - а потому, проведя необходимые ритуалы и вдохнув специальное благовоние, Восходящий способен покинуть своё материальное тело и позволить своей душе вынырнуть в Сумеречное царство духов и призраков.

Запах иного мира отличается сильным, почти первозданным мускусным ароматом, напоминающим запах пота, секса и шкур убитых животных, которыми пахли жилища людей на заре цивилизации. Ингредиенты этой субстанции источают тёмно-синий дым,

завихрения которого иногда вызывают ассоциации с древними иероглифами и оккультными символами.

Действие: продолжительное; каждый бросок отражает 10 минут молитвы, мистических напевов и усвоения запаха. Восходящий может сделать лишь ограниченное число бросков, равное его Выносливости + Эликсирам.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж погружается в глубокую кому и утрачивает возможность проснуться до тех пор, пока не получит пяти успехов в продолжительной проверке Выносливости + Решительности. Каждый бросок отражает один день мучительных попыток проснуться.

Провал: Персонажу не удаётся приблизиться к экстатическому состоянию, позволяющему покинуть границы своего тела. Если у персонажа не получается набрать необходимое число успехов за отведённое ему количество бросков, считается, что он принял дозу химического препарата, эквивалентного сильному галлюциногену (штраф -3 ко всем проверкам и характеристикам).

Успех: Персонажу удаётся приблизиться ещё на шаг к выходу из тела.

Исключительный успех: Никаких дополнительных эффектов не наблюдается. Охотник просто делает рывок в проведении ритуала по выходу из тела.

Запах иного мира позволяет охотнику полностью освободить свой разум из темницы физической оболочки, начав путешествие в самые отдалённые места этого мира и полностью оставив позади своё тело. Эта операция требует накопления 10 успехов. В ходе всей продолжительной проверки охотник должен вдыхать аромат Эликсира.

Отделившись от своего тела, персонаж может свободно перемещаться по миру в невидимом и неосязаемом состоянии, которое и называется Сумраком. Его можно засечь только сверхъестественными методами обнаружения (например, при помощи Достижения, позволяющего видеть обитателей Сумрака). Другие астральные проекции или даже самостоятельные порождения Сумрака могут видеть его безо всяких препятствий.

Возвращение в тело требует мгновенного действия и успешной проверки Сообразительности + Самообладания. Теоретически время пребывания в таком состоянии ничем не ограничено, однако стандартные правила депривации (см. стр. 175 книги **World of Darkness Rulebook**) по-прежнему применяются. Если физическое тело охотника получает повреждения, в то время как его разум “бродит” по миру, персонаж может сделать пассивный бросок на Интеллект + Самообладание, чтобы почувствовать стороннее вмешательство. В этом случае ему удаётся почувствовать боль, причинённую его телу, и отреагировать так, как он считает необходимым.

Тем не менее, следует помнить, что тело астрального путешественника, оставленное без защиты, предоставляет злоумышленнику прекрасную возможность для нанесения смертельного удара (см. стр. 168 книги **World of Darkness Rulebook**).

Кровь кобры (•••••)

Изображение змеи обладает одной из самых долгих и ярких историй в сфере мистического символизма. Во множестве самых разных культур оно символизировало добро и зло, жизнь и смерть, мудрость и ложь. В мифологии Восходящих вампиры часто ассоциируются всё с тем же изображением змеи, а охотники, специализирующиеся на истреблении вампиров, известны среди Восходящих как Ловцы змей.

Кровь кобры представляет собой экзотическую смесь змеиного яда, гашиша и некоторых других алхимических реагентов, вместе составляющий один из самых токсичных Эликсиров, известных ордену. Эликир необходимо впрыскивать непосредственно в вену, и многие охотники используют внутренние стороны рук для того, чтобы быстро вколоть себе этот состав прямо посреди битвы.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Восходящий начинает страдать от яда с Таксичностью 5 уровня, наносящего летальный урон. Он может сопротивляться эффекту стандартным броском на Выносливость + Решительность, вычитая из него Токсичность яда.

Провал: Персонаж чувствует себя так, словно принял внушительную дозу кокаина (штраф -3 к Социальным броскам, бонус к Силе и Выносливости отсутствует).

Успех: За каждый успех, полученный при броске активации, персонаж получает +1 очко Силы и Ловкости. Эти бонусы увеличивают и вторичные характеристики, зависящие от них. В дополнение к этому кровь персонажа приобретает токсичные качества, которые могут оказать пагубное воздействие как на вампиров, так и на простых смертных. Любое создание, пытающееся глотнуть крови такого охотника, автоматически получает по очку летального урона за каждый пункт урона, который охотник получает вследствие кровопотери. Бонус к Атрибутам сохраняется до окончания сцены, однако кровь не утрачивает ядовитые качества, пока не пройдут полные 24 часа с момента приёма этого препарата.

Исключительный успех: Никаких дополнительных эффектов не прослеживается. Охотник просто получает огромный прирост к своей Силе и Ловкости.

Гипнотические пары (•••••)

Испокон веков обществу известна опасность, связанная с наркотиками. Вне зависимости от того, идёт ли речь о крепких напитках, гашише или чистом колумбийском коксе, воздействие этих веществ на органы чувств вызывает оправданный страх у здоровых людей, которые предостерегали окружающих от употребления этих субстанций во все времена, известные истории смертных. Против наркотиков восставали религии, правительства пытались отыскать способ использования этих веществ против своих врагов. Однако если истории об агентах ЦРУ, накачанных ЛСД, следует отнести к категории “очередных теорий заговора”, которыми пестрят сайты в Сети, трудно опровергнуть тот факт, что Восходящие действительно пользуются алхимической смесью, токсичность которой способна в буквальном смысле превратить неподготовленного человека в живую марионетку.

В своём твёрдом состоянии смесь, предназначенная для создания Гипнотических паров, напоминает разрыхлённый табак наподобие того, который используется в самокрутках. Аромат этого вещества чуть слаще обычного табака, хотя, судя по всему, разными людьми он воспринимается несколько по-разному. Тем не менее, из-за своего эффекта Гипнотические пары редко используются в качестве воскурения - вместо этого их забивают в трубки или сигареты. Дым, исходящий такой сигаретой, отличается бледно-золотистым цветом и имеет тенденцию повисать в воздухе, не передвигаясь даже под напором лёгкого ветерка.

Действие: состязание (см. подробности ниже)

Бросок: Выносливость + Эликсиры против Выносливости + Решительности жертвы

Результаты броска

Полный провал: Восходящий начинает страдать от яда с Таксичностью 4 уровня, наносящего летальный урон. Он может сопротивляться эффекту стандартным броском на Выносливость + Решительность, вычитая из него Токсичность яда. Любой, кто находится рядом с ним, также отравляется этим газом.

Провал: Персонаж чувствует себя так, словно принял внушительную дозу опиума (штраф -3 ко всем проверкам и характеристикам). Любой, кто находится рядом с ним, также отравляется этим газом.

Успех: Восходящий вдыхает дым и превращает содержащиеся в нём токсичные элементы в наркотик, способный загипнотизировать даже достаточно стойкую жертву. Для того, чтобы эффект вступил в силу, жертва должна вдохнуть этот дым. Восходящих специально обучают контролировать и направлять дым в конкретную сторону: так,

охотник способен окутать дымом одну-единственную жертву, находящуюся от него в пределах двух ярдов, как если бы она была целью его атаки. Если жертва знает о вредоносном эффекте дыма, она может задержать дыхание, сделав пассивный бросок на Выносливость. Успех означает, что ей удаётся наполнить лёгкие чистым воздухом прежде, чем дым окутал её. В случае провала она поддаётся эффекту наркотика.

Вдохнув дым, жертва обязана сделать пассивный бросок на Выносливость + Решительность против броска активации со стороны охотника. Если жертва находится в бою или в другой стрессовой ситуации, она получает бонус +3 к этой проверке. Успех позволяет ей превозмочь действие наркотика.

Поддавшись эффекту дыма, жертва расслабляется, становясь податливой и умиротворённой, как если бы приняла дозу опиума (см. стр. 177 книги **World of Darkness Rulebook**). Что ещё важнее, она погружается в чрезвычайно внушаемое состояние, в котором охотник способен дать ей череду сложных инструкций, которые она попытается выполнить. В некоторых случаях охотнику может понадобиться какой-нибудь угрожающий стимул, чтобы сломить остатки сопротивления жертвы. Эффект наркотика сохраняется в течение 10 минут.

Внушение команд жертве требует продолжительного состязания. В этом случае Восходящий проходит проверку Манипулирования + Убеждения против Решительности + Самообладания жертвы. Каждый бросок отражает минуту тщательного гипнотического внушения. Количество успехов, необходимое для осуществления этой задачи, равно трём за каждую “ступень” приказа. Каждое действие и условие считается дополнительной “ступенью”. Например, команда “Когда к тебе подойдёт мужчина со словами “Нет ли у вас свободной минутки?”, ты должен позвонить в полицию и сказать, что стал свидетелем убийства на Флит-стрит, после чего бросить трубку” требует 12 успехов, поскольку она состоит из четырёх ступеней: условия (*когда к тебе подойдёт мужчина со словами “Нет ли у вас свободной минутки?”*) и трёх действий (*позвонить в полицию, сказать, что ты стал свидетелем убийства, бросить трубку*). Опасные действия удваивают количество успехов, необходимое для внушения стремления совершить это действие (то есть требуют шести успехов вместо трёх). В дополнение ко всему, жертве можно приказывать забыть о встрече с охотником или забыть о поступках, которые она совершала в состоянии транса. И то и другое добавляет пять успехов к требуемому числу.

Если от жертвы требуется совершить действие только после конкретного события, она возвращается в нормальное состояние только после выполнения поручения. В этом случае эффект наркотика исчезает, и персонаж восстанавливает свободу воли. Когда настаёт время выполнять команду (будь это сразу после разговора с охотником или уже позже, после удовлетворения всех обговоренных условий), эффект наркотика возобновляется. Жертва будет игнорировать всё, что не относится непосредственно к выполнению её задачи, или постарается свести реакцию на подобные явления к минимуму (в частности, она будет игнорировать вопросы окружающих или отвечать на них односложно; она временно бросит семью и работу, не объясняя причин, и так далее). В целом она будет вести себя так, словно находится в состоянии алкогольного опьянения. Как только ей удаётся выполнить своё поручение, эффект наркотика полностью снимается.

Экстрасенсорное принуждение возможно только в тот период времени, когда жертва находится под воздействием гипноза. Когда десятиминутный срок действия пара проходит, жертва приходит к себя, а охотник утрачивает все набранные успехи. Даже частично отданная команда выскальзывает из разума жертвы. Разумеется, жертву можно подвергнуть ещё одной дозе Гипнотических паров, пока она находится под воздействием первой, однако это даёт жертве дополнительную возможность вырваться из-под гипноза во время проверки Выносливости + Решительности. Как бы то ни было, до тех пор, пока охотнику удаётся поддерживать жертву в загипнотизированном состоянии, он сохраняет все набранные успехи. Более того, в случае необходимости он может прервать внушение,

выполнить нужные ему действия, а затем вернуться к процессу гипнотизирования на той же стадии, на которой он его закончил.

Исключительный успех: Жертва впадает в невероятно глубокий транс. Каждый бросок на внушение отражает лишь 30 секунд гипноза вместо обычной минуты.

Реликвии

За прошедшие века участники Эгис Кай Дору собрали немало странных, порой достаточно пустяковых древностей. Некоторые действительно не представляют особой ценности и в прошедшие столетия служили для развлечения королей или малых детей. На одном складе в Неаполе чрезвычайно сложный часовой механизм способен играть в шахматы с живым оппонентом. В коллекторах под Манхэттенем спрятана статуя, украденная из университетского кампуса. Она безмолвно салютует всякий раз, когда мимо проходит девственница.

Другие обладают столь жуткими силами, что участники организации надеются только на то, что им удастся спрятать их так далеко и запечатать их такими замками, что ни один глупец не выпустит в мир содержимое этих тайных реликвий. Глубоко под российской тайгой, в пещере, которая по всем правилам геологии просто не может там находиться, трое мужчин днём и ночью стерегут сырой каменный алтарь, который пульсирует, словно сердце живого человека. И да, охранниками *должны быть* мужчины – члены организации не хотят даже вспоминать о том, что произошло в последний раз, когда в эту пещеру пустили женщину. Где-то в Марокко находится церковь, которую нельзя найти ни на одной карте и которая не упоминается ни в одном из путеводителей. Если вы зайдёте туда без приглашения, то последним, что вы увидите прежде, чем вам в спину вонзится нож, будет мумифицированная голова на подушках, покрывающих алтарь. И прежде, чем ваше зрение потускнеет, вы ещё успеете заметить, как это... *создание* посмотрит вам прямо в глаза.

Реликвии занимают нишу точно посередине между пустяковыми сувенирами и безумными артефактами давно ушедших веков. И именно их получают в руки агенты Эгис Кай Дору, вынужденные отправляться на “полевую работу”. Будучи в равной степени символом власти, оружием и инструментом охоты, эти Реликвии отражают доверие, которое руководство организации оказывает самым многообещающим членам ордена. Получить в руки Реликвию – настоящая честь для любого охотника. Неудивительно, что любого, кто допустил попадание своей Реликвии в руки врага, расценивают немногим лучше, чем открытого предателя. Далеко не один охотник решил покончить жизнь самоубийством, только чтобы не встречаться со своими коллегами после того, как допустил похищение своей Реликвии другим охотником или, что ещё хуже, магом. Сама организация постоянно охотится на похитителей “её” артефактов с неустанной решимостью, иногда расходуя миллионы долларов и целые годы жизни своих охотников в попытке отыскать вора. Возвращение артефакта всегда обладает приоритетом, однако никто среди Стражей не будет возражать, если похитители артефактов расстанутся с жизнью.

В отличие от многих других Достижений, Реликвии могут использоваться любым человеком. Использование большинства из них требует специального ритуала, слова или другого неочевидного способа активации, однако как только человек понимает, что требуется для применения артефакта, он может использовать его в своих целях без каких-либо затруднений.

Одноглазые короли (•)

Эти древние монеты, покрытые медянкой, уже так затёрты, что их практически невозможно отличить от обычных металлических кругляшей. И лишь слегка проступающий рельеф позволяет увидеть в них нечто большее: образ короля, по стилю напоминающий не то греческую, не то вавилонскую фигуру. У короля нет глаза, хотя

достаточно трудно сказать, является ли это частью изображения или обычной выбоиной. Одноглазые короли всегда поставляются в руки охотников в паре: у одного короля нет левого глаза, а у другого – правого. В хранилищах организации можно увидеть сотни таких монет, пара к паре, и каждая из них демонстрирует одни и те же мистические качества. Попытки выявить время создания этих монет приводят к самым разным результатам: иногда охотник приходит к выводу, что их отчеканили около девяти тысяч лет назад, а иногда – что их возраст насчитывает только пару столетий.

Цена: 1 очко Воли

Эффект: Когда монетку, изображающую короля, утратившего левый глаз, зажимают в суставах пальцев и затем прижимают к левому глазу, охотник получает способность видеть то, что происходит поблизости с другой монеткой. Ракурс такого “видения” приблизительно повторяет тот, какой имел бы место в действительности, если бы охотник действительно стоял рядом с монеткой: например, если монетку подбросили в карман чернокнижнику, то охотник увидит мир так, как если бы стоял рядом с самим колдуном. Этот ракурс нельзя поменять, и даже последующие попытки “увидеть” цель выдают всё то же изображение, что и раньше, если только монетку не перемещают в другое место.

Охотник не может ни слышать, ни чувствовать, ни осязать, ни пробовать на вкус то, что находится рядом со второй монеткой. Кроме того, связь между монетками работает только в одном направлении. Если охотник попробует поднести к глазу монетку, на которой изображён король без правого глаза, чтобы увидеть, что происходит рядом с другой монеткой, то вместо этого он получит короткое и чрезвычайно шокирующее видение абсолютно пустой, бесконечной черноты, в которой вопят и смеются незримые твари, жаждущие заполучить его душу в свои лапы. Шок от пережитого ужаса заставляет охотника в ту же секунду вложить очко Воли, и если только он не получит успеха в пассивной проверке Решительности + Самообладания, до начала следующего дня его разум будет страдать от временного отклонения. Игрок и Рассказчик должны решить, что это будет за отклонение.

Если охотник положит одну из монеток себе на веко перед отходом ко сну и вложит одно очко Воли, то наутро он обнаружит монетку на другом веке.

Ключ от всех дверей (•)

Говорят, что ни один замок, даже самый тяжёлый и крепкий, не остановит старуху с косой. Можете прятаться за любыми дверями, и заклинаниями, и барьерами – Смерть всё равно найдёт способ пройти сквозь любой из них. Едва ли так называемый “ключ от всех дверей” на самом деле принадлежит Смерти, однако охотники, получившие его в своё распоряжение, действительно приобретают необъяснимый талант к прохождению сквозь любые преграды.

Эта реликвия представляет собой небольшой серебряный ключ, выполненный в архаическом стиле и потускневший от длительного использования. Штифты изогнуты таким образом, что напоминают человеческие зубы, а кольцо искусно сковано в форме черепа с крохотными вкраплениями сапфиров на месте глаз. Ключ всегда отличается чрезвычайно низкой температурой, даже если охотник носит его в ладони или рядом с кожей в течение многих часов.

Эффект: Ключ от всех дверей подходит к любому замку, предназначенному для открывания с помощью ключа, вне зависимости от его вида и типа. Он не работает на электронных и кодовых замках, как и на других формах систем безопасности. Когда персонаж погружает ключ в замочную скважину и поворачивает его, он получает возможность потратить всего очко Воли, чтобы автоматически открыть дверь. Если он оставляет ключ в замке до тех пор, пока не закроет дверь снова, то он автоматически возвращает систему замка в прежнее состояние, не оставляя никаких следов проникновения. Даже специальные методы обнаружения следов вскрытия (наподобие ленты, приклеенной вдоль косяка двери) возвращаются в прежнее состояние. Тем не

менее, Реликвия взаимодействует только с замковой системой, а потому не может отбросить клин или доску, блокирующую дверь, не говоря уже о более крупных предметах наподобие мебели, придвинутой к двери.

Ключ от всех дверей может открывать и те двери, которые были закрыты или запечатаны сверхъестественными методами защиты. В этом случае владелец ключа должен не только вложить очко Воли, но и пройти проверку Интеллекта + Внушительности со штрафом, равным числу успехов, полученных заклинателем при запечатывании двери. Результаты проверки указаны ниже.

Цена: 1 очко Воли

Результаты броска

Полный провал: Дверь открывается, однако вместо пространства, которое должно было находиться за ней, она открывается... *куда-то ещё*. Это может быть отдалённый (и даже опасный) уголок нашей планеты, но равным образом это может быть и чудовищное, искажённое отражение реального мира, окружающего охотника, или даже огромный, на первый взгляд бесконечный лабиринт из переплетённых веток ежевики.

Провал: Магический барьер остаётся на месте.

Успех: Дверь открывается. Создатель магического барьера автоматически получает сигнал о вторжении на его территорию.

Исключительный успех: Как и в случае с обычным успехом, однако создатель барьера не чувствует разрушения его чар.

Кровь Иоанны (••)

Религиозные артефакты всегда занимали важное место в сознании верующих. Начиная костями святых и заканчивая обломками Истинного Креста, артефакты религиозного значения вдохновляли тысячи пилигримов, строителей храмов, а время от времени – и священных воинов своей веры. Большинство реликвий находятся в руках представителей самых разных религиозных организаций мира, однако за прошедшие столетия члены Эгис Кай Дору также получили доступ к нескольким образцам религиозных артефактов, наделённых мистической силой.

По слухам, Кровь Иоанны действительно принадлежит единственной женщине, которой, согласно легенде, удалось занять папский престол. Считается, что Папесса Иоанна успешно играла роль святого мужчины и около двух лет занимала должность Папы Римского в конце одиннадцатого столетия. В конце концов обман был раскрыт, а саму Папессу протаскивали по улицам и забросали камнями. Исследователи из числа Эгис Кай Дору считают, что эту кровь долгое время собирали ватиканские оккультисты, скрывавшие следы менструации Иоанны, хотя некоторые утверждают, что в действительности её получили на месте казни Папессы. Впрочем, если верить самой мрачной из этих легенд, обман Иоанны был раскрыт только потому, что она забеременела и родила сына, а потому кровь может принадлежать и её ребёнку.

Эффект: Кровь Иоанны считается благословлённым предметом первого уровня (см. подробности на стр. 214 книги **World of Darkness Rulebook**). В дополнение к этому, оборотни получают штраф -2 на любые броски, направленные против владельца Реликвии. Мистическая связь этой крови с луной (что действительно придаёт убедительности теории о накоплении менструационной крови ватиканскими оккультистами) каким-то образом отталкивает от себя саму сущность оборотней подобно тому, как отталкивают друг друга магнитные поля разных полюсов.

Око гордыни (••)

Этот кварцевый кристалл обладает размером с теннисный мяч и формой, напоминающей человеческий глаз. В глубине кристалла переливаются странные завитки различных цветов, наводящие на мысль о зрачке и радужке какого-то странного, древнего существа. На сегодняшний день представителям Эгис Кай Дору не удалось обнаружить

активных качеств этого глаза, однако само его присутствие гарантированно выводит магов из равновесия, поскольку воздействие Ока заставляет их заклинания давать сбой один за другим.

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется

Цена: отсутствует, однако активация Ока лишает охотника зрения в одном глазу до окончания сцены, что налагает на него временный Недостаток *Одноглазый* (см. стр. 219 книги **World of Darkness Rulebook**). Охотник не получает дополнительного опыта за появление этого Недостатка.

Эффект: Око гордыни нарушает любые магические процессы, протекающие рядом с ним. Всякий раз, когда монстр использует сверхъестественную способность, обладающую очевидным магическим характером (будь это шар, сплетённый из пламени, или попытка перекинуться волком), он получает штраф -2 на бросок активации. Сверхъестественные способности, не требующие бросков, не получают никаких штрафов. Эффект Реликвии сохраняется до окончания сцены.

Служитель-икарианец (•••)

На первый взгляд, это создание выглядит как простой манекен, грубо вылепленный из воска и не превышающий размером обычную куклу. Создание снабжено двумя крыльями, привязанными к телу проволокой. Если персонаж смазывает манекен каплей мёда и погружает в его голову птичье перо, создание приобретает жутковатое сходство с живым существом. Невзирая на свою чрезвычайную уязвимость к жару, Служитель-икарианец может стать эффективным шпионом или даже убийцей.

Эффект: Сразу по активации икарианец приобретает черты живого, хотя и некрупного существа, наделённого следующими характеристиками:

<p>Атрибуты: Интеллект 1, Сообразительность 2, Решительность 2, Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 2, Внушительность 0, Манипулирование 0, Самообладание 1</p> <p>Навыки: Атлетика 2, Скрытность 4, Холодное оружие 1</p> <p>Воля: отсутствует</p> <p>Инициатива: 5</p> <p>Защита: 4</p> <p>Скорость: 6 (фактор вида 1), скорость полёта 15 (фактор вида 10)</p> <p>Размер: 2</p> <p>Здоровье: 4</p>
--

Манекен обладает зачатками интеллекта, которые позволяют ему с точностью выполнять достаточно сложные инструкции. Хотя он и не способен вступать со своим хозяином в непосредственную коммуникацию, он вполне может распознать любого человека, место или предмет, которое распознал бы на его месте и сам охотник. Кроме того, он способен “отчитываться” о том, что он видит, посредством псевдовизуального контакта. Икарианец не обладает даром речи, однако он может плеснуть яд в напиток или перерезать тормозные шланги в автомобиле, если получит в руки соответствующие инструменты.

Икарианец чрезвычайно уязвим к пламени, а потому любой источник огня, вне зависимости от размера, наносит ему аггравированный урон. Служитель, расплавленный при помощи пламени, расплывается бесформенной восковой массой с остатками крыльев и проволоки. В таком состоянии его невозможно вернуть к жизни. Служителя, уничтоженного более традиционным способом (например, раздавленного или разорванного на части) можно отремонтировать, получив десять успехов в продолжительной проверке на Ловкость + Ремесло. Каждый бросок отражает 15 минут работы.

Икарианец поддерживает активность до следующего заката или рассвета, в зависимости от того, что наступит быстрее. Не получив обратных приказаний, он

постарается вернуться к своему хозяину прежде, чем истечёт этот срок. Хозяин может вложить очко Воли для того, чтобы продлить активность служителя до следующего заката или рассвета, однако в таком случае поведение манекена становится непредсказуемым. Рассказывают, что один охотник, пытавшийся превратить манекена в постоянного телохранителя и поддерживавший его в состоянии боевой готовности целую неделю, погиб к концу седьмого дня. Причиной смерти полиция посчитала утечку газа.

Рингсель (•••)

Иногда, когда просвещённый буддийский отшельник уходит в мир иной, а его тело сжигают на погребальном костре, среди праха находят маленькие камни, напоминающие жемчужины. Согласно тибетскому пониманию буддизма, эти сокровища – Рингсели – представляют собой физическое воплощение мудрости, знаний и просвещения умершего мастера. Многие из таких камней хранятся в святилищах, куда стекаются пилигримы, желающие почтить память ушедших наставников. Тем не менее, членам Эгис Кай Дору также удалось “приобрести” определённое количество этих священных реликвий.

Рингселям часто приписывают мистические качества, наделяющие мудростью и умиротворением души своих носителей и порой даже исцеляющие их раны. Сильнее всего оккультисты из Эгис Кай Дору заинтересованы в этих мистических качествах – в противовес духовному просветлению, – а потому стараются обнаружить Рингсель всякий раз, когда выдающийся буддист отходит от земных дел.

Цена: 1 очко Воли

Эффект: Персонаж, медитирующий над Рингселем, может воззвать к внутренним резервам собственной духовной силы и попытаться исцелить с их помощью свои раны. Погружение в медитативный транс требует четырёх успехов в проверке Сообразительности + Самообладания, как это описано на стр. 51 книги **World of Darkness Rulebook**. Как только персонаж добивается своей цели, он получает возможность вкладывать по очку Воли для исцеления одного очка тупого урона или по два очка – для исцеления летального. Как обычно, персонаж может вкладывать не более одного очка Воли за раунд. Хотя не существует никаких ограничений на исцеление повреждений (за исключением ограниченного запаса Воли), персонаж может воззвать к мистическим качествам Рингселя только один раз в день.

В дополнение к этому, если хозяин Рингселя совершает поступок, заканчивающийся понижением нравственности, он получает возможность вложить очко Воли и передать свой грех Рингселю, который тем самым пресекает нравственное разложение персонажа, как если бы тот сам успешно прошёл проверку на дегенерацию. Духовный контакт с примитивной сущностью человеческого порока уничтожает Рингсель, который раскалывается надвое и превращается в грязный тёмно-синий кусок материи.

Бдительный крис (•••)

Согласно оккультным учениям Индонезии и обширных земель юго-восточной Азии, *керис*, также известный как *крис*, представляет собой не столько оружие, сколько живую сущность. К добру это или нет, каждый такой клинок обладает своей душой, и ходят истории об оружии, способном выпрыгнуть из ножен и самостоятельно убить врага, подкрадывающегося к его владельцу – или, напротив, убить своего непорядочного хозяина. Хотя Бдительный крис и не принадлежит к знаменитой семье клинков, к которой принадлежал крис великого Укротителя Сари, сделавший своего владельца необходимым, он может оказать своему хозяину неоценимую помощь.

Само оружие представляет собой длинный нож с клинком, обладающим ассиметрично-волнистой формой. Длина лезвия достигает одного фута, а его поверхность покрыта золотисто-нефритовым изображением бдительного змея. Изогнутая пистолетообразная рукоять, а также ножны оружия вырезаны из окаменелого бивня мамонта, а потому открывают внутреннее строение этого величественного образования. От долгого

использования рукоять несколько стёрта, однако она хорошо ложится в ладонь, создавая лёгкое впечатление, будто она сама рвётся в бой. Время от времени нож начинает подрагивать, словно в предвкушении схватки.

Эффект: Бдительный крис представляет собой аналог ножа, наносящего +2 очка летального урона. Владелец оружия получает бонус к +1 к проверкам Инициативы. В дополнение ко всему, всякий раз, когда персонажа пытаются захватить врасплох (как это описано на стр. 151 книги **World of Darkness Rulebook**), охотник способен действовать в первом же раунде боя, даже если провалил бросок на Сообразительность + Самообладание. Этим действием *обязательно* должна стать атака при помощи криса. Охотник может передвигаться со стандартной Скоростью, однако в конце передвижения он обязан нанести удар. Если оружие находилось в ножнах перед началом схватки, в первом же раунде боя охотник обнаруживает его у себя в руках, как если бы оно само выскочило наружу. Если по какой-либо причине охотник не собирается атаковать врага Бдительным крисом (например, пытаясь предотвратить кровопролитие или решая, стоит ли ему использовать сверхъестественную реликвию на глазах у простых наблюдателей), он должен сделать бросок на Сообразительность + Самообладание *или* вложить очко Воли. Если ему удаётся преодолеть желание атаковать врага, он не получает возможности действовать в первом же раунде боя.

Обратите внимание, что даже возможность действовать в первом раунде не отменяет правила по утрате Защиты в этом раунде – вне зависимости от того, как быстро крис оказался в руке охотника.

Каменное сердце (****)

Каменное сердце представляет собой шероховатый, поблёскивающий кусок камня размером с кулак крупного мужчины. Само по себе оно безопасно и совершенно инертно, а потому часто напоминает пресс-папье странной формы. Подлинная сущность Сердца становится очевидной только тогда, когда сквозь неё пропускают электрический ток достаточной мощности – например, подсоединив к автомобильному аккумулятору или домашней электропроводке. Как только ток начинает бить сквозь него, камень превращается в самое настоящее сердце, бьющееся в определённом ритме. Требуется не один день для того, чтобы Сердце обрело полную силу, однако как только оно это делает, жизнь его жертвы превращается в настоящий кошмар. В первую очередь, окружающие начинают завидовать тайному хозяину сердца. На его БМВ поглядывают с возрастающим восхищением, агент по продаже недвижимости обнаруживает, что у него недостаточно времени, чтобы наметить осмотр его нового дома. Однако по прошествии считанных дней дело приобретает совсем иной оборот.

Люди по-прежнему смотрят на его дом и машину со страстью, однако их страсть приобретает характер подлинной зависти. Страсти между людьми накаляются, а за пределами их восприятия появляются монстры, склонные к чрезвычайно резкому образу действий. Спустя ещё какое-то время Каменное сердце начинает привлекать внимание... других созданий. Эгис Кай Дору часто называют подобных монстров *эриниями* в честь древнегреческих фурий. И судя по всему, их действительно влечёт личность смертного, находящегося в длительном контакте с Каменным сердцем.

Цена: отсутствует, однако охотник приобретает отклонение в форме Навязчивой идеи, направленной на возвращение Сердца в собственные руки. Предполагается, что развитие отклонения протекает в тот период, когда Сердце подключено к электричеству, однако находится в руках жертвы, а не самого охотника.

Эффект: Попытка подсоединить Сердце к источнику электроэнергии требует проверки на Сообразительность + Ремесло. Поскольку Сердце начинает работать не сразу, обычно его используют в тайне от жертвы, закладывая вдали от его восприятия как обычную ловушку – например, помещая его в недрах автомобиля или в трюме прогулочной яхты. Как только Сердце приобретает некое подобие жизни, оно начинает источать странную,

притягательную энергию по всей территории здания или автомобиля, к которому оно подсоединено. Всё это вкуче даёт следующие эффекты:

- В первые 24 часа действия Сердца с жертвой не происходит ничего дурного. Напротив, “случайный” хозяин реликвии получает +1 дайс ко всем Социальным проверкам, направленным на взаимодействие с личностями, осведомлёнными о его приобретении. Вампиры, оборотни и другие монстры, страдающие от неконтролируемых эмоциональных всплесков, получают штраф -1 на попытки избежать ярости в случае, если провокатором становится владелец Каменного сердца. Каждый день этот штраф повышается на -1 до максимума -5.

- На второй день бонус к Социальным броскам исчезает и заменяется штрафом -1, поскольку окружающие начинают всё сильнее ревновать к хозяину артефакта или подозревать его в дурных поступках безо всякого основания. Этот штраф также увеличивается на -1 каждые сутки до максимума -5.

- Как только при наступлении шестого дня штраф достигает своего максимума, люди начинают выплёскивать свою подозрительность или зависть наружу. Даже законопослушные граждане могут обвинить жертву в совершении преступления или вломиться в её дом лишь для того, чтобы осмотреть его. “Дежурные группы”, действующие в целях защиты городского квартала, неожиданно начинают выносить на повестку дня вопросы об “этой машине, хозяин которой всё время поглядывает на детишек, проезжая мимо игровой площадки” или о “странном доме на 19-ой улице”.

- На седьмой день хозяина Сердца начинают посещать монстры. Даже сами агенты Эгис Кай Дору не представляют, откуда именно появляются эти создания. Но как бы то ни было, твари, прозванные эриниями, начинают выползать из теней за пределами человеческой цивилизации, собираясь вокруг хозяина этой проклятой реликвии. Судя по всему, они не понимают, что именно призвало их сюда, однако они обладают непостижимой способностью *чувствовать* всякого, кто провёл рядом с Сердцем достаточное количество времени – то есть, как правило, жертву и её близких. Эриний описывают по-разному. Чаще всего они напоминают приземистых гаргулий или причудливых химер из древних языческих мифологий. Одна ячейка Эгис Кай Дору, действующая в Сан-Франциско, сообщила о группе крохотных гуманоидов, которых привлекло установленное ими Сердце. Каждый из них состоял из различных фрагментов чучел, и каждый отличался различной сезонной окраской.

Эринии обладают следующими характеристиками:

Ментальные Атрибуты: Интеллект 0, Сообразительность 1, Решительность 1				
Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 2				
Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 0, Самообладание 2				
Физические Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 4, Скрытность (выслеживание) 1, Выживание 2				
Воля: 3				
Инициатива: 6				
Защита: 2				
Скорость: 15				
Здоровье: 8				
Размер: 4				
Оружие/атака:				
Тип	Урон	Дальность	Запас дайсов	Особенности
Укус	(Т)	–	7	–
Когти	1(Л)	–	8	–
Броня: 1				

Как только Сердце утрачивает контакт с источником электроэнергии, эринии (и любые штрафы, накопленные жертвой из-за воздействия проклятого артефакта) немедленно исчезают. Иногда эринии оставляют за собой небольшие каменные или деревянные тела.

Члены Эгис Кай Дору стараются собирать их как можно тщательнее и при возможности превращают в самостоятельные Реликвии.

Каменное сердце и Созданные

Вне всяких сомнений, читатель, знакомый с сеттингом **Promethean: The Created**, заметил очевидное сходство между эффектами Сердца и определёнными качествами Прометидов. Вне зависимости от того, действительно ли Каменные сердца представляют собой закаменевшие органы Созданных (пусть это определяет Рассказчик), вы можете внедрить реалии этой игры в сеттинг **Hunter: The Vigil**. А потому штрафы, налагаемые на жертву воздействием Сердца, могут быть полностью замещены четырьмя стадиями Отторжения, описанными на стр. 167 книги **Promethean: The Created**. Равным образом, эринии могут использовать характеристики и особые преимущества Пандорианцев, описанных в основной книге сеттинга или его дополнении **Pandora's Book**.

Степень смешения сеттингов зависит исключительно от вас: если вы не знакомы с **Promethean: The Created** или не хотите внедрять её элементы в **Hunter: The Vigil**, просто используйте описанные здесь правила.

Ведьмина свеча (••••)

Название этой Реликвии может дать неправильное представление о её свойствах. В сущности, это даже не свеча, а скорее потёртый оловянный подсвечник, металлические части которого покрыты разнообразными изображениями гаргулий. Сама по себе Свеча не обладает никакими мистическими особенностями (разумеется, её можно использовать в качестве импровизированного оружия, наносящего +1 единицу тупого урона, однако создана она была не для этой цели). Если поместить на подсвечник свечу и смочить её кровью непосредственно перед затеплением, в Реликвии пробуждаются скрытые качества. И всё-таки, если не считать теней, колебания которых начинают напоминать движения живых фигур, даже это не даёт никакого эффекта – до тех самых пор, пока рядом с Реликвией не будет произнесено заклинание.

Ведьмина свеча подпитывается колдовскими силами, особенно если их источают сразу несколько магических источников. Всякий раз, когда в пределах территории, освещённой Свечой (то есть, как правило, в пределах комнаты) произносится заклинание, одна из гаргулий приобретает грубое подобие жизни и соскальзывает со своего насеста, оставляя позади пустой неукрашенный подсвечник. Внимание гаргулий привлекает лишь тот маг, заклинание которого пробудило их к жизни, а потому они непрерывно пытаются уничтожить его до тех пор, пока либо они, либо маг не упадут замертво.

Цена: Прежде чем затеплять Свечу, охотник должен окропить её своей кровью, получив тем самым очко летального урона.

Эффект: Когда маг произносит какое-либо заклинание в пределах зоны, освещённой Свечой, Рассказчик должен обратить особое внимание на количество успехов, полученных при броске активации. Каждый успех пробуждает одну гаргулью (до максимума в четыре гаргульи), которые продолжают атаковать мага на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно количеству полученных успехов. Если в пределах зоны, освещённой свечой, произносятся новые заклинания, в то время как гаргульи борются с магом, то вне зависимости от того, произнёс ли эти заклинания тот же маг или кто-то другой, количество новых успехов добавляется к старым. При этом новые успехи пробуждают новых гаргулий (до прежнего максимума в четыре гаргули). Если в пределах означенной территории находятся сразу несколько Свечей, то полученные успехи применяются к *каждой* из них.

Если Свечу снимают с прежнего места, гаргульи автоматически возвращаются в свои гнёзда и утрачивают анимирующую их энергию. Если гаргулья погибает в сражении, она растекается по полу лужицей пахучей грязи, которая стремительно испаряется, пока не

оставит за собой тёмное пятно. По истечении 24-часового срока изображение новой гаргули автоматически проявляется на месте погибшей.

Анимированные гаргули приобретают следующие характеристики:

Атрибуты: Интеллект 0, Сообразительность 3, Решительность 2, Сила 2, Ловкость 1, Выносливость 2, Внушительность 0, Манипулирование 0, Самообладание 2				
Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Скрытность 3				
Воля: 4				
Инициатива: 5				
Защита: 1				
Скорость: 8 (фактор вида 5)				
Размер: 3				
Здоровье: 5				
Оружие/атака:				
Тип	Урон	Дальность	Запас дайсов	Особенности
Укус	(Т)	–	5	–

За каждые пять успехов, полученные при сложении всех успехов, полученных при бросках активации заклинаний, гаргули получают одно из следующих преимуществ. Хозяин Реликвии должен сам решить, каким бонусом наделить своих подопечных. Каждая гаргуля получает одно и то же преимущество.

- +1 бонус к Силе, Ловкости и Выносливости. Этот бонус можно выбирать несколько раз.

- Два дополнительных очка Здоровья. Этот бонус можно выбирать несколько раз.

- Один пункт Брони. Этот бонус можно выбирать несколько раз.

- Атака когтями, наносящая 1 очко летального урона.

Сверхъестественные способности других монстров также подпитывают гаргулий, однако в значительно меньшей степени. Ополовинивайте количество успехов, полученных при бросках активации немагических способностей, в целях определения эффектов данной Реликвии.

Пример: *Элиас Старк, охотник Эгис Кай Дору, заманивает в ловушку сразу трёх магов и одного вампира. Незадолго до этого он установил в помещении Ведьмину свечу, которая должна сделать всю грязную работу за него. В первом же раунде двое магов накладывают на себя защитные чары, получая при броске активации 2 и 3 успеха соответственно. Вампир пытается запугать Элиаса, открывая ему всю безобразную сущность своей души, получая при броске активации четыре успеха (которые делятся на два для расчёта эффектов Свечи). Третий маг пытается швырнуть в охотника молнию, получая при этом два успеха. Всё это даёт в сумме девять успехов, полученных при использовании магических способностей, а потому все четыре гаргули срываются со своих насестов на девять раундов, и каждая получает по дополнительному успеху, поскольку число успехов превысило пять. Игрок решает наделить своих безжизненных слуг когтями, которые наносят +1 очко летального урона. Гаргули атакуют монстров, которые, начиная со следующего раунда, пытаются их уничтожить. Вместе они получают восемь успехов, направленных на активацию магических способностей (причём успехи вампира по-прежнему делятся надвое). Все четыре гаргули получают восемь дополнительных раундов действия и два преимущества, поскольку общее число успехов равно 17. Игрок наделяет их очком Силы, Ловкости и Выносливости и ещё двумя очками Здоровья. Всё это не сулит чернокнижникам ничего хорошего.*

Талисман Эгис (•••••)

Согласно греческим мифам, Эгис – небольшой круглый щит из козлиной кожи – служил несокрушимым щитом самого Зевса, который украсил его головой Медузы. Реликвия, носящая то же название, представляет собой серебряный амулет размером с пару раскрытых ладоней, украшенный рельефным изображением Горгоны по центру и

кисточками, напоминающими извивающихся змей, вокруг оправы. Щит обеспечивает охотника необычайной сопротивляемостью как к физическим, так и к мистическим видам урона, а при надлежащем использовании пригоден для временной парализации врага посредством жуткого взгляда горгоны. Подобные талисманы редки, и лишь самые ценные сотрудники Эгис Кай Дору получают возможность использовать их в бою.

Цена: отсутствует или 1 очко Воли

Эффект: Даже простое владение Талисманом – или его непосредственное ношение рядом с телом – наделяет охотника тремя очками Брони, которая применяется не только против физических, но и против магических видов урона. Эта Броня не сочетается с любой другой, будь она естественной или сверхъестественной по своему происхождению.

В дополнение ко всему, взмахнув талисманом и вложив очко Воли, охотник может пройти состязательную проверку Внутренности + Запугивания с бонусом +2 за владение щитом против Решительности + Самообладания своего противника (охотник тратит мгновенное действие, его противник сопротивляется пассивно). В случае успеха охотник вселяет в сердце противника ужас, который парализует его на количество раундов, эквивалентное разнице между полученными успехами. Парализованный оппонент утрачивает Защиту, однако не теряет сознания, а потому не может быть убит “смертельным ударом”.

Лицо покойника (•••••)

Судя по всему, этот зловещий артефакт действительно создали из фрагментов кожи человеческого лица. Определить пол или даже расу хозяина кожи достаточно трудно, поскольку она давно высохла и стянулась до состояния коричневатой-грязной массы. Однако если подобную маску положить на лицо недавно умершего человека, Реликвия на мгновение возвращает труп к некоему подобию жизни. Она вовсе не возвращает его из мёртвых, а судя по всему – даже не призывает обратно призрак умершего, однако агентам Эгис Кай Дору удалось научиться извлекать ценную информацию из слов пробуждённого мертвеца, даже не понимая истинной сущности говорящего духа.

Цена: 1 очко Воли; кроме того, охотник получает Навязчивую идею, связанную с темами смерти и загробной жизни. Данное отклонение сохраняется в течение одной недели.

Эффект: Артефакт необходимо расположить на лице трупа, жизнь из которого ушла не больше 12 часов назад. Охотник должен вложить очко Воли и сделать бросок на Внутренность + Решительность в качестве продолжительного действия. При этом он начинает читать молитву Гадесу, вызывая к мудрости Смерти и умоляя её осветить путь к истине. Молитва требует по одному успеху за каждый час, прошедший с момента смерти. Каждый бросок отражает 10 минут воззвания (таким образом, слишком долгая молитва может увеличить количество часов, прошедших со смерти жертвы, а с ними и требуемое число успехов).

Как только охотнику удаётся набрать необходимое число успехов, маска растягивается или, напротив, впитывается в лицо покойника, превращаясь в некое подобие второй кожи, подчёркивающей черты лица умершего человека. Глаза усопшего открываются, и на какое-то время он возвращается к некоему подобию жизни. Труп может разговаривать и вращать головой, однако остатки тела остаются безжизненными и неподвижными (хотя известны слухи, согласно которым Эгис Кай Дору располагают и другими артефактами, позволяющими оживлять руки или даже целые тела).

Подобное “Воскрешение” длится в течение минуты за каждое очко Выносливости, которым человек обладал до смерти. В качестве общего правила считайте, что за минуту труп может ответить на один более-менее сложный вопрос, однако в разумных пределах (например, “Что ты видел перед смертью?”).

Талисман Дору (•••••)

Подобно Талисману Эгис, Талисман Дору считается одним из величайших священных символов организации. Эти редчайшие, чрезвычайно могущественные артефакты служат не просто удобными инструментами для поддержания Бдения – они служат символами великого уважения и престижа в рядах структуры. Мало кому из работников организации удавалось получить эту Реликвию в свои руки, а уж количество Стражей, владеющих одновременно Эгис и Дору, можно перечислить на пальцах обеих рук.

Талисман Дору представляет собой небольшую, но очень искусную копию *дору* – копья греческого гоплита, – созданную из чистого серебра. Длиной она не превышает четырёх дюймов, а в рукояти просверлено небольшое отверстие для ношения Талисмана на цепочке. В тусклом свете наконечник копья иногда поблёскивает тёмно-красным, словно подсвечивая пятна крови, пролитой на древних полях сражений.

Цена: 1 очко Воли

Эффект: Несмотря на свой крошечный размер, Талисман Дору представляет собой могущественное оружие. Зажав его в обеих ладонях приблизительно тем же образом, каким можно схватить и подлинное копьё, охотник может использовать Талисман как полноценное оружие ближнего боя, наносящее +3 очка летального урона. Охотник может наносить урон оппонентам, стоящим в пределах 10 ярдов от него. Он просто изображает удары копьём (делая стандартную проверку Холодного оружия), и хотя Талисман, как правило, не касается жертвы, она получает раны, действительно нанесённые ей невидимым наконечником копья.

Тауматехнологии

В холодных, стерильных лабораториях Коллектива Хирон людей превращают в монстров – ради спасения человечества. Другие структуры охотников полагаются на мистические артефакты или осваивают святотатственные магические ритуалы – и только агенты Коллектива Хирон *извлекают из монстров органы, которые затем погружаются в тела смертных*. Тауматехнологии требуют непосредственного вживления имплантов в тела охотников, а потому, даже признавая ценность множества биомедицинских разработок своей структуры, мало кто из агентов организации действительно рад, что его тело всё больше и больше превращается в коллекцию самых разных фрагментов всевозможных чудовищ.

Хотя Тауматехнологии родственны Передовому вооружению и Реликвиям в том отношении, что каждый предмет представляет собой полноценное Преимущество с приписанной к нему стоимостью в очках опыта, охотник не может просто найти образец Тауматехнологии и начать использовать её в своих целях. Внедрение Тауматехнологий в тело охотника требует длительной и небезопасной хирургической операции по изменению или улучшению человеческого организма.

Тауматехнологические операции

Бросок: Ловкость + Медицина + экипировка; если хирург не обладает Специализацией на Тауматехнологиях в сфере Медицины, он получает штраф -3.

Действие: продолжительное. Для установки или удаления Тауматехнологии требуются по три успеха за каждый уровень Достижения. Каждый бросок отражает час проведения хирургической операции. Большинство таких операций сопряжены со стремительными и весьма болезненными изменениями человеческого организма. За каждые два броска, которые делает хирург, пациент получает одно очко летального урона. Если хирург не заботится о здоровье жертвы во время *извлечения* Тауматехнологии, он может ускорить операцию до получаса за каждый бросок, однако пациент будет получать по очку летального урона в результате каждого из таких бросков. Однако *внедрение* Тауматехнологического устройства требует точности и внимания, а потому не может быть ускорено аналогичным образом.

Кроме того, Тауматехнологии можно извлекать из трупов погибших оперативников в пределах шести часов с момента гибели охотников. Поскольку трупы не возражают против получения летального урона, каждый бросок на извлечение Тауматехнологического импланта отражает лишь полчаса работы.

Результаты броска

Полный провал: Процедура идёт не так, как планировалось. Имплант разрушается, а пациент получает по очку агgravированного урона за каждый уровень уничтоженного Достижения.

Провал: Хирург не добивается никакого прогресса.

Успех: Хирург приближается к своей цели по извлечению или внедрению Тауматехнологии.

Исключительный успех: Охотник не только добивается значительного прогресса, но и не наносит урона пациенту в следующий раз, когда та должна была получить очко летального повреждения.

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

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

Обратите внимание: эти правила предназначены исключительно для тех ситуаций, в которых персонажи пытаются самостоятельно внедрить или извлечь Тауматехнологии в полевых условиях. Приобретение Тауматехнологий за очки опыта предполагает, что персонаж был прооперирован специалистами Коллектива Хирон в полностью оборудованном медицинском комплексе. Считается, что сама операция и выздоровление персонажа имели место в период “затишья” между сессиями.

Торговля органами

В наши дни процветает особая, уникальная разновидность чёрного рынка, на котором торгуют органами чудовищ. Некоторые охотники, официально не связанные с Коллективом Хирон, поставляют членам структуры редкие экземпляры монстров или отдельные органы за огромные деньги. Кроме того, участие в такой деятельности можно назвать одним из лучших способов попасть в ряды Коллектива, что сопряжено со своими... плюсами и минусами. Более подробные сведения о торговле органами вы сможете найти на стр. 202, в разделе Исследований и разработок.

Патч негодования (•)

“Патчем негодования” называется крохотный участок мёртвой кожи, пришитой к основе шеи охотника. Патч занимает площадь ровно в один квадратный дюйм, заполненный нервами, переплетёнными куда плотнее, чем необходимо для функционирования человеческого организма. Он подсоединён непосредственно к кровотоку, а потому день и ночь потребляет кровь охотника. Взамен же он даёт лишь одно: абсолютную, лютую ненависть. Патч сшит не просто из кожи мертвеца – он сделан из кожи вампира. Как установили исследователи Коллектива, вампиры склонны к чрезвычайно сильной территориальной агрессии, не встречающейся на таком уровне ни у одного представителя живой природы. Неудивительно, что при помощи биомедицинских разработок ребята из лаборатории способны поставить это открытие на службу всему Коллективу.

Эффект: Патч негодования служит охотнику чем-то вроде автоматического датчика, направленного на распознавание вампиров. Всякий раз, когда персонаж сталкивается с вампиром, патч начинает дёргаться и корчиться в негодовании, как если бы мышцы под кожей неожиданно начало сводить. Персонаж не обязан понимать, что перед ним вампир – достаточно просто скользнуть глазами по бледной коже странного человека в ночном

клубе, – однако Патч, подоединённый к нервной системе, автоматически оповещает своего носителя о том, кто из собравшихся вокруг него – вампир (или вампиры). Неприятные ощущения длятся всего один раунд – как раз достаточно, чтобы обратить на них внимание.

В использовании Патча прослеживаются два основных недостатка. Прежде всего, Патч реагирует на каждого вампира лишь один раз. Последующие встречи с теми же монстрами не воздействуют на нервную систему охотника. Разработчики Патча до сих пор не смогли добиться успеха в попытке настроить своё детище на повторные активации при новых встречах с теми же вампирами. Кроме того, персонаж получает штраф -1 на все Социальные броски, связанные с вампирами. Кровососы просто не могут держать себя в руках, когда оказываются рядом с таким охотником, даже если и не способны понять, в чём дело.

Хотя наибольшего распространения получила именно “вампирическая версия” этого Патча, агенты структуры часто рассказывают друг другу об аналогичных имплантах, способных распознавать оборотней, живых мертвецов или даже более странных созданий. Если подобные технологии действительно существуют, они идентичны стандартным Патчам за исключением фокусировки, смещённой на другой тип сверхъестественного создания. И опять же, *если* такой имплант существует на самом деле, он стоит два дополнительных очка Преимуществ. Как правило, агенты структуры предпочитают не думать, как – и из чего – исследователям Коллектива удалось сделать подобные Патчи.

Последнее прибежище (• или ••)

Один из первых советов, которые может дать вам любой охотник, гласит: “Никогда не оставайтесь без оружия”. Благодаря ударным темпам работы, направленной на исследование клыков вампиров и врождённое оружие множества других монстров, Коллектив смог оснастить аналогичным оружием большинство своих полевых работников. Вне зависимости от того, будет это бритвенно-острый коготь, сделанный из неземного металла, или пара крючковатых клыков, извлечённых из пасти мелкого беса, Последнее прибежище может не только спасти жизнь охотника, но и помочь ему замаскировать следы преступления (“Жертва была разорвана на части медведем или другим крупным хищником”). Кроме того, подобное оружие чрезвычайно легко спрятать от посторонних глаз и всегда можно “пронести” на хорошо охраняемую территорию.

Эффект: Охотник получает когти, позволяющие ему наносить летальный урон в результате рукопашной атаки, или клыки, наносящие +1 очко летального урона. Последнее требует успешного захвата цели перед укусом. Вложив два очка в это Преимущество, охотник получает оба вида атаки.

Особенность: Если только охотник не использует своё оружие на глазах у свидетелей, при попытке обнаружить спрятанное оружие у охотника им придётся сделать бросок на Сообразительность + Самообладание со штрафом -4. Если у персонажа есть основания подозревать охотника в использовании биологических модификаций (например, если он уже видел это Достижение в действии или сталкивался с вампирами и аналогичными монстрами), штраф понижается до -2.

Глаза дьявола (••)

Порой остаётся лишь удивляться тому, какие вещи способна сделать современная медицина с человеческим глазом. Пересадка роговицы может полностью устранить травмы, нанесённые поверхности глазного яблока, нейрохирургия способна подсоединить видеокамеру непосредственно к оптическому нерву, а лазерная хирургия может вернуть вам идеальную остроту зрения. Что касается Коллектива Хирон, то он может дать вам глаза демонического существа, способного видеть самые глубокие тайны человеческой души. Трансплантация целого глазного яблока пока ещё остаётся одним из последних достижений структуры, а потому Глаза дьявола служат лишь ранним прототипом

грядущих разработок. Как бы то ни было, прежде чем их погрузят в человеческие глазницы, Глаза дьявола напоминают золотистые фасетчатые шары, подобные глазам огромного насекомого. Как только их помещают в глазницы и подсоединяют к оптическим нервам, они изменяют свою структуру и пигментацию, становясь буквально неотличимыми от родных глаз пациента. Вне зависимости от того, каким было зрение пациента до операции, Глаза дьявола наделяют его самым острым зрением, каким только может обладать человек.

Тем не менее, с точки зрения человеческой биологии Глаза дьявола не имеют ничего общего с подлинными глазными яблоками. Хотя они действительно служили органами визуального восприятия тем существам, из организма которых их извлекли, они не способны давать человеку ту же картину мира, которую видят простые смертные. Для того чтобы пациент мог видеть привычное изображение при помощи своих новых глаз, доктора помещают между оптическими нервами и самими глазными яблоками крохотные компьютеризированные чипы. Интерфейс обрабатывает визуальную информацию, полученную Глазами дьявола, и отсеивает все сверхъестественные сведения, которые не должны быть доступны зрению смертного. В результате охотник видит плоское и немного искусственное изображение, как если бы он оказался внутри плохо отретушированной фотографии.

Эффект: Зажмурившись и провернув глазные яблоки под веками определённым образом, персонаж может временно отключить микросхему своего визуального интерфейса и получить доступ к полному спектру видения своих демонических глаз. При активации эти глаза наделяют охотника способностью воспринимать ауры окружающих. Ауры многое говорят об эмоциональном состоянии других людей и способны даже указать охотнику на сверхъестественное влияние. При активации Глаза дьявола возвращаются в своему изначальному, безобразному облику.

Действие: мгновенное

Бросок: Сообразительность + Эмпатия

Результаты броска

Полный провал: Массивный приток информации сбивает охотника с толку. Он утрачивает возможность вернуть глаза в нормальное состояние до окончания сцены, а потому действует так, как если бы получил мощную дозу галлюциногенов (-3 к соответствующим характеристикам; см. стр 177 книги **World of Darkness Rulebook**).

Провал: Охотнику не удаётся понять различные завихрения цветов и аур, окружающих других персонажей.

Успех: За каждый успех, полученный при броске активации, персонаж может различить один цвет ауры другого персонажа. Он может распределять успехи по собственному усмотрению: так, он способен потратить всё на подробное изучение одного человека или попытаться быстро прочесть эмоциональное состояние нескольких персонажей. Он различает эмоции в порядке понижения их интенсивности. Оттенки, распространяющиеся на всю ауру (то есть особенности аур – в противовес отдельным цветам), воспринимаются автоматически даже при получении одного-единственного успеха. См. врезку с расшифровкой различных оттенков и их значениями на стр. 186.

Исключительный успех: Как и в случае с обычным успехом, однако успехи, полученные при броске активации, применяются сразу ко всем окружающим персонажам.

Пример: *Анджелина выслеживает место собрания культистов в канализационных тоннелях под Филадельфией. Она решает использовать свои Глаза для того, чтобы определить душевное состояние всей этой конгрегации. Получив четыре успеха при броске активации, она направляет два из них на изучение верховного жреца и ещё два распределяет между двумя ближайшими культистами, стоящими ближе всего к ней самой. Рассказчик открывает ей, что аура верховного жреца несколько приглушена и покрыта ярко-зелёными, а подчас даже фиолетовыми завихрениями, в то время как оба культиста обладают золотистыми аурами. Так, изучение ауры жреца рассказывает*

Анджелине о его одержимости и возбуждении, в то время как беглый осмотр двоих культистов информирует её об их духовном экстазе. В дополнение к этому, она автоматически распознаёт сумасшествие в ауре жреца — и, что особенно интересно, следы сверхъестественного контроля в его сознании.

Оттенки ауры

Состояние	Цвет
Страх	Оранжевый
Агрессия	Пурпурный
Гнев	Ярко-красный
Горечь	Коричневый
Спокойствие	Светло-голубой
Сочувствие	Ярко-розовый
Сдержанность	Бледно-лиловый
Подавленность	Серый
Желание/Похоть	Тёмно-красный
Недоверие	Светло-зелёный
Зависть	Тёмно-зелёный
Волнение	Фиолетовый
Щедлость	Розовый
Счастье	Ярко-алый
Ненависть	Чёрный
Идеалистичность	Жёлтый
Невинность	Белый
Влюблённость	Ярко-голубой
Одержимость	Ярко-зелёный
Грусть	Серебристый
Одухотворённость	Золотой
Подозрительность	Тёмно-синий
Замешательство	Пёстрый, стремительно изменяющийся цвет
Мечтательность	Броские мерцающие цвета
Сверхъестественный контроль	Слабая, приглушённая аура
Сумасшествие	Гипнотические завихрения
Сверхъестественное создание	Странный, отталкивающий цвет

Губы любовника (••)

Этот имплант не имеет ничего общего с настоящими губами, а в архивах структуры он и вовсе проходит под официальным названием “Нежность Эроса”. Истина куда более прозаична: “Губами любовника” служат искусственные мешочки, напоминающие ядовитые железы змей. Сделаны эти мешочки из самых лучших синтетических материалов с фрагментами кровеносной системы вампиров. Мешочки наполнены небольшим количеством крови — которая не обязательно должна принадлежать пациенту — и размещаются прямо под челюстью рядом со слюнными железами. Охотнику достаточно помассажировать челюсть, а затем кожу под ушами, после чего кровь, частично трансформированная тканью вампира, выплёскивается ему в рот. Она обладает омерзительным вкусом, однако любой, кто проглатывает её — обычно во время поцелуя, — начинает испытывать по отношению к охотнику настоящий восторг.

Эффект: Когда другой персонаж пробует кровь, выработанную этим имплантом, она производит умеренный эйфорический эффект, напоминающий дозу морфия (см. стр. 177

книги **World of Darkness Rulebook**). Эйфорическое состояние сохраняется до окончания сцены вместо стандартных нескольких часов (8 - показатель Выносливости) продолжительности действия морфия. Жертва начинает испытывать необычайное расположение по отношению к персонажу, который получает эффект снова-девяток на все Социальные броски, связанные с этой жертвой, до окончания сцены.

Если один и тот же персонаж пробует кровь у одного и того же охотника больше одного раза в пределах месяца, он начинает испытывать лёгкую зависимость от его крови. В дополнение ко всему, влечение к охотнику увеличивается, а потому персонаж получает +1 дайс на все Социальные проверки, связанные с жертвой, которая пробовала его кровь больше одного раза за прошедший месяц. Этот бонус дополняет стандартное правило снова-девяток, которое продолжает действовать в течение одной сцены после каждого потребления крови.

Имплант может вмещать только одну “дозу” крови за раз. Для того, чтобы повторно использовать Нежность Эроса, охотник должен впрыснуть в опустевший мешочек небольшое количество крови. Кровь может быть как человеческой (в частности, принадлежащей охотнику или кому-либо ещё), так и звериной. Как бы то ни было, персонаж должен пройти успешную проверку на Ловкость + Медицину для того, чтобы попасть иглой в подкожный мешочек.

Персональный защитный рой (•••)

Исследователи Коллектива до сих пор не нашли точного объяснения методу действия этого импланта, а сама история его разработки по-прежнему хранится в секрете. Рассказывают, будто одна команда охотников из Бухареста (или Праги, или Вены, или любого другого города) наткнулась на странного мелкого монстра, который превратился в крохотную металлическую статуэтку сразу после того, как они поймали его. Охотники попросили исследователей Коллектива выяснить, что заставило чудовище закаменеть и как вернуть его к жизни. Затем они растопили его на множество маленьких шариков, покрыли гипоаллергенным алюминием и вручили новое “оборудование” в руки охотникам.

При внедрении этого Достижения в подкожную ткань предплечья охотнику вживляют крохотные металлические сферы. Затем в основание ладони помещается небольшой клапан, похожий на тот, которым пользуются пациенты диализа. После того, как охотник оправляется от операции, ему вручают маленькую чёрную сумку с пятью шприцами, содержащими сильно разбавленный раствор вещества, извлечённого – если верить слухам – из трупов, воскрешённых противоестественной магией. Вне зависимости от природы этого вещества, металлические сферы подпитываются именно им. Более того, они плодятся – за неимением лучшего слова – при помощи этой субстанции. Когда охотник раскрывает клапан, вшитый ему в запястье, изнутри вырывается рой крошечных, агрессивных насекомых, готовых распотрошить любого, кто вызвал гнев самого охотника. Эти создания похожи на маленьких жёлтых жуков – за тем исключением, что каждый из них обладает одним и тем же человеческим лицом.

Эффект: Активация Достижения требует одной дозы противоестественного вещества, содержащегося в шприце. Как правило, даже одного шприца хватает на несколько использований. Считайте, что каждый шприц содержит до пяти доз вещества (что наделяет охотника возможностью активировать имплант 25 раз, имея лишь одну сумку со шприцами). Руководство структуры может восполнить этот запас за две недели (или быстрее, если охотник обладает Статусом в Коллективе Хирон 3 или выше).

Имплант выпускает наружу рой насекомообразных созданий, обладающих зачаточной связью с неврологической системой своего хозяина. Хотя с ними невозможно общаться – как невозможно и управлять ими напрямую, – они хорошо понимают чувства гнева и страха, которые может испытывать их носитель, а потому стараются атаковать тех врагов, которые и вызвали у охотника подобные эмоции. (С этим лучше быть осторожнее. Одна

история повествует об охотнике, обнаружившем, что партнёр по ячейке делал знаки внимания его жене. Когда ячейка наткнулась на неповоротливое создание, собранное из человеческих органов, грязных лохмотьев и воплощённых кошмаров, горе-любовник раскрыл клапан персональной защиты и выпустил рой насекомых – которые тотчас же бросились раздирать на части его партнёра, в то время как монстр растоптал остальную часть ячейки). Рой восстанавливает эмоциональный контакт с хозяином только в инертном состоянии, когда возвращается в недра импланта. Таким образом, Достижение рекомендуется активировать уже после начала сражения. Насекомые нападают на противников по мере понижения той агрессии, которую проявляет к ним сам охотник. Они фокусируют все усилия на одном конкретном противнике и продолжают атаковать его до тех пор, пока он не будет убит или пока их не отзовут. Рой никогда не отдаляется от своего хозяина больше, чем на 10 ярдов.

Рой обладает радиусом четыре ярда (см. ниже врезку, описывающую характеристики свор и роёв) и наносит тупой урон. Он передвигается со Скоростью 10. Рой поддерживается активностью в течение 10 ходов, по окончании которых он незамедлительно возвращается к своему хозяину и погружается в инертное состояние внутри импланта. Если рою не удаётся вернуться к хозяину, он теряет подвижность и просто усеивает собой землю. Если охотнику удаётся затем собрать хотя бы три четверти неподвижных жуков, их можно вернуть в имплант безо всяких бросков (персонажу достаточно просто засыпать их внутрь импланта).

Если рой получает достаточное количество урона, чтобы размер его радиуса упал ниже 1 ярда, остальные жуки немедленно возвращаются к хозяину. Исследователи Коллектива утверждают, что сразу по возвращении насекомые теряют подвижность и возвращаются в инертное состояние. Тем не менее, это слабо вяжется с тем обстоятельством, что создания могут восполнять собственную популяцию. Всего день, проведённый в инертном состоянии (то есть без активации Достижения), увеличивает радиус повреждённого роя на единицу.

Если охотнику это на руку, он может выпустить только часть роя, оставив другую часть внутри импланта.

Своры

Животные, обладающие размером 1 или 2, легче всего используются в качестве свор, роёв и других сплочённых групп, поскольку именно в таких группах они добиваются наиболее эффективной работы. Своры могут включать любые формы жизни от насекомых до птиц или даже крыс.

Размер своры определяется в ярдах, которые покрывает её радиус. Как правило, свора наносит только одно очко тупого урона за раунд, хотя и распространяет этот урон на всех, кто попадает в означенный радиус. Свора может увеличить урон, сконцентрировавшись на меньшей территории. Всякий раз, когда свора занимает в половину меньше пространства, чем в обычных условиях, она получает один дополнительный дайс урона за раунд.

Таким образом, восьмизардовая свора наносит два очка тупого урона, если сжимается до четырёхзардового радиуса, три - если собирается на территории в два ярда, четыре - если уплотняется до одного. Хотя в природе подобное уплотнение своры встречается чрезвычайно редко (не считая редчайших случаев вроде нападения африканизированных пчёл), нетрудно представить, что большинство сверхъестественных сил, подчиняющих разум животных, заставляет вести себя вразрез со своим естественным поведением.

Броня может защитить от своры только в том случае, если она покрывает всё тело, и даже тогда она предоставляет лишь половину своей защиты. Кроме того, всем жертвам своры трудно сосредоточиться на чём-либо, кроме неё, что отнимает по 2 дайса от их бросков на Восприятие и концентрацию, даже если они просто попали в радиус действия своры, а не стали целью её нападения.

Свору невозможно атаковать кулаками, дубинками, мечами или пистолетами. Повлиять на них могут только атаки по области - вроде ударов пылающим факелом или использования пестицидов. Каждый пункт аггравированного урона, нанесённый огнём или другим источником повреждений, приемлемым в данной ситуации, сокращает Размер своры вдвое. Как только радиус своры понизится до одного ярда, она практически неизбежно рассеется или бросится врассыпную.

Быстроступ (•••)

Коллектив Хирон ожидает от своих агентов лишь самых высоких результатов. Своим многократным достижениям на поприще биологических разработок структура обязана монстрам, которых её агенты поставляли в лаборатории живьём – или хотя бы в относительно целом состоянии. Однако наука – сугубо прагматическая сфера деятельности, и совет директоров Коллектива Хирон прекрасно осведомлён о том, что иногда их агентам приходится попросту уносить ноги в надежде однажды вернуться и наверстать упущенное.

С этой целью они разработали Быстроступ. Отчасти произведённые, а отчасти – выращенные из сухожилий монстров, отличающихся высокой скоростью передвижения (оборотней, некоторых вампиров, определённых демонических существ), Быстроступы наделяют даже самого обычного человека способностью бегать со скоростью Олимпийского чемпиона. Иногда этого оказывается вполне достаточно, чтобы удрать от создания, обитающего в тенях.

Эффект: Персонаж, обладающий Быстроступом, приобретает бонус +3 к Скорости передвижения. Этот бонус складывается и с другими источниками ускорения передвижения наподобие Преимущества *Быстрый бег*. В дополнение к этому, охотник может пользоваться правилом снова-девять в любых проверках Атлетики, связанных с быстрым передвижением – например, в ходе пешего преследования жертвы. Наконец, если персонаж бежит изо всех сил (удваивая Скорость передвижения в текущем раунде), он может сохранять свою Защиту против огнестрельных атак.

Особенность: Использование Быстроступа требует невероятной выносливости. Каждый раунд, в котором охотник использует правило снова-девять на проверках Атлетики или передвигается с удвоенной Скоростью, считается за три часа, проведённые без отдыха (см. стр. 179 книги **World of Darkness Rulebook**). Делайте расчёт выносливости персонажа в конце каждой сцены, и в случае необходимости потребуйте от игрока сделать бросок на Выносливость + Решительность, чтобы его персонаж остался в сознании. Допустим, что персонаж был на ногах уже 12 часов, когда ему пришлось поучаствовать в пешем преследовании, которое продлилось 6 раундов. На протяжении всех шести раундов охотник использовал правило снова-девять, а потому считается, что он работал без передышки уже в течение 30 часов. Теперь он должен пройти проверку Выносливости + Решительности со штрафом -1 или рухнуть без сил. Кроме того, персонаж получает штраф -1 на любые проверки, который исчезнет лишь после того, как он проспит по меньшей мере девять часов.

Персонаж может отказаться от правила снова-девять, если не хочет утомлять себя в этом раунде.

Подкорник (••••)

Это создание выглядит достаточно безобидно — в сущности, оно похоже на древесного клопа, сделанного из проводов и протеина, покрытого липким розовым соком. Когда что-нибудь нарушает его покой, оно начинает бешено извиваться. Он извивается даже до того, как его имплантируют в тело охотника. Как только его прикрепляют к основанию позвоночника, он обвивает его и основывает там гнездо, полностью соединяя с охотником свою нервную систему. Когда жизнь охотника оказывается в опасности, червь начинает дёргаться, массируя спинной мозг и обостряя реакцию до невероятного уровня. Польза

от его обострённого восприятия почти компенсирует тот ужас и паранойю, которые приходит в разум охотника с появлением этого невидимого паразита.

Эффект: Подвергнувшись операции по вживлению Подкорника, персонаж начинает использовать самый высокий показатель Сообразительности или Ловкости для определения Защиты вместо самого низкого из них. Всякий раз, когда персонажа застанут врасплох (или когда его атакует невидимый враг), охотник использует самый низкий показатель из этих двух Атрибутов – даже невзирая на то, что любой нормальный человек и вовсе утратил бы свою Защиту. Подкорник не позволяет охотнику уклоняться от огнестрельных атак, если только стрелок не находится в пределах двух ярдов от него.

Особенность: Каждый раз, когда персонаж засыпает, он должен пройти состязательную проверку Решительности + Самообладания против уровня самого импланта (4 дайса). Если персонажу удастся набрать больше успехов, он умиротворённо засыпает и восполняет стандартное очко Воли. Если же больше успехов получает имплант, в сон охотника проникают кошмарные видения постоянного преследования, и несчастному смертному кажется, будто он висит на волосок от смерти. Эти кошмары не дают персонажу восстановить Волю во время сна.

В дополнение ко всему, если персонажа застанут врасплох, он должен пройти проверку Нравственности или получить временное отклонение в форме Подозрительности, которая сохраняется до окончания сцены. Если персонаж уже страдает от этого отклонения на постоянной основе, Подозрительность временно сменяется Фобией.

Регенеративный узел (••••)

Насколько известно исследователям Коллектива, им даже близко не удалось подобраться к регенеративным способностям монстров, с которыми регулярно сталкиваются агенты структуры. Особенно показательной скоростью восстановления тканей отличаются оборотни, которые обладают такими способностями к регенерации, что порой направляют свой потенциал на исцеление совершенно здорового тела, что создаёт в их организме кисту, которую исследователи Коллектива Хирон называют “регенеративными узлами”. Для самих оборотней эти образования совершенно безвредны, однако посредством некоторых сомнительных операций хирурги организации научились использовать потенциал регенеративных узлов и вживлять их в тела охотников.

Регенеративный узел похож на эластичную рубцовую ткань размером с мяч для гольфа. Прежде чем его помещают в тело охотника, Коллектив погружает в центр узла крохотный пластиковый переключатель — что нисколько не вредит кисте, ткань которой немедленно зарастает. Когда имплант наконец погружают в тело охотника, оставляя его в районе пищеварительного тракта, он становится практически невидимым, невзирая на то, что сам охотник чувствует присутствие чужеродного органа в своих внутренностях. С этого момента охотнику достаточно просто нажать на кисту, и переключатель высвобождает в его организм чистую... словом, чистую концентрацию вещества, которое помогает оборотням затягивать раны с такой непостижимой скоростью.

Эффект: Охотник должен не только нажать на кисту, но и вложить очко Воли в активацию чужеродного органа. Сразу по активации узел начинает исцелять раны охотника с ужасающей скоростью: очко тупого урона восстанавливается за раунд, в то время как очко летального исчезает за 15 минут. Лечение проходит пассивно и не останавливается до тех пор, пока у охотника не исчезнут все очки летального и тупого урона. Как только Здоровье персонажа будет восполнено, Регенеративный узел утрачивает свою силу. Он погружается в инертное состояние и накапливает прежнюю силу в течение целой недели. Регенеративный узел не имеет никакого воздействия на аггравированный урон.

Особенность: Оборотни черпают регенеративные силы из некоего метафизического источника, пока ещё не известного смертной науке. Обычные люди, не обладающие доступом к такому источнику, вынуждены компенсировать ускоренный метаболизм

запасами собственных сил. Каждое очко тупого урона, излеченное при помощи импланта, считается за один день, проведенный без еды. Каждое очко летального – за день, проведенный без еды и воды (см. стр. 175-176 книги **World of Darkness Rulebook**). Если персонаж начинает получать урон от депривации, Узел не восстанавливает этот урон (поскольку не предназначен для этого) и прекращает работать после того, как исцелит остальные травмы. Многие охотники специально приурочивают момент исцеления к обильной трапезе, стараясь компенсировать стремительную депривацию организма. Это требует поглощения невероятных объёмов продовольствия и воды – а потому во время лечения охотник должен целиком сосредоточиться на еде, не отвлекаясь ни на какие иные действия.

Червь банальности (•••••)

За пределами этого мира существует далеко не одно измерение, которое мы не способны почувствовать при помощи своих пяти органов чувств. Коллектив Хирон прекрасно об этом осведомлён, даже если и не понимает, по каким принципам существуют эти вселенные. Тем не менее, иногда из этих реальностей в наш мир проникают неописуемые создания, которые время от времени попадают в руки агентов структуры. Результаты экспериментов, связанных с изучением этих созданий, порой оказываются... поучительны.

Одним из таких созданий считается Червь банальности. Каким-то образом этому крохотному монстру удалось прогрызть дыру между своим миром и нашим. Насколько известно членам организации, ранее это бледное, скользкое существо обитало в реальности, мало в чём похожей на Землю. Он был рождён в царстве полного и абсолютного Ничто. И этот мир ненавидел сверхъестественные феномены даже больше, чем самые фанатичные среди охотников. Ненависть к магии кажется неотъемлемой частью этого существа. В присутствии Червя многие чары просто рассеиваются. И агентам организации не понадобилось много времени, чтобы понять: если погрузить Червя в грудную полость охотника, магия, направленная против него, также перестанет работать.

Операция по имплантации Червя считается одной из самых рискованных, поскольку это создание необходимо поместить рядом с сердцем охотника. Сразу по окончании операции существо создаёт гнездо рядом с тёплым пульсирующим органом и присасывается к нему, начиная питаться кровью охотника. Время от времени оно обвивается вокруг сердца и стискивает его.

Эффект: Хозяин Червя приобретает невероятную устойчивость ко всем сверхъестественным формам воздействия. Всякий раз, когда на охотника пытаются наложить сверхъестественный эффект (включая случаи применения Реликвий, Благословений или ритуалов Возмездия), инициатор действия вычитает из броска активации Решительность охотника. Если Решительность и без этого должна вычитаться из броска активации, считается, что Решительность охотника вдвое выше.

Особенность: Сама мысль о том, что в тебя защит холодный кровососущий паразит из иного мира – мира, состоящего из чистого небытия, – сказывается на нравственном видении мира. Всякий раз, когда персонаж проходит проверку дегенерации, он утрачивает один дайс.

Длань триумфа (•••••)

Технология пересадки конечностей проделала долгий путь за последние 40 лет. Лучшим, на что вы могли надеяться раньше, была пластмассовая модель потерянной конечности – наподобие руки манекена. В наше время, если вы готовы сесть на иммунодепрессанты до конца своей жизни, у вас есть вполне реальная возможность забрать руку умершего человека и приживить её к своей культе. Последние два десятилетия Коллектив Хирон проводил бесчисленные эксперименты по пересадкам

конечностей, а при помощи Тауматехнологий и вовсе совершил некоторые открытия за пять лет до того, как к тем же идеям пришли другие медицинские корпорации.

Не так давно в руки к исследователям Коллектива попал небольшой артефакт, который одна из ячеек обнаружила в месте поклонения дьяволу на юге Франции. Это была маринованная человеческая рука, отрезанная в запястье. Каждый палец руки служил крохотной свечкой. Когда кто-нибудь зажигал эти свечи, всякий, кто видел их свет, погружался в транс, утрачивая способность двигаться и говорить. Это был один из тех редких моментов, когда разработчики Тауматехнологий поняли, что у них есть настоящий шанс убить сразу двух зайцев.

Длань триумфа представляет собой отсечённую человеческую ладонь. Согласно оккультной традиции, материалом для этой длани должна послужить левая рука покойника, однако хирурги структуры добились успеха в трансплантации обеих рук. Куда важнее, чтобы эта ладонь принадлежала повешенному мужчине или женщине и была хотя бы частично погружена в специальную алхимическую смесь. В нормальных условиях некротические ткани не могут прижиться к телу живого человека, не заразив его сразу несколькими заболеваниями и не вызвав скоропостижную смерть, однако создателям Тауматехнологий известно нечто такое, что заставляет пришитую руку функционировать безо всяких побочных эффектов. Она всегда на несколько градусов холоднее остальной части тела, а кожа выглядит немного сморщенной, как если бы её только что вынули из тёплой воды, но в остальном она неотличима от нормальной человеческой руки.

Эффект: Если не говорить об охотниках, потерявших руку и теперь получивших ей полноценную замену, Длань триумфа наделяет своего хозяина гипнотическими способностями, которые обычно приписывают легендарным “блуждающим огонькам”. Для начала охотник должен поджечь кончики пальцев своей монструозной руки (он не получает от этого никакого урона, а пламя не повреждает ткани). Появившееся в итоге пламя обладает необычайно стабильным характером и никогда не колеблется. Кроме того, его нельзя потушить никаким иным способом, кроме окунания в молоко. Всякий, кто видит сияние пламени, замирает на месте и зачарованно смотрит на огоньки до тех пор, пока они остаются в поле его зрения. Когда персонаж зажигает огни на кончиках пальцев, он получает штраф -2 на любые попытки использовать эту ладонь для каких-либо действий. Огоньки слишком малы, чтобы причинять урон или служить охотнику полноценным оружием, однако они вполне пригодны для воспламенения огнеопасных материалов наподобие ткани или бумаги.

Бросок: Внушительность + Самообладание против Решительности. Хозяин Длани делает только один бросок, который в дальнейшем сравнивается с результатом броска на Решительность со стороны свидетелей, попадающих к нему на пути. Каждый раз, когда огни видит принципиально новая группа людей, охотник делает новый бросок и сравнивает свой результат с итогом их проверки на Решительность.

Действие: состязание

Результаты броска

Полный провал: Длань триумфа обращается против собственного хозяина. Он погружается в гипнотическое состояние (см. подробности в графе “Успех”) до тех пор, пока кто-нибудь не загородит огни от его собственных глаз.

Провал: Любой персонаж, набравший больше успехов в состязательном броске против охотника, сохраняет полную свободу действий, не поддаваясь влиянию Длани.

Успех: Любой персонаж (включая товарищей протагониста), получивший меньше успехов, чем сам охотник, застывает на месте и не предпринимает никаких действий, просто глядя на огоньки. Охотник может двигаться, разговаривать и предпринимать любые другие действия, не нарушая транса своих жертв. Единственным условием остаётся необходимость держать огни на глазах свидетелей. Не забывайте, что жертвы стоят неподвижно, а потому не будут поворачиваться, чтобы последовать за хозяином

Длани. Кроме того, жертвы должны видеть сами огни, а не их свет. В случае нападения на жертву или очевидной угрозы подобного нападения жертва немедленно приходит в себя.

Как правило, жертва способна сделать только один бросок против хозяина Длани за сцену. Если ей удаётся набрать больше успехов, чем протагонисту, или если охотник нарушает условия зачарования, жертва получает иммунитет к воздействию Длани до окончания сцены. Тем не менее, охотник может вложить очко Воли для того, чтобы попытаться зачаровать одну конкретную жертву больше одного раза за сцену (за каждую дополнительную попытку против каждой конкретной жертвы требуется по очку Воли).

Загипнотизированные персонажи не помнят, что происходило во время транса. Последнее, что они помнят перед затмением – появление охотника. При этом охотник может вложить очко Воли для того, чтобы стереть и этот след из памяти своей жертвы. Тем не менее, это требует расхода одного очка Воли за каждую жертву, память которой он пытается изменить. Очки Воли вкладываются в конце действия чар. Если охотнику удаётся скрыться от глаз свидетелей сразу после того, как действие чар пресекается, они вообще не запоминают, что видели этого человека. Этот феномен представляет собой исключение из правила, согласно которому персонаж может потратить только одно очко Воли за раунд.

Видеозаписи и фотографии не накладывают гипнотизирующего эффекта на зрителей, однако живое видео, транслирующееся в прямом эфире – как, например, в случае с камерами безопасности – гипнотизирует всякого, кто видит огни.

Исключительный успех: Как и в случае со стандартным успехом, однако свидетели автоматически забывают о том, что видели охотника, позволяя ему сэкономить запасы Воли.

Исследования и разработки

Бдение никогда не застывает. Стратегии уходят в прошлое. Чудовища адаптируются к методам старых охотников. Новые угрозы появляются в тени за пределами человеческой цивилизации. В этой кровавой, безумной войне выживает лишь тот, кто умеет использовать возможности нового века. Охотники, не успевшие приспособиться к ситуации, становятся ведущими кандидатами на роль безоружных жертв, тела которых лежат в отдалённых уголках городской канализации или, что ещё хуже, находятся в местной больнице для умалишённых, накачанные нейрореплетиками.

Охотники, которым посчастливилось (или не посчастливилось – в зависимости от точки зрения каждого индивидуума) вступить в одну из крупных структур, обладают доступом к Достижениям, которые наделяют их особыми преимуществами перед тайными обитателями Мира Тьмы. Но даже подобные Достижения иногда не способны перевесить чашу весов в пользу охотников. Может быть, этот звуковой пистолет не работает на эфемерных созданиях, или эта демоническая конечность сжимается в ужасе каждый раз, когда рядом с охотником оказывается носитель ангельской крови. Охотники постоянно стараются усовершенствовать своё оборудование – а что ещё важнее, они разрабатывают новые методы борьбы с монстрами, ритуалы и модификации, способные обеспечить их временным преимуществом в бесконечном Бдении.

Этот раздел посвящён вопросам исследования и разработки новых Достижений в игре за охотников, работающих на одну из структур. Вы пытаетесь рассчитать, как извлечь пользу из крови демона? Или нуждаетесь в чертеже пули с полым наконечником, свинцовая составляющая которой была бы смешана со слезами феи и запечатана красным воском? Или надеетесь расшифровать этот апокрифический манускрипт в попытке сложить неканоническую молитву Деве Марии Гваделупской? Тогда этот раздел написан специально для вас.

Уравнение стоимости

Даже во время полевых работ охотники способны заложить фундамент нового Достижения. Более того, игрокам рекомендуется проводить разработки новых Достижений непосредственно в ходе истории. Стоимость нового Достижения рассчитывается следующим образом:

Стоимость плюсов – Скидки от минусов – Другие скидки

Стоимость никогда не должна понижаться ниже 1 очка Преимуществ. Достижения, созданные игроками, используются по тем же правилам, что и стандартные Достижения (см. стр. 67). Эта система предназначена для того, чтобы дать игрокам и Рассказчикам общее представление о возможной стоимости Достижений, а также наделить их захватывающими идеями и зацепками для внедрения подобных исследований в ткань истории.

Достижения, созданные во время игры, приобретаются не за обычные очки опытов. Создание полноценного Достижения требует от игрока (или даже от всей ячейки охотников) вложения Практического опыта. Стоимость приобретения Достижения равна пятикратному уровню самого Достижения в очках Практического опыта (таким образом, первоуровневый Эликсир будет стоить всего 5 очков Практического опыта, в то время как Тауматехнология четвёртого уровня потребует от них уже 20 очков).

Следует заметить, что ритуалы Благословения и Возмездия не измеряются в уровнях, поскольку они осваиваются охотниками по другому принципу. В этом случае вы используете всё то же уравнение стоимости (Стоимость плюсов за вычетом минусов и других скидок) для определения стоимости ритуала в очках Практического опыта, даже несмотря на то, что данные ритуалы не обладают “уровнями” как таковыми.

Рассказчик может наложить ограничения на могущество Достижения или размер минусов, компенсирующих его стоимость. Стандартный подход предлагает вам никогда не превышать 10 очков Плюсов и 5 очков Минусов.

Все созданные Достижения требуют по меньшей мере двух очков Воли для активации (в отличие от уже существующих Достижений, большинство из которых требует куда меньшего расхода Воли), однако это ограничение можно ослабить при помощи “Низкой ставки”, описанной ниже.

Предполагается, что разработанные Достижения работают в течение одного раунда: дополнительное время необходимо покупать при помощи соответствующего Плюса.

Обратите внимание, что Достижения не берутся из воздуха. Даже нематериальные преимущества наподобие освоения ритуалов Благословения или Возмездия могут потребовать от охотника длительной медитации, умерщвления плоти или обучения у наставников своего ордена. Создание Достижения требует полноценной истории, наполненной саспенсом и преградами – а нередко и старомодных бросков на проверки различных характеристик. Более подробно этот процесс рассматривается после общего описания Плюсов и Минусов.

Плюсы

Описанные здесь Плюсы применимы к любым разработанным Достижениям, будь они созданы персонажами в ходе истории или самими игроками в период между сессиями (во время так называемого “затишья”). Каждый Плюс наделяет Достижение особым преимуществом, для которого назначена соответствующая цена. Эта цена составляет первую часть вышеописанного уравнения, требующего от охотников расхода Практического опыта.

Броня (от +1 до +10; особенность +2)

При активации Достижение наделяет охотника физической или мистической бронёй. Эта броня не складывается с любой *другой* физической или мистической бронёй, которую может носить персонаж.

Примеры: Святая Агата шепчет на ухо персонажу секреты божественной мудрости, наделяя его таинственной силой (Благословение), змеиная чешуя, содранная с какой-то полумифической твари, трансплантируется под кожу охотника (Тауматехнологии), облако прочного пара окутывает персонажа (Эликсиры).

Стоимость: +1 за каждое очко брони, защищающей от тупого урона; +2 за каждое очко брони, защищающей от летального урона. Такая броня защищает только от естественных источников повреждений (ножей, пуль, падающих камней). Если персонаж хочет, чтобы Достижение наделяло его защитой от мистических или даже магических источников урона, он должен добавить к стоимости ещё +2 очка.

Низкая ставка (+3)

Персонаж может понизить стоимость активации Достижения в очках Воли с 2 до 1.

Стоимость: +3

Урон (+1/+3/+5; особенность +2)

По активации это Достижение наносит жертве урон. Если Достижение основано на использовании конкретного оружия – например, если оно представляет собой боеприпасы для пистолета, – персонаж делает стандартный бросок на атаку этим оружием (например, Ловкость + Огнестрельное оружие). Если Достижение не завязано на использовании конкретного оружия – например, в случае с изгнанием демона, – бросок атаки должен быть основан на соответствующем Атрибуте + Навыке (например, Внушительность + Оккультизм).

Примеры: Хлыст из хвоста Немейского льва (Реликвии), земля под ногами жертвы превращается в infernalную, обжигающую смолу (Возмездие), рука Франкенштейна, которая просто *обожает* проламывать черепа и расщеплять кости (Тауматехнологии).

Стоимость: +1 за тупой урон, +3 за летальный, +5 за агgravированный. Обратите внимание, что Достижение не позволяет наносить урон нематериальным обитателям Сумрака. Возможность наносить урон даже им требует +2 дополнительных очков стоимости.

Длительность (от +1 до +5)

Эффект Достижения сохраняется в течение нескольких раундов или держится до окончания сцены.

Стоимость: +1 за каждый дополнительный раунд до максимального количества в 5 раундов (+4 очка стоимости). Этот Плюс может применяться даже в случае с Достижениями, наносящими противнику урон. С другой стороны, эффект Достижения может сохраняться до окончания сцены (за +3 очка стоимости) или до конца дня (за +5 очков), однако такой Плюс *нельзя* применять к Достижениям, наносящим урон.

Повышение Атрибута (от +2 до +6; особенность +2)

Достижение повышает один Атрибут, наделяя его владельца соответствующим бонусом. Во время создания Достижения необходимо выбрать один конкретный Атрибут. Это решение нельзя будет изменить в дальнейшем.

Примеры: Мощный стимулятор, созданный из пепла сожжённого мага, повышает Сообразительность (Эликсиры), окровавленные Лорика сегментата²⁸ наделяют своего носителя колоссальной Силой (Реликвии), газовая маска закачивает в лёгкие оперативника расслабляющие препараты, помогающие ему сохранять своё Самообладание (Передовое вооружение).

²⁸ Знаменитые римские доспехи.

Стоимость: +2 за каждое очко Атрибута до максимума в три очка (+6 к стоимости). Если Достижение предназначено для усиления другого персонажа, а не его владельца, к его стоимости добавляются ещё +2 очка.

Повышение Навыка (от +1 до +5; особенность +2)

Достижение повышает один конкретный Навык, наделяя его владельца соответствующим бонусом. Во время создания Достижения необходимо выбрать единственный Навык. Это решение нельзя будет изменить в дальнейшем.

Примеры: Язык суккуба, пересаженный в рот охотника, наделяет его бонусом к Убеждению (Тауматехнологии), цифровой прицел, проецируемый на глаза стрелка через линзы специальных очков в роговой оправе, помогают ему достичь совершенства во владении Огнестрельным оружием (Передовое вооружение), Ангел Седьмого Часа наделяет охотника великим терпением, помогающим ему проводить исследования при помощи своего Образования (Благословение).

Стоимость: +1 за каждое очко Навыка до максимума в три очка (+6 к стоимости). Если Достижение предназначено для усиления другого персонажа, а не его владельца, к его стоимости добавляются ещё +2 очка.

Повышение вторичной характеристики (от +1 до +5)

Достижение повышает одну из следующих характеристик охотника: Защиту, Инициативу или Скорость.

Примеры: Молитва, прочитанная над телом убитой гончей Салюки, дарует охотнику её скорость (Возмездие), сверкающий шиллинг 1652 г. наделяет охотника невероятной скоростью реакции на любые опасности, если находится в его ботинке (Реликвии), кость инопланетянина, вшитая в руку охотника, позволяет ей работать независимо от других частей тела, что улучшает защитные навыки её хозяина (Тауматехнологии).

Стоимость: +1 за каждое очко бонуса. Защита не может быть удвоена.

Лечение (+1/+2/+4)

Охотник способен затягивать раны на своём теле. Исцеление нескольких очков урона требует продолжительного лечения в течение соответствующего количества раундов (эту длительность нельзя увеличить за счёт одноимённого Плюса *Длительность*).

Примеры: Сухой паёк содержит скрытый компонент в виде целительного чёрного геля (Передовое вооружение), крохотный кадуцей, сделанный из старых гвоздей и сушёных червей, исцеляет раны охотника, когда он медитирует над ним (Реликвии), вязкая мазь, состоящая из слёз ангела и пыли, собранной в священной мечети в Медине, способна унять боль охотника даже от самых ужасающих травм (Эликсиры).

Стоимость: +1 за способность лечить по очку тупого урона, +2 за способность лечить по очку тупого или летального урона. Достижение не способно лечить агgravированный урон, однако при стоимости +4 Достижение способно смягчать весь агgravированный урон до летального уровня.

Развитие отклонений (+2/+4)

Сразу по активации Достижение наделяет жетву тем или иным отклонением. Данное отклонение необходимо выбрать во время создания Достижения.

Примеры: Мандала, нарисованная при помощи окровавленного песка, вызывает у наблюдателя Одержимость (Реликвии), звуковой “молот” наносит удар по земле, вызывая тревожное расстройство у всех, кто чувствует его вибрации (Передовое вооружение), закапав кровь феи себе в глаза, охотник способен так изменить роговицу, что его взгляд будет вызывать Фобию у всякого, кто смотрит ему в глаза достаточно долгое время (Тауматехнологии).

Стоимость: +2 за умеренное отклонение, +4 за тяжёлое.

Множество целей (от +1 до +5)

Достижение оказывает воздействие на несколько целей, выбранных самим охотником.

Стоимость: +1 за каждую жертву после первой. Максимальное значение +5 наделяет персонажа возможностью воздействовать на целую толпу.

Удача (+3)

Достижение позволяет игроку перебросить один из бросков, окончившихся провалом или полным провалом. Такая возможность предоставляется только один раз за сессию. Тем не менее, этот Плюс можно приобретать несколько раз для увеличения частоты использования данной способности.

Примеры: Антоний Падуанский считается покровителем утраченных рукописей, и рассказывают, что обращение к нему позволяет охотнику повторить попытку, закончившуюся провалом (Благословение), ногти колдуньи, помещённые в мозг охотника, вызывают у него странную разновидность дежавю (Тауматехнологии), ячейка охотника способна воззвать к самому Сатане и потребовать от него толику демонической удачи (Возмездие).

Стоимость: +3

Обнаружение монстров (+3)

Достижение позволяет охотнику ощущать присутствие определённой разновидности монстров. Конкретная разновидность должна обговариваться в момент создания Достижения и не может меняться в дальнейшем (потенциальные разновидности монстров неограничены; образцами могут служить подменыши, демоны, призраки, маги, Прометиды, экстрасенсы, потрошители, духи, вампиры и оборотни). Каким-то образом Достижение наделяет охотника способностью обнаруживать представителей определённого рода чудовищ. Игрок должен определить, как именно проявляется подобное “обнаружение”. В дальнейшем он не сможет изменить своего решения. Охотник может приобретать этот Плюс несколько раз, чтобы получить возможность засекать сразу несколько разновидностей монструозных существ. Радиус обнаружения равен Сообразительности + Самообладанию охотника в ярдах.

Примеры: Имплантированное сухожилие жертвы, покончившей жизнь самоубийством, напрягается каждый раз, когда рядом с охотником появляется привидение (Тауматехнологии), слабый огонёк красного цвета на боку пистолета начинает пульсировать всякий раз, когда рядом с ним оказывается вампир (Передовое вооружение), полированное зеркальце начинает потрескивать всякий раз, когда в его отражении появляется колдун, но несмотря на громкие звуки, оно никогда не ломается (Реликвии).

Стоимость: +3

Повреждение Атрибута (от +2 до +10)

Достижение понижает Атрибут жертвы, заставляя её утратить часть своих врождённых способностей. Целевой Атрибут выбирается в момент создания Достижения.

Примеры: Жертва чувствует резкий прилив сексуальных желаний и не может сосредоточиться ни на чём другом, утрачивая свои Интеллектуальные способности (Возмездие), охотник выплёвывает кровь гадюки в рот своей жертве, понижая тем самым её Выносливость (Эликсиры), посвёркивающий осколок метеорита, спрятанный под стулом жертвы, заставляет её заикаться, что понижает её способность к Манипулированию (Реликвии).

Стоимость: +2 за каждое очко штрафа.

Гибкость

Представленную здесь систему трудно назвать исчерпывающей, а потому игрокам и Рассказчикам рекомендуется активно работать вместе для достижения желаемого эффекта, не говоря уже о взаимном согласии в отношении стоимости новой способности. Гибкость – единственное, чего мы хотим добиться при помощи этой системы.

Минусы

Иногда применение особой способности сопряжено с непредвиденными затруднениями. Тауматехнологический протез требует постоянной смазки, созданной из призрачной плазмы. Член Люцифуга должен умертвить свою плоть и окропить мистический символ собственной кровью, чтобы пробудить её инфернальные качества. Наделение новой способности недостатками позволяет игрокам и рассказчикам понижать стоимость Достижения на соответствующее количество очков Преимуществ (а значит, и очков Практического опыта).

Зависимость (-2)

Использование этого Достижения вызывает у персонажа поистине возвышенные эмоции – достаточно возвышенные, чтобы ему было трудно удержаться от повторного применения этой способности. Всякий раз, когда охотник попадает в ситуацию, которую *теоретически* можно решить использованием его способности, персонаж должен пройти проверку Решительности + Самообладания или поддаться своему желанию. Провал означает, что персонаж решает использовать Достижение вне зависимости от того, уместно ли это в текущих обстоятельствах. Полный провал лишает его одного очка воли (в дополнение к упомянутому эффекту). Всякий раз, когда персонаж проваливает такой бросок, он получает кумулятивный штраф -1 на следующую проверку. Таким образом, со временем ему становится всё тяжелее отказаться от применения своей силы, и он всё больше поддаётся её влиянию. Для того, чтобы “обнулить” этот счётчик, персонаж должен провести пять дней, не используя данной способности.

Примеры: Вкус зелья позволяет охотнику ощутить святость божественного мира (Эликсиры), обломок древней летающей тарелки, блестит так ярко и выглядит так заманчиво, что охотнику *просто нравится* держать его в руках (Реликвии), вы ненавидите этих мелких червей, зашитых в мешочек под вашей челюстью, однако прыжки по крышам ночного города так завораживают!.. (Тауматехнологии).

Скидка: -2

Блезнетворный эффект (от -1 до -5)

Достижение налагает значительный штраф на все ближайшие проверки. Штраф сохраняется в течение 24 часов после использования Достижения.

Примеры: Этот жуткий визг, который издаёт ваша винтовка, иногда отдаётся у вас в мозгу (Передовое вооружение), милосердие Создателя иногда вселяет в ваше сердце ужас перед собственной ничтожностью (Благословение), использование дьявольских даров противсамого Дьявола заставляет охотника чувствовать себя неопишимо скверно (Возмездие).

Скидка: -1 за каждое очко штрафа.

Оплата болью (от -1 до -5)

Принесение себя или другого живого существа в жертву открывает охотнику более лёгкий доступ к новому Достижению.

Примеры: Клыки вампира, вживлённые в верхнюю челюсть, работают только тогда, когда охотник прокалывает ими язык (Тауматехнологии), эликсир с кислотой обжигает пищевод – но, с другой стороны, как ещё охотник сможет плевать кислотой в своих

врагов? (Эликсиры), этот кувшинчик кажется лёгким и крохотным, однако он весит целую тонну и висит на шее охотника тяжким бременем (Реликвии).

Скидка: -1 за каждое очко тупого урона, который наносит активация предмета или -2 за каждое очко летального до максимума -5 очков. Нанесённый урон не отменяет необходимости вкладывать Волю в активацию Достижения.

Чёрная полоса (-2)

Каким-то непостижимым образом Достижение заставляет удачу отвернуться от охотника. Следующий провал, допущенный охотником, превращается в полный провал.

Примеры: Дьявол дал, Дьявол взял (Возмездие), иногда рука палача начинает работать против собственного владельца (Тауматехнологии), этот Агрегат Аургельмира выбрасывает за скобки добрую половину теории струн и делает маловероятные неприятности куда вероятнее (Передовое вооружение).

Скидка: -2

Выборочные жертвы (от -1 до -5)

Достижение работает только на определённых монстрах (как всегда, Рассказчик может позволить оружию наносить ослабленный урон случайным жертвам). Обратите внимание, что если охотники хотят конкретизировать тип чудовищ, против которых должно работать новое Достижение, то они должны получить соответствующие сведения об этих монстрах, а не просто “угадать” способ их уничтожения.

Примеры: Обломок кости в мозгу охотника некогда принадлежал создателю его текущего противника, а потому работает только против него (Тауматехнология), пересобранный и модифицированный карманный компьютер испускает звук, который слышат только ликантропы (Передовое вооружение), глоток крови Джинна наделяет воинов Аллаха особым рвением при сражении с этими христианскими вампирами (Эликсиры).

Скидка: -1 за общую категорию целей наподобие “вампиров”, -2 за чётко определённую разновидность монстров наподобие “кровососущих вампиров”, -3 за совершенно конкретного индивидуума, на которого ведётся охота, наподобие “Кармиллы Багрянородной, вампириши, которую я отслеживаю все эти долгие, долгие годы”.

Необычные условия (-3)

Активация Достижения возможна только при удовлетворении особых условий, которые дополняют вложение очков Воли. Может быть, ритуал требует принесения в жертву животного. Возможно, реликвию необходимо “наполнить” чьей-либо кровью, слюной, слезами или окунуть во внутренности определённого существа.

Примеры: Ритуал способен причинить боль врагу только при условии, что сначала охотник причинит боль невинному существу (Возмездие), прежде чем святые ответят на молитвы охотника, он должен собственными глазами увидеть чудотворные слёзы или стигматы, образовавшиеся на статуе (Благословение), Часы Грядущих Бедствий начинают работать только в том случае, если ровно в полночь охотник сожжёт под ними любовное письмо (Реликвии).

Скидка: -3

Чистое безумие (от -1 до -2)

Использование Достижения вызывает у охотника либо умеренное, либо тяжёлое отклонение. Отклонение появляется сразу по активации сверхспособности и сохраняется в течение 24 часов (хотя, как и в случае с любыми отклонениями, игрок может делать броски в попытке удержать своего персонажа от проявления психических нарушений). Природу данного отклонения вовсе не обязательно обговаривать заранее. Рассказчик

может выбирать те отклонения, которые лучше всего подходят его истории в момент использования Достижения.

Примеры: Бальзам Себека содержит психоактивные компоненты, которые попросту не предназначены для человеческого организма (Эликсир), если священник решает обратиться к Архангелу, он должен быть готов к утрате способности понимать речь окружающих (Благословение), одна из этих “запрещённых” таблеток, используемых военными организациями, даст тебе просто *уйму* энергии, но заставит шарахаться от каждого шороха (Передовое вооружение).

Скидка: -1 за умеренное отклонение, -2 за тяжёлое.

Расход Воли (от -1 до -3)

Активация Достижения требует даже большего расхода Воли, чем обычно.

Скидка: по -1 очку стоимости за каждое дополнительное очко Воли, необходимое для активации Достижения.

Жуткие силы и Достижения

В более поздних главах вам встретится перечень Жутких сил, которыми пользуются различные обитатели Мира Тьмы (см. стр. 276). Можно ли использовать эти силы в качестве Достижений?

Разумеется. Считайте, что уровни Жутких сил равны уровням Достижений. Они будут стоить несколько больше (уровень Жуткой силы $\times 6$), однако, с одобрения Рассказчика, вы вполне можете приписать этим силам некоторые Минусы для понижения их стоимости. В сущности, всякий раз, когда вы превращаете Жуткие силы в новые Достижения, вы обязаны спросить мнения Рассказчика или даже попросить его о помощи в осуществлении вашего замысла.

В качестве дополнительного источника вы можете использовать книги наподобие **World of Darkness: Reliquary**, в которых описаны артефакты, вполне пригодные для использования в качестве полноценных Реликвий или основы для других Достижений.

Другие факторы

Ниже описаны некоторые другие факторы, имеющие значение для вычисления окончательной стоимости Достижения. Учитывать эти факторы особенно полезно Рассказчику, поскольку он должен хорошо понимать, как то или иное Достижение будет работать в его игре.

Активация: Любое Достижение нужно активировать при помощи Воли – а вероятнее всего, и соответствующего броска.

Бросок: Если для активации Достижения или наложение особого эффекта на жертву действительно нужен бросок, его нужно связать с самим процессом использования предмета или проведения ритуала. Стрелковое оружие, предоставленное Опергруппой: Валькирия, может потребовать от солдата проверки Ловкости + Огнестрельного оружия или Сообразительности + Ремесла в том случае, если оружие нужно для начала “настроить” на определённую цель. Осмысление своих грехов представителем Люцифуга может потребовать проверки Сообразительности + Решительности, в то время как Благословение представляет собой полноценную характеристику само по себе и отражает божественную силу Создателя, что может потребовать от охотника проверки Внушительности + Благословения. Все Эликсиры требуют проверки на Выносливость + Решительность для успешного преобразования ядов в мистическую субстанцию, которая не способна повредить охотнику или отравить его.

Действие: Многие ритуалы Возмездия и Благословения требуют продолжительных проверок. Сколько успехов должен набрать охотник? Сколько времени отражает каждый бросок? Или это мгновенное действие? А может, даже пассивное? Наконец, может ли жертва сопротивляться этой проверке при помощи состязательного броска?

Результаты броска: Как правило, игроки хорошо представляют, что происходит в случае успеха (эффект проявляется!) и провала (эффект не проявляется!), однако что происходит в случае с полным провалом? Каким образом исключительный успех дополняет или усиливает результаты простого успеха? Полный провал может быть сопряжён с получением повреждений или психических отклонений. Исключительный успех может продлить действие способности или углубить эффект (добавив +1 очко бонуса охотнику или отняв -1 очко от проверок жертвы). В случае с Эликсирами провал вызывает наркотической опьянение, а полный провал заставляет тело бороться с интоксикацией.

Внутриигровые исследования и разработки

Ни один охотник не может просто сказать: “Пожалуй, сегодня я бы хотел обратиться за сверхъестественными способностями к святому Афанасию” или “Хотелось бы знать, что случится, если я вживлю себе в затылок глаз колдовского фамильяра”, а потом ждать проявления новых способностей. Нет, открытие Достижений требует времени. Оно требует усилий.

Оно требует *истории*.

Персонаж, пытающийся отыскать древний (или новый) способ воззвания к своей дьявольской крови, должен быть готов к тому, что ему придётся подолгу копаться в архивах организации в поиске вожделенных зацепок или время от времени летать в Милан на консультацию с более опытными исследователями. От них он может узнать, что для освоения ритуала он должен причинить себе боль таким способом, к какому он не прибегал никогда в жизни. Затем ему нужно будет вернуться домой. Мы избежим подробностей предстоящего ему ритуала, однако охотнику нужно будет сотворить с собой нечто такое, что заставило бы побледнеть большинство обитателей Центральной Америки.

Опциональная система:

Конфликты

Хотя главным образом эта система требует усердной работы Рассказчика, игроки также должны быть готовы к подобной мини-игре. Считайте, что за каждое очко Достижения, которое разрабатывает персонаж, вы должны рассказать одну дополнительную историю о преграде, мешающей персонажу закончить исследования. Такой преградой может стать нравственная дилемма, дополнительное приключение, трудный бросок, нападение монстров – иными словами, всё, что может подойти вашей истории. Из этих конфликтов может вырасти и более захватывающая история – и да, это означает, что разработка одного-единственного Достижения может стать фундаментом для полноценной игровой сессии или даже истории.

Предположим, что Мэтт собрался создать Тауматехнологический имплант, который должен при активации наделять его персонажа +3 очками Атлетики до окончания сцены, однако будет вызывать обильное кровотечение из носа, нанося ему очко летального урона. Уравнение этого Достижения будет выглядеть приблизительно так:

Стоимость Плюсов (Повышение Навыка +3, Длительность в течение сцены +3) за вычетом Минусов (Оплата болью -2) даёт общую стоимость в 4 очка (3+3-2), что в итоге требует от персонажа вложения 20 очков Практического опыта.

Опциональное правило предлагает вам следующий метод действий: за каждый конфликт, в котором принимает участие персонаж, стоимость в Практическом опыте понижается *на две единицы* (что, в свою очередь, предполагает коллективную работу игрока и Рассказчика).

На данный момент Мэтт ещё не знает, какую форму будет представлять его имплант – но этого не знает и его персонаж. Мэтт обговаривает с Рассказчиком природу импланта и способ его разработки, однако всё это необходимо включить в историю. Поскольку речь

идёт о Достижении четвёртого уровня, перед Рассказчиком стоит задача создания четырёх “конфликтов”, которые в целом способны снизить стоимость Достижения на восемь очков Практического опыта (таким образом, окончательный вариант Достижения будет оцениваться в 12 очков).

Рассказчик решает, что первым конфликтом будет определение природы импланта. Это заставляет Мэтта отправиться на склад архивов и данных Коллектива Хирон, где он пытается обнаружить хоть какие-нибудь зацепки для дальнейших исследований. Рассказчик решает, что выполнение этой задачи потребует от него продолжительной проверки Сообразительности + Расследования, а необходимое число успехов составит 10. Каждый бросок будет отражать час исследования.

Вместе с тем, Рассказчик встраивает в этот сценарий и второй “конфликт”: он намеренно оставляет Мэтта в неведении относительно ограничения его исследований по времени. Если за три часа Мэтт не успеет накопить требуемое число успехов, его обнаружат охранники, которые попросят его удалиться. К несчастью для Мэтта, он не успевает уложиться в три броска и сталкивается с охранниками. Ему необходимо найти способ избавиться от их присутствия – что он и делает, убедив их, что покидает склад, в то время как на самом деле он собирается спрятаться в полутёмных комнатах сооружения.

Закончив своё исследование в тайне от стражей, Мэтт узнаёт, что требуется для создания нового импланта. Рассказчик решает, что Мэтт должен отыскать дневники некоего доктора Хоптерца, в которых описаны атлетические способности обратной в их “звериной” форме. Итак, решено. Охотнику необходимо вживить себе в кости сухожилия ликантропа! И тем не менее, Мэтту всё ещё предстоит разобраться с двумя последними препятствиями.

Первым из них становится необходимость *приобретения* этих сухожилий. Охота на подходящего оборотня – не самая простая работёнка, и на её выполнение уходит полная игровая сессия. Она заканчивается кровавым сражением, в котором персонаж Мэтта проигрывает (читай: вылетает на улицу сквозь оконное стекло). У него остаются захваченные ранее сухожилия, но для начала ему придётся отыскать врача, достаточно лояльного к последователям Бдения, чтобы залатать пациента, не сообщая о нём в полицию. Рассказчик приходит к выводу, что это и будет последним, четвёртым “конфликтом”.

И всё же, теперь персонажу Мэтта необходимо вживить себе новенькие сухожилия. К счастью, Мэтту удаётся найти и поймать живём оборотня, и у его ячейки появляется возможность изучить целительные способности этого удивительного создания. Разумеется, это приводит к новым внутриигровым конфликтам, но этого-то и добиваются игроки: закончив исследования импланта, они открывают себе дорогу к новым захватывающим историям.

Подходящие броски

Рассказчик может определить определённое количество бросков, подходящих для разработки того или иного Достижения. Обратите внимание, что персонаж, пытающийся создать новый инструмент охоты, не обязан изобретать или конструировать его самостоятельно: как можно будет увидеть далее, некоторые предприятия Опергруппы: Валькирия вполне позволяют сотруднику запросить создание и исследование нового образца Передового вооружения, не принимая самостоятельного участия в его разработке. Некоторые броски предназначены для создания новых драматических ситуаций и конфликтов. А потому броски также можно использовать для формирования новой стадии “конфликтов”, позволяющих снизить стоимость Достижения.

Исследование: В целом исследование проводится именно так, как это было описано на стр. 55-56 книги **World of Darkness Rulebook**. Тем не менее, не все броски на исследование сводятся к проверкам Образования. Здесь вполне могут подойти и Оккультизм (особенно если речь идёт о создании новой Реликвии или Эликсира), и Наука

(если охотник закладывает фундамент новых Тауматехнологий или конструирует новый образец Передового вооружения). Продолжительные проверки всегда должны быть сопряжены с опасностью, будь это надвигающаяся угроза, ограниченное время исследований или другие трудности.

Разработка: В данном случае понятие разработки практически эквивалентно созданию чертежа, конструированию и выпуску новой технологии в свет, особенно если речь идёт о Тауматехнологиях или Передовом вооружении. Разработка всегда требует продолжительной проверки и вместе с тем никогда не проходит легко и быстро. Интеллект, как правило, комбинируется с Ремеслом, Медициной или Наукой. Требуемое количество успехов равно троекратной стоимости Достижения в очках Преимуществ. Каждый бросок отражает неделю тяжёлой работы. Разумеется, последнее обстоятельство имеет значение лишь в том случае, если персонаж сам конструирует тот или иной предмет. Также здесь могут применяться правила командной работы, поскольку друзья охотника могут помогать ему с разработкой интересующей их технологии. Ещё раз повторяем, что разработке должны сопутствовать интригующие ситуации: возможно, кто-то решает напасть на лабораторию, после чего охотники обнаруживают, что должны уложиться в предельно короткий срок. В обратном случае дела примут весьма и весьма нежелательный оборот.

Бюрократия: Иногда охотнику приходится прорываться сквозь целые слои бюрократии, присущей его структуре, для получения разрешения на ведение разработок или для просто заказа новой технологии. Участие в такой волоките требует от охотника чёткого понимания, кто за что отвечает и к кому обратиться за помощью в получении необходимого разрешения. А это означает, что персонаж принимает участие в продолжительной проверке Манипулирования + Политики, в ходе которой каждый бросок отражает день телефонных звонков, беготни по различным инстанциям, дачи взяток, давления на подчинённых и прочего социального маневрирования. Число успехов, необходимое для завершения операции, разнится от организации к организации: 10 в случае с Опергруппой: Валькирия и Коллективом Хирон, 8 в случае с Люцифугом и всего 6 в случае с Маллеус Малефикарум, Эгис Кай Дору и Восходящими (как наименее бюрократическими среди организаций третьего яруса).

Медитация: Эта практика особенно тесно связана с ритуалами Благословения и Возмездия, суть которых может открыться персонажу в божественной грёзе (хотя иногда рассказывают, будто расположение некоторых Реликвий Эгис Кай Дору также можно увидеть во время транса). В целом техника Медитации описана на стр. 51 книги **World of Darkness Rulebook**, однако число успехов, необходимых охотнику для изменения сознания, равны удвоенному уровню будущего Достижения. Медитация тоже может быть связана с опасностью: охотника могут посетить ужасающие видения (размышления о своей сатанинской природе или соприкосновение с бесконечной милостью – или суждением – Господа может сводить с ума), а потому после череды провальных бросков персонаж может получить временное отклонение.

Другие проверки: Очевидно, Рассказчик может разрешить и некоторые другие броски (Обман в случае с притворством, Запугивание во время расследования, использование Компьютера при попытках взлома чужой сети и так далее), однако они не столь связаны с самим Достижениями, как проверки, описанные выше.

Разработка Передового вооружения

Если вы служите в Опергруппе: Валькирия, и вам нужно новое оборудование, у вас есть несколько способов осуществить свой замысел. Самым очевидным из них служит запрос в ТАКОМУ. Во многом такой запрос подобен оформлению молитвы Господу Богу на бумаге (разумеется, если речь идёт о простых молитвах, которыми пользуется большинство из нас, а не о двусторонней связи с божественной силой, к которой прибегают участники Маллеус Малефикарум). Разработка нового образца Передового

вооружения во многом зависит от того, знаете ли вы нужных поставщиков и – не в последнюю очередь – готовы ли вы принять участие в этой разработке самостоятельно.

ТАКОМА

Название ТАКОМА пишется прописными буквами скорее по традиции, чем по необходимости. Это вовсе не акроним – это название учреждения: Заказного Предприятия Парка Такомы (иногда просто ЗППТ). ТАКОМА представляет собой организацию, обслуживающую специальных заказчиков, которые и поставляют сотрудникам Опергруппы стандартное и нестандартное вооружение. Когда программу только запустили в 1973 г., большинством подобным заказчиков становились “уволненные” сотрудники Опергруппы, оснащённые соответствующими фондами, грантами и контрактами. Сами агенты в шутку говорят, что ТАКОМА работает “по ГОСТу”: функционирующее оружие или даже его компоненты никогда не поставляют непосредственно в офис предприятия, а вместо этого напрямую переправляют в руки оперативников. Таким образом, даже если на территорию ТАКОМЫ проникнут злоумышленники, в лучшем случае им удастся найти финансовые отчёты и координаты оперативников, ожидающих очередной поставки. К несчастью для самих оперативников, это означает, что если даже они узнают адрес завода и постучатся в ворота, им всё равно придётся ждать, пока их чёртов заказ доставят на условленное место.

Влияние на разработку: ТАКОМА не занимается разработкой Передового вооружения выше третьего уровня. Тем не менее, попытка использования ТАКОМЫ снижает стоимость разработки на -1 очко²⁹. Как бы то ни было, охотнику придётся ждать до начала следующей истории, чтобы получить свой заказ.

Завод Форсетти

Промышленный завод Форсетти занимается полностью законным бизнесом. Буквально. И всё же сотрудники Опергруппы часто посматривают на его продукцию искоса, потому что компанию основали двое бывших участников Проекта СУМРАК, а производством товара занимались специально отобранные ребята из Профсоюза. Они возвели стены завода, который и по сей день производит совершенно легальное оборудование самого разного предназначения. Равным образом, они поставляют на рынок некоторые электронные компоненты. Главными покупателями Форсетти до сих пор остаются сотрудники Опергруппы, желающие собрать новый образец вооружения из деталей Форсетти, что и объясняет неоднозначное отношение Опергруппы к этому предприятию. Тем не менее, бизнес идёт полным ходом. Судя по всему, многие агенты предпочитают этот завод ТАКОМЕ, поставляющей оборудование куда медленнее. В конце концов, нередко именно деталей Форсетти не хватает охотникам для завершения своих личных проектов.

Влияние на разработку: Форсетти торгует самыми разными – иногда странными, иногда интригующими – товарами, будь это сгоревшие эфирные батарейки, гильзы, забытые технологии или результаты незаконченных исследований. Тем не менее, Форсетти работает далеко не бесплатно. Для начала охотник должен обеспечить себя доступом к трём очкам Ресурсов. Только и только тогда он может получить скидку на разработку нового Достижения -1. Форсетти поставляют только запчасти: охотник и его друзья должны сами сконструировать новый образец вооружения или найти того, кто сделает это за них.

Чёрная книга

Рассказывают, будто в архиве Опергруппы можно найти чёрную книгу (или зашифрованный электронный документ), содержащую информацию об операциях,

²⁹ Обратите внимание, что имеется в виду “Уравнение стоимости” Достижения, а не его цена в очках опыта.

расцененных как “слишком опасные” для простых штурмовых отрядов. Термин “опасные” может означать всё, что угодно, однако обычно он подразумевает почти гарантированную потерю конечностей, жизни или душевного покоя. Это может быть нефтяная платформа, которую заполонили призраки и с которой ни один агент пока ещё не возвращался. Это может быть чрезвычайно опасный монстр, рыщущий по городским улицам. Это может быть призрачный поезд, несущийся по невидимым рельсам, и всякий, кто садится на него, возвращается назад с кучей новых фобий и безо всяких воспоминаний о том, что он видел. Подобные операции чаще всего резервируют для охотников, попавших в чёрный список Валькирии. Речь идёт об охотниках, которых достали из тюрем. О тех, кто сошёл с ума. О тех, кто пытается избежать военного трибунала. Хотя никто не говорит о них вслух, целые группы этих несчастных время от времени посылают на проведение самоубийственных операций. И вместе с тем “чёрная книга” открывает охотникам дополнительную возможность завершить исследование нового Достижения. Достаточно просто попасть в чёрный список, и организация сделает всё за охотника. Если, конечно, ему повезёт вернуться живым.

Влияние на разработку: Участие в операции, занесённой в “чёрную книгу”, означает выполнение миссии, для которой ячейка охотников просто не приспособлена. Тем не менее, выполнение этой миссии (или, как минимум, возвращение в штаб хоть с каким-то подобием информации или успеха) предоставляет охотникам скидку на разработку нового Достижения -2, но только если речь идёт о Передовом вооружении *четвёртого* или *пятого* уровня.

Создание Благословений

Эти силы вовсе не принадлежат охотнику. Он не имеет на них ни формального, ни морального права. И эти силы действительно активируются отнюдь не звоном священного колокольчика, чтением книги или зажжением свеч. Всё это остаётся прерогативой простой земной церкви, и хотя подобные ритуалы могут обладать священным или формальным значением, силы исходят отнюдь не от них. Они принадлежат Богу – и только Богу. Только Он наполняет священной силой охотников Маллеус Малефикарум. Другие охотники часто рассказывают о чудотворцах, вышедших из рядов Теневой паствы. Однако они видят только поверхностные эффекты. Господь наделяет своих детей чудотворными силами только тогда, когда они выполняют Его священную волю, хотя он и передаёт их посредством Девы Марии или других святых.

Единственный Истинный Бог совершал чудеса на протяжении всей истории человечества. Чудеса вроде тех, на которые способны участники Маллеус Малефикарум, упоминаются и в деяниях апостолов, и во многих апокрифических текстах. Тем не менее, только в Средневековье, когда инквизиция заложила основы Молота ведьм, искусство сотворения чудес стало доступно смертным. Многие из них использовали традиции коптов, предполагая, что на них также оказали влияния христианские ритуалы, распространённые крестоносцами из Родоса и Фив.

В этом и заключается величайший парадокс Благословения. Невзирая на то, что, по словам самих участников Теневой паствы, их чудеса не полагаются ни на магию, ни на традицию, ни даже на силу их веры в современном смысле этого слова, Молот ведьм фанатично документирует свою историю и заставляет новых участников изучать традиционные методы воззвания к святым. Равным образом, члены Маллеус Малефикарум совсем не чужды скептицизма современных христиан, отягощённым ещё большим скептицизмом, вызванным долгим пребыванием на дороге Бдения. Спонтанное сотворение чудес вполне имеет место в рядах участников Теневой паствы, хотя на тех, кто постоянно творит чудеса, не задокументированные в архивах ордена, поглядывают с подозрением. Целые ячейки охотников, полагающихся на подобные сверхспособности, неоднократно подвергались проверке инквизиторами своей организации, а некоторых

заставляли принимать участие в испытании веры (церковном аналогии военного трибунала).

Успешное проведение ритуалов Благословения требует набожности, смирения и понимания каждой просьбы, обращённой к Творцу. Иногда создание нового ритуала приходит в порыве вдохновения – или, если говорить буквально, в порыве божественного откровения, – однако гораздо чаще этот процесс требует понимания и принятия своей роли как слуги Божьего.

Заступничество святых

Святые, живущие в Раю вместе с Иисусом Христом или даже решающие судьбы мира вместе с Ним, отличаются куда большей мудростью и милосердием, чем последователи Молота ведьм. А потому нет ничего дурного в том, чтобы молиться этим святым, которые ещё не достигли божественного статуса, но остались людьми, которые могут замолвить слово за верующего перед самим Творцом. Заступничество играет огромную роль в теологии Маллеус Малефикарум – большинство ритуалов Благословения посвящены конкретным святым или названы в их честь. Многие члены Теневой паствы – как, впрочем, и многие праведники нашего мира – чувствуют особую близость к некоторым святым, что нередко связано с чувством симпатии к жизни того или иного святого. Симпатия не возникает без должной причины. Нередко охотнику приходится побывать в местах, в которых некогда был и святой (деревенская площадь, на которой его закидали камнями, дом, в котором он умерщвлял свою плоть, гробница, в которой хранятся кости его пальцев). Некоторые охотники даже стремятся пройти через те же испытания и принять те же муки, что и чтимый ими святой.

Влияние на разработку: Создание определённой связи между святым и охотником в ходе истории позволяет уменьшить стоимость разработки на -2 единицы. Ритуал *должен быть* связан с характером самого святого и назван в его честь. Святой Камилл де Леллис, покровитель госпиталей, не будет иметь никакой духовной связи с ритуалом, обрушивающим на демонов огненные дожди, а куда скорее будет связан с обрядом лечения нанесённых ран.

Умерщвление плоти

Руководство Маллеус Малефикарум не одобряет практику умерщвления плоти. Тайные доктрины, которыми пользуются члены Теневой паствы, в открытую порицают подобную практику. Молот ведьм был создан для противостояния монстрам, питающимся человеческой кровью и даже превосходящих любого из воинов божьих по силам. Вампиры способны легко унюхать окровавленные следы на теле флагелланта или без труда сломать ему запястье при помощи шипованной повязки, которую верующий сам нацепил себе на руку. Несмотря на это, распространение этой практики среди членов монашеских общин, в которых руководство структуры иногда ищет потенциальных охотников, означает, что умерщвление плоти никогда не оказывается под настоящим запретом.

Влияние на разработку: Персонаж, использующий эту практику для достижения просветлённого сознания и разработки нового Благословения, должен нанести себе в ходе истории определённое количество ран, точное число которых равно удвоенному уровню ритуала. Нанесение тупого урона продуцирует скидку всего в -1 единицу, в то время как истязание плоти летальными повреждениями увеличивает объём скидки до -3. Скидка вступает в силу сразу после того, как охотник наносит себе весь урон (причём персонаж *обязан* сам причинить себе боль – попытка ворваться в логово кровососов и дать им себя искушать не считается). Некоторые не считают достойным истязать своё тело, однако практикуют отказ от еды, сна и воды на достаточное время, чтобы получить небольшое количество тупого урона.

Криптитеологические архивы

Криптитеологические дискуссии вносят немало разногласий в общество Маллеус Малефикарум начиная, по меньшей мере, с восемнадцатого столетия. Несмотря на это, обманчивые послания еврейской Библии, Нового завета, апокрифических документов и даже теологических трактатов время от времени наделяли членов Теневой паствы знанием новых обрядов, которые приводили их к постижению неопробованных ритуалов Благословения. Вершиной этого искусства считается поиск криптооткровения: утверждается, что Господь постоянно передаёт человечеству тайные знания, которые может получить всякий, кто сумеет их вовремя расшифровать. Сердцем дебатов стал северо-восток Американского континента, в котором зародились самые разноплановые теологические и математические учреждения. Так, "Молот Бостона" совершенно официально учредил собственный Офис криптотеологии, а "Молот Филадельфии", повторив тот же поступок, создал тайную должность Адвоката Дьявола, обязующий охотника изучать все расшифрованные послания прежде, чем они выйдут за пределы епархии.

Влияние на разработку: Самостоятельных занятий криптотеологией недостаточно для обретения подлинных знаний: в руки охотникам часто попадают шифры или "откровения", которые уже были изучены Теневой паствой ранее. Ключ к решению этой проблемы лежит в посещении одного из официальных Криптитеологических архивов и изучении хранимых там данных. Лишь после этого охотник может попытаться заполнить пробелы в знаниях своего ордена или даже обратиться к неизученной сфере (что лучше согласовать с фанатичными служащими этих архивов, которые редко отличаются уравновешенной психикой). Использование криптотеологических офисов обеспечивает персонажу скидку -1 на *уравнение стоимости* нового ритуала.

Испытание веры

Служение Господу означает гораздо больше, чем необходимость бороться с вампирами. Члены Теневой паствы хорошо это понимают, даже несмотря на то, что многие из них подчас забывают о вере, целиком поглощённые проработкой планов или участием в бесконечном Бдении. Тем не менее, дневные часы редко посвящены охоте на монстров, а потому охотник может уделить это время тем, кто его окружает. Он может пойти волонтером в бесплатную столовую. Может попробовать научить читать безграмотных. Может раздавать милостыню. Так или иначе, совершение хороших поступков напоминает охотнику о том, почему Господь хочет, чтобы он спас этот мир от уничтожения.

Влияние на разработку: Совершение хороших поступков требует по одному "проявлению добродетели" за каждый уровень будущего ритуала. Оно не позволяет охотнику снизить стоимость Благословения, однако может уменьшить объём Практического опыта, который требуется для приобретения ритуала. Считайте, что этот объём уменьшается на две единицы.

Исследование Возмездия

Слюна, кожа, кровь, волосы. Всё это вы. Вы можете проследить за историей каждого атома, составляющего вашу сущность, на протяжении всей своей родословной. Учёные *уже* могут совершать поразительные открытия благодаря технологиям изучения ДНК. Они могут сказать, какая из частей вашего организма роднит вас с вашим соседом, продавцом местного магазина или президентом страны. Они могут сказать вам, действительно ли вас зачал человек, называющий себя вашим отцом – и скорее всего, лишь какие-то годы спустя они смогут даже предсказать вашу реакцию на подобную информацию, просто составив ваш психологический портрет при помощи той же ДНК.

Однако в истории вашей родословной важны не только сведения об органических элементах, не так ли? Кто-то из ваших родоначальников съел яблоко. Кто-то переспал с

демоном. Кто-то последовал за незнакомцем с пылающими глазами. В вас прячется маленькая частичка Дьявола, та, которую никогда не сможет выявить ни один учёный. И именно из неё черпает свою силу Возмездие. Его сила подпитывается самим фактом вашего падения, вашего бегства от Господа, бегства из Рая, бегства сквозь жуткие деяния ваших человеческих предков прямоком в пучину порока, которому предавались ваши демонические праотцы.

На первый взгляд ритуалы Возмездия кажутся церемониями поклонения Дьяволу, однако в действительности это нечто полностью противоположное. Возмездие позволяет вернуть демонов туда, откуда они явились. Оно позволяет заглянуть в бездну, в надежде, чем вам удастся отвести взгляд.

Фолиант “Эсхатон”

Один из самых известных апокрифических текстов носит название “Эсхатон”. Достоверные копии этого фолианта датируются восьмым столетием нашей эры. Большая часть Эсхатона представлена эпосом, повествующем о человеке, которого проклял сам Бог. В финале книги провозглашается пришествие его детей в отдалённом будущем. Некоторые представители Люцифуга относят эту легенду к поэтической тарабарщине - однако это чрезвычайно искусно написанная тарабарщина, и к тому же, в ней подробно описаны некоторые разновидности самых реальных демонов.

Вопрос об авторстве до сих пор считается открытым — создание книги приписывали себе даже некоторые вампиры, хотя в самом тексте не содержится ни одного образа или имени, вызывающего ассоциации с непосредственным потреблением крови. В сущности, среди образов Эсхатона не встречается ни одного вампира - во всяком случае, в том значении, которое вкладывают в это слово представители Люцифуга. Хотя демонологические разделы действительно касаются образов кровососущих монстров, эти создания относятся к нематериальному миру и соблюдают множество колдовских табу.

Куда более правдоподобным считается предположение, согласно которому автором Эсхатона был член Люцифуга, участвовавший в деятельности ныне исчезнувшей христианской секты, известной как Чёрное аббатство и располагавшейся на территории современной Литвы. Возможно, он совершенно осознанно стилизовал свою работу под Откровение святого Иоанна. По этой причине его иногда называют “аббатом” или даже “Аббатом”, хотя не существует никаких исторических доказательств, свидетельствующих о его авторитете в сообществе Чёрного аббатства.

Восстановление памяти

Война на небесах, падение Люцифера, пылающий Рай... эти события оставили глубочайший след на всей сущности мира, не говоря уже о крови Люцифуга. При помощи длительной медитации представитель этой династии может увидеть историю, сокрытую в его проклятой крови, и узреть ожоги небесного огня в своей ДНК, тем самым реконструировав события Войны. В рядах Люцифуга этой операции обучают специально подготовленные наставники, которые помогают ученику прорваться сквозь полотно крови и времени к одной из доисторических сцен великого ужаса. Эта практика черпает свои силы одновременно в традиционных и современных техниках. Современные члены династии чисто используют технику релаксационного гипноза и предпочитают интерпретировать увиденное с символической точки зрения (поскольку не все представители Люцифуга действительно верят в то, что они – потомки библейского Сатаны). Более традиционные практики используют самобичевание и воспринимают увиденное буквально – даже если открывшиеся им события кажутся невозможными, они склонны списывать это на несовершенство человеческого восприятия. Как бы то ни было, каждый из них пытается восстановить память своей родословной в надежде увидеть истину, которая поможет ему лучше понять свою проклятую сущность.

Влияние на разработку: Направленная медитация (в ходе которой наставник считается “помощником” протагониста, инициирующего коллективную работу) может осуществляться не чаще одного раза за главу (то есть игровую сессию) и требует хотя бы 30 минут, проведённых без отвлечения на какие-либо иные события. Охотник должен провести определённое количество медитаций, точное число которых равно уровню Преимущества, представленного новым ритуалом Возмездия. Проведение необходимого количества медитаций снижает стоимость разработки на -2 единицы, однако накладывает и побочный эффект: как только охотнику удаётся изучить ритуал, он получает умеренное отклонение, которое сохраняется на протяжении нескольких недель, число которых равно уровню его Нравственности.

Библиотека Дьявола

Для того, чтобы у вас в голове поселились демоны, не нужна никакая кровь Сатаны. Демонология привлекала внимание смертных с незапамятных времён, хотя сами представители Люцифуга, как правило, пренебрежительно относятся к попыткам раскопать истину за пределами библиотек самой организации. В то время как авторы демонологических трактатов часто пользовались дурной репутацией в своих родных сообществах, исследователи Люцифуга приложили максимум усилий, чтобы собрать все доступные сведения, даже если они и не относились напрямую к иудео-христианской концепции бытия. Изучение демонологии позволяет охотникам Люцифуга лучше понять не только своих врагов, но и собственную демоническую природу. Разумеется, такая работа предполагает изучение особых трудов по демонологии, а не ознакомление с любой попавшейся книгой. Такие труды должны входить в перечень так называемой “Библиотеки Дьявола” – редкой книги, существующей всего в одном экземпляре и перечисляющий все источники, которые действительно содержат тайные сведения о Творце, Дьяволе и их слугах. Учитывая уникальный характер книги, её поиску должна быть посвящена целая история.

Влияние на разработку: Приобретение и изучение единственного в мире подлинного сборника информации по демонологии наделяет охотника скидкой -2 на разработку нового ритуала. Если охотнику не удаётся получить в руки книгу, но он изучает один из перечисленных в ней источников мудрости, стоимость ритуала в очках Практического опыта сокращается вдвое.

Сделка с демоном

Предполагается, что представители Люцифуга не заключают с демонами сделок — считается, что они должны *командовать* ими. Кого бы ни спросил будущий ритуалист, это положение считается самым первым правилом Возмездия – если только не говорить о том, что и в этом “первом” правиле могут быть свои правила. Разумеется, на компромиссы приходится идти тут и там, и подчас некоторые чудовища (вроде вампиров и магов) оказываются настолько далеки от классических демонов, что охотники видят в них даже временных союзников. Но заключение непосредственных сделок? Служение демонам? Эта практика всегда считалась предосудительной... и эффективной. Взамен на кое-какие услуги (обычно столь же незначительное, сколь тошнотворные) демоны всегда готовы открыть охотникам слабости и уязвимые точки своих inferнальных соседей.

Влияние на разработку: Заключение сделок с демонами снижает стоимость ритуала на -1 за уровень преступления, которое уже не будет требовать броска на дегенерацию при текущей Нравственности персонажа. Этот уровень не должен быть выше 4 и при этом не должен превышать Нравственность персонажа (в расчёт берётся наименьшее из этих двух значений). Иными словами, если охотнику, обладающему Нравственностью 6, предлагают выполнить действие, нарушающее Нравственность 4 уровня, он получает скидку -2.

Создание Эликсиров

В основе алхимии лежит превращение одного вещества в совершенно иное: свинца в золото, жизни в смерть, яда – в нектар. В числе других результатов алхимические операции оканчиваются созданием Эликсиров – и в зависимости от того, с кем вы говорите, подобные зелья могут быть описаны либо как дар, полученный благодаря постижению египетского мистицизма (или даже конкретных работ Гермеса Трисмегиста), либо как часть божественной мудрости, которой Аллах наделил праведных раннеисламских алхимиков. Создание нового Эликсира предполагает, что персонаж будет знать рецепт (недостаточно просто бросить в ступку чистящий порошок и перья Феникса в надежде на результат, подобно тому, как недостаточно высыпать на сковородку всё содержимое своего кухонного шкафчика в надежде приготовить сочный стейк) и сумеет опробовать этот рецепт на организме охотника, обладающего столь чистой верой или такой огромной мистической силой, что из наркотика или яда вещество превратится в божественное благословение.

Обратите внимание, что как только охотнику удаётся разработать новый рецепт, он может создать Эликсир при помощи успешного броска на Интеллект + Оккультизм с необходимым числом успехов, равным удвоенному значению самого Эликсира. Каждый бросок отражает час работы, обычно заполненной применением ступок, пестов, печей, горелок и подходящих ингредиентов. Тем не менее, создание Эликсира сопряжено с дополнительной сложностью: персонаж должен успеть закончить работу за количество часов (а значит, бросков), равное собственному значению Эликсиров.

Этот процесс вполне применим даже для создания известных Эликсиров, описанных в этой книге и её дополнениях.

Золотые таблички

На протяжении долгих лет существования Восходящие заполняли списки, которые позже стали известны как Золотые таблички. В них указаны имена всех опытных алхимиков мира, включая и живых, и давно умерших. Каждый, кто обладает Статусом в ордене 3 или выше, может получить доступ к табличкам. Остальным придётся приложить немало усилий для того, чтобы заслужить возможность в них заглянуть. В сущности, сами охотники из числа Восходящих не обладают подлинным алхимическим мастерством. Они просто используют зелья и вдыхают мистические воскурения. Они покрывают свои тела мазью и впрыскивают токсины в вены или в глаза. Однако они не способны манипулировать божественными энергиями – они только используют их благодаря своей вере, превращая собственные тела в алхимические печи, в которых божественный потенциал получает возможность раскрыться. Таким образом, в глазах большинства Восходящих, создание Эликсира становится миссией само по себе. Охотник должен найти дневники умершего – а, желательно, ещё живого – мастера в попытке узнать рецепт, не знакомый большинству других Восходящих. Тем не менее, даже если ему удаётся найти живого алхимика, ничто не гарантирует с его стороны хорошего отношения к Восходящим (если он вообще хоть что-нибудь знает об их существовании). Для того, чтобы заслужить его благосклонность, охотник должен проявить себя ценным союзником, что нередко требует выполнения особого поручения (некоторым алхимикам нужны трупы или части тела, другим – коллекция самых редких ингредиентов мира).

Влияние на разработку: Если охотнику удаётся прочитать дневники или просмотреть чертежи опытного алхимика и посвятить их изучению целую сцену, он получает возможность снизить стоимость Эликсира в очках Практического опыта на две единицы. В качестве альтернативного варианта охотник может попытаться создать Эликсир *вместе* с алхимиком, что снизит стоимость Эликсира как такового на -2, однако, как было сказано выше, алхимик практически неизбежно будет требовать от охотника выполнения особых поручений. Без этого алхимик попросту не допустит его к сокровищнице своих знаний или не станет участвовать в создании самого Эликсира.

Общение с Древними

За пределами смертной действительности обитают создания, разуму которых открыты тайны, недоступные для людей. Далеко в пустыне, в самом тёмном из её каньонов, обитает *джинн*, созданный из переливающегося гематита. Глубоко в канализации, на троне из мёртвых крыс, восседает многорукий демон. На вершине водонапорной башни живёт *кваималим*, пропитанный обжигающим пламенем, само тело которого несёт в себе небесную мудрость. Эти создания могут поделиться со смертным своими знаниями: иногда добровольно, когда охотник соглашается принять их учение, а подчас и против собственной воли, когда охотник прибывает их физические тела к земле и отрывает от них по кусочку до тех пор, пока они не поделятся с ним своей мудростью (некоторые Восходящие даже рассказывают, что им удалось усвоить уроки этих созданий лишь после того, как они употребили их в пищу).

Влияние на разработку: Закончив работу, необходимую для получения древних знаний (что требует обнаружения их носителей, их убеждения в праведности своего дела, а также пыток, пожирания их плоти и так далее), охотник должен временно принять бремя нечеловеческой мудрости. Контакт со столь чужеродными или даже божественными созданиями оставляет глубокий след на душевном здоровье охотника. В следующий раз, когда охотник будет проходить проверку на дегенерацию (даже если это произойдёт через десять лет), он утрачивает -2 дайса. С другой стороны, охотник получает скидку -2 на разработку нового Достижения.

Яды и наркотики

Добровольное употребление веществ, способных вызывать токсические реакции в организме или погружать разум охотника в мир безумных галлюцинаций, *могут* – в случае с некоторыми персонажами – привести охотников к просвещённому состоянию сознания. Такую практику трудно назвать традиционной в обществе Восходящих, и хотя некоторые религиозные охотники действительно употребляют самые разные наркотические вещества, многие считают это недопустимым. Как бы то ни было, результат такой практики может быть поучительным – и чрезвычайно мучительным. Иногда охотнику удаётся найти комбинацию ядов, которая смещает его духовный стержень со своего основания. И хотя *приятным* подобный опыт может показаться лишь самым безумным или развращённым из них, техника изменения сознания порой приносит свои плоды, а потому охотник может и в самом деле обрести особое понимание тех эффектов, которые оказывают на его тело яды и наркотики. И со временем это понимание может обрести новую форму благодаря воле и вере охотника.

Влияние на разработку: Череда тяжёлых галлюцинаций или отравление необычной комбинацией ядов может привести к просвещению. Считайте, что за каждый уровень Эликсира, который пытается создать охотник, персонаж должен провести два часа в лабиринтах наркотических галлюцинаций или получить два очка урона от яда. Так, если он собирается разработать Эликсир третьего уровня, то ему необходимо принять участие в шестичасовом героиновом “приключении” (которое чаще всего называется “охотой на дракона”) или сократить этот опыт до трёхчасового срока, однако дополнить его тремя очками урона. В целом подобная практика понижает стоимость Эликсира в очках Практического опыта на две единицы.

Поиск Реликвий

Ни один охотник не может создать новую Реликвию – а если и может, то Эгис Кай Дору едва ли удастся понять, как он этого добился. Что охотники могут наверняка – так это найти утраченные Реликвии или обнаружить новый способ использования уже обнаруженных (и, как правило, ранее незадействованных). Иногда это означает дословное следование записям монаха-отшельника, иногда – собрание разрозненных частей эзотерической карты, указывающей на местонахождение ещё не обнаруженного

артефакта. Возможно, охотнику необходимо войти в древнюю викингскую усыпальницу, стены которой усеяны рунами, и попытаться изучить её историю либо каким-то образом “спровоцировать” на ответную реакцию (то есть окропить её кровью, прошептать заклинание тем, кто может их услышать, или даже нанести удар по руническим знакам).

Торговля артефактами

Поставщики артефактов, время от времени торгующие с представителями Эгис Кай Дору, пребывают в постоянном поиске странных, непостижимых памятников древности... или пытаются создать правдоподобные подделки. Ячейки Эгис Кай Дору – и даже целые штаты сотрудников их многочисленных библиотек – ведут перечень приобретений, даже если найденные артефакты и не обладают хоть сколько-нибудь необычными свойствами. Неудивительно, что в подобных условиях многие подделки так и остаются нераспознанными.

Тем не менее, подлинная торговля Реликвиями требует доказательства их мистической силы или хотя бы приведения достоверных данных об их скрытом потенциале. Антикерийская боеголовка ещё ни разу не активировалась – как и Часы Хаузера, – однако стихийные бедствия, эпицентром которых служит их местонахождение, вполне доказывают их силу. Именно способность доказать ценность Реликвии приносит деньги поставщику, а уж умение предоставить детализированную историю артефакта и продемонстрировать его качества трудно оценить даже в деньгах... если только покупателем не окажется прежний владелец Реликвии, у которого её отняли. Так или иначе, в глазах представителей Щита и Копья Реликвии практически бесполезны, если только их приобретение не сопровождается получением *объёмных* знаний о том, как они действуют. Как и представители Люцифуга, Эгис Кай Дору готовы выложить огромную сумму за приобретение артефакта просто затем, чтобы никто не отнял его у них – однако ничто не ценится в их рядах больше, чем достоверная историческая информация.

Влияние на разработку: Если охотник обладает Образованием или Окультизмом хотя бы третьего уровня, а также тремя очками Ресурсов, он может попробовать отыскать предмет с нужными ему свойствами на чёрном рынке торговцев древностями. Это вовсе не означает, что плата за артефакт будет осуществляться посредством вложения денег – однако многие поставщики Реликвий действительно хотят просто обогатиться за счёт обнаруженных древностей. Приобретение Реликвии через чёрный рынок снижает стоимость разработки на -1 единицу.

Хранилища

Эти здания трудно назвать хранилищами в прямом смысле слова (хотя в крупных городах такие сооружения действительно могут принимать форму настоящих хранилищ). Обычно это простые склады или тайники. Некоторые вообще представляют собой корабельные сундуки или, напротив, заброшенные и глухие пещеры. Вне зависимости от своей формы хранилища выполняют единую функцию: они содержат в себе огромное количество артефактов, которые *могут быть* (но, равным образом, могут и не быть) полноценными Реликвиями – и даже если они наделены мистической силой, никто из охотников Эгис Кай Дору так и не смог понять, как они действуют. Разумеется, представители организации не заполняют свои хранилища ненужным хламом просто в надежде, что тот обладает хотя бы какой-нибудь силой. Любые объекты хранилища попадают туда потому, что кто-либо из авторитетных охотников предположил, что они могут обладать мистическими особенностями. Тем не менее, эти особенности до сих пор были скрыты от человеческих глаз и не были продемонстрированы миру охотников.

Персонажи, пытающиеся отыскать определённую Реликвию или просто Релквию с определёнными качествами, могут найти её здесь, в хранилище. Тем не менее, это требует от них в равной степени и усердия, и удачи. Они должны приложить немало усилий к исследованию потенциальной Реликвии. Но как бы то ни было, любой обладатель Статуса

в пределах организации может получить доступ к списку хранилищ. И приведение артефакта в действие можно назвать одним из основных способов повышения своего авторитета в пределах структуры.

Влияние на разработку: При помощи длительного исследования и тестирования охотник может использовать в качестве нового Достижения одну из “спящих” Реликвий. В случае успеха он не получает ни скидки на стоимость Достижения в очках опыта, ни на уровень самого Достижения, однако он приобретает бесплатное очко Статуса в Эгис Кай Дору.

Дорога ужаса и загадок

Такова правда жизни: некоторые Реликвии требуют от охотника участия в поистине геракловых (или сизифовых) испытаниях. Иногда ячейка оказывается запертой в катакомбах под сирийской тюрьмой. Иногда она входит в старую серебряную шахту и сталкивается там с нацистскими духами в газовых масках, под которыми прячутся пауки. Иногда ячейке приходится получить доступ в хорошо охраняемое казино или музей в надежде на похищение чрезвычайно ценного антиквариата.

Влияние на разработку: Если персонажи посвящают хотя бы одну главу (игровую сессию) за каждый уровень артефакта поиску самого артефакта, стоимость разработки падает на 2 единицы. Хотя бы раз в ходе этого поиска они должны рискнуть жизнью или хотя бы здоровьем – некоторые охотники даже рассказывают, что Реликвии *чувствуют*, многим ли жертвовали охотники в попытке получить артефакт в свои руки, а потому работают только на тех, кто действительно приложил усилия к их обретению.

Создание Тауматехнологий

Импланты, внедряемые в тела агентов Коллектива Хирон, делятся на два типа: экспериментальные и заведомо вредоносные. Коллектив пользуется медицинскими технологиями завтрашнего дня, особенно если говорить о фармацевтическом рынке. Хотя структура проводит исследования и в сфере защиты здоровья, они обладают низким приоритетом по сравнению с открытым рынком, который приносит им колоссальную прибыль. Говоря простым языком, выращивание оборотней для использования их регенеративных способностей с целью исцеления рака гораздо прибыльнее, чем оснащение троих агентов кислотной кровью. Однако чаще всего охотники занимаются деятельностью, находящейся в точке пересечения между этими двумя сферами (то есть получают баллоны с кислотной кровью, необходимой для поимки вервольфов).

Охотники служат для Коллектива Хирон одновременно полевыми работниками, способными доставать серье для грядущих экспериментов, и испытуемыми, демонстрирующими качество новых имплантов военным спонсорам Коллектива. Как бы то ни было, Коллектив ещё не способен производить импланты в промышленных масштабах – во всяком случае, так принято считать в обществе самих охотников. Низкий производственный масштаб формирует между хирургами и оперативниками достаточно тесные отношения: некоторые ячейки охотников даже берут с собой “костоправов”, способных конструировать и внедрять в них новые импланты во время полевых операций.

Торговля органами

В уставе организации чётко обозначено: члены Коллектива Хирон никогда не используют органы, конечности, кровь или ткани, полученные на чёрном рынке. Это официальная версия. Соответствует ли она истине? Разумеется, нет. Коллектив постоянно использует связи на чёрном рынке и даже спонсирует деятельность множества несвязанных друг с другом охотников, которые действуют в качестве поставщиков, покупателей и продавцов медицинских товаров самого разного качества (и, как правило, такие охотники обладают по меньшей мере одним очком Статуса в Коллективе Хирон, а также снабжены базовыми образцами Тауматехнологий). Большинство агентов структуры

не имеют ни малейшего представления об этих теневых дилерах, а если и знают, то все их сведения ограничены лишь чередой гипотез. Тем не менее, охотник, знающий, к кому обратиться с нужным запросом, в какое место на улице заглянуть и кому сунуть пару евро, может достаточно быстро получить нужный телефонный номер. Как только вы погружаетесь в эту сеть, обратного пути уже нет. Если вы знаете братьев Перан, поставляющих банки с нечеловеческой кровью и сумки призрачной плазмой, значит, вы знаете и ячейку “Город 17”, лидирующую на теневом рынке, торгующем органами живых мертвецов.

Влияние на разработку: Для начала охотники должны тем или иным образом выйти на поставщиков и торговцев чёрного рынка, занимающегося торговлей органами. Как только им удаётся выполнить эту задачу, они получают возможность покупать необычные материалы, требующие колоссального вложения денег. Использование рынка органов для создания новой Тауматехнологии снижает стоимость всей разработки на -1.

Всё новое вдохновляет!

Мир Тьмы служит домом множеству существ, поддающихся приблизительной категоризации. В них Коллектив Хирон заинтересован *меньше* всего. Разумеется, организация нуждается в самых разных образцах сверхъестественных организмов, однако им всегда нужно и что-то новое, нечто такое, что послужило бы для вдохновения медиков (некоторые из которых искренне считают себя художниками). Дерево, кора которого усеяна человеческими лицами и которое брызжет кровавыми каплями при малейших повреждениях? Настоящая фея из параллельного измерения? Йети? Приобретение по-настоящему нового ресурса, не встречающегося в архивах организации, часто становится прекрасным способом разработать новый имплант, который нередко оказывается столь же уникальным, что и создание, послужившее основой для Тауматехнологии.

Влияние на разработку: Если охотник пытается разработать имплант четвёртого или пятого уровней, приобретение органов неизвестного существа позволяет охотнику потратить на три очка Практического опыта меньше.

Отходы

Некоторые агенты структуры действительно получают в руки глубоко экспериментальные технологии, однако конечности, кровь и желчь практически всегда берутся из проверенных и надёжных источников. И всё же, порой Коллектив черпает... вдохновение в том, чтобы подыскать новое применение забракованным имплантам, которые не получили одобрения сверху, провели слишком много времени за пределами лаборатории или попали в морозильник с хламом по какой-либо другой причине. Если охотник правда желает использовать эти отходы или забракованные запчасти, они могут послужить основой для его разработки.

Влияние на разработку: Использование низкокачественных “запчастей” при разработке Тауматехнологий означает, что охотник приобретает какой-либо Недостаток на всё время использования импланта. Выберите подходящий Недостаток из описанных на стр. 218–219 книги **World of Darkness Rulebook**. С одобрения Рассказчика вы можете использовать любой из них (даже такие необычные Недостатки, как Дурная слава, вполне могут подойти – например, если татуировка на руки охотника некогда принадлежала печально известному потрошителю, и особенно если эта татуировка каким-то образом *избегает* сокрытия от людских глаз). Приняв такой Недостаток, охотник может ополовинить объём Практического опыта, необходимого для приобретения технологии.

Гильдия Пелея

Хироном звали мудрого получеловека, полуконя, подарившего людям знания медицины и травничества (и наделившего Прометея бессмертием). Однажды Хирон спас героя Пелея, подвергнувшегося нападению безумных кентавров. Хирурги, учёные и

академики, принадлежащие к неофициальной и глубоко засекреченной Гильдии Пелея, считаются самыми опытными сотрудниками Коллектива. И подобно самому Пелею, некогда они были спасены Хироном. Одни были наркоманами. Других покалечили или оставили умирать. Как бы то ни было, они получили Тауматехнологии, позволившие им выжить. Каждый из них считает себя вечным должником Коллектива, а потому за достойную плату попытается создать именно ту Тауматехнологию, о которой его попросит охотник. Подлинное число представителей этого “тайного общества” неизвестно, однако считается, что оно не превышает и дюжины гениев, рассеянных по всему миру.

Влияние на разработку: Для начала охотник должен заручиться покровительством одного из учёных гильдии, который становится его Наставником четвёртого уровня (и требует соответствующего вложения опыта). Для этого персонаж должен не только найти этого учёного, но и произвести на него впечатление. Как только учёный становится его Наставником, он приступает к совместному созданию Тауматехнологии наряду с персонажем, что понижает стоимость разработки на -2 единицы.

Создание организаций

Содружества и структуры, представленные в этой книге, ни в коем случае не претендуют на роль единственных группировок, действующих в мире охотников. Это просто примеры – и хотя они могут сосуществовать в пределах одной истории по сеттингу **Hunter: The Vigil** и даже изображать богатую (и кровопролитную) картину человеческой жестокости на фоне политических интриг, вы вполне можете выбрать лишь несколько – или даже одну-единственную – организаций охотников, действующих в этом мире. Если вам нравится мысль о создании истории, пропитанной замыслом и методом действия Коллектива Хирон, ничто вам не мешает вывести остальные группы за скобки воображаемого пространства.

В этом разделе мы предлагаем вам краткий перечень действий, необходимых для создания собственных структур и содружеств. Вне зависимости от того, занимаете ли вы место Рассказчика и планируете ввести в свой мир группу неигровых персонажей, принадлежащих к новой организации, или пытаетесь создать группу охотников, роли которых достанутся вам и вашим друзьям (поскольку стремления и потребности этой организации будут созвучны стремлениям и потребностям самой ячейки), всё необходимое вы найдёте дальше по тексту.

Содружество или структура

Давайте приступим. Насколько крупной и древней вы собираетесь сделать свою организацию? Если она обладает сравнительно локальным характером, лучше остановиться на втором ярусе организаций – то есть содружествах. Безусловно, содружество может быть и древним (представьте себе эфиопских охотников из Аксума, единственной целью которых на протяжении последней тысячи лет было сбережение Ноева Ковчега от посягательств чудовищ), однако деятельность содружества никогда не достигает таких масштабов, какими отличается деятельность глобальных структур.

Структуры же чаще всего обладают богатой историей (хотя некоторые из них возникли сравнительно недавно – как, например, в случае с Опергруппой: Валькирия) и ведут свою деятельность по всему миру. Хотя их численность не всегда позволяет провести аналогию с целым войском охотников, члены структур занимаются проблемами сразу множества городов или даже стран. В дополнение к обычным ресурсам любой стандартной организации, структуры наделяют своих охотников доступом к Достижениям: тайным (и зачастую сверхъестественным) инструментам борьбы с порождениями ночи.

Общая цель

Безусловно, порой охотники собираются вместе только затем, чтобы просто остаться в живых. В городе, осаждённом ордами монстров, которым попросту нет конца, охотники

могут сомкнуть ряды ради выживания и лишь с годами прийти к новой цели – например, “вернуть город в руки людей”. Так, содружество “Детройтская семёрка” может состоять из семи ячеек с разными целями, объединившихся по образцу Содружества свечи в попытке поменяться местами с хищниками, преследующими горожан.

Тем не менее, часто этого оказывается недостаточно.

Взгляните на организации, представленные в этой книге. Участники каждой из них сплочены одной общей целью. Нуль Мистериис пытаются изучить аномальные явления и дать им рациональное объяснение. Долгая ночь пытается проложить дорогу Христу сквозь век чудовищной Скорби, начав тем самым прославленный Армагеддон. Коллектив Хирон видит в монстрах богатый ресурс для исследований, а потому охотно забирает части их тел для создания новых кремов для кожи, химических ингаляторов и протезов (а это значит, что члены структуры объединены целью *получения денег*).

Подумайте, что собралось вместе всех представителей вашей организации? Какую догму они исповедуют? Преследуют ли они политические цели? Или это анархическая группировка, мечтающая о свержении монстров, завязанных в большом бизнесе и большой политике? Выполняют ли они какую-либо религиозную функцию, будь это группа охотников, видящих в себе инкарнацию ангелов света, или структура, состоящая из последователей манихеизма (коль скоро плоть – это тлен, то всех монстров из плоти и крови необходимо уничтожить для освобождения их души)?

Вполне возможно, что вся группировка будет охотиться лишь на конкретную расу или “разновидность” чудовищ. Кровники Белиала охотятся только на демонов. Джексонвилльское ответвление Ассоциации американских охотников на привидений охотятся только на... привидений. Сынами разума могут называть себя охотники, родителями которых были сектанты и жертвы культов – такие охотники могут преследовать членов любых сект и культов на своей американской родине.

Тени прошлого

На протяжении какого периода времени ваши охотники занимаются коллективной деятельностью? Может быть, это сравнительно новый феномен. Опергруппа: Валькирия появилась менее двух столетий назад, а Коллектив Хирон вообще занимается фармацевтическими исследованиями лишь какие-то десятилетия (хотя многие охотники шепчутся, будто история Коллектива уходит корнями в глухую древность, о которой члены организации ничего не рассказывают). Ваша организация может быть даже по-настоящему *новой*, и её основы были заложены лишь в последние один-два года (что неизбежно привело её членов к борьбе за выживание, поскольку группа всё ещё ищет опору в Мире Тьмы).

И напротив, содружество или структура может отслеживать свою деятельность уже на протяжении тысячи, если не более, лет. Кто знает – может быть, древние Нибиру или Авес Минерва (см. стр. 18) нашли своё воплощение в лице более современной организации? Какие организации могли достаться миру в наследство после распада Римской империи, становления любого из манчжурских племён, гибели Помпей или сожжения Белого дома?

Установите истоки организации – а оттуда попробуйте вывести характер её деятельности. Может быть, её представители изменили цель по сравнению с первоначальной? Или, что несколько вероятнее, может быть, со сменой эпох группа была просто вынуждена отклониться от прежнего маршрута, утратив часть ранних мотивов, а вместе с ними – и целей?

Противник

Как поступают ваши охотники с бесчеловечными порождениями Мира Тьмы? Разные группировки охотников могут иметь различное отношение к одному и тому же монстру: так, содружество африканских *окомфо* (стражей святилищ и храмов) могут считать колдунов величайшими из своих противников, потому что магом становится человек,

сознательно впустивший в своё сердце тьму – однако они могут симпатизировать и даже помогать вампирам, поскольку эти измученные мертвецы не повинны в своей жуткой участи.

Следует также отметить, что подход к взаимодействию с “монстрами” может различаться от группы к группе. Возможно, ваша организация отличается мстительным и жестоким характером, и её члены стремятся утопить армию тьмы в океане крови и пламени. А возможно, они видят в Бдении путь доброты и терпимости, а потому стараются действовать незаметно для самих монстров и находить в их хранилищах знаний ответы на свои эзотерические запросы. Возможно, они даже способны на милосердие. Монстры жестоки к людям – однако некоторых ещё можно спасти, а с некоторыми можно даже заключить союз (вне зависимости от того, насколько сомнительным и опасным может оказаться такой союз).

Охотники

Кем были охотники новой организации до вступления в своё содружество или структуру? Что общего можно увидеть в их биографиях? Многие участники Теневой паствы раньше были кающимися праведниками или простыми рабочими, отличающимися крепкой католической верой, в то время как Долгая ночь открывает двери прежде всего фундаменталистам и евангелистам. В Эшвудское аббатство вступают лишь гедонисты и извращенцы, затянутые в кровавую деятельность культа собственной страстью или, напротив, грязным шантажом со стороны организаторов содружества. В любом случае, имеет смысл подумать, что – хотя бы в общих чертах – объединяет охотников вашей новой организации.

Точкой пересечения может стать что-нибудь чрезвычайно простое – например, членами организации могут быть только матери и отцы, нарекшие своё содружество Крестовым походом детей и направившие все усилия на спасение невинных детей от мира, пропитанного негативной энергией тёмных сил. Такие охотники будут обладать общей чертой: заботой о собственных и чужих детях. И напротив, если организация отличается явным криминальным характером (например, если её члены пытаются отобрать у чудовищ монополию на чёрный рынок), она может искать новых участников среди самых разных представителей преступного мира: воров, автоугонщиков, наркоторговцев, костоломов, специалистов по подделке документов и так далее. Детерминирующим фактором в данном случае становится Профессия *Преступника*, однако в пределах группы проявления этой Профессии могут быть чрезвычайно многообразны.

Ещё одним важным вопросом касательно характера организации становится метод вступления в неё. Охотники не ищут себе компаньонов посредством прямой рекламы. Возможно, организация знает, как много случаев “порчи чужого имущества” связаны с деятельностью охотников, а потому посвящает все свои силы вербовке людей из реабилитационных центров, групп взаимопомощи или даже тюрем. Если же группа направила все свои силы на изучение древних загадок, следует предположить, что большинство её членов некогда были лекторами, академиками, исследователями, оккультистами, кураторами музеев и так далее.

Встречают ли они новых участников с раскрытыми объётами, предлагая им вступить в кровное братство? Или они вынуждают их ко вступлению в организацию посредством шантажа? Или они лгут новичкам, предлагая им заработать лёгкие деньги, а затем стремясь помешать им соскочить с поезда?

Фракции

Подумайте, делится ли ваше содружество на отдельные фракции? Для того, чтобы в деятельности организации можно было проследить сразу несколько отдельных течений, она должна отличаться достаточно многочисленным характером, однако даже сравнительно небольшие группы могут исповедовать две различные философии или

следовать двум разным лидерам. Некоторые фракции не поддерживают контакта с другими и не обладают централизованной властью, что наделяет их полной свободой в выборе действий и целей – разве что с незначительными оговорками. В других группах каждую фракцию контролирует местный регент или даже самая опытная ячейка города, а потому члены подобных объединений работают рука об руку для достижения общей цели. В качестве простого примера можно привести группа, одна фракция которой занимается исследованием монстров, в то время как вторая использует результаты этих исследований для достижения более активных целей (например, для уничтожения монстров или их возвращения в человеческое общество).

Стереотипы

Согласно основному подходу сеттинга, содружества и структуры охотников в разных историях существуют в самых разных комбинациях. Они действуют в плотном тумане, не видя друг друга. Возможно, самым авторитетным агентам Коллектива Хирон известно о существовании Опергруппы: Валькирия, однако 75% их “знаний” представляют собой лишь гипотезы или даже вымысел в чистом виде. Меньшие группы охотников могут даже не знать о существовании других организаций охотников. Разумеется, время от времени группа охотников из Профсоюза может наткнуться на следы деятельности других охотников, ворвавшихся на их территорию, чтобы похитить из городского музея египетскую каноу. Однако им так и не удаётся узнать о том, кто за этим стоял: термины Эгис Кай Дору, Лоялисты Туле или даже Восходящие – наименования организаций, соперничавших за получение священной каноу – по-прежнему остаются им неизвестны. Охотничьи группировки скрывают сам факт своего существования, хотя вы в праве несколько изменить положение дел, если это больше подойдет вашей истории (так, в Филадельфии, где охотники регулярно пытаются возродить Содружество Каштановой улицы, многие охотники лучше осведомлены о деятельности других организаций).

При создании новой группы охотников важно определить не только объем их знаний о других коллективах охотников, но и их отношение к посторонним. Могут ли они заключить мимолётный союз с Долгой ночью – или подход этих религиозных фанатиков к Бдению находится в прямой оппозиции к убеждениям ваших охотников? Пытаются ли они внедрить своих агентов в бюрократическую машину Коллектива Хирон в попытке разведать секреты этой организации, включая их истинную цель и сомнительную историю?

Системы

Существует и ряд игромеханических элементов, важных для определения фундаментальных качеств новой организации.

Статус

Не забывайте, что охотники вашей организации должны получить по определённому преимуществу на первом, третьем и пятом уровнях Статуса в пределах группы. Как и в случае с любым повышением Статуса, увеличение авторитета внутри своего коллектива позволяет охотнику занять более важную роль на дороге Бдения. Тем не менее, вам следует уделить внимание и чисто игромеханической стороне Статуса.

Обычно бонусы, которые охотник получает при повышении Статуса, проявляются в форме Преимуществ (добавляя в перечень бонусов персонажа новых Союзников, Контакты, Слуг, Наставников, Ресурсы и так далее). Содружество, члены которого принадлежат к глобальному объединению “секретной полиции/тайных стражей мира” (то есть работают полицейскими или хотя бы связаны с деятельностью правоохранительных органов) наверняка смогут расширить свою сеть Союзников и Контактных с увеличением Статуса (получив доступ к архивам местной полиции, к мэру города, к ФБР, к Министерству Внутренних Дел и так далее). Разумеется, далеко не все Преимущества

работают с повышением Статуса: получение высокой должности в своём содружестве не наделит охотника Эйдетической памятью, как и не нарастит ему мускулы так, чтобы он получит Преимущество *Крепкая спина*. Как правило, дело касается Социальных Преимуществ. Также можно говорить об удобстве Преимуществ, которым можно обучиться в ходе упорной работы: например, Боевые стили и даже Холистическую медицину (как и Медитативное сознание) вполне можно получить с повышением Статуса (причём всё это может касаться этики организации и её подхода к осуществлению Бдения).

Наконец, охотник может получить доступ к свободным Специализациям (в частности, упомянутая выше “тайная стража мира” вполне может получить Специализацию на Политике благодаря постоянному взаимодействию с законодательством).

В случае со структурами первое очко Статуса предоставляет охотникам возможность пользоваться Достижениями, разработанными этой организацией.

Достижения

Если вы создаёте организацию третьего яруса, члены структуры обязаны обладать доступом к невероятно мощному или даже мистическому источнику ресурсов, которые обладают уникальным характером в мире охотников. Достижение должно тематически отражать все элементы структуры, которые вы разрабатывали до этого момента – мотивы охотников, историю группы, окончательную цель, образ действий и так далее. Высокотехнологическая команда охотников может получить в своё распоряжение список секретных шифров и инструментов для взлома систем безопасности, в то время как организация, посвятившая себя воплощению манихейских идеалов, может полагаться на силу мистических текстов, найденных в Исмант эль-Хараб (в оазисе к югу от Каира). При этом было бы глупо вводить в мир игры команду компьютерных профи, которые полагаются на мистические тексты древности... *если только* они не смогли написать программный код на основе магических иероглифов Древнего Египта.

С механической точки зрения Достижения представляют собой особую форму Преимуществ, которую можно приобретать как за счёт обычного опыта, так и за счёт опыта Практического.

Глава четвёртая: Особые правила и системы

— Господи, парень, да ты стёр этого урода в порошок.

Ты только посмотри на эту жалкую кучу мяса!

Да ты раскрошил ему кости, как хлопья для завтрака!”

Тим О’Бриен, “Пушки у них в руках”.

Не следует забывать, что охотники – всё ещё люди. Речь идёт о настоящих смертных, подверженных всем недостаткам и слабостям человеческого существования. Тем не менее, это ничуть не мешает охотникам отличаться от окружающих, и порой – чрезвычайно решительным образом. На долю солдата выпадают события, навсегда отделяющие его личность от тех, кто никогда не бывал в суматохе сражения. Равным образом, пожарный, бросающийся в горящее здание, или детектив, следящий за неуловимым серийным убийцей, обладают искрой уникальности, которая проводит границу между ними и окружающими людьми. Охотники подобны именно таким индивидам, сохраняющим свою уникальность в человеческом коллективе. Они всё ещё остаются частью смертного общества – и тем не менее, встав на дорогу Бдения, они одновременно встают на тропу безумных открытий и постоянного риска.

А потому персонажи игры обладают уникальными особенностями, характеризующими само их призвание: вести непрерывную борьбу с обитателями сверхъестественного мира. В данной главе рассматриваются и категоризируются особые качества и системы, действующие в играх по сеттингу **Hunter**.

Практический опыт

Каким бы страшным и жестоким ни казалось это утверждение, смысл существования любого охотника – в том, чтобы противостоять ужасам и загадкам Мира Тьмы. Охотники зарабатывают очки опыта по тем же правилам, что и обычные смертные. Подробнее это было описано на стр. 216-217 **World of Darkness Rulebook**. Таким образом, персонажи приобретают опыт за постоянное обучение, отыгрыш роли, преодоление опасностей и так далее. Эти очки могут быть использованы для приобретения новых качеств, отмечаемых на листе персонажа (с одним исключением, которое и рассматривается в настоящий момент).

Тем не менее, за убийство монстров, выполнение своих текущих задач и поддержание Бдения персонажи приобретают *Практический опыт*. Практический опыт *не* выдаётся в конце главы или полноценной истории, как обычные очки опыта. Вместо этого в любой сцене, в которой охотники сталкиваются со сверхъестественным существом, они получают шанс заработать Практический опыт. Сцена не обязана носить экшен-ориентированный характер. Сцена напряженного разговора или обмена угрозами вполне может принести команде охотников несколько очков Практического опыта, равно как и сцена непосредственного исследования сверхъестественного мира: например, охотники могут получить такие очки, проследив за монстром, возвращающимся в своё логово. Тем не менее, сцена должна включать в себя и определённую конфронтацию или, по крайней мере, содержать реальную угрозу возникновения конфликта. Хотя иногда (впрочем, исключительно редко) случается так, что охотники устанавливают отношения с вампиром, стремящимся к исцелению своего проклятого состояния, или оборотнем, поклявшимся больше не причинять вреда людям, такие охотники не получают Практического опыта за участие в подобной сцене, поскольку сложившаяся ситуация лишена всякого риска.

В конце сцены Рассказчик составляет перечень достижений и ошибок ячейки, приносящих или отнимающих Практический опыт у игровых персонажей. Базовое число равно количеству охотников, участвовавших в сцене (включая персонажей Рассказчика). К этому числу прибавляются следующие модификаторы:

+1 за каждый исключительный успех, достигнутый при броске против монстра (включая оппозиционные Социальные броски, проверки на Скрытность и, разумеется, броски атаки; пассивные проверки на сопротивление не учитываются)

+1 за каждый полный провал, постигший охотников во время сцены, независимо от того, о каком броске идёт речь. Полный провал, полученный в ходе испытания Воли (см. стр. 66) также учитывается. На своих ошибках охотники учатся не меньше, а подчас даже больше, чем на открытиях и достижениях. Разумеется, сложность в том, как *пережить* такую ошибку.

+1 в том случае, если монстр(ы) проявляет силы или способности, которые являются либо сверхъестественными по своей природе, либо неизвестными хотя бы для половины охотничьей группы (с округлением вверх). Рассказчик служит финальным арбитром, определяющим, на кого распространяется этот бонус, а игрокам предлагается делать заметки о том, что уже знают их персонажи о монстрах. Последнее позволяет облегчить работу Рассказчика.

+1 в том случае, если ячейка успешно использовала Тактику.

+1 в том случае, если охотники впервые использовали Тактику в бою против настоящего монстра (а не в ходе тренировки).

+1 в том случае, если ячейка спасла жизнь по крайней мере одному человеку в течение сцены (не считая других охотников).

+1 в том случае, если охотникам удалось прогнать чудовище прочь.

+2 в том случае, если охотники захватили или обездвигили существо.

+2 в том случае, если охотники применили новый, изобретательный подход к борьбе с монстром или выбрали особенно успешную стратегию борьбы.

+3 в том случае, если охотники убили/уничтожили монстра или навсегда обезвредили его (например, проведя над потрошителем лоботомию, которая “преодолеет” его жажду крови, или вернув монстра в человеческий коллектив, заставив его стать человеком или оказав ему помощь на этом пути).

-1 в том случае, если вред от борьбы с чудовищем получили посторонние (то есть не монстр и не охотники, а кто-либо другой).

-1 за каждый случай работы ячейки против самой себя, будь это огонь по своим, попытка одного из членов команды показать своё превосходство над окружающими и так далее (по усмотрению Рассказчика).

-1, если кто-либо из членов ячейки оказался жертвой способностей, управляющих его разумом или эмоциями.

-1, если кто-либо из членов ячейки поставил в опасность кого-либо ещё (охотника или постороннего).

-1, если ячейка пыталась, но не смогла грамотно провести Тактику.

-2, если был убит хотя бы один посторонний (не суммируется со штрафом за вред посторонним, описанным выше).

-2, если охотники были вынуждены бежать (штраф обнуляется, если отступление было частью плана с самого начала операции).

-2 за каждое психическое отклонение, полученное или спровоцированное во время охоты (иными словами, штраф действует в том случае, если игрок проваливает бросок на сопротивление отклонению).

-3 за каждого убитого охотника.

Всё о сроках

Иногда может показаться, что окончание напряжённой тактической сцены не слишком располагает ко внеигровым обсуждениям Практического опыта, полученного персонажами, поскольку такой разговор рискует прервать ход всего повествования. Если это действительно так, имеет смысл продолжить игру и обсудить всё в конце сессии вместо того, чтобы внедрять подобное обсуждение в середину истории. Более того, иногда

наилучшим решением может стать распределение опыта по электронной почте уже после игры. Тем не менее, даже если Рассказчик решает пойти по этому пути, ему следует хотя бы вкратце отметить общие наработки и достижения персонажей сразу после напряжённой сцены, чтобы облегчить себе задачу по распределению опыта позже на той же неделе.

Дополнения

После того, как Рассказчик добавляет все модификации к опыту, ему следует спросить игроков, что их персонажи узнали о монстрах во время последней встречи. Эта информация должна быть основана на непосредственном наблюдении за чудовищами в ходе произошедшего столкновения (важно отметить, что выводы из подобных наблюдений могут оказаться ошибочными, а потому охотники должны быть осторожны, когда полагаются на продукты собственных домыслов). Кроме того, информация обязательно должна быть новой. Как только ячейке становится известно, что вампиры теряют силу, если не получают крови в течение длительного периода времени, она лишается возможности получать Практический опыт за приобретение *этой же* информации снова. Таким образом, и игрокам, и Рассказчику необходимо вести дневник с краткими заметками касательно осведомлённости персонажей о смертоносных реалиях Мира Тьмы. Такой подход обладает чередой преимуществ, даже не говоря о том, что ячейка приобретает новые очки различных характеристик за счёт увеличения Практического опыта. Игроки могут использовать список подобных “знаний” для определения белых пятен в сведениях своих персонажей, в то время как Рассказчик может использовать его для того, чтобы избежать повторений.

Опрашивая игроков о том, что они узнали в результате того или иного столкновения с монстрами, Рассказчик должен принимать не более одного положения от каждого игрока. Когда игроки высказывают по одному аргументу в пользу расширения эрудиции своих персонажей, Рассказчик составляет список очков и объявляет игрокам общий результат столкновения.

Резерв и хранение

Игроки могут распределять очки опыта так, как они сами считают необходимым. Практический опыт может быть помещён в своеобразный “резерв”, предназначенный для приобретения Тактик, а может быть предоставлен отдельным охотникам. В случае с резервом Практический опыт не может быть использован для восстановления Воли и повышения стандартных характеристик охотников до тех пор, пока игроки не согласятся “извлечь” эти очки из резерва. Практический опыт зарабатывает вся ячейка, а не конкретные персонажи. Это касается и новых охотников, которые могут примкнуть к ячейке уже в ходе игры: при вступлении они получают доступ к Практическому опыту всей группы – но только при согласии всех игроков. В противном случае он остаётся “зарезервирован” для коллективного использования.

Расход опыта

Практический опыт можно использовать для любой из трёх целей:

- Игрок может потратить очко Практического опыта для восстановления Воли. Подробности см. на стр. 66.
- Игрок может потратить практический опыт для улучшения Навыков и Преимуществ (включая Достижения). Тем не менее, увеличивать Атрибуты посредством такого опыта запрещено.
- Ячейка может вложить очки Практического опыта, чтобы приобрести Тактику или обучить нового персонажа использованию уже известных Тактик.

Пример: *Ячейка из четырёх охотников отслеживает слугу вампира, пристрастившегося к проклятой крови своего повелителя. Насколько известно самим*

охотникам, это несчастное существо чрезвычайно истощено и болезненно, поскольку за многие годы оно не употребляло в пищу ничего, кроме крови живых мертвецов. Охотники зажимают его в угол в глухом переулке, надеясь выжать из него определённую информацию... но сталкиваются с куда большей проблемой, чем ожидали первоначально.

Поняв, что ему не удастся сбежать, слуга вампира набрасывается на охотников и заключает одного из них в захват. Охотник пытается высвободиться, но травмирует плечо (игрок получает полный провал). Персонажи участвуют в напряжённом и длительном противостоянии, в ходе которого проклятое создание держит одного из них в неподвижном состоянии. Наконец, кому-то из них удаётся пустить пулю в голову этого демонического прислужника и убить его.

После сражения Рассказчик начинает высчитывать количество опыта, начиная с четырёх базовых пунктов опыта (по одному за каждого персонажа). Один охотник получил полный провал, другой – исключительный успех (выстрел, который убил чудовище), а потому Рассказчик добавляет два очка к общей сумме (всего 6 очков). Прислужник вампира не выявил никаких сверхъестественных способностей, которые персонажи не видели бы раньше, и хотя он был гораздо сильнее, чем они ожидали, в прошлом они уже видели, как тщедушный монстр оказывался могущественнее, чем можно было угадать по его комплекции. Ячейка не использовала никаких Тактик, а посторонние лица не были вовлечены в сражение. Тем не менее, охотникам удалось устранить монстра (+3 до общей сложности девять очков).

С другой стороны, Рассказчик считает, что пуля, убившая существо, вполне могла попасть и в охотника, которого оно держало железной хваткой (стрелок проходил испытание Воли, а потому провал броска мог бы привести к гибели уже раненого персонажа). Рассказчик заявляет, что склонен рассматривать это как сознательное решение поставить в опасность другого охотника, и игроки соглашаются, что несмотря на удачное стечение обстоятельств, они не станут полагаться на подобную тактику в дальнейшем. Рассказчик вычитает два очка из общей суммы. Он говорит игрокам, что всего они получают семь очков Практического опыта и спрашивает, узнали ли их персонажи что-либо, достойное упоминания.

Игрок, отыгрывающий раненого персонажа, заявляет, что он ранее он полагал, будто кровь вампира не имеет никакого влияния на тех, кто её пьёт, если не говорить о развитии наркотической зависимости (это ячейка узнала ещё в одной из предыдущих сцен), однако теперь у него складывается впечатление, что она также способна увеличить силу прислужника. Другой игрок предлагает внести в список открытий положение о том, что вампиры неуязвимы к пулям, однако их слуги не обладают подобной особенностью. Третий игрок утверждает, что его персонаж вполне убедился в том, что кровь вампиров не наделяет их слуг доступом к способам управления разумом, а последний игрок отмечает, что человек, который выпил крови вампира, не становится вампиром после смерти (тем самым опровергая теорию, которой ячейка придерживалась ранее). Рассказчик постановляет, что все утверждения, кроме второго, действительно принесли ячейке важные сведения. Утверждение же о том, что вампиры обладают иммунитетом к пулям, не соответствует действительности. Они отличаются лишь особой устойчивостью к огнестрельным ранениям, и охотники не имели никаких оснований полагать, что слуга вампира унаследует эту особенность от своего повелителя (в частности, что подчёркивает утверждение первого игрока – ячейка действительно была удивлена силой своего оппонента). Дополнительные три очка повышают общий объём Практического опыта до 10. Игроки решают положить шесть очков в “резерв”, а по одному очку передать каждому персонажу для личной пользы (например, повышения характеристик и восстановления Воли).

Ого! Разве это не много?

В приведённом выше примере, который трудно назвать грандиозным сражением, персонажи получили 10 очков Практического опыта. Не означает ли это, что охотники могут приобретать Навыки и Преимущества (индивидуально) и Тактики (коллективно) в пугающем темпе?

Ответ: *да, если они преследуют монстров сцена за сценой.* Но помните, что охотники не обладают лёгкими способами исцеления повреждений, и если они не будут уделять должное время отдыху и восстановлению сил, большинство персонажей быстро окажутся искалеченными или даже убитыми. Система, приводящая в действие так называемый “Практический опыт”, поощряет участие в рискованных операциях, но вместе с тем она подталкивает игроков и к планированию этих операций в максимально подробной степени, включая расчёт любых рисков и разработку чётких стратегий действия.

Если вы как Рассказчик считаете, что эта система предоставляет слишком много очков опыта персонажам текущей игры, просто уменьшите результат на четверть или даже наполовину после учёта всех модификаторов. Кроме того, можно просто использовать более жёсткий подход к опросу игроков касательно новых сведений, которые приобрели их персонажи (например, принимая всего лишь одно заявление от всей группы охотников, а не от каждого игрока), или не учитывать неигровых персонажей при определении базового количества опыта.

Тактики

Обитатели Мира Тьмы неслучайно стараются оставаться вне поля зрения смертных. Один человек может и не представлять особой угрозы для порождения ночи, даже если этот охотник отличается подготовкой и силой воли. Четверо смертных могут доставить определённые неудобства, однако, если они напуганы или дезорганизованы, даже относительно слабое существо сумеет избавиться от них без особых усилий. Однако группа людей, изучавших своих врагов, составлявших подробные планы и тренировавшихся бороться с монстрами так долго, что эти навыки стали мышечной памятью? Эти люди представляют смертельную опасность – и именно таких организаций монстры боятся больше всего.

И да, подобные организации существуют – в сущности, именно они и ведут настоящее Бдение. Успешная ячейка охотников (то есть такая ячейка, которая выживает в течение длительного времени без потерь в личном штате) обязана уделять внимание разработке специализированных Тактик – манёвров, предназначенных для борьбы с чудовищами, ослабления их ресурсов и даже использования их проклятых знаний. Опытная ячейка вполне способна обучать новых охотников своим Тактикам – более того, одним из ключевых преимуществ участия в деятельности структур и содружеств можно с уверенностью назвать обмен информацией (а значит, и Тактиками).

Использование Тактики требует длительной практики и дисциплины. Ни одна Тактика не дарует охотникам сверхъестественных сил или сверхчеловеческих навыков. Они действуют по другим принципам. Точно так же, как полицейский инстинктивно проверяет углы при очистке здания вместе с напарником, а хирург полагается на ассистента, готового вовремя передать ему надлежащие инструменты – и даже баскетболист проверяет, что происходит на периферии, чтобы вовремя сделать подачу, – охотник должен иметь под рукой проверенного товарища. Тактика будет работать только в том случае, если каждый участник ячейки делает свою работу.

В игре каждая Тактика использует правила работы в команде, описанные на стр. 134 книги **World of Darkness Rulebook**. Вкратце эти же правила приведены здесь. Кроме того, Тактика добавляет некоторые модификации в систему командной работы, что будет подробно рассмотрено далее.

- Один персонаж служит основным участником всей операции. Этот игрок делает последний бросок при активации Тактики, однако именно он определяет, сработает ли план охотников или нет.
- Все другие персонажи считаются вторичными участниками. Они делают свои броски *перед* тем, как основной участник пройдёт соответствующую проверку.
- Любые успехи, полученные второстепенными участниками, добавляются в виде дополнительных дайсов к броску основного участника. Провал не предоставляет дополнительных дайсов и может даже иметь особые, исключительно пагубные эффекты (см. описание отдельных Тактик). Полный провал налагает штраф -4 на бросок основного участника в дополнение к эффектам простого провала.
- Персонаж может пройти испытание Воли (см. стр. 65) как в качестве основного, так и в качестве вторичного участника, сохраняя все риски и преимущества, которые влечёт за собой эта практика. Также игрок может вкладывать Волю по стандартным правилам.
- Игрок, обладающий Профессиональной подготовкой •••••, *не* может использовать Тактику в качестве *воспроизведения*, даже если Тактика основана на Профессиональных навыках персонажа.

Чудовища среди нас

Что происходит, когда игрок берёт на себя роль чудовища, действующего в команде охотников? Если Рассказчик допускает участие монстра в такой компании, он (и тем более игроки) должен быть готов к тому, что столь необычайное сотрудничество очень быстро приведёт к вспышке насилия, а некоторые персонажи могут погибнуть. Безусловно, ячейка Нуль Мистериис может с радостью принять предложение мага обсудить, как работает колдовство. И да, такие охотники могут решить, что им необходимо испытать магию в полевых условиях. Тем не менее, в данном случае Рассказчику следует напомнить всем участникам, что смерть персонажа в сеттинге **Hunter** – вполне ожидаемое событие, а потому игрокам следует взвесить все за и против, прежде чем приступить к такому сотрудничеству. *Рассказчики*, старайтесь быть справедливыми и не потакать ни одной из сторон. *Игроки*, старайтесь воспринимать подобные события с точки зрения своих персонажей и помните, что это не видеоигра, завязанная на использовании сверхспособностей.

Реакция на Тактики

Игроки и Рассказчики, знакомые с другими сеттингами Мира Тьмы, могут быть удивлены принципами работы той или иной Тактики, если последняя используется против существа, способного думать и отвечать на Тактику в соответствии с собственной волей. В конце концов, многие Тактики основываются на предположении, что монстр *обязан* предпринять определённое действие в ответ на поступки охотников. Но предположим, что он этого не делает. Более того, предположим, что один из игроков берёт на себя роль вампира (наподобие протагониста из **Vampire: The Requiem**), а команда охотников вдруг решает провести Контролируемое испепеление. Что тогда?

Здесь нет простого ответа, и в ситуации, когда Тактика используется против разумных созданий, ответственность за их действия целиком ложится на Рассказчика (как единственного обладателя *всей* информации о способностях монстров). Тактики не имеют ничего общего с магией и другими мистическими способностями, и они не способны автоматически блокировать какие-либо из сверхъестественных сил обитателей Мира Тьмы. Например, некоторые Тактики (такие как Стоматология, Сеть и Пронзание) рассчитаны на обездвиживание монстра. Однако монстр, способный превратиться в жидкое вещество, вполне может избежать наиболее пагубных эффектов подобной Тактики. И Рассказчику следует допустить подобный исход. Охотники могут извлечь немало полезного из такой ситуации, получив ещё больше Практического опыта и, возможно, разработав Тактику, которая всё же поможет им одержать победу над таким

существом. Рассказчику следует заранее прикинуть в уме, какими способностями обладает чудовище и как оно будет взаимодействовать с Тактиками, которыми обладает ячейка. Само собой, игрокам следует положиться на честность Рассказчика в надежде на то, что тот не будет играть против них и добавлять монстрам способности только затем, чтобы они сумели успешно противостоять Тактикам, непредвиденным самим Рассказчиком.

Освоение, создание и изменение Тактик

Тактики приобретаются за счёт Практического опыта. Стоимость Тактики может быть разделена между персонажами в любой пропорции. Её может развить любое количество охотников, независимо от того, какое число участников требуется для непосредственного использования Тактики. Затем персонажи могут обучить этой Тактике других охотников. Тактика может быть разработана и без учителя (в сущности, именно так ячейки первого яруса обычно получают новые Тактики, поскольку они не могут рассчитывать на появление представителей более крупной организации, способных обучить их эффективной борьбе с чудовищами). Распределение затрат при покупке Тактики может принять любую форму. Если ячейка из пяти персонажей хочет освоить Тактику стоимостью 10 очков, каждый из них может вложить по два очка опыта – или, напротив, один из них может заплатить все 10 очков. Разумеется, допустимы и любые другие комбинации.

Как только игроки оплачивают освоение Тактики, каждый участник ячейки узнаёт её и *теоретически* получает возможность обучать её окружающих (см. ниже ограничения на обучение других охотников). Охотники не обязаны удовлетворять предпосылки для Тактики для того, чтобы освоить её, однако они должны соответствовать этим требованиям, чтобы использовать её в бою. В конце концов, изучать теорию и тренироваться с манекенами в безопасном месте гораздо проще, чем использовать тактику против настоящего монстра. Например, охотник, не обладающий Рукопашным боем, вполне может изучить Подрезание, однако он не сможет помочь окружающим использовать эту Тактику против чудовища до тех пор, пока игрок не вложит достаточное количество опыта, чтобы приобрести несколько очков Рукопашного боя для своего персонажа.

С точки зрения истории ячейка охотников может приобрести новую тактику одним из двух способов: путём обучения у других охотников или путём создания экспериментальной стратегии. Кроме того, ячейки могут менять уже известные Тактики, что значительно проще, чем создавать по-настоящему *новые*, неизвестные способы борьбы с монстрами.

Создание Тактики

Создание Тактик можно назвать наиболее распространённым способом приобретения этих способностей ячейками первого уровня, хотя члены содружеств и структур также не теряют интереса к формированию новых стратегий. Ячейка, которая наблюдает в действии Тактику, применяемую другими охотниками, или которая слышит о ней от своих знакомых, может решить “воспроизвести” её. В этом случае она всё равно создаёт Тактику. Кроме того, эта система хорошо подходит для Тактик, которые изобретают сами игроки, а потому ниже приведены определённые правила по созданию новых способностей.

Для того, чтобы создать Тактику, хотя бы один участник ячейки должен развить все характеристики, необходимые для того, чтобы стать основным участником этой Тактики. Остальные персонажи не обязаны удовлетворять сразу всем требованиям, чтобы *освоить* Тактику, однако им придётся это сделать прежде, чем они смогут использовать её в полевых условиях. С точки зрения самих охотников, создание Тактики представляет собой комбинацию длительной тренировки, экспериментирования и простой удачи. Для

начала охотникам следует определиться с тем, как вообще будет работать Тактика. Существуют ли определённые типы местности, которые могут сделать Тактику непригодной для использования? Какое оборудование нужно для её активации? Сколько охотников должны делать эту работу? С точки зрения игромеханики игроки, занимающиеся разработкой Тактики, должны сделать бросок на Интеллект + самый высокий Навык, необходимый для проведения Тактики. Это называется *концептуализацией* Тактики. Например, если ячейка пытается разработать Травлю (см. стр. 218), бросок концептуализации требует проверки Интеллекта + Запугивания, в то время как при создании Стоматологии (см. стр. 220) бросок будет основан на Интеллекте + Рукопашном бое. В тех редких случаях, когда Тактика вообще не требует каких-либо Навыков, концептуализация может принять форму проверки двух Атрибутов (см. стр. 122 основной книги правил). Этот бросок может быть сделан как одним персонажем, так и всей ячейкой охотников по правилам коллективной работы. В обоих случаях, независимо от того, завершилась ли эта проверка успехом или провалом, ячейка достигает следующей стадии разработки.

Следующим этапом становится длительное оттачивание навыков и умений, необходимых для проведения Тактики, в ходе её практического использования. В реальном бою охотники вынуждены полагаться на мышечную память и хладнокровие, без которого схватка со сверхъестественным порождением ужаса едва ли окончится в пользу смертных. Вычитите успехи, полученные при броске на концептуализацию, из стоимости Тактики в очках Практического опыта (Травля стоит 14 очков). Полученное число означает количество часов, которые каждый охотник должен провести в тренировках (если концептуализация Травли принесла пять успехов, то для практики будут необходимы всего девять часов).

До начала тренировки игроки должны сделать бросок на Выносливость + Решительность (этот бросок получает условное наименование *тренировочного броска*). Если проверка концептуализации не принесла персонажам успехов, персонажи не только обязаны тренироваться в течение часов, равным стоимости самой Тактики, но и получают штраф -3 на тренировочный бросок. Успех в этом броске означает, что персонажи практикуются в выбранной деятельности, невзирая на физическую и умственную усталость (даже если эта практика требует всего нескольких часов тренировки). Провал или неспособность завершить необходимое количество часов в ходе тренировки мешают охотнику понять, как вообще действует эта стратегия. Подробнее этот эффект будет рассмотрен ниже.

Следующий шаг? Расход Практического опыта, за которым следует... полевое испытание Тактики, в ходе которого ячейка приводит в действие все свои первоначальные замыслы (желательно – против слабого противника, однако мало кому среди охотников предоставляется возможность опробовать Тактику на действительно слабых чудовищах). Охотники, провалившие тренировочный бросок или не сумевшие провести достаточное количество часов в обучении, получают штраф -3 на любые проверки, связанные с проведением Тактики. Этот штраф сохраняется до тех пор, пока ячейке не удастся *успешно* использовать Тактику по меньшей мере один раз. Как только ячейке удаётся выполнить это требование, штраф исчезает (поскольку охотник наконец понимает, как действует эта стратегия).

В то время как процесс создания Тактики может быть сведён к череде бросков, для игроков будет куда интереснее обсудить Тактику в игре от лица своих персонажей, провести одну или даже две сцены в тренировках и только затем проверить, насколько успешно будет их замысел работать в полевых условиях. Рассказчик может (и должен) предоставить игрокам положительные модификаторы к броску концептуализации в случае с логическим обоснованием действия Тактики, своевременным устранением недочётов и изобретательным мышлением со стороны игроков.

С другой стороны, если игроки полностью откажутся от бросков, Рассказчик может позволить ячейке приобрести Тактику за полную стоимость, а затем применить штраф -3 к ближайшему использованию Тактики в полевых условиях, как если бы они провалили тренировочный бросок. Этот способ позволяет изучать Тактики в ускоренном темпе, минуя утомительные броски и позволяя использовать освоенные Тактики как можно быстрее.

Примечание: Ни один из бросков, связанных с созданием Тактики, не может быть сопряжён с испытанием воли (см. стр. 65) или эффектами Профессиональной подготовки (см. стр. 67).

Вождение Тактик:

Изображайте, а не описывайте

Потенциально Тактика может привести к постоянным броскам, и, следовательно, лишит игроков главного удовольствия – создания захватывающей коллективной истории. Этого можно избежать только при условии, что игроки и Рассказчик будут работать вместе с целью воплощения своего видения игры. Рассмотрим два способа презентации *Крошения когтей* в игре.

Описание

Рассказчик: *Хорошо, у тебя больше успехов, чем у него, так что тебе удастся нанести ему три очка повреждений. Теперь он не может пользоваться правой рукой до конца сцены. Но наступает его раунд, и он хватается за твоё лицо здоровой рукой. Запиши себе четыре очка агgravированных повреждений.*

Изображение

Рассказчик: *Прекрасно, ты получаешь больше успехов, чем он. Ты замахиваешься битой и попадаешь ему по пальцам, чувствуя, как что-то с треском ломается под древесиной. Он удивлённо отдёргивает ладонь, но гвозди, которые ты разместил на кончике биты, взрезают плоть на его пальцах и разрывают кожу. Он издаёт вопль, исполненный невыносимой боли.*

Игрок (от лица персонажа): *Берегитесь! Не теряйте бдительности, он ещё...*

Рассказчик: *...и это всё, что тебе удастся сказать. Он протягивает к тебе здоровую руку и хлопает ей тебя по лицу. Ты чувствуешь, что кожа над скулами ослабевает, а затем начинает соскальзывать вниз окровавленными лоскутами. Запиши себе четыре очка агgravированных повреждений.*

То же самое верно и в случае с изучением Тактики. Вам не нужно описывать, что означает каждый бросок, однако пара коротких сцен здесь и там может продемонстрировать, чем занимаются персонажи, как они реагируют на физические испытания, связанные с освоением Тактики, и какие чувства захватывают их, когда дело доходит до применения Тактики против реального противника. Персонажи проходят куда более долгий путь к изучению Тактики, чем можно подумать, сосредоточившись только на стратегических учениях. Кроме того, напряжённые сцены, повествующие о трудностях обучения (например, описывающие, как охотникам приходится отвлекаться на непредвиденные обстоятельства, мешающие им закончить тренировку), помогают поддерживать драматический и захватывающий характер истории.

Обучение

Одним из основных преимуществ участия в деятельности структуры или содружества является возможность обратиться к старым, более опытным охотникам, готовым научить желающих проверенным Тактикам. Для того, чтобы преподать группе охотников искусство проведения Тактики, учитель должен обладать *всеми* характеристиками,

требуемыми для неё, включая те, которые считаются обязательными лишь для некоторых участников. Например, охотник, желающие изучить Крошение когтей, должен обладать Самообладанием 2, Атлетикой 2, Рукопашным боем 1, Огнестрельным оружием 3 и Преимуществом *Обезоруживание*. В то время как эти характеристики считаются обязательными далеко не для всех (и охотники могут изучить Тактику, даже не обладая достаточным уровнем характеристик, хотя они и не смогут использовать Тактику до того, как удовлетворят всем указанным требованиям), один из них должен иметь по крайней мере достаточно развитые характеристики, чтобы исполнять роль основного участника Тактики. В противном случае считается, что группа просто не обладает базовыми знаниями, необходимыми для освоения Тактики.

Вместо броска концептуализации преподаватель делает другой бросок, направленный на объяснение принципа действия описываемой Тактики. Такой персонаж проходит проверку на Интеллект + Экспрессию, в то время как члены ячейки делают по броску на Сообразительность + Самообладание. Если проверка учителя проваливается, броски учащихся проходят со штрафом -3. Если учитель получает полный провал, ученикам не удаётся изучить Тактику при помощи этого учителя – считается, что он просто не в состоянии объяснить суть Тактики надлежащим образом. Если бросок проваливает ученик, то он будет иметь дальнейшие трудности с пониманием Тактики. Броски, которые делают учащиеся во время освоения Тактики, носят название *бросков обучения*. В сущности, за всё время обучения учитель делает только этот бросок.

После того, как учитель объясняет Тактику, ученики проходят тренировочные проверки, как это было описано выше в разделе Создание Тактики. В этом случае каждый отдельный охотник вычитает успехи, полученные при броске обучения, из общего количества Практического опыта, необходимого для того, чтобы научиться ведению Тактики. Число, полученное в результате этого нехитрого подсчёта, означает, сколько часов охотник должен практиковаться, чтобы его тело и разум привыкли к Тактике (разумеется, это число может быть различным в случае с каждым отдельным охотником). Как и в случае с созданием Тактики, каждый охотник делает бросок на Выносливость + Решительность, чтобы определить, хорошо ли ему даётся обучение Тактике. Провал броска обучения налагает на тренировочный бросок штраф -2.

Последним шагом становится вложение Практического опыта и использование Тактики в полевых условиях. Провал тренировочного броска или неспособность провести необходимое количество времени в обучении Тактике налагает штраф -3 на любые проверки, связанные с использованием Тактики. Этот штраф остаётся в силе до тех пор, пока охотнику не удаётся *успешно* провести Тактику против настоящего монстра хотя бы один раз.

Пример обучения и разработки

Ячейка охотников, принадлежащих к Нуль Мистериис, теряет одного из своих участников из-за смертоносного укуса оборотня. Выжившие решают узнать больше о Тактике *Стоматология*. К счастью, высокопоставленный член содружества соглашается научить ячейку этой стратегии. Учитель должен обладать следующими характеристиками: Сила 2, Холодное оружие 2, Рукопашный бой 2 или 1 со Специализацией на Захвате. Один из учащихся должен обладать характеристиками, необходимыми для основного участника, а потому обязан иметь Силу 2, Рукопашный бой 1 и Холодное оружие 2. Учитель собирает ячейку (четырёх охотников) вместе и объясняет основной принцип действия Тактики, упоминая также, что важно иметь в виду при её использовании, какие виды оружия лучше всего работают в случае с её применением и какие борцовский техники имеет смысл использовать при захвате чудовища. Рассказчик, отыгрывающий учителя, делает бросок на Интеллект + Экспрессию и получает успех, в то время как каждый игрок проходит проверку на Сообразительность + Самообладание. Трое из четырёх охотников получают по два успеха, однако четвёртый так и не понимает, как

будет выглядеть Тактика в полевых условиях (иными словами, он проваливает бросок обучения). Затем персонажи встречаются на заброшенном складе и используют манекенов для имитации монстров. Там они практикуются на протяжении нескольких дней. Трое охотников, преуспевших в бросках обучения, вычитают из общей стоимости Стоматологии (14 очков) свои успехи, а потому должны провести по 12 часов за тренировкой. Четвертый, однако, до сих пор недостаточно ясно представляет, как должна выглядеть Тактика в настоящем бою, а потому должен провести все 14 часов за напряжённой практикой. Каждый игрок делает бросок на Выносливость + Решительность в попытке вобрать принцип действия Тактики в свою мышечную память; игрок, проваливший бросок обучения, получает на эту проверку штраф -2, однако получает успех. Один охотник не получает успеха, а другой сталкивается с необходимостью уделить внимание семейным делам и потому не может провести необходимое количество часов за тренировкой перед использованием Тактики в настоящем сражении.

Когда ячейка отправляется на охоту, эти двое получают штраф -3 на все броски, связанные с выполнением так называемой “Стоматологии”. К счастью, Тактика срабатывает успешно, а потому эти двое больше не будут страдать от описанного выше штрафа в дальнейших сражениях.

Позже в той же истории один из персонажей, участвующих в этой ячейке, встречается с ячейкой независимых охотников (то есть организацией первого яруса). Персонаж не обладает *всеми* предпосылками для проведения Стоматологии, а потому не может выступать в качестве учителя, однако он вполне способен помочь этим зелёным охотникам определиться с принципами действия этой Тактики. Он проводит несколько часов в описании Тактики, после чего их дороги расходятся.

Независимые охотники (пятеро человек) садятся и принимаются за воссоздание Тактики: они должны включать хотя бы одного участника, который сможет стать основным (Сила 2, Рукопашный бой 1, Холодное оружие 2) и сумеет разгадать эту загадку, в то время как все остальные должны обладать Силой 2, Холодным оружием 1 и Рукопашным боем 2 или 1 со Специализацией на Захвате. Они могут создать эту Тактику, даже не обладая озвученными характеристиками, однако использовать её в бою они смогут лишь по развитию необходимых качеств. Командный бросок на концептуализацию (Интеллект + Рукопашный бой) приносит им четыре успеха, а потому охотники принимают за тренировку, которая длится всего лишь 10 часов (14 минус четыре успеха, полученных благодаря концептуализации). Тренировочная проверка Выносливости + Решительности оканчивается успешно сразу у всех представителей группы, а потому персонажи заканчивают обучение (пусть даже в разное время, если кто-нибудь из них отвлекался на сторонние занятия). Теперь они получают возможность пользоваться этой Тактикой безо всяких штрафов.

Изменение тактики

Что делать, если ячейка уже знает Тактику *Крошение когтей*, однако хочет использовать те же принципы для отсечения всей ладони, а не простого дробления костей? Кроме того, некоторые стратегии наподобие Пронзания, прекрасно сработают даже в случае с тряпкой, смоченной в хлороформе и помещённой в рот монстра (на самом деле, это может быть даже проще, чем использование обычных предметов).

Если ячейка не знает Тактику и просто создаёт модификацию уже существующей версии с нуля, применяются стандартные правила для *создания* Тактики. Игрокам и Рассказчику следует принять решение о соответствующих бросках, системах и результатах, которые смогут помочь им в формировании общей концепции Тактики, так же, как если бы она была полностью новой. Если ячейка уже знает Тактику и просто хочет несколько изменить её, ей нужно потратить немного времени на переобучение (как уже можно было заметить, Тактики работают только при большом количестве практики, практики и ещё раз практики). Тем не менее, броски концептуализации и тренировки не

применяются. Вместо этого каждый игрок должен сделать бросок на Интеллект + [самый высокий Навык, использующийся в системе Тактики], чтобы “запомнить” внесённые изменения. Если бросок оканчивается провалом, первое применение Тактики в бою проходит со штрафом -3, поскольку охотник начинает выполнять свою прежнюю задачу, предназначенную для активации старой Тактики, и только затем поправляет себя.

Кроме того, ячейка должна потратить объём Практического опыта, равный одной трети первоначальной стоимости Тактику с округлением вниз. Таким образом, ячейка Эгис Кай Дору, заменяющая Крошение когтей Отсечением ладони, должна вложить три очка Практического опыта для освоения нового варианта существующей Тактики (поскольку изначально она стоит 10 очков). Если Лоялисты Туле захотят сделать то же самое, это потребует уже четыре очка Практического опыта.

Изобретение Тактик

Само собой, игрокам очень быстро захочется изобрести новые Тактики для своей команды, и Рассказчику следует это поощрять. Ниже представлены общие положения о том, как разработать Тактику, которая будет достаточно эффективной, чтобы оставаться полезной, и в то же время сможет выдвинуть на первый план основные темы игры.

При разработке Тактики следует прежде всего рассмотреть следующие вопросы:

- **Каким должен быть эффект Тактики?** Каким вы видите принцип её действия? Что Тактика делает с противниками? Может быть, ослепляет их? Или мешает им звать на помощь? А может быть, защищает самих охотников от особой формы атаки?

- **Какие характеристики необходимы для активации Тактики?** Большинство Тактик обладают по крайней мере четырьмя очками обязательных характеристик. Как правило, Тактика требует хотя бы по одному Атрибуту второго уровня. Персонажи, не обладающие достаточно развитым Атрибутом, не смогут внести посильный вклад в активацию Тактики. Кроме того, обычно требуется определённая степень мастерства в том или ином Навыке, даже если он не проверяется напрямую во время использования Тактики. Одним из наиболее распространённых Навыков считается Атлетика, поскольку определённое мастерство в этой области обычно указывает на то, что персонаж обладает достаточной координацией и чувством баланса – а это часто бывает необходимо при проведении Тактики.

- **Какое действие требуется для активации Тактики?** Большинство Тактик активируются посредством мгновенных действий, и многие из них носят состязательный характер. Если действие представляет собой состязание, стоит подумать, какие характеристики должен проверить Рассказчик при отыгрыше чудовищ? Если действие носит только мгновенный характер, подумайте, каким образом монстр способен избежать применения Тактики (это может проявляться в отрицательных модификаторах: например, штрафах за выбор определённых частей тела при активации Крошения когтей и Пронзания)? Теоретически Тактика может активироваться пассивно, однако такая способность должна быть сведена к действиям, не влияющим на монстров и не требующих от охотников множества физических действий. Не забывайте, что пассивные действия позволяют протагонистам предпринимать также мгновенное действие в пределах того же раунда, а потому проведение и пассивного, и мгновенного действия не должно логически занимать больше трёх секунд. Кроме того, задумайтесь, не превратит ли это использование Тактики в бесконечную череду бросков.

- **Сколько участников требует Тактика?** Даже самая элементарная Тактика нуждается по меньшей мере в двух охотниках. В идеале, Тактика должна позволять всем охотникам принять участие в выполнении грамотной операции, однако эффективность определённых Тактик только страдает от излишне большого количества участников. Подумайте, как много людей могли бы помочь в проведении Тактики в реальной жизни, и решите, могут ли дополнительные участники выше минимального ограничения даровать

бонусы или штрафы всей команде (само собой, речь идёт о дополнительных эффектах, а не только об успехах, которые они могут принести основному участнику).

• **Какие требуются броски и что они собой представляют?** Что именно делают вторичные участники для облегчения работы основного участника? И как основной участник активирует Тактику? Например, в случае с Контролируемым испепелением вторичные участники используют оружие, чтобы удерживать монстра на месте, в то время как основной участник заботится о его непосредственном уничтожении. А потому вторичные участники проходят проверки Сообразительности + Холодного оружия (*не* Силы + Холодного оружия, поскольку они не нападают на монстра, а лишь реагируют на его попытки ускользнуть от огня). Помните, что успехи вторичных участников дополняют запас дайсов на руке основного участника – а именно последний определяет, сработает Тактика, как планировалось, или нет.

• **Какие последствия связаны с тем или иным результатом броска?** Исключительно важно учитывать результат полного провала, поскольку, если игрок проходит испытание Воли от лица основного участника (см. стр. 66), результат считается *полным* провалом вместо обычного. Такие провалы, допущенные при проведении боевых Тактик, почти всегда заканчиваются причинением вреда одному или нескольким охотникам – и чем больше потенциальный ущерб для монстра, тем больше повреждений получают товарищи незадачливого охотника. Тактика, включающая использование взрывчатых веществ или пламени, обладают самыми оптимальными возможностями для определения ужасных последствий провала – по вполне очевидным причинам.

Простой провал при броске активации Тактики попросту означает, что охотникам не удаётся достичь желаемого эффекта, однако Рассказчику следует также подумать, какие преимущества это может принести жертве. Может быть, она получает шанс взять реванш или даже сбежать? Кроме того, подумайте, могут ли охотники активировать эту Тактику снова в следующем же раунде или у них есть только одна-единственная возможность сделать всё правильно – или ничего не достичь?

Успех означает, что Тактика была использована в соответствии с первоначальным замыслом. Подумайте о том, что это означает, как с точки зрения игромеханики, так и с позиции самой истории. Крошение когтей позволяет ячейке ограничить боевые способности монстров, однако, учитывая столь локализованный характер Тактики, важно иметь в виду, что количество повреждений несколько ограничено с точки зрения Здоровья чудовища. Если эффект вашей Тактики может быть снижен за счёт состязательного броска, подумайте, побеждают ли охотники в случае с ничьей – или проверка охотников должна дать *лучшие* результаты, нежели бросок со стороны монстра.

Наконец, в случае с исключительными успехами важно решить, какие ещё эффекты могут быть целесообразны при проведении этой Тактики. Не забывайте, что испытание Воли может позволить охотникам снизить порог достижения исключительных успехов с пяти до трёх (при условии, что Тактика не наносит прямых повреждений), а потому исключительные успехи будут встречаться на игре чаще, чем можно предположить. Это не означает, что вы должны сделать их менее впечатляющими, однако имейте в виду, что они будут не столь уж редки.

• **Какова стоимость Тактики в очках Практического опыта?** Расходы на приобретение Тактики вычисляются следующим образом: базовая стоимость равна 10 очкам +1 за каждое очко Атрибутов, необходимое для *всех* участников. Если на этой Тактике специализируется какое-либо содружество, вычтите из общей стоимости три очка. Если ей обучают члены полноценной структуры, вычтите пять очков. Это объясняется тем, что организации второго и третьего яруса обладают достаточными ресурсами и запасами времени, чтобы посвятить себя совершенствованию различных стратегий и обучению новичков, а потому в рядах таких коллективов знания часто распространяются намного быстрее, чем среди одиноких ячеек.

Осложнения

Ниже приведены соображения о других осложнениях, которые могут возникнуть в вашей хронике при изучении Тактик.

Смена состава

Что делать, если из четырёх членов ячейки, освоившей Контролируемое Испепеление, один погибает или покидает группу, а другой занимает его место? Не забывайте, что, хотя ячейка платит за освоение Тактики очки Практического опыта, каждый член группы знает, как работает эта Тактика, и теоретически может научить ей других. Чтобы выступить в качестве учителя новой ячейки, охотник должен иметь все предпосылки для активации данной Тактики. Тем не менее, если вся ячейка решает обучить искусству проведения Тактики одного человека или меньшую по размеру группу (например, если трое преподают искусство Тактики двум другим охотникам), эти ограничения теряют силу. Вместо этого используется следующая система.

Каждый новый охотник должен иметь характеристики, удовлетворяющие требованиям Тактики. Он может сразу выбрать, какую роль собирается выбрать – основного или вторичного участника, – и удовлетворять только соответствующим требованиям (не обязательно тем и другим). Новые охотники должны потратить стандартное количество времени на изучение Тактики, а их игроки должны сделать тренировочные броски, как если бы их персонажи обучались Тактике у одного учителя. После этого игроки должны вложить очки Практического опыта, равное числу новых охотников, обучающихся этой Тактике.

Незнакомцы

Предположим, что Опергруппа: Валькирия встречается с одиноким охотником первого яруса во время проведения операции. Одиночка присоединяется к ним, даже если только на время. Участники группы знают Тактику *Подрезание* и – к счастью или нет, – её знает и новичок. Могут ли они провести Тактику, как обычно?

Нет, потому что Тактика практикуется с конкретными группами людей, поскольку предполагается, что вся группа будет работать, как хорошо отлаженный механизм. Тем не менее, одиночка вполне может попытаться помочь. В такой ситуации все охотники получают штраф -2 на броски проведения Тактики. По усмотрению Рассказчика, если охотники принадлежат к одной организации, штраф может снизиться до -1. Если они все обучались у одного учителя, штрафа может не быть вообще. Отметим также, что одного лишь обстоятельства, что охотник не знает Тактики, не достаточно, чтобы полностью запретить ему внести свой вклад в проведение операции. Может быть, одиночка и не станет участвовать в Подрезании, однако кто ему помешает выступить в качестве разведчика или снайпера?

Быстрое обучение

Обучение Тактике занимает несколько часов, однако что делать, если охотники просто не обладают таким количеством времени? Возможно, ячейка замечает, что за ней следят странные собаки с глазами, светящимися электрическим синим цветом. Охотники понимают, что им необходимо освоить Контролируемое Испепеление *прямо сейчас*, ещё до захода солнца... до которого остаётся не больше шести часов. Насколько это возможно?

Помните, что охотники могут обойти многочасовое ограничение, необходимое для тренировки, однако при этом все они получают штраф -3 на проверки использования Тактики, и этот штраф остаётся в силе до тех пор, пока они не смогут успешно провести Тактику хотя бы раз.

Описание Тактик

Ниже приведены 15 образцов Тактик, которые охотники могут приобретать посредством расхода Практического опыта. Описания Тактик используют следующий формат:

Название Тактики: Общий описательный термин, позволяющий игрокам быстро понять, для чего предназначена данная Тактика. Различные ячейки часто придумывают секретные наименования для своих Тактик, с тем чтобы любой из них мог выкрикнуть кодовую фразу в разгаре боя и активировать Тактику, не открывая противнику своих намерений.

Требования: Любые условия, которые должны выполнить участники перед активацией Тактики. Они также делятся на категории:

Все: Все участники должны обладать характеристиками, указанными в этой графе.

Частично (X): По крайней мере (X) охотников, участвующих в проведении Тактики, должны обладать этими характеристиками. Если охотник обязан обладать определёнными способностями, чтобы стать основным участником Тактики, данные характеристики также указываются здесь. Следует отметить, что не все характеристики, необходимые для проведения Тактики, требуют броска дайсов.

Минимум: Число охотников, необходимое для проведения Тактики. Дополнительное количество охотников сверх указанного минимума может даровать всей ячейке бонус на проведение Тактики, однако может и спровоцировать наложение штрафов из-за излишнего обилия охотников, путающихся друг у друга под ногами.

Бросок: Бросок или броски, связанные с проведением Тактикой, указаны следующим образом:

Основной: Проверка, которую проходит основной участник.

Вторичный: Проверка вторичных участников.

Действие: Тип действия, которое требует Тактика. Большинство из них обладают мгновенным и/или состязательным характером.

Описание: Описание самой Тактики в действии. Сколько времени требует её проведение и что именно делают охотники, чтобы осуществить свой замысел, можно прочесть именно здесь.

Организации: Обоснования скидок на приобретение Тактики членами определённых организаций. Сам объём скидок указан ниже, в описании конкретных Тактик.

Возможные модификаторы: Определённые обстоятельства, способные изменить бросок дайсов на активацию Тактики. В этом разделе указаны примечания, описывающие эффекты подобных модификаций. Некоторые из них имеют воздействие только на основного участника, другие – сразу на всех охотников.

Результаты броска: Последствия полных провалов, обычных провалов, успехов и исключительных успехов. Результаты указываются только по отношению к броску основного участника, поскольку именно от него зависит исход всей операции.

Приобретение: Сколько очков Практического опыта требует освоение Тактики. Некоторые организации могут приобретать определённые Тактики по сниженной стоимости; эти скидки также указываются здесь. Формула для определения общей стоимости описана на стр. 216.

“Тактическая усталость”

Ячейка может провести только одну Тактику за день, не получая никаких штрафов. Выполнение другой тактики в пределах того же 12-часового периода уже налагает штраф -3 на действия всех охотников, принимавших участие в первой операции. Разумеется, охотник всегда может избежать этого штрафа, вложив очко Воли.

Контролируемое испепеление

Требования: *Все:* Самообладание 2, Выносливость 2, Выживание 1. *Частично (1):* Огнестрельное оружие 3 или Огнестрельное оружие 2 со Специализацией на огнемёте *либо* Атлетика 3 или Атлетика 2 со Специализацией на метании (основной участник). *Частично (3):* Холодное оружие 2 (вторичные участники).

Минимум: 4, до 6 участников, +1 за каждого дополнительного охотника, более 6 налагают штраф -3 на действия основного участника.

Бросок: *Основной:* Ловкость + Огнестрельное оружие или Атлетика (поджог); Сообразительность + Самообладание (контроль). *Вторичный:* Сообразительность + Холодное оружие (поджог); Сообразительность + Выживание (контроль).

Действие: Мгновенное.

Описание: Погружение монстров в озеро пламени считается одним из самых надёжных способов их истребления. Современные изобретения наподобие огнемётов значительно облегчают задачу по осуществлению этой Тактики, однако химические вещества, способные моментально воспламениться, использовались охотниками на протяжении многих столетий. Самой большой проблемой с использованием этого метода является неразборчивость пламени в том, что оно поглощает. Данная Тактика позволяет охотникам окружить монстра пламенем в надежде, что оно не перекинется на остальную часть их жилого района.

Контролируемое испепеление состоит из двух отдельных видов совместной работы. Первая задача (поджог) требует от охотников окружить монстра. Вторичные участники вооружаются длинными, заострёнными предметами (как правило, копьями или дротиками, хотя вилы и даже длинные деревянные палки вполне подойдут). Они заставляют монстра оставаться в кругу, охваченном пламенем. Затем основной участник делает шаг вперёд и вскидывает огнемёт, обливая чудовище легковоспламеняемой смесью химических веществ либо поджигает существо каким-либо иным способом.

После того, как создание оказывается в огне, оно начинает получать урон в соответствии с типом пламени (см. раздел “Огонь” на стр. 180 основной книги правил) из раунда в раунд. Охотники продолжают использовать Тактику, однако с этого момента их задача заключается в удержании существа на территории, охваченной пламенем, *или* в удержании самого пламени от распространения на другие области. Броски при этом заменяются на проверки контроля (см. выше). Основной участник, выполнявший поджог, не обязан быть основным участником второй части. Это действие может повторяться из раунда в раунд до тех пор, пока существо не погибнет или пока охотники не решат потушить огонь.

Организации: Долгая ночь хорошо знает, что слуги Дьявола тесно связаны с адским пламенем, а потому не видят ничего дурного в том, чтобы окунуть их в очистительный огонь ещё здесь, на Земле. Тем не менее, пламя не должно перекинуться на Землю из Преисподней, а потому его следует контролировать. Восходящие, мастера зелий и эликсиров, знают много различных методов химического разжигания пламени и с большим успехом используют их против обитателей сверхъестественного мира.

Возможные модификаторы: Большие, открытые пространства (+1 для всех участников); охотники имеют при себе огнетушители (+1 к проверкам вторичных участников, бонус применяется только при контроле пламени); маленькое, замкнутое пространство (-1 для всех участников, штраф применяется только при контроле пламени); монстр не подаёт признаков страха перед огнём (-2 для всех участников, штраф применяется только при контроле пламени), отсутствие огнетушителей (-2 для вторичных участников, штраф применяется только при контроле пламени); вторичный участник (или участники) имеет более низкую инициативу, чем основной (-3 для всех участников).

Результаты броска

Полный провал: Поджог: попытка развести пламя заканчивается полным провалом. Огнемёт может взорваться, а химические вещества или мистические способы сотворения

пламени могут попросту не сработать. Контроль: огонь становится неуправляем. В пределах небольшого и замкнутого пространства персонажи могут получить физические повреждения в том же раунде, в котором была допущена эта ошибка. Если им удаётся сбежать, вполне возможно, Рассказчику следует обязать их пройти проверку Нравственности из-за распространения пламени на обширную территорию.

Провал: Поджог: основному участнику не удаётся поджечь чудовище, однако он вполне может испепелить окружающие объекты. Последнее решает Рассказчик. Контроль: существу удаётся потушить пламя.

Успех: Поджог: жертва попадает под струю воспламеняющихся веществ и начинает получать соответствующий объём урона из раунда в раунд. Чудовище прекращает получать урон только в том случае, если огонь погасает. Контроль: существо остаётся в пылающей области, а огонь не распространяется за пределы области, выбранной самими протагонистами.

Исключительный успех: Поджог: источник пламени оказывается размещён чрезвычайно удачно, а потому наносит по дополнительному очку повреждений каждый раунд. Контроль: огонь удаётся удерживать в рамках области без дальнейших проверок. Более того, ячейка способна погасить пламя по желанию, не делая никаких бросков.

Приобретение: Практический опыт 15, 12 для Долгой ночи, 10 для Восходящих.

Травля

Требования: *Все:* Запугивание 2, Решительность 2. *Частично (1):* Запугивание 3 либо Огнестрельное оружие 3, Холодное оружие 3 или Рукопашный бой 3.

Минимум: 3, 4 или более даруют +1 к броскам основного участника; 8 или более даруют +2.

Бросок: *Основной:* Внушительность + Запугивание. *Вторичный:* Сила или Внушительность + Запугивание.

Действие: Мгновенное и состязательное; жертва сопротивляется Решительностью +Самообладанием (сопротивление носит пассивный характер).

Описание: Сражаться с монстрами на виду у свидетелей неразумно. Кроме того, иногда охотникам самим нужно увести монстра в ту или иную сторону для того, чтобы загнать его в ловушку, поймать в клетку или просто защитить невинных от колоссальной опасности, сопряжённой с боем. Данная Тактика позволяет охотникам напугать монстра так, чтобы он бросился прочь в направлении, нужном самой ячейке. Важно отметить, что некоторые монстры способны летать, растворяться в тенях или пользоваться другими способами избежания непредвиденной встречи с охотниками, и подчас смертные попросту неспособны помешать им улизнуть. А потому важно помнить, что данная Тактика не мешает чудовищам пользоваться своими способностями.

В то время как все охотники, участвующие в этой Тактике, должны уметь запугать противника, по крайней мере один из них должен *действительно* быть опасной персоной – возможно, потому, что он совершает опасные для чудовища действия (Запугивание или Рукопашный бой 3), а возможно, лишь потому, что у него при себе находится оружие внушительного размера и этот охотник явно знает, как им пользоваться (Холодное или Огнестрельное оружие 3). Тем не менее, такой охотник не обязан становиться основным участником Тактики.

Организации: Профсоюз часто использует Травлю с особым эффектом. Одна ячейка, использующая ружья и самодельные огнемёты, загоняет чудовище в заранее подготовленную ловушку. Вторая ячейка, ожидающая в соответствующем направлении, приводит ловушку в действие. Опытные участники Опергруппы: Валькирия вынуждены избегать непредвиденного ущерба здоровью и психике простых граждан, а потому также высоко ценят данную Тактику.

Возможные модификаторы: Охотники вооружены тем оружием, которого монстр боится больше всего: например, источникам огня в случае с вампирами (+2 к броскам

основного участника); охотники уже боролись с этим чудовищем и победили его (+2 к проверке основного участника); охотники хорошо знают местность (+1 к проверкам вторичных участников); существо уже ранено (-1 к проверкам сопротивления со стороны чудовища); охотники сильно ранены (-2 к соответствующим охотникам); охотники безоружны, и это заметно (-2 к безоружным охотникам); вторичный участник (или участники) обладает более низкой Инициативой, нежели основной (-3 к броскам всех участников).

Результаты броска

Полный провал: Существо непоколебимо встречает попытки охотников запугать его и не испытывает никакой нужды бросаться в том направлении, в котором охотники пытаются его погнать. Более того, оно понимает, где находится самое слабое звено (например, самый израненный среди охотников или самое незащищённое место, через которое можно прорваться на свободу и т.д.).

Провал: Либо проваливается бросок основного участника, либо монстр получает больше успехов при броске сопротивления. Чудовище игнорирует попытки охотника запугать его и может действовать так, как считает нужным.

Успех: Бросок основного участника приносит больше успехов, чем бросок монстра. Чудовище пугается за свою жизнь и бросается в направлении, удобном для протагонистов. Если оно ещё не совершало никаких действий или просто не передвигалось ранее в этом раунде, оно может броситься прочь со скоростью, равной показателю одноимённой характеристики, или даже превышающей его вдвое (см. точные правила по передвижению в пределах раунда на стр. 164 основной книги правил). Обратите внимание, что эта Тактика может привести к дополнительным трудностям, если монстр способен перемещаться быстрее, чем сами охотники.

Исключительный успех: Бросок основного участника приносит больше успехов, чем проверка сопротивления монстра, и одновременно оканчивается исключительным успехом. Существо настолько пугается охотников, что решает броситься прочь вместо того, чтобы обороняться. Каждый раунд Рассказчик делает по броску на Решительность + Самообладание монстра. В случае провала создание не способно совершать никаких действий, кроме перемещения и Уклонения.

Приобретение: Практический опыт 14, 11 для Профсоюза, 9 для Опергруппы: Валькирия.

Крошение когтей

Требования: *Все:* Самообладание 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 1. *Частично (1):* Преимущество *Обезоруживание* или Огнестрельное оружие 3 (основный участник).

Минимум: 2, 4 или более налагают штраф -2 к броскам основного участника, а также могут привести к штрафам за вмешательство в ближний бой (см. ниже).

Бросок: *Основной:* Сила + Холодное оружие или Ловкость + Огнестрельное оружие. *Вторичный:* Ловкость + Атлетика.

Действие: Мгновенное.

Описание: Любой охотник, хоть раз столкнувшийся лицом к лицу с настоящим чудовищем, хорошо понимает, почему ему следует бояться его рук. Некоторые существа обладают самыми буквальными когтями, в то время как другие могут деформировать плоть или вызывать заболевания простым прикосновением пальцев. Ведьмы и чернокнижники иногда полагаются на жесты рук с тем, чтобы сделать свои заклинания более эффективными. Данная Тактика позволяет ячейке сосредоточить все свои силы на изувечивании рук чудовища, что быстро делает их бесполезными для нападения или проведения точных манипуляций.

Проведение Тактики требует, чтобы руки существа были достаточно открыты, чтобы основной участник сумел ударить по ним или выстрелить в них. А потому вторичные участники выступают в качестве приманки, пытаясь заставить монстра протянуть к ним

руки. Они двигаются в тесном кругу, поддразнивая чудовище, а затем стремительно отступая, чтобы позволить основному участнику нанести удар. Само собой, часто выходит так, что вторичный участник оказывается в когтях монстра или получает другие повреждения в процессе борьбы. Хотя это не мешает Тактике работать в полную силу, подобные ситуации могут стать препятствием для завершения всей операции.

Основной участник может атаковать монстра как при помощи оружия ближнего боя, так и посредством огнестрельного оружия. Он делает обычный бросок атаки, применяя стандартные бонусы за качество оружия и штрафы за Защиту чудовища. Если охотник использует огнестрельное оружие, помните, что вмешательство в рукопашный бой налагает дополнительные штрафы (см. стр. 162 основной книги правил). Вне зависимости от других модификаторов, основной участник получает также штраф -4 из-за необходимости прицелиться в монстра и не попасть в союзника (см. стр. 165 основной книги правил).

Если бросок вторичного участника оканчивается провалом, ему не удаётся вовремя отскочить от монстра. В этом случае монстр может провести ближайшую атаку без учёта Защиты охотника. Это никак не затрагивает основного участника (хотя и не предоставляет ему дополнительных дайсов на атаку).

Организации: Хотя эта Тактика может сослужить хорошую службу любой боевой ячейке охотников, особой любовью к лишению монстров их смертоносной силы отличаются Лоялисты Туле, предпочитающие ограничивать могущество своих жертв, но оставлять их в живых для дальнейших исследований. Кроме того, члены Эгис Кай Дору часто используют для проведения этой Тактики необычные виды оружия наподобие мечей и копий.

Возможные модификаторы: Охотник представляет особенно привлекательную добычу в глазах чудовища: например, он ранен и подставляет окровавленную руку вампиру (+2 к проверкам вторичного участника); монстру удаётся зацепить вторичного участника (-2 к проверкам основного участника); вторичный участник (или участники) имеет более низкую Инициативу, чем основной (-3 к броскам всех участников); монстр заключает вторичного участника в захват (-5 к броскам основного участника).

Результаты броска

Полный провал: Основной участник промахивается и поражает одного из других охотников. В этом случае он делает второй бросок атаки (не применяя бонусов, полученных от вторичных участников), вычитая Броню вторичного участника, но игнорируя его Защиту. Урон наносится в полном объёме.

Провал: Атака проходит мимо, и монстр не получает никаких штрафов.

Успех: Удар приходится на руки монстра. Жертва получает по одному очку повреждений за каждый успех (характер урона зависит от типа используемого оружия) *до максимума* 3 очка повреждений. Кроме того, руки монстра получают серьёзную травму – пальцы оказываются отсечены, раздроблены или раздавлены, кости покрываются трещинами, а нервы и мышцы получают серьёзные увечья. Повреждённая рука не приспособлена для дальнейшего ведения боя (-5 ко всем проверкам атаки этой рукой) и совершенно бесполезна для выполнения задач, требующих ювелирной точности, до тех пор, пока не будут излечены все повреждения, нанесённые этим ударом.

Исключительный успех: Если основной участник использовал клинковое или крупнокалиберное оружие, то ему удаётся полностью отрубить или отстрелить ладонь монстра. Атака наносит сразу пять очков повреждений.

Приобретение: Практический опыт 15, 12 для Лоялистов Туле, 10 для Эгис Кай Дору.

Депрограммирование

Требования: *Все:* Интеллект 2, Эмпатия 1 или Специализация на психологии в Медицине или Образовании. *Частично (1):* Манипулирование 2, Убеждение 1 (основной участник).

Минимум: 2, максимум 3 охотника в определённый отрезок времени. Подробности описаны ниже.

Бросок: *Основной:* Манипулирование + Убеждение. *Вторичный:* Внушительность + Эмпатия (все вторичные участники).

Действие: Продолжительное состязание.

Описание: Внушительное количество обитателей ночи отличается способностью изменять мысли и даже эмоции смертных. Иногда эти силы носят практически незаметный характер – сначала охотник начинает чувствовать уважение по отношению к вампиру, затем начинает восхищаться им и только потом – любить его в прямом смысле этого слова. Иногда монстр накладывает на охотника куда более очевидные эффекты: сирена заводит песню, и охотник неожиданно понимает, что готов отдать жизнь за эту невидимую певицу.

Тактика Моральной поддержки (см. стр. 226) обеспечивает охотников определённой защитой против таких способностей, но иногда ячейке приходится вступить в борьбу за разум товарища, *уже* страдающего от проклятия. Кроме того, некоторые ячейки практикуют внедрение шпионов в культы и тайные общества (как правило, наделяя их самих ложной информацией о планах ячейки, чтобы они не смогли нечаянно предать интересы своих друзей), а затем проводят над ними операцию по депрограммированию.

В качестве депрограммистов должны выступать по меньшей мере двое охотников. Один ведёт с жертвой переговоры, буквально ломая её чувство собственного достоинства и затем перестраивая его заново. Для этого он может то объяснять жертве, что происходит, то обращаться к угрозам. Некоторые ячейки считают, что эта система позволяет восстановить психическую защиту охотника, однако в действительности основной участник попросту промывает жертве мозги. Вторичный участник остаётся в тени и поддерживает всё, что делает или говорит основной участник.

Каждый час проходит проверка успешности депрограммирования. Жертва сопротивляется этой проверке при помощи своей Решительности + Выносливости + успехов, полученных монстром при броске активации сверхъестественной силы (если Рассказчик не знает числа успехов, он может приписать количество дайсов, основанное на общем могуществе монстра). Жертва не должна набирать определённое число успехов: её бросок просто определяет, удалось ли ей воспротивиться депрограммированию. Рано или поздно она сдастся... или окончательно сойдёт с ума, или будет спасена своим сверхъестественным “покровителем”, или набросится на своих товарищей по ячейке.

Депрограммист, в свою очередь, старается достичь количества успехов, равного Самообладанию + Решительности жертвы [со штрафом, равным вышеописанной силе монстра). Хотя только три охотника могут депрограммировать жертву в пределах одного отрезка времени, вторичные участники вполне могут сменять друг друга. В сущности, даже основной участник может попросить смену, однако первый бросок после смены такого участника проходит со штрафом -2 со стороны нового основного участника.

Организации: Едва ли на свете существует хотя бы одна ячейка охотников (вне зависимости от её организации), которая не опасалась бы монстров, способных взять под контроль разум или эмоции простых смертных. А потому данная Тактика считается одной из важнейших в перечне любой группировки охотников, предполагающей возможность столкновения с таким монстром, и не является излюбленной Тактикой какой-либо конкретной организации.

Возможные модификаторы: Депрограммист однажды сам находился под воздействием аналогичной способности (+3 к проверкам соответствующего охотника); жертва получила от монстра команду, не соответствующую её характеру: например, приказ причинить вред своим товарищам или предать деятельность всей ячейки (+2 к проверкам основного участника); Нравственность жертвы равна 7 очкам или превышает это уровень (+1 к проверкам основного участника); жертва получает приказ, которому она

последовала бы и по собственной воле (-2 к проверкам основного участника); Нравственность жертвы равна или ниже 5 (-1 к проверкам основного участника).

Результаты броска

Полный провал: Если полным провалом оканчивается бросок жертвы, она впадает в кататоническое или просто неадекватное состояние на количество часов, равное 10 - [Решительность + Самообладание]. Затем она приходит в себя с умеренным отклонением, однако лишённая психического контроля со стороны монстра. Если полным провалом оканчивается бросок депрограммиста, он приходит к выводу, что ему удалось полностью вылечить жертву, в то время как он не достиг никакого прогресса.

Провал: На данной стадии не удаётся достичь никакого прогресса.

Успех: Успехи добавляются к общей сумме. Если жертва получает больше успехов, чем депрограммист, при проверке сопротивления, то успехи депрограммиста *не* добавляются к общей сумме. Иными словами, депрограммист добивается прогресса только в том случае, если получает столько же или даже больше успехов, чем жертва. Если он набирает необходимое число успехов, жертва полностью избавляется от влияния монстра. В этом случае она должна немедленно сделать бросок на Решительность + Самообладание. Если этот бросок терпит неудачу, персонаж приобретает умеренное отклонение.

Исключительный успех: Персонаж добивается значительного прогресса. Если жертве удаётся набрать больше успехов, чем депрограммисту, и эта проверка приносит ему *исключительный успех*, то успехи жертвы *вычитаются* из общей суммы успехов, накопленной основным участником Тактики. Если же депрограммисту удаётся набрать равное или большее число успехов, чем жертве, и этот бросок приносит ему *исключительный успех*, то жертва получает штраф -3 на свой следующий бросок сопротивления.

Приобретение: Практический опыт 13, 10 для любого содружества, 8 для любой структуры.

Стоматология

Требования: *Все:* Сила 2, Холодное оружие 1, Рукопашный бой 1. *Частично (1):* Холодное оружие 2 (основной участник). *Частично (1):* Рукопашный бой 2 или Рукопашный бой 1 со Специализацией на захвате (все вторичные участники).

Минимум: 2, до 4, +1 дайс к проверкам вторичных участников за каждого дополнительного охотника. Максимум 4 участника, выполняющего данную Тактику.

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

Действие: Мгновенное.

Описание: Укус монстра может иметь для охотника самые разные последствия. Даже если не говорить о повреждении тканей, некоторые монстры распространяют заболевания. Некоторые из них предположительно обладают способностью создавать новых представителей своего вида посредством укуса. По некоторым данным, укусы вампиров могут даже вызывать привыкание.

Стоматология обеспечивает охотников определённой защитой от подобных укусов. Для этого охотникам следует просто вырвать клыки чудовища или травмировать ему челюсть. Всё, что для этого требуется, – это охотник с большими мускулами и другой охотник с тяжёлым оружием в руках. Лезвия также вполне могут сработать для завершения Тактики, однако биты и молотки считаются более предпочтительными методами обезвреживания чудовищ.

Вторичный участник (или участники) заключают жертву в захват. Подробная информация о захвате представлена на стр. 156-158 основной книги правил (особое внимание обратите на правила по захвату одной жертвы несколькими атакующими). Тем не менее, захват жертвы не является частью Тактики. Таким образом, первоначальный бросок на захват не добавляет успехов к проверкам основного участника. Как только монстр попадает в захват и второстепенному участнику удаётся пересилить его,

вторичные участники делают свои броски на Силу + Рукопашный бой. Этот бросок предназначен для удержания головы монстра, что позволяет основному участнику обозначить чёткую цель для удара.

После этого основной участник проходит проверку Силы + Холодного оружия (добавляя стандартные модификаторы за качество оружия), нанося удар по клыкам или пасти чудовища.

Примечание: Некоторые ячейки охотников, особенно из числа Эгис Кай Дору, предпочитают использовать особую разновидность этой Тактики, предназначенную для повреждения носа, а не пасти чудовища. Многие звероподобные монстры, такие как оборотни, во многом полагаются на запах в попытке отследить жертву или найти себе путь на свободу. А потому удаление способности чують запахи может стать основным тактическим преимуществом. Стоматология может использоваться и таким образом, причём для этого охотники не обязаны изучать отдельную Тактику. Вместо этого Рассказчик просто меняет местами результаты успеха и исключительного успеха, как они описаны ниже.

Организация: Хотя эта Тактика может показаться немного жестокой для учёных из Нуль Мистериис, для них она обладает особым значением: существо, которое больше не может питаться человеческой плотью, не представляет угрозы для своих захватчиков и исследователей (по крайней мере, в краткосрочной перспективе). По другую сторону спектра находятся представители Эгис Кай Дору, которые получают садистское удовольствие, заставляя колдунов замолчать самым болезненным образом.

Возможные модификаторы: Размер охотника больше Размера жертвы (+1 к проверкам второстепенного участника); создание не обладает зубами в прямом смысле этого слова (-1 к проверкам основного участника); оружие основного участника обладает Размером 3 или выше (-2 для проверок первичного участника); вторичный участник (или участники) имеет более низкую Инициативу, чем первичный (-3 на проверки всех участников).

Результаты броска

Полный провал: Основной участник промахивается и поражает одного из других охотников. Игрок делает новый бросок атаки (не применяя дополнительных дайсов, полученных от вторичных участников), вычитая Броню, но игнорируя Защиту одного из своих товарищей. Урон наносится в полном объёме. Монстр автоматически избегает захвата.

Провал: Охотник промахивается: его оружие проскальзывает по коже противника, не нанося ему какого-либо урона. В качестве альтернативной возможности Рассказчик может заявить, что основной участник просто замешкался. В любом случае, монстр получает возможно немедленно сделать бросок на высвобождение из захвата (см. стр. 157 основной книги правил).

Успех: Монстр получает объём повреждений, равный успехам основного участника (тип урона зависит от оружия, которым был нанесён удар). Кроме того, противник утрачивает способность кусать своих жертв или даже доходчиво произносить слова, пока не залечит все нанесённые повреждения.

Исключительный успех: В дополнение к повышенному объёму урона монстр либо слепнет, либо теряет нюх из-за массовых повреждений, нанесённых его лицу. Этот эффект сохраняется до тех пор, пока ему не удаётся исцелить хотя бы половину полученного урона (с округлением вверх). Если чудовище не способно исцелять свою плоть сверхъестественными методами, эти эффекты становятся постоянными.

Приобретение: Практический опыт 14, 11 для Нуль Мистериис, 9 для Эгис Кай Дору.

Исчезновение

Требования: *Все:* Скрытность 2, Самообладание 2. *Частично (1):* Экспрессия 2 (второстепенный участник).

Минимум: 2 или более.

Бросок: *Первичный:* Ловкость + Скрытность. *Вторичный:* Внушительность + Экспрессия.

Действие: Мгновенное состязание; противник сопротивляется проверкой Сообразительности + Самообладания (сопротивление носит пассивный характер).

Описание: Иногда план заходит в тупик, и охотникам приходится просто исчезнуть. Вдалеке с воем появляются красно-синие огни. Где-то слышен топот ног слуг и культистов, спешащих на помощь своему господину. Здание охватывает огонь или, может быть, ураган отрубает доступ к электричеству. Вне зависимости от конкретной причины, ячейка приходит к выводу, что пришло время бежать и слиться с окружающим их пейзажем. А потому самое время прибегнуть именно к этой Тактике.

Примечание: Данная Тактика меняет обычные правила по работе в команде, поскольку она основана на действиях нескольких “основных участников”, получающих поддержку от одного-единственного вторичного участника.

Один или несколько членов ячейки берёт на себя основной риск и приманивает монстра, играя роль своеобразной приманки. Этот охотник (второстепенный участник) отвлекает внимание монстра, пока другие отступают и прячутся в безопасных местах. После того, как другие члены ячейки исчезают из поля зрения, второстепенный участник сам ищет себе укрытие. Однако нередко ему приходится просто бежать со всех сил в ближайшее людное место, стараясь сделать это быстрее, чем монстр его нагонит. Затем Рассказчик сравнивает успехи чудовища (Сообразительность + Самообладание) с каждым из бросков первичных участников в целях определения конечного результата.

Пример: *Ячейка охотников ведёт продолжительный бой, однако результат грозит сложиться отнюдь не в их пользу. Существо, с которым они сражаются, более или менее похоже на человека, однако оно обладает чёрными глазами, стеклянными и пустыми – а кроме того, складывается впечатление, будто оно в состоянии создавать осколки стекла буквально из ничего. Страдая от боли и кровотечения, охотники решают исчезнуть. Всего в сцене участвуют четыре охотника: Ким, Барри, Грег и Мэл. Ким считается самым быстрым из них и (возможно, из-за это) меньше других страдает от ран, а потому она берёт на себя роль вторичного участника. Её игрок получает четыре успеха в проверке Внушительности + Экспрессии; Ким машет руками в воздухе и подражает монстра голосом, привлекая тем самым его внимание. Между тем, другие игроки проходят проверки Сообразительности + Скрытности + 4 дополнительных дайсов (благодаря успехам Ким). Барри, Грег и Мэл бросаются в различных направлениях, пытаясь исчезнуть из поля зрения монстра (их игроки получают два, три и шесть успехов соответственно). Рассказчик делает бросок на Сообразительность + Самообладание монстра и получает три успеха, поэтому Мэлу и Грегу удаётся уйти. Ким и Барри, однако, по-прежнему представляют собой жизнеспособные цели, и существо вытягивает из теней осколок чёрного стекла...*

Возможные модификаторы: Второстепенный участник особенно привлекателен в глазах монстра, как в случае с окровавленным персонажем, приманивающим вампира (+1 к проверке второстепенного участника); второстепенный участник нанёс монстру ранение в ходе этого боя (+1 к проверке второстепенного участника); близлежащая область вмещает большое количество мест, в которых можно укрыться (от +1 до +3 к проверке основного участника); близлежащая область густо населена (+2 к проверке каждого основного участника), основной участник особенно привлекателен в глазах монстра (-1 к проверке соответствующего охотника); область безлюдна и открыта (-2 к проверке каждого основного участника); в районе нет других людей (-3 к проверке каждого основного участника), второстепенный участник не способен говорить (-3 к проверке второстепенного участника).

Организации: Сеть Зеро состоит вовсе не из солдат, воинов или фанатиков. Она состоит из людей, которые просто пытаются рассказать миру правду, и, таким образом, во

многом нуждается в Тактике, позволяющей охотникам быстро рассеяться по обширной территории и найти себе безопасное укрытие. Восходящие также высоко ценят эту стратегию, поскольку иногда случается так, что внезапный дождь смывает с них драгоценные мази, а длительная охота истощает запасы зелий.

Результаты броска

Полный провал: Монстр не поддаётся на уловку охотников и запоминает, куда побежал каждый из членов ячейки. Он способен броситься за любым из них, если считает это необходимым.

Провал: Рассказчик получает больше успехов при проверке со стороны чудовища, чем основной участник стратегии. Чудовище видит, куда побежал этот (и только этот) охотник.

Успех: Основной участник получает больше успехов, чем монстр. Внимание противника фокусируется на второстепенном участнике на достаточно долгое время, чтобы все основные участники скрылись из виду. Если все основные участники получают число успехов, равное или превышающее успехи монстра, второстепенный участник становится единственной жертвой, которую видит чудовище.

Исключительный успех: Основной участник получает больше успехов, чем Рассказчик, и при этом добивается исключительного успеха. Чудовище настолько теряется из-за внезапного вихря деятельности со стороны охотников, что упускает из виду не только основных участников, но и вторичного исполнителя Тактики. Если в исполнении Тактики принимал участие не один, а несколько основных участников, второстепенные участники могут сделать пассивный бросок на Сообразительность + Скрытность. Если бросок успешен, монстр теряет его из виду.

Приобретение: Практический опыт 14, 11 для Сети Зеро, 9 для Восходящих.

Экзорцизм

Требования: *Все:* Решительность 2, Самообладание 2, Оккультизм 2. *Частично (1):* Нравственность 7, Оккультизм 3 или 2 со Специализацией на религии или одержимости (основной участник).

Минимум: 2 или более.

Бросок: *Основной:* Решительность + Самообладание. *Вторичный:* Выносливость + Экспрессия.

Действие: Продолжительное состязание (см. ниже).

Описание: (Примечание: данная Тактика основана на системе экзорцизма, описанной на стр. 214 основной книги правил, однако она включает ряд модификаций, предназначенных для коллективного изгнания духов).

Призраки могут завладевать телами живых людей для достижения собственных целей, и охотники хорошо это знают. Однако духи неупокоенных мертвецов – далеко не единственные создания, способные захватить контроль над разумными существами: обитатели миров, неизвестных большинству смертных, и нечестивые существа, которых можно условно назвать “бесами”, не говоря уже о могущественных колдунах, способных вытеснить человеческое сознание, – все эти и другие создания могут перехватить контроль над телом смертного.

Система экзорцизма, рассмотренная в основной книге правил, предназначена для исключительно для изгнания призраков, в то время как данная Тактика функционирует даже при столкновении с иными формами сверхъестественной одержимости. Важно при этом отметить, что она не помогает избавить жертву от гипнотического внушения, манипулирования эмоциями или других форм контроля над разумом. Только тогда, когда разум жертвы оказывается не повреждён, но *замещён* чужим сознанием, ячейка получает возможность провести обряд экзорцизма.

Экзорцизм требует обездвиживания цели. Жертву вполне допустимо удерживать на месте своими силами, однако любые охотники, занимающиеся удержанием жертвы, не

могут участвовать в самой Тактике. Более предпочтительным вариантом считается связывание жертвы. Вторичный участник должен молиться, петь или просто сосредоточенно продвигаться к освобождению разума цели от бесовской одержимости. Между тем, основной участник проводит ритуал в том виде, какому он был обучен. Католический охотник будет проводить совершенно иной ритуал, нежели учёный из Нуль Мистериис, и эти ритуальные различия могут наложить на процесс экзорцизма определённые модификации (см. ниже).

В отличие от большинства Тактик, Экзорцизм основан на выполнении продолжительного действия. Создание, захватившее разум жертвы, проходит проверку Могущества + Сопротивления (если является призраком или духом) или делает бросок активации сверхъестественной силы, позволившей ему перехватить контроль над сознанием человека (если это какое-то иное сверхъестественное существо). Успехи основного участника в каждой раунде сравниваются с успехами монстра. Тот, кто получает меньше успехов, утрачивает очко Воли. Когда одна из сторон истощает запас Воли полностью, состязание оканчивается. Обратите внимание, что вторичные участники не утрачивают Волю, даже если её утрачивает основной участник (хотя они могут вложить 4 очка Воли в активацию самого экзорцизма). Основной участник может объявлять испытание Воли только в одном из бросков (поскольку испытание Воли допустимо проходить лишь один раз за сцену: см. подробности на стр. 65). Иногда имеет смысл подождать, пока персонаж не достигнет по-настоящему низкого показателя Воли, и только в этом случае объявлять испытание.

Организации: Долгая ночь и Маллеус Малефикарум считаются ключевыми организациями, обучающими этой Тактике новичков. И те, и другие куда лучше большинства людей понимают, что слуги Ада способны вторгнуться в разум смертных – и, равным образом, те и другие искренне верят, что именно они способны очистить разум таких одержимых от бесовской порчи.

Возможные модификаторы: Первичный участник обладает одним из якорей призрака (+3 к проверке участника; применяется только в случае с призраками); охотник проводит ритуал, который подходит ему по статусу или характеру – как, например, в случае со священником, проводящим католический ритуал, или просто католиком, изгоняющим духа из другого христианина (+2 к проверке основного участника), первичный участник проводит не менее 10 минут в инструктировании вторичных участников, молясь и распевая священные тексты перед началом работы (+1 к проверкам вторичных участников); громкая или отвлекающая окружающая среда (-1 для всех участников); жертва страдает от одержимости уже не первый день (-1 к проверкам основного участника), жертва добровольно приняла в себя духа (-5 к проверке основного участника).

Результаты броска

Полный провал: Монстру удаётся создать видимость своего побега: окно разбивается, кровать падает или происходит ещё что-нибудь, намекающее на победу охотников. Тем не менее, бесовская сущность по-прежнему отравляет разум жертвы и может восстановить контроль в любое время.

Провал: Бросок со стороны монстра даёт равное или большее число успехов, чем проверка основного участника. Охотник утрачивает очко Воли. Если это последнее очко Воли, которым обладает первичный участник, то экзорцизм заканчивается провалом, поскольку охотник чувствует себя истощённым и эмоционально сломленным.

Успех: Бросок первичного участника набирает больше успехов, чем дух. Монстр теряет очко Воли. Если это было последнее очко Воли, которым он обладал, то жертва немедленно восстанавливает контроль над собственным телом и разумом. Это не мешает чудовищу тотчас же наброситься на охотников, однако у него уже не остаётся Воли, которую оно смогло бы вложить в активацию наиболее смертоносных способностей.

Исключительный успех: Чудовище либо охотник получает больше успехов, чем его противник, и при этом добивается исключительного успеха. Проигравший теряет два очка

Воли вместо одного. Если это событие завершает экзорцизм в пользу охотников, жертва освобождается от чудовища, и оно утрачивает возможность напасть на охотников (если в роли чудовища выступал призрак, привязанный к этой области своим якорем, то ему приходится отступить от своего якоря до конца сцены).

Приобретение: Практический опыт 16, 13 для Долгой ночи, 11 для Маллеус Малефикарум.

Подрезание

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

Минимум: 2; 5 или более налагают штраф -2 на проверки основного участника.

Бросок: *Первичный:* Сила + Холодное оружие. *Вторичный:* Внушительность + Атлетика.

Действие: Мгновенное.

Описание: Подрезание считается одной из тех Тактик, которые охотники предпочитают использовать непосредственно перед отступлением или, напротив, когда они собираются помешать бегству самого чудовища. Тактика снижает скорость передвижения монстра, повреждая его ноги, разрывая мышцы и разрушая структуру костей. Тактика подрезания основана на механических повреждениях и не полагается на попытки причинить монстру боль. Следует учитывать, что далеко не все чудовища вообще чувствуют боль – однако если голени противника торчат под углом 90°, едва ли ему удастся развить хоть сколько-нибудь высокую скорость в обозримом будущем.

Подрезание работает так же, как и Крошение ногтей (см. стр. 219). Вторичные участники подставляются под удары монстра, в то время как первичный участник обходит чудовище сзади и поражает его сухожилия быстрым ударом клинка. Основной участник должен нанести достаточно повреждений, чтобы существо лишилось возможности передвигаться без осложнений. В обратном случае Тактика не сработает. Кроме того, следует понимать, что ноги далеко не так хрупки, как кажется: и мышцы, и кости достигают в ногах большинства существ внушительной толщины.

Таким образом, в дополнение к любым другим модификаторам Подрезание налагает штраф -5 на проверку основного участника. Этот штраф учитывает одновременно модификатор за выбор конкретной части тела (см. стр. 165 основной книги правил) и штраф за попытку разрезать или раздробить мышцы и кости.

Если бросок вторичного участника не приносит успехов, ему не удаётся вовремя отскочить от атаки монстра. Когда наступает действие монстра, тот может атаковать охотника, не учитывая его Защиту. Это никак не затрагивает основного участника (хотя и не предоставляет ему дополнительных дайсов).

Организации: Участники Профсоюза часто используют Тактику Подрезания для предотвращения бегства своих противников. После этого они отступают и открывают огонь из различных видов оружия или попросту забивают его до смерти инструментами для резки или дробления материала. Кроме того, представители Люцифуга часто используют эту Тактику для того, чтобы помешать чудовищу убежать и выиграть для себя время, в течение которого они смогут понять, относится ли их враг к категории истинных демонов, достоин ли он ритуального жертвоприношения или же это просто ничтожный бес.

Возможные модификаторы: Первичный участник использует клинковое оружие Размером 3 или больше (+1 к проверке основного участника), вторичный участник особенно привлекателен для чудовища – как, например, окровавленный охотник в глазах вампира (+1 к проверке основного участника); монстр обладает Размером 6 или больше (+1 к проверке основного участника); основной участник особенно привлекателен для чудовища (-1 для всех участников); монстр обладает Размером 4 или меньше (-1 к проверке основного участника); оружие первичного участника наносит тупой урон (-2 к

проверке основного участника); маленькое, замкнутое пространство (-3 для всех участников); вторичный участник (участники) имеет более низкую Инициативу, чем основной (-3 для всех участников).

Результаты броска

Полный провал: Атака проходит мимо и задевает другого охотника. Основной участник делает новый бросок (не применяя дополнительных дайсов за броски вторичных участников). Он вычитает Броню своего товарища, но игнорирует его Защиту. Урон наносится в полном объёме.

Провал: Основной участник либо промахивается, либо выпускает оружие из рук. Он не наносит каких-либо повреждений.

Успех: Охотник наносит по одному очку повреждений за успех (тип урона зависит от самого оружия). В дополнение к этому, Скорость создания понижается на три четверти (в случае с двуногими монстрами) или наполовину (в случае с четвероногими). Этот эффект остаётся в силе до тех пор, пока все повреждения от атаки не будут вылечены.

Исключительный успех: Никаких дополнительных эффектов, за исключением ещё большего количества повреждений.

Приобретение: Практический опыт 15, 12 для Профсоюза, 10 для Люцифуга.

Урожай

Требования: *Все:* Интеллект 2, Самообладание 2, Оккультизм 2. *Частично (1):* Оккультизм 4 или 3 со Специализацией на разыскиваемом чудовище (вампиры, оборотни и т.д.). *Частично (1):* Медицина 2 (первичный участник).

Минимум: 3; более 5 налагают штраф -1 на броски всех участников.

Бросок: *Основной:* Самообладание + Медицина. *Вторичный:* Сообразительность + Оккультизм (один второстепенный участник); Сила + Рукопашный бой (все остальные второстепенные участники).

Действие: Мгновенное состязание; жертва сопротивляется проверкой Силы + Рукопашного боя (сопротивление пассивно).

Описание: Идет ли речь о научно-методическом исследовании, мистическом ритуале или просто желании собрать трофеи, охотники часто испытывают необходимость в сборе тканей и органов своих противников. К сожалению, монстры часто меняют облик сразу после смерти. Вампиры рассыпаются в прах, а их кровь и кости становятся сгустками пепла. Погибшие оборотни принимают человеческое обличье, и их кожа наряду с мышцами становится неотличима от тканей любого другого человека.

Тем не менее, данная Тактика предполагает взятие пробы из организма ещё живого (или хорошо сохранившегося) сверхъестественного создания, а потому всё же позволяет охотникам получить нужный образец.

Это сложная Тактика, и она требует хорошей координации и концентрации. По меньшей мере *один* вторичный участник должен успешно заключить жертву в захват (сделав бросок на Силу + рукопашный бой; подробности по захвату одной жертвы несколькими участниками см. стр. 158 основной книги правил). В этот момент другой вторичный участник, который не должен помогать товарищу в захвате, однако должен оставаться достаточно близко к жертве, чтобы наблюдать за процессом, консультирует основного участника касательно дальнейших действий (этот персонаж должен обладать Оккультизмом 4 или 3 со Специализацией на конкретном монстре). После этого основной участник, вооруженный необходимыми инструментами (шприцом, пилой, банкой для хранения образца и т.д.) вырывает нужную часть тела и убирает её в банку. Безусловно, проведение Тактики осложняет нежелание монстра сотрудничать с персонажами. Оно бьётся с охотниками, а потому взятие пробы требует твёрдой, но быстрой руки. Таким образом, сбор подобного “урожая” требует мгновенного состязания.

Организации: Искатели экстремальных развлечений из Эшвудского аббатства используют данную Тактику уже не первое десятилетие в попытке разработать новые и

захватывающие способы использования органов в своих декадентских практиках. Куда более молодая (но и гораздо лучше оснащённая) группа охотников из Коллектива Хирон с самого начала использовала эту Тактику как необходимую операцию для проведения исследовательских работ. В сущности, организация может даже попытаться “окольцевать” некоторых существ и отпустить их на волю, чтобы затем разыскать их и забрать регенерированные органы снова.

Возможные модификаторы: Размер охотника больше размера жертвы (+1 к проверкам соответствующего второстепенного участника), хорошо освещенное место (+1 к проверкам второстепенного участника, выполняющего работу оккультиста, и к броскам основного участника); монстр обнажён (+1 к проверкам основного участника); охотники уже брали образец тела подобного существа ранее (+2 к проверкам основного участника); монстр полностью одет (-2 к проверкам основного участника); второстепенный участник (или участники) имеет более низкую Инициативу, чем основной (-3 для всех участников); образец трудно получить по естественным причинам – как в случае с мозгом, спинномозговой жидкостью, кусочком конкретного органа и т.д. (-5 к проверкам основного участника)

Результаты броска

Полный провал: Охотник, берущий пробу, становится слишком близко к чудовищу, нарушая процесс захвата. Монстр получает возможность пройти пассивную проверку на атаку основного участника, вычитая его Броню, но игнорируя Защиту. Урон наносится в полном объёме.

Провал: Бросок монстра приносит больше успехов, чем проверка основного участника. Охотнику не удаётся взять подходящий образец ткани – слишком много крови проливается на землю или кожа оказывается разодрана в стольких местах, что исследовать её в дальнейшем не уже не получится. Охотники могут попытаться использовать эту Тактику снова, однако попытка потребует от уже участвовавших в её проведении охотников расхода 1 очка Воли.

Успех: Успехи основного участника равны успехам чудовища или превышают их. Охотники берут нужный образец крови, кожи, кости, мышечной ткани или другого материала, принадлежащего организму противника. Охотники могут попытаться взять ещё больше материала в следующем же раунде, однако это требует расхода 1 очка Воли от каждого охотника (что отражает дополнительные усилия по извлечению тканей), а существо получает возможность вырваться из захвата.

Исключительный успех: Успехи основного участника превышают успехи противника и приносят ему исключительный успех. Охотник достаёт желаемый образец, и ячейка получает возможность повторно использовать Тактику в следующем же раунде. В этом случае она выбирает одно из двух: либо охотники не обязаны вкладывать по очку Воли (как в случае со стандартным успехом), либо они обездвиживают монстра так, что он не получает возможности вырваться из захвата.

Приобретение: 16 Практический опыт, 13 для Эшвудского аббатства, 11 для Коллектива Хирон.

Идентификация

Требования: *Все:* Сообразительность 2, Оккультизм 1, Эмпатия 1, Расследование 1. *Частично (1):* Эмпатия 3. *Частично (1):* Оккультизм 3 или 2 со Специализацией на определённом монстре (любой из описанных персонажей может стать основным участником).

Минимум: 2; более 2 наделяют основного участника бонусом +1 за каждого дополнительного охотника.

Бросок: *Основной:* Интеллект + Эмпатия или Оккультизм. *Вторичный:* Сообразительность + Расследование.

Действие: Мгновенное.

Описание: Перед тем, как охота начнётся, персонажам нужна мишень. Эта Тактика позволяет ячейке отличить сверхъестественное существо от нормального человека. Она не помогает охотникам различать категории сверхъестественных созданий как таковых (хотя вполне может дать толчок к дальнейшим исследованиям): ячейка просто получает возможность с уверенностью сказать, что жертва не принадлежит к миру смертных.

Вторичный участник обращает внимание ячейки на жертву, отмечая язык её тела, поведение, привычки и проявления психических отклонений. Он сообщает о своих наблюдениях основному участнику, который выносит общее суждение о цели, обозначая для всей ячейки, считает ли он её сверхъестественной.

Вторичный участник может провести только ограниченное число наблюдений за день. Каждый второстепенный участник может сделать по одному броску за очко Расследования и не более одно – за сцену. Тем не менее, он может и “придержаться” свои наблюдения при себе, позволив основному участнику сделать более точное наблюдение (если тот наберёт больше успехов чем он).

Организации: Ячейки всех ярусов, вне зависимости от конкретной организации, полагаются на эту Тактику как на одну из основных. В конце концов, не следует забывать, что идентификация цели может привести к её убийству.

Возможные модификаторы: Жертва обладает чередой сверхъестественных “симптомов” наподобие аллергии на солнечный свет, отсутствия отражения, явных ограничений в поведении или питании, бессознательного воздействия на эмоции смертных и т.д. (+3 к проверкам вторичных участников); жертвой является оборотень (+2 к проверкам вторичных участников); жертва одержима духом, призраком или другим эфемерным созданием (+2 к проверкам вторичных участников); второстепенный участник говорит с жертвой в момент активации Тактики (+2 к проверкам соответствующих охотников); охотник обладает Преимуществом *Потустороннее чувство*, а жертва подходит под конкретный тип целей, которые регистрирует эта способность (+2 к соответствующему охотнику); охотники уже сталкивались с подобным созданием ранее (+1 для всех участников); охотники никогда не сталкивались с подобным созданием (-1 для всех участников); целью является маг (-1 к проверкам вторичных участников); цель практически (или вообще) не обладает сверхъестественными симптомами – как, например, в случае с родственниками оборотней, прислужниками вампиров и магами (-2 к проверкам вторичных участников); жертвой становится самый обычный человек, не являющийся частью сверхъестественного мира (-2 к проверкам вторичных участников), основной участник не видит жертвы (-3 к проверке основного участника).

Результаты броска

Полный провал: Ячейка принимает обычного человека за монстра, монстра – за нормального человека или одно чудовище за совершенно другое. Даже в последнем случае охотники сталкиваются с непредвиденными (и достаточно пагубными) результатами: предположим, что охотники принимают бледного мага, одетого в чёрную робу с капюшоном, за вампира, после чего пытаются ворваться в его дом при солнечном свете. Они полагают, что жертва спит – но что, если это не так?

Провал: Основной участник оказывается не в состоянии сделать окончательный вывод. Ячейка может провести Тактику снова, начиная с нуля.

Успех: Основной участник вполне корректно определяет, является ли жертва сверхъестественным существом. Обратите внимание, что понятие “сверхъестественное существо” охватывает весьма и весьма широкий диапазон – в дополнение к настоящим монстрам, таким как оборотни и вампиры, данная Тактика может также помочь охотникам распознать других смертных, обладающих Преимуществом *Потустороннее чувство* (см. стр. 109 основной книги правил). А потому охотникам рекомендуется провести дальнейшее расследование сущности своей жертвы, чтобы не лишить жизни невинного человека.

Исключительный успех: Основной участник не только правильно распознаёт сущность жертвы, но и наделяет всю ячейку бонусом +1 к проведению первой же Тактики или первого же исследования, направленного против жертвы.

Приобретение: Практический опыт 15, 12 для любого содружества, 10 для любой структуры.

Исследование

Требования: *Все:* Сообразительность 2, Образование 2. *Частично (1):* Образование 2 или Компьютер 2. *Частично (1):* Наука 3.

Минимум: 2 или более.

Бросок: *Первичный:* Интеллект + Наука. *Вторичный:* Сообразительность + Скрытность.

Действие: Продолжительное (каждый бросок отражает один раунд изучения).

Описание: Для того, чтобы победить (или использовать в своих целях, или даже спасти) чудовищ, охотники часто пытаются больше о них узнать. Данная Тактика позволяет охотникам собрать все необходимые данные, используя самые разные методы. Фотографии, звукозаписи, тепловидение – всё это может быть использовано для изучения монстров, хотя обычно охотники используют данную Тактику для проведения более сложных научных изысканий. Измеряя, насколько быстро монстр выходит из неподвижного положения, они могут сделать предположение о функционировании его надпочечников и прочности тела. Изучая, как быстро он реагирует на внешние раздражители, они могут сделать вывод о его сенсорном аппарате. Использование этой Тактики часто только выигрывает от проведения длительных операций, однако, имея необходимое оборудование под рукой, охотники могут получить нужные данные и на лету.

Рассказчик должен решить, как представить игрокам полученные их персонажами данные. Если он просто скажет игрокам, что монстр “сильнее человека того же размера”, это может не показаться им хоть сколько-нибудь полезным. Однако если он сообщит, что “монстр обладает пятым уровнем Силы”, игроки могут найти эту информацию стоящей. Конечно, игроки и охотники в данном случае получают несколько разные сведения. Например, Рассказчик может сказать что-нибудь наподобие: “Основываясь на полученных данных, можно вполне уверенно предположить, что это создание в силах сорвать дверь с петель без какого-либо труда. С точки зрения игромеханики оно обладает 5 или 6 уровнем Силы”. Некоторым игрокам не нравится включать в обсуждение вообще какие-либо игромеханические понятия, а потому в таких группах Рассказчик может и вовсе избежать упоминания соответствующих характеристик.

Вторичные участники прячутся неподалёку от монстра, снимая показания, активируя камеры и создавая различные стимулы, вынуждающие монстра обнаружить реакцию. Основной участник интерпретирует эти данные, внося поправки в информацию, зарегистрированную техническими средствами, если таковые имеются. Равным образом, он может руководить действиями вторичных участников.

Измерения могут проводиться на протяжении множества раундов, однако если жертва получает повод заподозрить неладное или если кто-либо из вторичных участников проваливается бросок на Сообразительность + Скрытность, Рассказчик может сделать за монстра пассивный бросок на Сообразительность + Самообладание. В случае успеха монстр замечает охотника, провалившего проверку на Скрытность, и может напасть на него или бежать прочь – в зависимости от того, что он сам считает необходимым.

Обратите внимание, что измерения могут продолжаться даже во время схватки с чудовищем, если по крайней мере один второстепенный участник всё ещё сохраняет возможность поставлять данные основному.

Организации: Представителям Нуль Мистериис пришлось бы куда тяжелее на тропе Бдения, если бы организации не был известен этот научный метод. В сущности, всё их

общество посвящает усилия сбору данных о сверхъестественном мире, даже если научность их деятельности порой может быть поставлена под сомнение: как, например, в случае с определением аур по фотографиям или изучении феномена электронного голоса. Хотя нельзя отрицать, что в Мире Тьмы эти методы могут иметь определённый смысл. Коллектив Хирон также часто использует Тактику измерения и оценки чудовищ для выявления потенциальных ресурсов, позволяющих им создавать новые образцы Тауматехнологии.

Возможные модификаторы: По крайней мере час времени был проведён в приготовлении пищи для монстра (+3 к проверкам основного участника); самое современное оборудование (от +1 до +3 к проверкам основного участника), вторичные участники общаются с основным посредством текстовых сообщений или иным бесшумных методов коммуникации (+2 к проверкам вторичных участников), вторичные участники общаются с основным при помощи радиогарнитуры (+1 к проверкам вторичных участников); ячейка уже проводила исследования относительно этого типа монстров (+1 к проверкам основного участника), охотники общаются посредством обычной речи (-2 к проверкам вторичных участников); монстр вступает с охотниками в бой (-2 к проверкам основного участника), слабое или устаревшее оборудование (от -1 до -3 к проверкам основного участника).

Результаты броска

Полный провал: Полученные данные приводят охотников к опасному заблуждению. Если ячейка сталкивается с этим или похожим монстром, не доведя Тактику до успешного завершения, Рассказчик получает запас из 10 штрафных дайсов. Они могут быть распределены между охотниками во время их первого столкновения с этим монстром в любой комбинации, которую Рассказчик считает верной. Тем не менее, каждый штраф применяется только раз. Например, Рассказчик может применить -5 против одной атаки охотника, -2 против попытки другого охотника спрятаться и -3 против попытки их товарища покинуть поле боя.

Провал: Охотники не получают хоть сколько-нибудь значимой информации. Возможно, данные просто не имеют практической пользы, а возможно, сбой в техническом устройстве не позволяет зарегистрировать по-настоящему важные проявления способностей монстра.

Успех: Охотники получают важные данные о чудовище. Позже они получают возможность проанализировать их (для этого требуются по крайней мере три часа постоянной работы), после чего у них появляется запас дайсов, равный удвоенному количеству успехов, полученных благодаря проведению Тактики. Охотники могут использовать эти дайсы в любой комбинации в ходе противостояния этому (и только этому) существу.

Исключительный успех: Никаких бонусов за исключением внушительного числа успехов.

Приобретение: Практический опыт 14, 11 для Нуль Мистериис, 9 для Коллектива Хирон.

Моральная поддержка

Требования: *Все:* Решительность 2, Эмпатия 1. *Частично (1):* Внушительность или Манипулирование 3, Эмпатия 2 (основной участник).

Требуется: 2 или более.

Бросок: *Первичный:* Манипулирование или Внушительность + Эмпатия. *Вторичный:* Сообразительность + Экспрессия.

Действие: Мгновенное.

Описание: Монстры способны оторвать человеку руку или прокусить ему горло, однако по-настоящему страшны те чудовища, которые обладают навыками контроля над чувствами и даже мыслями смертных. Охотникам уже давно известно, что многие

обитатели Мира Тьмы способны на такого рода вещи – некоторые даже вызывают кратковременную потерю памяти одним лишь своим присутствием. А потому они надеются, что Тактика моральной поддержки, проведённая *до* атаки на психику смертных, предоставит ячейке хотя бы какую-нибудь защиту от сверхъестественного контроля.

Вторичные участники обмениваются ободряющими словами и знаками поддержки, напоминая друг другу, зачем они вообще идут на подобный риск. Затем основной участник произносит несколько слов, адресованных всей ячейке: это может быть последний совет, повторение плана или простое наставление “отправить ублюдков в Ад”.

Охотникам куда легче идти вперёд, навстречу опасности, когда они знают, что каждый из членов ячейки приглядывает за спиной другого. Хотя это чрезвычайно ненадёжный метод предотвращения инфильтрации в разум охотников или даже менее очевидных манипуляций их чувствами, трудно поспорить с тем, что даже такая поддержка лучше, чем ничего. Тем не менее, обратите внимание, что Моральная поддержка нисколько не помогает преодолевать существующие манипуляции с разумом смертных. Если вампир уже поймал охотника и сделал ему гипнотическое внушение, эта Тактика ничего не способна сделать для устранения или ослабления этой формы психического контроля. Охотник получает защиту только от новых ментальных или эмоциональных атак, однако он не способен избавиться от уже существующего контроля при помощи этой Тактики.

Организации: Моральная поддержка регулярно используется представителями всех содружеств, структур и даже простых ячеек.

Возможные модификаторы: Охотники держатся вместе уже более года без каких-либо перестановок в личном составе (+5 для всех участников); охотники держатся вместе уже более шести месяцев без каких-либо перестановок в личном составе (+3 для всех участников), охотники держатся вместе уже более трёх месяцев без каких-либо перестановок в личном составе (+1 для всех участников), последняя встреча со сверхъестественным принесла ячейке победу (+1 для всех участников); основной участник считается признанным лидером ячейки (+1 к проверкам основного участника); последняя встреча ячейки со сверхъестественным миром окончилась поражением (-1 для всех участников); основной участник не заслужил признания в качестве лидера группы (-1 к броскам основного участника), в прошлом месяце погиб один из членов ячейки (-3 для всех участников, штрафы складываются), за последний месяц один из членов ячейки стал монстром или предал своих товарищей (-5 для всех участников, штрафы складываются).

Результаты броска

Полный провал: Ячейка деморализована. Каждый участник теряет очко Воли, а все броски на активацию Тактик переносят штраф -2 в течение следующих 24 часов.

Провал: Ячейке не удаётся консолидировать свои действия, какой бы ни была причина. Охотники не получают какой-либо специальной защиты от психических атак.

Успех: На протяжении всей следующей сцены успехи, полученные основным участником, добавляются к характеристикам сопротивления всех членов ячейки в целях противодействия психическому и эмоциональному воздействию со стороны чудовищ. Так, например, если основной участник получает три успеха, а в следующей сцене вампир пытается захватить контроль над сознанием одного из членов ячейки, то вместо стандартного броска на Решительность соответствующий игрок проходит проверку Решительности +3.

Исключительный успех: Аналогично простому успеху. Кроме того, персонажи настолько вдохновляются словами основного участника, что буквально горят желанием броситься в бой. Каждый из них восстанавливает по очку Воли.

Приобретение: Практический опыт 13, 10 для содружества, 8 для структуры.

Сеть

Требования: *Все:* Сообразительность 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 1. *Частично (1):* Атлетика 3 или 2 со Специализацией на метании, использовании лассо или кнута

(второстепенный участник). *Частично (1)*: Выживание 3 или Выживание 2 со Специализацией на узлах (основной участник).

Минимум: 3 или более.

Бросок: *Основной:* Ловкость + Выживание. *Вторичный:* Сила + Атлетика (один второстепенный участник); Сила + Рукопашный бой (все другие второстепенные участники).

Действие: Мгновенное.

Описание: Данная Тактика служит для захвата монстров живьём (или в относительно целом виде). Тактика не всегда требует использования сетей. Некоторые группировки охотников пользуются прочными верёвками, цепями, наручниками, пластиковыми замками или другими устройствами, предназначенными для удержания пленника на месте. Использование данной Тактики не мешает чудовищам менять форму, чтобы выскользнуть из сети, однако при встрече с созданиями, лишёнными подобных возможностей, данная Тактика может обеспечить охотников превосходным способом окончить противостояние нелетальным образом.

Для того, чтобы привести Тактику в действие, один из вторичных участников бросает сеть, верёвку либо другое приспособление, предназначенное для удержания монстра на месте (Ловкость + Атлетика - Защита противника). Другие вторичные участники спешат как можно быстрее сбить монстра на землю (Сила + Рукопашный бой), в то время как основной участник закрепляет замки в стратегических местах, стараясь помешать монстру высвободиться. Хотя чудовище может пытаться выскользнуть из сети (см. ниже), охотники получают возможность наносить ему смертельный удар (см. стр. 168 основной книги правил).

Организации: Лоялисты Туле гораздо чаще стремятся захватить чудовище в плен для проведения экспериментов, допросов или простых наблюдений, чем уничтожить его на месте (хотя, разумеется, и из этого правила существуют свои исключения). Представители Люцифуга также нередко полагаются на эту Тактику, поскольку хотят быть уверены, что создание, которое они пытаются отправить в Ад, не находится на их стороне.

Возможные модификаторы: Монстр не ожидает атаки, как это описано на стр. 151 основной книги правил (+3 к проверкам вторичных участников); высококачественные материалы для связывания (+1 до +3 к проверкам основного участника); монстр обладает влажным, слизистым или гладким телом (-2 для всех участников); вторичный участник (или участники) обладают более низкой Инициативой, чем основной (-3 для всех участников).

Результаты броска

Полный провал: Монстр вырывается из захвата и может сделать пассивный бросок атаки против любого одного из охотников, учитывая его Броню, но игнорируя Защиту. Приспособление для связывания либо разрушается, либо теряет хваткость, а потому не может быть использовано во второй раз. С другой стороны, монстр может сознательно притворяться надёжно связанным, но вырваться в любую удобную минуту.

Провал: Основной участник не в состоянии связать монстра, и противник может попытаться вырваться при ближайшем действии. Если ячейка планирует завершить Тактику, один из вторичных участников должны посвятить полное действие собиранию приспособлений для связывания (Ловкость + Кража), после чего основной участник может попробовать связать монстра снова (но без дополнительных дайсов, полученных от других персонажей).

Успех: Монстра удаётся надёжно связать. Он может попробовать высвободиться, сделав бросок на Силу + Атлетику или Ловкость + Кражу со штрафом, равным успехам основного участника. Если монстр использует бросок Силы + Атлетики (пытаясь разорвать сеть), он должен нанести хотя бы одно очко повреждений Структуре верёвки (или иного приспособления для связывания; см. правила по разрушению предметов на стр. 136 основной книги правил). Если монстр использует Ловкость + Кражу (пытаясь

выскользнуть из верёвок), игроки делают бросок на Сообразительность + Самообладание против проверки чудовища. Если успехи хотя бы одного игрока превышают сумму успехов монстра, охотник замечает попытку бегства и может предпринять соответствующие меры (атаковать монстра, закрепить узел и т.д.).

Исключительный успех: Никакого дополнительного эффекта. Успехи служат наградой сами по себе.

Приобретение: Практический опыт 15, 12 для Лоялистов Туле, 10 для Люцифуга.

Досье

Требования: *Все:* Интеллект 2, Скрытность 1, Расследование 1. *Частично (1):* Образование 3 (основной участник). *Частично (1):* Расследование 2. *Частично (1):* Компьютер 2.

Минимум: 2 или более.

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

Действие: Мгновенное состязание; жертва сопротивляется при помощи Сообразительности + Скрытности (сопротивление *не* обладает пассивным характером).

Описание: Большинство монстров некогда были людьми. Это означает, что у них были материалы, свидетельствующие о их личности, всевозможные сертификаты и номера социального страхования. У некоторые были даже судимости. Такие чудовища практикуют уничтожение всяких следов своего бывшего существования, однако, узнав, кем был (или является до сих пор) противник ячейки, охотники могут получить колоссальное преимущество перед своей будущей жертвой.

Для того чтобы это сделать, охотники чаще всего прибегают к составлению подробного досье на противника, стараясь докопаться до его прошлого. Тем не менее, это требует проведения “полевого расследования”. Вторичный участник делает бросок на Сообразительность + Расследование. Это мгновенное действие, которое может быть предприниматься по нескольку раз за главу, из сцены в сцену. За день охотник может сделать по одному такому броску за очко Расследования (с уже обозначенным ограничением на один бросок за сцену). Он может сохранить лучший результат, выждав удобный момент для добавления этого результата к броску основного участника.

Если чудовище понимает, что за ним наблюдают, или просто всегда ведёт себя так, словно за ним ведётся слежка (многие монстры действительно отличаются редкой параноидальностью), броски вторичного участника сопоставляются с проверкой Сообразительности + Скрытности со стороны чудовища. Вторичный участник должен получить равное или большее число успехов, чем монстр, иначе противник заметит охотника и получит возможность напасть на него, позвать на помощь своих товарищей или предпринять любое другое действие, целесообразное в данном случае.

После того как вторичный участник набирает достаточное количество данных, основной участник делает бросок на Интеллект + Образование с целью синтеза полученной информации и составления досье. Для завершения этой задачи хотя бы один охотник должен обладать Расследованием 2, а также хотя бы один должен владеть Компьютером 2 (если основной участник сам обладает этими характеристиками, он вполне может составить досье и без сторонней помощи). Закончив профилирование жертвы, ячейка получает возможность отслеживать монстра практически безо всяких трудов.

Организации: Сеть Зеро всегда отличалась редкой заинтересованностью в наблюдении за чудовищами, предпочитая слежку открытым боевым действиям. А потому данная Тактика позволяет им вести наблюдение за любыми чудовищами в их районе. Опергруппа: Валькирия, официально обязанная составлять общественные протоколы, всегда нуждается в фактах, свидетельствующих о том, кем на самом деле является их

противник, поскольку лишь после этого агентам структуры дозволяется перейти к его ликвидации.

Возможные модификаторы: Участник ячейки обладает контактами в полиции или правительстве (+2 к проверке основного участника); монстр оставил свидетельства своей прошлой жизни на бумаге, будь это свидетельство о рождении, кредитная карта или что-либо другое (+2 к проверке основного участника), кто-то из членов ячейки обладает Компьютером 3 или выше (+1 к проверке основного участника); монстр не проживал в этой области (-1 к проверке основного участника); монстр не поддаётся попыткам фотографирования (-2 для всех участников); монстр родился в другой стране (-2 для всех участников); монстр никогда не был человеком или не обладает официальной социальной документацией (-4 к проверке основного участника).

Результаты броска

Полный провал: Основной участник неправильно идентифицирует монстра, однако считает, что дело обстоит совсем наоборот. Ячейка может напасть не на ту жертву или, возможно, просто начать длительную череду ненужных расследований, потратив время впустую.

Провал: В досье закрадываются ошибки. Оно вводит охотников в заблуждение. Использование такого досье для изучения личности монстра не даёт никаких бонусов и только увеличивает время, необходимое для исследований, наполовину (то есть бросок, требующий 30 минут исследования, занимает уже 45).

Успех: Основному участнику удаётся собрать достаточно информативное досье на противника. Ячейка может начать исследование монстра (см. стр. 55 основной книги правил), стараясь понять, с кем им приходится иметь дело и какой была биография монстра. Ячейка добавляет к проверкам исследования бонус, равный успехам основного участника.

Обратите внимание, что это не позволяет охотникам обнаруживать информацию, которая нигде не была записана или никому не известно. А потому, даже если местный предприниматель одержим духом, подталкивающим его на поедание человеческой плоти, охотники смогут узнать это лишь в том случае, если информация о его пагубной страсти была хоть где-нибудь сохранена.

Исключительный успех: В дополнение к огромному бонусу на проверки исследования, время, необходимое для проведения таких исследований, уменьшается на треть (например, до 20 минут вместо 30).

Приобретение: Практический опыт 14, 11 для Сети Зеро, 9 для Опергруппы: Валькирия.

Пронзание

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

Минимум: 3 и более; 4 или более даруют +1 дайс к проверке второстепенных участников, однако более 5 налагают штраф -1 на проверку основного участника.

Бросок: *Основной:* Сила + Холодное оружие. *Вторичный:* Сила + Рукопашный бой; Сообразительность + Медицина (второстепенный участник, обладающий Медициной 1).

Действие: Мгновенное.

Описание: Пожалуй, самый знаменитый образ охотника на чудовищ запечатлевает фигуру смертного, пробивающего колом сердце вампира. На протяжении многих лет организации смертных экспериментировали с арбалетами, деревянными “пулями” и другими аналогичными методами погружения древесины в сердце чудовища, однако ни один из этих экспериментов не дал лучшего результата, нежели проверенный метод сбивания монстра с ног и пронзание его грудной клетки при помощи кола – порой даже способного пробить защитные приспособления, закрывающие сердце чудовища.

Эта Тактика работает и в случае с другими монстрами, не ограничиваясь одним лишь истреблением вампиров, однако в целом именно борьба с кровососами приносит наиболее стабильный эффект при использовании деревянного кола.

Вторичные участники хватают жертву и стараются удержать её (Сила + Рукопашный бой – Защита чудовища). Затем один из вторичных участников делает бросок на Сообразительность + Медицину, показывая основному участнику, куда наносить удар (если основной участник обладает Медициной 2 или более, эта часть Тактики может быть проигнорирована, поскольку человек с колом сам понимает, куда направить удар). Основной участник поднимает кол над сердцем чудовища, после чего загоняет его глубоко в тело монстра ударом молотка.

Организации: Эшвудское аббатство может похвастаться многолетней практикой употребления крови вампиров, и его члены нередко пользуются этой Тактикой просто из-за её стильной викторианской истории. Некоторые ячейки намеренно парализуют вампира ударом кола, чтобы затем оставить его на месте. Такие охотники наслаждаются самим фактом смены ролей между хищником и добычей. Часто используют эту Тактику и представители Маллеус Малефикарум, которые дополняют её последующим обезглавливанием вампира или попытками напичкать его пасть головками чеснока (само собой, если голова не превратится в золу сразу после уничтожения монстра).

Возможные модификаторы: Кол закалён или сделан из прочной древесины (+2 к проверке основного участника); кол сделан из гнилой или шаткой древесины (-2 к проверке основного участника); вторичный участник (участники) имеет более низкую Инициативу, чем основной (-3 для всех участников); бросок на Сообразительность + Медицину оканчивается неудачей (-3 к проверке основного участника); сердце чудовища находится в неожиданном месте (-3 к проверке основного участника).

Результаты броска

Полный провал: Монстр успевает пошевелиться, и острие кола соскальзывает, задевая другого охотника. Основной участник делает второй бросок на атаку (без дополнительных дайсов, полученных от вторичных участников), учитывая Броню своего товарища, но игнорируя его Защиту. Урон наносится в полном объёме. В качестве альтернативной возможности Рассказчик может решить, что монстр успевает перехватить кол в руке основного участника и теперь может либо сделать пассивный бросок атаки против этого охотника, либо укусить одного из охотников (вероятно, начав пить его кровь).

Провал: Охотник не в состоянии пробить грудную клетку. Он может повторить эту попытку в следующем раунде, однако монстр попытается вырваться из захвата прежде, чем это случится (см. стр. 158 основной книги правил).

Успех: Монстр получает один уровень повреждений за каждый успех (летальный для вампиров, но аггравированный в случае с живыми существами – кол в сердце почти всегда приводит к гибели жертвы). Вампиры погружаются в состояние паралича до тех пор, пока кол не будет извлечён из их тела.

Исключительный успех: Дополнительные повреждения служат полноценной наградой сами по себе.

Приобретение: Практический опыт 14, 11 для Эшвудского аббатства, 9 для Маллеус Малефикарум.

Экипировка

Охотники нуждаются во всех преимуществах, до которых они только могут добраться. Одним из таких преимуществ становится всевозможное оборудование, облегчающее им охоту на монстров. Ниже описаны некоторые образцы оборудования, которое может помочь персонажу, идущему по тропе неусыпного Бдения.

Общие приспособления

Ниже приведён список общей экипировки, которую персонаж может взять с собой на охоту. Каждый образец сопровождается описанием самого приспособления и правил его использования, которые помогают игроку представить, какой эффект тот или иной механизм сможет оказать на Бдение его персонажа.

Таран

Прочность 3, Размер 3 или 5, Структура 6 или 8, Стоимость •• или •••

Инструмент для вторжения, работающий по тому же принципу, что и осадные орудия далёкого прошлого, предназначенные для пробоя замковых дверей. Современный таран представляет собой закалённый стальной цилиндр с амортизирующими захватами. Более лёгкие модели предназначены для одного человека, который приобретает бонус +3 к показателю Силы + Выносливости в случае с выбиванием двери. Более крупные модели (•••) требуют от двух до четырёх человек (в зависимости от Размера) и позволяют охотникам применять правила для работы в команде (см. стр. 134 основной книги правил). Вторичные участники делают бросок на Силу + Выносливость. Каждый успех добавляет по бонусному дайсу к проверке Силы + Выносливости первичного участника. Все эти успехи добавляются к базовому рейтингу урона 4, которым обладает таран.

Люминол (1 баллончик)

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •

Этот аэрозоль содержит химический реагент люминол, резонирующий с металлами в человеческой и животной крови. Охотнику достаточно просто распылить его на ковёр, одежду или любое другое покрытие, и выключить свет. Химические вещества вступают во взаимодействие с минералами даже в случае с небольшими пятнами крови, вызывая синее люминесцентное свечение, сохраняющееся около 30 секунд. Кроме судебно-медицинских экспертов, данное средство активно используют охотники, преследующие раненую добычу. Неудивительно, что охотники на чудовищ также могут приспособить люминол к своим целям (получив бонус +1 или +2 к попыткам отслеживания или преследования раненой жертвы, в зависимости от объёма пролитой крови). Даже такая область, которая была тщательно очищена от видимых пятен крови, обычно сохраняет достаточное количество следов, чтобы активировать химический состав данного вещества. Тем не менее, возможно и возникновение ложных результатов: люминол реагирует и на другие вещества, кроме крови, включая растительные ферменты, медь, железо, мочу и фекалии как людей, так и животных, а также бытовые отбеливатели (а потому попытка очистить кровь с пола вполне может скрыть за слоем отбеливателя пятна пролитой крови). Помимо того, что персонажи получают ключ к обнаружению противника (как, например, в случае с пятнами крови, рассеянными по пальто серийного убийцы), спрей может обеспечить ячейку бонусом +1 бонус к соответствующим проверкам Расследования. Тем не менее, химическое воздействие может мешать другим типам химического тестирования, что налагает штраф -1 на дальнейшие проверки наличия крови, проводимые с помощью химических веществ. Если игрок собирается покрыть спреем крупную территорию, Рассказчик может потребовать от него проверки на Ловкость + Сообразительность. Каждый успех предоставит возможность исследовать один квадратный фут означенной территории.

Мешок для трупа

Прочность 2, Размер 5, Структура 7, Стоимость ••

Несмотря на название, далеко не каждый случай использования этого жуткого приспособления связан с транспортировкой покойников. Будучи складным, герметичным, водонепроницаемым, беспористым контейнером, способным вмещать до 250 фунтов, такой мешок может стать вполне удобным подспорьем и для перевозки или хранения чего-нибудь совершенно естественного. Некоторые даже оснащены ручками, позволяющими с меньшим трудом носить мешок с собой, что предоставляет охотнику бонус +1 к Силе + Выносливости в том случае, если персонаж пытается поднять вес, который обычно не входит в список того, что он действительно способен взвалить на плечи (см. стр. 47 основной книги правил). Кроме того, мешок позволяет прятать внутри и живых противников: учитывая, что молнию невозможно передвинуть, находясь в самом мешке, при попытке выбраться противник должен нанести повреждения, превышающие Прочность мешка. Такая атака проходит со штрафом -2 из-за тесного пространства. Кроме того, жертва, находящаяся в контейнере, неспособна применять Защиту. Однако ещё более суровой и страшной угрозой, нежели ограниченное пространства, является сравнительно небольшое количество кислорода внутри мешка. Коль скоро контейнер обладает герметичным характером, персонаж, оказавшийся внутри, может сохранять сознание лишь на протяжении того времени, в течение которого он способен обходиться без кислорода (см. правила по задержке дыхания на стр. 48 основной книги правил).

Цифровой аудиорегистратор

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость от • до ••

Благодаря отсутствию движущихся частей и плёнок, которые могли бы порваться или запутаться, цифровые аудиорегистраторы всё больше набирают популярность в качестве медаиносителей, способных записывать звуки во время полевых работ. Высококачественные модели предлагают своим владельцам возможность зарегистрировать более 100 часов записи, в то время как недорогие, сугубо потребительские версии обеспечивают их лишь двумя или, возможно, пятью часами активной работы. Большинство из них достаточно малы, чтобы их можно было легко спрятать от посторонних глаз, держать в кармане или привязать к одежде, освободив руки. Некоторые охотники носят их с собой в активированном состоянии, с тем чтобы по возвращении с миссии они (или их товарищи) смогли бы прослушать запись с целью обнаружения событий, воспоминания о которых были извлечены из сознания самих охотников сверхъестественными методами. Поскольку данные, полученные цифровым аудиорегистратором, могут быть загружены на компьютер для дальнейшей обработки, первоначально неслышные звуки иногда могут быть выявлены или усилены отдельно от остальной части записи: для этого требуется бросок на Интеллект + Компьютер; охотник получает бонус +1 в том случае, если владеет профессиональной моделью аудиорегистратора; штрафы зависят от слабости звучания (-1, если это был шёпот, -2 или больше, если звук был ещё слабее) и шума окружающей среды (0 в абсолютно тихой комнате, -1 в случае с разговорами на заднем плане, -3 в случае с движением автомобилей в окрестностях). Каждый успех позволяет охотникам расслышать по пять секунд ранее нераспознанных звуков.

Клейкая лента

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •

Утилитарную ценность клейкой ленты трудно переоценить. Рулон такой ленты может быть использован для того, чтобы провести срочный ремонт, залатать утечку, улучшить сцепление в структуре оружия или другого инструмента, отметить конкретное место или предмет, оставить след на незнакомой территории и даже удержать монстра на месте (либо связать его смертных прислужников, пока ячейка разбирается с их повелителем). В

тех ситуациях, в которых использование клейкой ленты может оказаться уместным, охотники получают от +1 до +2 дайсов на соответствующие проверки. Некоторые способы применения ленты требуют владения Ремеслом, включая ремонт предметов или установку ловушек (см. стр. 253; дополнительные манипуляции с оружием требуют проверки на Сообразительность + Ремесло). Если только лента не становится чрезвычайно важным компонентом строительства или ремонта, отремонтированные предметы (или оружие, превращённое в смертоносную ловушку) работают только определённое количество раз, равное полученным успехам. После этого лента изнашивается или попросту рвётся. Персонаж, связанный с помощью клейкой ленты, может вырваться на свободу или выскользнуть из неё, сделав продолжительный бросок на Выносливость + Силу со штрафом -3. Он должен накопить число успехов, превышающее Структуру ленты (Прочность 1 + Размер, отражающий объём использованной ленты). Каждый бросок отражает один раунд взаимодействия с лентой – с целью её разрыва или ослабления. Полный провал означает, что персонаж не способен освободиться до окончания сцены.

Затычки для ушей

Прочность 1, Размер 0, Структура 1, Стоимость •

Некоторые монстры опасны клыками или когтями, способными разорвать тело охотника на куски за считанные секунды. Другие предпочитают атаковать разум своих противников. Порой случается так, что охотник сам оборачивается против своих товарищей, поддавшись гипнотической силе противника. Одним из наиболее распространённых способов сопротивления этой угрозе считается использование ушных затычек, позволяющих своему носителю игнорировать гипнотические попытки противника. Само собой, эта стратегия оставляет охотника безо всякой возможности слышать и что-либо ещё. Некоторые ячейки охотников специально разрабатывают язык жестов или другие способы коммуникации, позволяющие эффективно работать даже в тех ситуациях, когда один или несколько членов команды работают “в тишине”. Другие используют эту тактику просто в качестве меры предосторожности, когда им поручают охранять или допрашивать монстра (в таком случае сам дознаватель не носит затычек, однако все остальные охотники, находящиеся в помещении, пользуются ими для обеспечения своей безопасности). Персонаж, использующий затычки, обязан делать пассивный бросок на Сообразительность + Самообладание со штрафом -3 всякий раз, когда пытается услышать какой-либо звук, по громкости превышающий крик. Менее громкие звуки его ухо попросту не регистрирует. Шумоподавляющие наушники (Стоимость ••), излучающие “белый шум”, устраняют весь звук из внешних источников, а потому обладает тем же эффектом за исключением того обстоятельства, что они налагают штраф -4 вместо -3. Тем не менее, такие наушники предоставляют охотнику возможность застать противника врасплох: некоторые монстры настолько привыкли полагаться на немедленное послушание со стороны смертных, что у охотника появляются несколько бесценных секунд, в течение которых он может действовать, как ему заблагорассудится (включая мгновенное отступление). Если затычки достаточно малы, чтобы полностью поместиться в ухо охотника, монстр, пытающийся разглядеть их, обязан успешно пройти проверку Сообразительности + Самообладания.

Детектор электромагнитного поля (ЭМП)

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •

Доступное для приобретения даже через хозяйственные магазины и лавки для любителей электроники, это портативное устройство способно измерять электромагнитное поле электроприборов, линий электропередачи и других аналогичных источников. Некоторые из них также оборудованы специальными приспособлениями, позволяющими засекать радиоволны, микроволны и другие типы электромагнитной активности. Изначально этот прибор был задуман как инструмент для электриков,

инженеров и других специалистов. Тем не менее, со временем наличие детектора стало достаточно распространённым явлением среди “охотников за привидениями”, полагающими, что призраки могут являться частью электромагнитного поля (см. ниже врезку “Охота на привидений”). Также охотники могут использовать детектор для обнаружения электрической активности в таких местах, в которых её быть попросту не должно (как в случае с “заброшенной” хижиной, которая оказывается подозрительно оборудованной для одинокого дома в лесу), или для поиска спрятанного электронного оборудования. Способность разобраться в показаниях детектора (за рамками простого ответа на вопрос, присутствует ли в округе электромагнитная активность) требует определённого опыта обращения с электроникой.

Охота на привидений

Призраки, материализовавшиеся на физическом уровне, *не* провоцируют возникновения температурных или электромагнитных аномалий одним лишь своим присутствием, однако некоторые из их способностей (Нумина) способны привести и к подобным феноменам (иногда – в качестве непосредственного результата, а иногда – в форме побочного эффекта). Кроме того, призраки способны вызывать такие явления, когда они переходят из состояния Сумрака в материальный мир и наоборот либо когда они получают очки Эссенции.

В такой ситуации Рассказчик делает бросок на Могущество + Грацию призрака. Каждый успех вызывает один скачок на диаграмме теплового или электромагнитного детектора (разумеется, если подобный прибор вообще был направлен в сторону призрака в данный момент). Некоторые аномалии, включая феномен “холодных пятен”, о котором рассказывают некоторые оккультисты, могут сохраняться до окончания сцены, позволяя регистрировать их уже после того, как привидение двинулось дальше.

Даже материализовавшийся призрак не обладает достаточно плотным телом, чтобы его можно было засечь при помощи детектора движения, однако Рассказчик может решить, что мимолетного возмущения материи при движении призрака достаточно, чтобы спровоцировать срабатывание детектора при одном или нескольких успехах в пассивной проверке Могущества + Грации. Рассказчикам предлагается разрабатывать и другие правила по обнаружению привидений: если охотники знают, что в помещении что-то присутствует, но они не способны это увидеть, то эта сцена может запомниться куда больше, чем та, в которой охотники просто не будут знать, присутствует ли кто-нибудь в комнате вообще.

Не используя соответствующих Нумина, материализовавшиеся привидения способны издавать только малейшие звуки. Этот шум может быть зарегистрирован некоторыми запоминающими устройствами, особенно в случае с обработкой сигнала на компьютере. Этот эффект известен исследователям паранормального мира как феномен электронного голоса (ФЭГ). Мало кто среди призраков создаёт ФЭГ, если только сознательно не решит его активировать, однако некоторые генерируют этот феномен просто в качестве части неведомого ритуала, который они повторяют на протяжении множества лет после смерти. Духи обладают похожими качествами за тем исключением, что далеко не все из них способны материализоваться на физическом уровне. Тем не менее, некоторые обитатели Сумрака напрямую влияют на материальный мир одним лишь своим присутствием (так, например, появление духа огня может сделать температуру в комнате аномально высокой).

Электронный усилитель звука

Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Стоимость ••

Известный под чередой различных наименований, этот прибор для “волшебного усиления звука” фактически играет роль звукоусиливающего микрофона, который улавливает шум на расстоянии до 50 метров. Слушатель просто нацеливает прибор на

источник звука и прослушивает его через пару наушников. Устройство несколько неразборчиво в том, что именно оно улавливает; если только действие не происходит в относительно бесшумной локации, от охотника требуется успешный бросок на Сообразительность + Ловкость (или соответствующий Навык) для расположения микрофона под нужным углом (если цель начинает двигаться, охотник делает новый бросок). Штрафы могут колебаться от -1 в городском парке до -4 на оживленной станции метро. Барьер между слушателем и целью требует от пользователя успешной проверки на Сообразительность + соответствующий Навык (например, Ремесло или Расследование). В случае успеха он получает возможность принимать сигнал со штрафом -1 за каждое очко Структуры препятствующего объекта.

Ножницы спасателя

Прочность 3, Размер 1, Структура 4, Стоимость •

Хорошо известные среди фельдшеров и аварийных работников, эти короткие, тупые ножницы способны разрезать даже плотные ремни, тяжелую ткань, пластик и тонкие металлические конструкции. Их покрытие из нержавеющей стали и широкие ручки обеспечивают превосходную мощность разрезания самых различных материалов, что позволяет спасателям снимать одежду травмированных пациентов и извлекать их из-под завалов. Аквалангисты также нередко приобретают подобные ножницы для того, чтобы прорываться сквозь сети и моноволокно. Ножницы спасателя игнорируют первое очко Прочности объекта при их использовании в качестве режущего инструмента. Целевой объект или его края должны помещаться между лезвиями (что требует около пяти дюймов пространства, доступного для разрезания).

Крошитель клыков

Броня 1-3, Сила 1, Защита 0, Скорость 0, Стоимость от • до •••

Вампиры не обязаны поглощать кровь непосредственно из ярёмной вены. Но по какой-то причине – возможно, из-за удобства, а может быть, из-за традиции, распространённой благодаря масс-культуре – многие из них действительно кусают жертв именно в шею. Охотники, работающие против вампиров или просто попавшие на территорию этих созданий, часто пытаются защитить себя при помощи специально сшитого воротника, особенно если открытое ношение брони в данном случае даже не обсуждается (из-за неудобства или нежелания привлекать к себе чужое внимание). В большинстве случаев воротник разрабатывается таким образом, чтобы его можно было легко скрыть одеждой – будь это шарф или верхняя часть водолазки. Это делается прежде всего для того, чтобы нападающий кровосос не попытался укусить другую часть тела. Обычно это устройство создаётся в качестве модификации другого предмета – например, из защитного спортивного обмундирования или кожаных собачьих ошейников с металлическими заклёпками. Некоторые охотники, обладающие высокими показателями соответствующих Навыков, изготавливают воротники из удароустойчивого пластика или материалов, используемых для изготовления военной или полицейской брони. Стоимость такого воротника эквивалентна очкам Брони, которой он наделяет охотника. Тем не менее, эти очки Брони учитываются лишь в том случае, когда кто-либо атакует шею протагониста.

Быстровоспламеняющаяся бумага (упаковка из десяти листов)

Прочность 0, Размер 1, Структура 1, Стоимость •

Будучи материалом для одного из самых распространённых фокусов, эта бумага состоит из горючего вещества, известного как нитроцеллюлоза. При воспламенении бумага мгновенно сгорает, производя яркую вспышку внезапного пламени, не оставляющего ни дыма, ни пепла. Профессиональные артисты ценят такую бумагу за визуальный эффект, доставляющий радость публике, однако охотников, ищущих безопасности, она привлекает совсем по другой причине. Быстровоспламеняющаяся

бумага способна мгновенно превратить письменное сообщение или диаграмму в пылающее ничто. Разумеется, это же качество делает её чрезвычайно опасной для возгорания, а потому её обычно хранят в воде или влажном контейнере до тех пор, пока в ней не возникнет необходимости (до использования она должна провести около часа на воздухе). Некоторые охотники известны тем, что используют такую бумагу (или аналогичные в форме хлопушек и свечек) для выявления потенциальных вампиров, стараясь спровоцировать в них приступ животного страха. Оказавшись рядом с зажжённой бумагой, вампир обязан получить *два успеха* в проверке Решительности + Самообладания (со штрафом -1 в случае внезапности её воспламенения). Провал означает, что вампир начинает пятиться в страхе или даже бросается наутёк. Такая реакция может окончиться чрезвычайно быстро, однако порой вампир набрасывается на всех, кто встаёт у него на пути, а потому охотники знают, насколько опасным для окружающих может оказаться использование подобного трюка.

Фонарик-дубинка

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •

Иногда несколько лишних килограммов начинают мешать куда больше, чем ожидалось – особенно если вы преследуете кого-то, кто не хочет быть пойманным, или убегаете от того, кто намерен поймать вас. Фонарик-дубинка (среди охотников чаще всего известный как “палка”) выполняет все функции обычного фонаря, однако в силу своего веса, баланса и прочной конструкции вполне может быть использован и для ударов в качестве палки, дубинки или даже полноценной биты. Таким образом, он не только избавляет охотника от необходимости нести в руках что-нибудь потяжелее, но и удовлетворяет два основных требования любого последователя Бдения: необходимость в освещении и потребность в защите. Большинство фонариков изготавливаются специально для полицейских или для использования в военных целях. Поскольку их производители не объявляют, что их продукция может быть использована для избиения людей, пользователи узнают об этом либо от своих коллег, либо на собственном опыте методом проб и ошибок. Некоторые охотники даже сами модифицируют имеющиеся фонари, заставляя их выполнять оружейные функции. Использование фонарика устраняет штрафы за совершение действий в темноте (см. стр. 140 основной книги правил). При использовании в качестве оружия фонарик наносит +2 очка тупого урона и устраняет обычный штраф -1 за использование импровизированного оружия.

Грязевой мешок

Прочность 1, Размер 4, Структура 5, Стоимость ...

Духи и призраки отличаются редкой придирчивостью в выборе места, времени и способа вторжения в земную реальность. Это знает любой, кто провёл хотя бы одну ночь, наблюдая за датчиками движения в предполагаемом “доме с привидениями”. Хотя охотники и не знают наверняка, почему эти невидимые создания появляются в некоторых местах и наотрез отказываются материализоваться в других, складывается впечатление, будто некоторые места действительно в большей степени способствуют их появлению, чем другие. Одна предприимчивая ячейка охотников даже решила, что вместо того чтобы искать призраков в их стандартных местах обитания, имеет смысл сделать уже известные области более благоприятными в глазах привидений. Методом проб и ошибок эти охотники разработали целую практику по сбору и упаковке сверхъестественно активной почвы, находящейся на кладбищах. Эту землю они погружали в так называемые “грязевые мешки”, содержащие достаточно земли, чтобы покрыть территорию площадью шесть квадратных футов. Высыпав весь мешок на пол или на землю, охотник снижает бонус призраков к материализации в данной области на -1 (до максимума -3, см. стр. 210 основной книги правил) на ближайшие 24 часа. Разумеется, это не гарантирует, что призрак решится материализоваться именно в этом месте или что он вообще присутствует

в этой области. Как бы то ни было, почву следует распространить по территории вручную или посредством посеребрённых инструментов (либо других ручных инструментов, если персонаж обладает Нравственностью 7 или больше). Как только почва оказывается на месте, она вступает в силу (а потому утрачивает свои свойства, если её переносят в другое место). Персонажи могут приобретать грязевые мешки у других группировок охотников, знающих, как именно следует собирать могильную почву (что объясняет Стоимость предмета). Попытка самостоятельно собрать землю с кладбища требует обнаружения старого, проклятого либо населённого привидениями кладбища (продолжительное действие, требующее пяти успехов при проверке Интеллекта + Оккультизма). Кроме того, охотники должны знать, как и когда им следует собирать почву, чтобы она смогла сохранить свои оккультные качества (это требует другой проверки: на этот раз охотники должны получить шесть успехов в проверке Интеллекта + Оккультизма). Методы сбора обычно сопряжены с неудобными, но обязательными проблемами: почва может быть собрана только при лунном свете, она должна находиться рядом с могилой человека, умершего насильственной смертью, она должна быть собрана кем-то, кто обладает высокой нравственностью, и так далее. Помимо этого, охотники должны справиться с системами безопасности и последствиями за попытку осквернения могилы. Именно поэтому многие охотники готовы платить за грязевые мешки, позволяя другим рисковать своей шеей и выполнять за них всю чёрную работу.

Светящиеся палочки

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •

Эти пластиковые трубочки содержат химические вещества, которые при смешивании источают свет (последнее чаще всего осуществляется путём встряхивания, скручивания или разламывания части трубочки). Палочки могут обладать различной длиной, от нескольких дюймов до фута или даже больше. Хотя их невозможно ни отключить, ни использовать повторно, их активация дарует охотникам целую череду преимуществ: они дешёвы, они легки, они ветро- и водонепроницаемы и они не требуют батареек, которые могут высыпаться или сесть в самый неподходящий момент. А кроме того, они обладают иммунитетом к сверхъестественным силам, способным пресечь работу электроприборов. Помимо использования таких палочек для освещения тёмных мест или обмена сигналами друг с другом, охотники также могут класть их на землю или на пол, чтобы помочь себе найти обратный путь с незнакомой территории. Кроме того, они могут привязывать палочки к своей одежде, чтобы помочь друг другу оставаться в поле зрения всех членов ячейки даже на большом расстоянии (в таких случаях часто используются сигналы различных цветов, позволяющие легко сказать, где кто находится). Некоторые охотники пытаются даже выплёскивать содержимое палочек для освещения своих противников, чтобы облегчить себе задачу по выслеживанию монстров в условиях низкой видимости (игнорируя штрафы за поиск или погоню чудовищ при отсутствии освещения). Это требует разламывания или разрезания палочки, поскольку они не предназначены для вскрытия. Несколько маленьких палочек (или одна большая) воздействуют на выполнение действий в темноте так же, как свет фонарика. Для этого охотники должны находиться в пределах освещения (около трёх метров в диаметре). Современные палочки действуют на протяжении одного, двух, а порой даже трёх часов. Палочки, предназначенные для сотрудников правоохранительных органов или созданные для выполнения коммерческих целей, работают до 12 часов. Светящиеся палочки, излучающие инфракрасный свет, а потому доступные для использования наряду с инфракрасными системами наблюдения, могут быть приобретены только через доступ к складам правоохранительных органов или военнотружущих. Разумеется, персонажи всегда могут получить их на чёрном рынке.

Головная гарнитура

Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Стоимость от •• до ••• (за каждую)

В сущности, представляя собой набор из рации с голосовым микрофоном, это устройство можно назвать настоящей находкой для ячейки охотников, нуждающихся в громкой связи во время проведения операции. Большинство из них работают в диапазоне до 200 футов, однако подобное случается лишь в идеальных условиях. При наличии промежуточных объектов и потенциальных источников помех их эффективная дальность может быть уменьшена наполовину, а порой даже больше. Как правило, радиоволны способны проникать лишь сквозь объекты до 3 уровней Прочности без потери сигнала, после чего принимающий охотник обязан сделать бросок на Сообразительность + Самообладание, чтобы понять смысл сообщения, со штрафом -1 за каждое очко Прочности *сверх* первых трёх. Нетренированные или недисциплинированные охотники порой начинают использовать гарнитуру без понимания принципа её действия, а потому часто говорят одновременно – особенно в пылу боя. Это, в свою очередь, может сделать общение чрезвычайно трудной задачей (возможно, требующей от персонажей успешных бросков на Решительность + Самообладание, чтобы не потерять своё действие в данном раунде из-за пяти товарищей, вопящих им в ухо). При наличии соответствующего оборудования сигнал гарнитуры может быть перехвачен или блокирован. Более совершенные модели поставляются вместе со специальными функциями, такими как отдельные каналы для личных сообщений между двумя пользователями или возможностями создания специальных помех, затрудняющих перехват. Гарнитура обеспечивает охотников бонусом +1 к проведению Тактик (если это возможно).

Комплект зеркал

Прочность 1, Размер 1-2, Структура 2-3, Стоимость •

Охотники часто оказываются в затемнённых углах или узких проходах, причём зачастую это отнюдь не метафора. Данный комплект включает в себя несколько зеркал различных форм и размеров, а также набор телескопов (до пяти футов длиной) и угловых стержней, на которых крепятся линзы. Различные комбинации этого механизма позволяют пользователю заглядывать за углы, под объекты и внутрь помещений, которые слишком малы или опасны, чтобы рисковать прямым наблюдением такого пространства. В некоторых случаях они могут быть использованы для слежки, что требует проверки восприятия против Скрытности жертвы. В зависимости от ситуации комплект зеркал может обеспечить охотника бонусом к попыткам Расследования или просто позволить протагонистам осмотреть (безо всяких штрафов) области, которые в обратном случае попросту не попали бы в их поле зрения.

Спелеологическая лестница

Прочность 3, Размер 7, Структура 10, Стоимость •

Будучи обновлённой версией простой веревочной лестницы, это приспособление, изготовленное из стальных кабелей и алюминиевых конструкций, предназначено для использования в пещерах или других ситуациях, требующих восхождения на высокий объект. Кроме того, оно также подходит для проведения спасательных операций или разведки в городских условиях. Лестница может простираться на расстояние до 30 футов и держать на себе груз тяжестью до 300 фунтов. При этом сама она весит всего три фунта и может быть свёрнута для переноски в объект площадью один на три фута. Перед использованием лестница должна быть закреплена. Для этого охотнику следует прикрепить её концы к специальным якорям, которые заранее загоняют в скалу или каменную кладку (установка каждого якоря требует успешной проверки на Силу + Атлетику или Силу + Ремесло). Использование лестницы предоставляет бонус +4 к попыткам лазания (Сила + Атлетика).

Многосоставная лестница

Прочность 2, Размер 6 или 4 (в скрученном виде), Структура 8, Стоимость ••

При осуществлении наблюдения либо при изучении существа, способного карабкаться по отвесным стенам, пересекать по несколько десятков метров прыжком или передвигаться по городу необычным образом, именно многосоставная алюминиевая лестница может упростить задачу охотника. Такая лестница состоит из нескольких шарниров и разъединённых фрагментов обычной лестницы, которые крепятся друг к другу. Всё это предоставляет лестнице возможность принимать более десятка различных конфигураций. Обычно она может быть использована либо в качестве выдвижной лестницы до 20 футов в длину, либо в качестве А-образной стремянки до шести футов высотой. Её можно устанавливать даже на неровную поверхность, поскольку лестница вполне позволяет установить каждую сторону на различной высоте, что обеспечивает владельца горизонтальной поверхностью на высоте шесть футов от земли. Лестница может вместить до 300 фунтов веса. Сама она складывается в компактную модель пять на три фута и весит от 30 до 40 фунтов. Конечно, это не самый лёгкий объект для ручного переноса, однако его вполне можно поместить в грузовик или фургончик, принадлежащий ячейке. Наряду с бонусом +4 к проверкам лазания такая лестница добавляет бонус +1 к использованию определённых Навыков, включая установку ловушек.

Детектор движения

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость от • до •••

Также известный как датчик движения, этот прибор предназначен для обнаружения людей и объектов, перемещающихся в пределах его “поля зрения”. Пассивные датчики движения работают благодаря восприятию инфракрасного излучения, испускаемого человеческим телом: таким образом, быстрое изменение температуры провоцирует работу датчика, хотя зомби, вампиры и некоторые другие создания, не поддерживающие температуру человеческого тела, не создают достаточных стимулов для активации прибора. Другие детекторы работают благодаря отправке активных сигналов – будь это лазерные лучи, микроволны или звуковые волны, – которые регулярно возвращаются обратно к приёмнику. Если сигнал разбивается о перемещающийся объект, то возвращающееся эхо изменяет схему и датчик активируется. Некоторые датчики движения содержат встроенные системы сигнализации, другие же подключаются к отдельному энергоблоку, который собирает данные, посылая в случае необходимости сигнал тревоги или активируя другие сигнальные устройства. Типичный датчик движения охватывает территорию в диапазоне 30 футов с углом приблизительно 110 градусов. Попытки обойти пассивный детектор движения требуют восьми или более успехов (в зависимости от качества устройства) в продолжительном броске на Ловкость + Скрытность. Каждый бросок отражает 15 секунд времени, на протяжении которого персонаж медленно перемещается на самом краю контролируемого пространства. Попытка обойти активный детектор, как правило, требует использования Кражи (см. стр. 74 основной книги правил).

Мультиинструмент

Прочность 2-3, Размер 1, Структура 3-4, Стоимость •

Охотник, желающий установить прибор для слежения за жертвой или устройство, способное подорвать работу других электроприборов, практически наверняка прибегнет к использованию специального инструмента. Тем не менее, полевые операции большинства охотников включают и преодоление препятствий самого неожиданного толка. Провода приходится разрезать, болты удалять, винты – ослаблять. А потому вместо того, чтобы брать с собой целый инструментарий, практичный охотник постарается достать мультиинструмент, позволяющий ему собирать или деконструировать самые разные объекты. Типичная модель мультиинструмента включает кусачки, несколько винтов с крестовым шлицем, плоские отвертки, небольшую пилу, ножницы и несколько лезвий, которые могут быть использованы в качестве оружия (+1 дайс к атаке, летальный урон,

штраф -1 за использование инструмента в качестве импровизированного оружия). Более дорогие версии мультиинструмента имеют более высокую прочность и включают большее число функций. В зависимости от качества и компонентов набора, такой многофункциональный инструмент может добавить +1 или даже +2 дайса к использованию Ремесла и других соответствующих Навыков.

Очки заднего вида

Прочность 1, размер 1, Структура 2, Стоимость •

Как правило, такая очки продаются в магазинах в качестве дешёвой новинки. Очки снабжены зеркальными покрытиями на внешнем краю каждой линзы, что позволяет владельцу смотреть себе за спину, не оборачиваясь. Это не означает, что у охотника появляются пресловутые “глаза на затылке”, однако пользователь вполне может получить бонус +1 к реакции на появление врагов или даже атаку, направленную сзади. Они также могут предоставить бонус экипировки к попыткам незаметно проследить за ничего не подозревающей целью, поскольку охотнику легко сделать вид, что он смотрит в совершенно ином направлении. Вместо того, чтобы переключать своё внимание с одного направления на другое, персонаж может сосредоточиться *только* на происходящем сзади, что позволяет ему видеть буквально всё, что находится у него за спиной. Тем не менее, это делает его уязвимым к угрозам, возникающим спереди (а потому персонаж не получает вышеописанного бонуса к реакции). Любой, кто внимательно изучает протагониста, может заметить зеркальные края очков при успешном броске Восприятия, хотя догадаться со стороны, какой цели они могут служить, будет достаточно затруднительно.

За пределами видимого

Электромагнитное излучение с длиной волны, выходящей за пределы красного цвета в стандартном спектре, принято называть инфракрасным. Хотя такой инфракрасный “свет” иногда приравнивают к теплу, полное отождествление этих понятий следует признать ошибочным. Инфракрасное излучение, находящееся ближе всего к видимому спектру, принято называть ближней инфракрасной областью. Такие длины волн широко используются в приборах ночного видения, в том числе знаменитых очках ночного видения и видеокамерах с опцией ночной съёмки. Системы подобных приборов усиливают инфракрасное излучение в лунном и звёздном свете и могут черпать энергию в собственных встроенных инфракрасных излучателях. Дальняя инфракрасная область испускается любыми объектами пропорционально их температуре. Её можно обнаружить и зарегистрировать с помощью тепловизионного (термографического) оборудования. А потому, когда охотник решает последовать за чудовищем до его логова, задачу ему облегчают приборы ночного видения. Когда же охотник желает знать, преследует ли он ходячий труп, лишённый тепла, именно термографическое оборудование делает эту задачу выполнимой. Охотник, не потрудившийся ознакомиться с функцией того или иного прибора, рискует обнаружить, что он приобрёл не тот аппарат, который был ему нужен.

Подробности о приборах ночного видения и термографическом оборудовании см. в разделе “Прицелы” на стр. 248. Базовую информацию об очках ночного видения можно найти на стр. 140 книги **World of Darkness Rulebook**.

Спасательный свисток

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •

Вне зависимости от того, идёт ли речь о высокотехнологическом способе позвать на помощь, сигнализировать об опасности или с шумом отправить любое другое сообщение, спасательный свисток позволяет без особых усилий произвести по-настоящему громкий звук (не рискуя надорвать себе связки). Создание звука требует куда меньших затрат

энергии, чем при использовании простого человеческого голоса. Некоторые охотники используют их так же, как военные подразделения некогда использовали призывный рог. Такие охотники вырабатывают самостоятельную систему сигналов, от призыва к атаке до приказа перегруппироваться или отправления сигнала “SOS”. Такие свистки обладают чередой преимуществ по сравнению с теми, которые используются настоящими спасателями и футбольными тренерами. Они способны держаться на воде, а дизайн, *не* использующий никаких спрятанных шариков (в отличие от стандартных свистков) позволяет им функционировать даже при попадании влаги внутрь. Их звук отличается громкостью и пронзительностью и охватывает диапазон до одной мили. Любой, кто присутствует в этом диапазоне, способен услышать сигнал благодаря пассивной проверке на Сообразительность + Самообладание; за каждую четверть мили от источника цель получает штраф -1. Более того, если только действие не разворачивается в чрезвычайно шумной области, а персонаж находится в пределах половины мили от источника и намеренно прислушивается к свистку, даже этой проверки не требуется.

Вещество для скольжения

Прочность отсутствует, Размер отсутствует (занимает около 36 квадратных футов за каждую дозу), Структура отсутствует, Стоимость ••

Точный рецепт создания подобного вещества представляет собой тщательно охраняемый секрет, однако многие ячейки охотников вполне готовы обменять этот секрет на услуги или оборудование со стороны других последователей Бдения. Для создания подобной субстанции часто используются масла, химические поверхностно-активные вещества и другие жидкости. Распределённое по твёрдой поверхности, данное вещество делает её такой гладкой, что трения при соприкосновении с другими поверхностями практически не возникает. А потому любой, кто пытается пересечь такое пространство, подлежит эффекту нокдауна, требующему успешной проверки на Ловкость + Атлетику во избежание немедленного падения (см. стр. 168 основной книги правил). Пересечение больших территорий, покрытых веществом для скольжения, может потребовать сразу нескольких бросков. Объекты, покрытые веществом, чрезвычайно трудно держать в руках. Попытка поднять или удержать их требует успешной проверки на Сообразительность + Ловкость. Учитывая, что вещество высыхает достаточно быстро, персонажи получают бонус +1 к пересечению обработанной территории за каждый 15-минутный период пребывания вещества на воздухе. Охотники, знающие рецепт создания вещества, могут создать его из компонентов, которые можно найти в большинстве хозяйственных магазинов. Создание одной дозы (около галлона) жидкости представляет собой продолжительное действие, требующее 12 успехов в проверке на Ловкость + Ремесло или Интеллект + Науку. Каждый бросок отражает полчаса работы. Вещество необходимо хранить в герметичном контейнере вплоть до момента использования. Через две недели неиспользованная доза вещества разрушается и утрачивает эффективность.

Пахучий аэрозоль

Прочность отсутствует, Размер отсутствует, Структура отсутствует, Стоимость •••

Охотники используют данное вещество – липкую жидкость со стойким, омерзительным запахом – для того, чтобы помечать врагов мощным, легко улавливаемым и крайне неприятным запахом. Одна доза баллончика содержит около ³⁰кварты аэрозоля. Меньшего объёма попросту не хватает, чтобы препарат оказал должное воздействие. Попытка обрызгать противника требует успешной проверки на Ловкость + Атлетику – Защиту цели. После попадания жертва начинает источать мощный запах, который добавляет +1 дайс к попыткам проследить за ней в течение следующих 12 часов, а также штраф -1 к проверкам цели, использующим какие-либо Социальные Навыки в течение

³⁰ ≈ 950 миллилитров.

нескольких дней, равных успехам, полученным при броске атаки (штраф возрастает до -2, если жертва взаимодействует с существом, обладающим обонятельными способностями). На протяжении этого времени запах становится очевиден для любого, кто сталкивается с жертвой – а это помогает охотникам с лёгкостью определять местоположение замаскированного врага позже. Только самые крайние меры, такие как химическая ванна, способны смягчить запах в достаточной степени, чтобы устранить этот эффект. Аэрозоль легко проникает сквозь большую часть обычной одежды, однако Рассказчик может решить, что защитный костюм, закрывающий её с головы до ног, мешает аэрозолю коснуться кожи. Рецепт аэрозоля известен лишь небольшому числу охотников. Недостаток знаний, необходимых для его создания, отражается в повышенной Стоимости предмета. Персонажи, сумевший достать этот рецепт, могут платить на одно очко Стоимости меньше; процесс создания аэрозоля требует набора любительских инструменты для работы с химическими веществами, а также шести успехов в продолжительной проверке Сообразительности + Ремесла, в ходе которой каждый бросок отражает час работы. Список потенциальных ингредиентов включает мускусные железы различных животных, едкий сок растений (таких как лизихитон), высококачественные виды клея и растворителей, такие как кадаверин, источаемый гниющей плотью.

Тепловизионная камера

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •••

Эта видеокamera, работающая по принципу тепловизора, передаёт дальнюю область инфракрасного излучения на дисплей, который показывает температурные различия в виде цветowych полосок. Камера создаёт постоянно движущиеся изображения, изменяющиеся в реальном времени, причём некоторые модели способны записывать зарегистрированные образы. Типичный тепловизор обладает чувствительностью к температурам -30°C и выше, способен обнаруживать температурные различия в 2° или более, а также может засекать цели размером с типичного человека на расстоянии до 2400 футов. Правильное использование тепловизоров в профессиональных целях (будь это медицинское обследование или осмотр дома) требует определённой квалификации. Охотникам редко нужна подобная точность считывания данных, однако попытка разобраться в тепловых тенях, отражениях и воздействиях радиационного фона требуют правильной интерпретации изображения. За исключением самых простых ситуаций (как, например, в случае с одним-единственным объектом, находящимся на термически нейтральном фоне), Рассказчик может потребовать от неподготовленного персонажа проверки на Интеллект + соответствующий Навык (например, Науку или Медицину). В обратном случае охотник рискует неправильно интерпретировать изображение. В некоторых случаях число успехов может определить, насколько много деталей узнаёт протагонист. В других ситуациях (призрачное сообщение, написанное на стене ледяными пальцами невидимой руки) детали могут быть вполне очевидны для любого наблюдателя.

Тепловой сканер

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость ••

Будучи менее дорогой альтернативой тепловизора (см. выше), это портативное устройство способно измерять температуру и отображать результаты на цифровом индикаторе. Большинство тепловых сканеров обладают диапазоном около 10 футов или более, хотя, если только их не используют с близкого расстояния, охотнику иногда бывает трудно сказать, что именно изображает устройство. Сканер распознаёт температуру от -20 до +260 градусов по Цельсию. Помимо поиска температурных аномалий, которые могут указывать на сверхъестественную деятельность (см. врезку “Охота на привидений” на стр. 230), тепловой сканер может помочь охотникам распознавать иллюзии и ловушки, включая обнаружение скрытых электронных устройств благодаря теплу, которое они производят в активном состоянии, или выявление спрятанных дверных проёмов (или

проходов), которые были тщательно замаскированы. Последнее также осуществляется благодаря поиску более тёплым или более холодных областей по сравнению с температурой основных помещений. Обратите внимание, что некоторые сверхъестественные существа обладают способностями, которые помогают им скрыть свою аномальную температуру.

Тальк (одна бутылка)

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •

Доступная в любой аптеке и любом супермаркете, бутылка измельчённого талька (или детской присыпки или другого подобного порошка) может стать ещё одним безобидным, лёгким и универсальным дополнением к вещевому мешку типичного охотника на сверхъестественные феномены. Высыпанная на пол или на землю, эта субстанция делает невозможным пересечение всей затронутой области невидимыми (но материальными) персонажами, поскольку их ноги оставляют заметные следы на слое размельчённого талька (Рассказчик может позволить существу пройти проверку на Ловкость + Скрытность; пять успехов позволяют пройти по краю засыпанной области, не оставив следа). Кроме того, порошок служит удобным материалом для оставления призрачных сообщений (в тех случаях, когда призраки не имеют возможности вступить в более надёжное взаимодействие с физическим миром). Наконец, тальк способен улучшить сцепление пальцев с поверхностями в критических ситуациях, связанных с обильным выделением пота (в частности, охотник получает бонус +1 на проверки лазания). Некоторые охотники смешивают тальк с растолчённым серебром или железом, создавая раздражители для определённых видов сверхъестественных существ (проверка Решительности + Самообладания позволяет монстру сдерживать в себе естественное желание отдернуть руку или отскочить от порошка при его контакте с кожей чудовища).

Ультрафиолетовые чернила и портативная ультрафиолетовая лампа

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •

Охотники знают множество способов применения так называемых “невидимых” чернил, которые незаметны для невооруженного глаза, однако прекрасно видны при воздействии ультрафиолетового (УФ) излучения, испускаемого специальной лампой. Охотнику нужно получить информацию на мобильный телефон, и он опасается, что сообщение увидит противник? Достаточно просто записать ультрафиолетовое сообщение на поверхности простого письма. Необходимо поместить на стену предупреждающий знак, который смогут прочесть только другие члены ячейки? К вашим услугам краска, наносимая на стену с помощью ультрафиолетового пигмента. Хотите оставить путеводные знаки так, чтобы вам удалось без задержек выбраться из сложной системы канализации или найти нужный могильный камень, однако вы не хотите, чтобы их нашли вандалы, охранники или враги? Нарисуйте указательные стрелки ультрафиолетовыми чернилами. Эффективное использование ультрафиолетовых чернил требует выполнения одного-единственного условия: предполагаемый получатель должен знать, где искать сообщение. А поскольку любой, кто обладает УФ-лампой – или другим аппаратом, способным воспринимать ультрафиолетовое излучение – может прочесть то, что написано владельцем чернил, осторожные охотники часто сочетают данную технику с использованием сложных кодов. В некоторых случаях охотники, отсоединившиеся от своих прежних ячеек, даже используют свои знания для составления угроз и насмешливых надписей, адресованных своим бывшим союзникам.

Походные спички (упаковка из 25 штук)

Прочность 1, Размер 0, Структура 1, Стоимость •

Среди опытных охотников трудно встретить того, кто не держал бы при себе того или иного устройства, способного поджигать легковоспламеняемые материалы. Зажигалка или

коробка спичек может стать последним, отчаянным методом создания освещения в тёмном помещении, однако такие предметы могут быть также использованы для того, чтобы подать сигнал своим товарищам в тех ситуациях, когда другие методы коммуникации оказались недоступны. В самых крайних случаях коробки спичек может оказаться достаточно, чтобы поджечь специально выбранную территорию, на которой пламя сможет отпугнуть стаю монстров или заманить её в ловушку. Кроме того, иногда случается так, что от скорости создания пламени зависит жизнь всей ячейки. А потому сообразительные охотники пытаются склонить удачу на свою сторону, приобретая спички, защищённые от ветра. Такие спички имеют большие головки, обеспечивающие устойчивость даже к сильному ветру. Большинство ветрозащитных спичек обладают также водонепроницаемой функцией, а также способны гореть во влажном пространстве или в других необычных погодных условиях. Такие спички можно достать в обычных походных магазинах. Обычно они поставляются в коробке с 25 спичками. Обратите внимание, что спички считаются безопасными – а это означает, что они загораются только тогда, когда ими ударяют по специальной поверхности сбоку самой коробки. В случае необходимости охотник может применить эти спички, проигнорировав все штрафы, связанные с плохой погодой.

Блокатор колёс

Прочность 3, Размер 3, Структура 6, Стоимость ••

Эти устройства часто используются городскими властями для того, чтобы вывести из строя колёса неправильно припаркованных автомобилей. Тем не менее, такие блокаторы также доступны и для гражданских лиц и частных служб безопасности, приобретающих их для предотвращения угона. Неудивительно, что пользу в них видят и охотники, не желающие, чтобы их противники смогли ускользнуть от погони на автомобиле в самый неподходящий момент. Устройство устанавливается на колесо легкового автомобиля (большие модели могут использоваться и против фургонов или грузовиков). По активации они замыкаются так, что делают автомобиль неуправляемым, а колёса – неснимаемыми. Блокатор достаточно трудно взломать, что налагает на соответствующие попытки штраф - 2. Попытка разорвать блокатор может привести к повреждению колеса или шины: персонаж должен либо уделить особое внимание сохранности колеса, получая штраф -2 к броску атаки, либо смириться с тем, что половина урона будет передаваться самому колесу. Если колесо (Прочность 2, Размер 2, Структура 4) получает два или более очков урона непосредственно по Структуре, автомобиль лишается возможности двигаться до тех пор, пока колесо не будет заменено.

Что оставить на складе?

Хотя охотнику важно продумать, что именно ему следует взять с собой, столь же решающее значение имеет осмысление вопроса, что *не* стоит приносить на операцию. Если охотника задержат сотрудники охранного предприятия, полиция или другие органы власти, предметы, найденные при охотнике, смогут свидетельствовать против него. Ножи, огнестрельное оружие и другие смертоносные инструменты (особенно приобретённые без лицензии, на чёрном рынке или просто в таком объёме, который опровергает версию о “самозащите”) существенно увеличивают тяжесть преступления и практически обнуляют шанс на то, что нарушителя просто отпустят с предупреждением. Отмычки, инструменты для вторжения на частную территорию и приборы для наблюдения за личной жизнью других людей также могут привести к более суровым мерам обращения с пойманным персонажем (и оставляют последнему куда меньше вариантов для объяснения своего появления на запретной территории). Наркотики (легальные или нет) практически всегда заставляют частных лиц, поймавших охотника, отвезти его в центральный полицейский участок города. Помимо возможности ареста и череды других юридических осложнений, такие предметы могут нести и другую угрозу: осведомление противника о действиях

охотника, если последний имеет своих агентов среди охранников. В конечном счёте, каждый охотник должен подумать о том, что именно ему следует брать с собой, когда он выходит на улицу, и можно ли считать ценность *каждого* инструмента достаточным оправданием для риска, сопряжённого с его использованием.

Генератор белого шума

Прочность 1, Размер 1-2, Структура 2-3, Стоимость от • до ••

Белый шум аналогичен белому свету в том отношении, что он содержит все частоты, которые воспринимаются человеческим ухом. Хотя с научной точки зрения это может быть и не совсем верно, в целом подобное утверждение следует признать достаточно справедливым. Устройства для генерации белого шума часто используются для повышения конфиденциальности информации, поскольку шум маскирует другие звуки или мешает их восприятию. А потому попытки подслушать или перехватить любую аудиоинформацию в пределах работы подобного генератора (от 50 квадратных футов до 5000 квадратных футов, в зависимости от размеров и сложности модели) может быть чрезвычайно сложно. Использование белого шума накладывает штраф от -1 до -3 на любые попытки подслушивания аудиокommunikаций между охотников, вне зависимости от того, делает ли это злоумышленник лично или через подслушивающее устройство. Персонажи, оказавшиеся в пределах означенной области, будут испытывать трудности с различением внешних звуков, хотя Рассказчик вполне может и позволить им сделать бросок Восприятия. Генератор белого шума не всегда требует использования высоких технологий; в сущности, вентиляторы и кондиционеры создают такой шум постоянно (хотя охотнику и придётся стоять исключительно близко к ним, чтобы получить хоть какой-нибудь бонус конфиденциальности). Природные источники белого шума принимают различную форму, от ветра и бури до рокота морских волн.

Крушитель окон

Прочность 2, Размер 1, Структура 3, Стоимость •

Созданный в качестве защитного устройства для тех, кто боится оказаться в автомобиле под водой, этот инструмент представляет собой портативное пружинное устройство, которое резко выбрасывает вперёд тупой конец при нажатии кнопки. Прижав инструмент к окну автомобиля, охотник может в одну секунду разбить стекло (обычное окно автомобиля обладает Прочностью 1 и Размером 3; удар игнорирует 1 уровень Прочности стекла и наносит три очка повреждений). Крушитель окон может быть эффективен и против других типов стекла, однако охотники, не предпринявшие соответствующих мер предосторожности, должны сделать успешный бросок на Ловкость + Сообразительность, чтобы отскочить от осколков стекла (если только это стекло не оснащено системой безопасности, как, например, триплексное стекло автомобиля). Помните, что армированное стекло будет иметь более высокую Прочность, в то время как инструмент игнорирует только первое очко.

Ментальное оборудование

Ни один охотник не может попросту выйти с оружием в поле и открыть по монстрам огонь – или, во всяком случае, ему не следует этого делать. Оборотни обладают обострёнными чувствами, что позволяет им отслеживать свою добычу на огромном расстоянии, а ведьмы способны проникать взглядом даже в самые удалённые места, оставаясь в своём безопасном логове. В отличие от них, охотники приобретают свои преимущества в хозяйственных магазинах и через *eBay*, однако это не означает, что они менее эффективны, чем обладатели сверхчеловеческих ментальных способностей. Компьютеры могут дать им доступ к гораздо большему объёму информации, чем может получить человек в простой городской библиотеке – и это не говоря о сетях охотников по

всему миру. Сотовые телефоны, в особенности смартфоны, открывают охотника доступ ко многочисленным устройствам, многие из которых могут быть применены даже на ходу. Инструменты для различных ремёсел позволяют им импровизировать, создавая индивидуальные виды оружия и снаряжение для охоты, нередко сфокусированное на определённых слабостях монстров – реальных или предполагаемых. Хорошо оснащённый магазин инструментов предоставляет охотникам целый арсенал тяжёлых предметов, которые можно использовать, когда монстр наконец появится у двери охотника. Библиотеки и коллекции редких книг – особенно те, которые находятся в старинных университетах – могут содержать ключи к разрушению магии или изгнанию демона обратно в Ад.

Простые образцы оборудования, доступные обыкновенным смертным, никогда не даруют бонусов выше +3, а те предметы, которые предоставляют подобный бонус, обычно считаются подлинными шедеврами. Так, бонус +3 может предоставлять компьютер современного геймера, оснащённый по последнему слову техники, или машина системного администратора, берегущего свой “четыре-десять-шесть” как зеницу ока – само собой, если она всё ещё подключена к сети и способна безотказно проработать в течение нескольких лет. Подобное оборудование представляет собой не просто хорошо сделанные “предметы” – нет, у них есть собственная история, биография, может быть, даже имя. Подобно тому, как снайпер даёт имя своей винтовке, разнорабочий вполне может подарить имя своему многофункциональному инструменту. Единственное отличие заключается в том, что один предмет куда проще заменить, чем другой.

Ниже приводится список оборудования, которое в значительной степени модифицирует проверки Ментальных Атрибутов и Навыков.

Компьютеры и коммуникация

Персональная электроника образует необъятный спектр машин, от сотовых телефонов до настольных компьютеров и даже более современных образцов техники. Почти каждый современный телефон включает множество небольших приложений, а также оснащён фотоаппаратом, доступом к Интернету и книгой для ведения заметок. Бдение куда чаще требует использования портативных устройств, нежели стационарных машин, однако последние также активно используются для хостинга онлайн-сообществ и предоставления офф-лайн услуг для участников этих сообществ.

Сотовый телефон

Прочность 1, Размер 0, Структура 1, Стоимость •

Современные сотовые телефоны оснащены цифровыми камерами и основными функциями для ведения записей наряду с возможностью телекоммуникации и обмена сообщениями. Хороший тарифный план (доступный при Ресурсах • и выше) предлагает большое количество бесплатных минут, что трудно переоценить в случае с целой ячейкой охотников. При наличии проводной или беспроводной гарнитуры охотники могут постоянно оставаться в режиме мгновенной связи. Когда особую важность приобретает соблюдение тишины, система коротких сообщений становится вполне жизнеспособной альтернативой голосу.

В дополнение к возможности мгновенной коммуникации, современные сотовые телефоны могут получить и доступ к Интернету. Хотя набор веб-адресов и поиск информации при помощи стандартной клавиатуры трудно назвать лёгкой задачей, эта функция может заменить охотнику возвращение на базу в поисках забытых сведений. Такой охотник вычитает три дайса из проверок Образования и Оккультизма, основанных на проведении Интернет-исследования, однако может сделать эти броски уже в полевых условиях – например, когда наблюдает за культом, готовящимся провести святотатственный ритуал.

Смартфон

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость ••

Смартфоны позволяют запускать сторонние программы в дополнение к тем, которые производитель поставляет в комплекте с ними. Хотя иногда складывается впечатление, что разница практически отсутствует, иногда они могут сыграть достаточно важную роль. Сохранение текста книг на карту памяти позволяет охотнику носить полноценную оккультную энциклопедию буквально в кармане – к тому же поиск любой информации проходит за считанные секунды. Один охотник даже разработал программное обеспечение, которое превращает смартфон-камеру в тепловизор. Хотя постоянный осмотр гостей сквозь камеру телефона трудно назвать приличным жестом на званом ужине, это действительно помогает охотникам обнаружить вампира в переполненном зале благодаря странному изображению. Последняя версия этого смартфона делает сразу два снимка, один в нормальном спектре и один в тепловом, что добавляет бонус +2 к проверкам на выявление вампиров. Оборотни выделяют чуть больше тепла, чем смертные, а потому охотник, использующий камеру, может сделать бросок на Сообразительность + Оккультизм, чтобы попытаться распознать оборотня. Другая программа перегружает внешний динамик, производя высокочастотный шум, разработанный специально для того, чтобы дезориентировать оборотней и других существ с обострёнными чувствами. Если цель, обладающая нечеловечески развитыми органами чувств, не ожидает услышать подобный звук, она теряет следующее действие, хотя использование более чем трёх импульсов такого звука за раз разрушает динамик и может привести к повреждению всего гаджета.

Большинство смартфонов оснащены клавиатурой “qwerty”. Хотя она и не обладает полноразмерным характером – а потому её трудно назвать по-настоящему удобной, – она облегчает обмен сообщениями и использование Интернета (в сравнении с мобильным телефоном). Кроме того, она позволяет умелому пользователю выполнять действия, обычно привязанные к проверкам Компьютера, хотя последнее сопряжено с определённым штрафом. Интернет-сёрфинг и использование Навыка *Компьютер* переносит штраф -2 в связи с малым размером экрана и относительно медленной сотовой связью. Наконец, смартфон также обеспечивает охотниками всеми коммуникационными бонусами сотового телефона.

Призраки в машине

Некоторые Интернет-сообщества охотников содержат разделы, посвящённые погибшим участникам их движения. Такие охотники собирают любую доступную информацию об их жизни. Эти цифровые кладбища могут оказать весьма отрезвляющее воздействие на охотников, только вступивших на этот путь. Тем не менее, подробности гибели старых охотников могут содержать и более чем полезную информацию. Как они умерли? Где? И как не повторить их ошибку?

Портативный компьютер

Прочность 2, Размер от 1 до 2, Структура 2, Стоимость от ••• до ••••

Разрыв между переносимыми и статичными приборами в наше время уже не так заметен, как в случае с портативными и непортативными компьютерами. Уступая по размеру ноутбукам и ультрамобильным ПК, эти машины позволяют охотникам работать там, куда им не удаётся взять с собой компьютер. Само собой, небольшие размеры и экономное энергопотребление означает, что такие компьютеры не обладают частью возможностей, доступных более крупным машинам. Портативный компьютер добавляет свой рейтинг в качестве дополнительных дайсов к проверкам Компьютера, а также, при условии подключения к Интернету, позволяет персонажу делать броски на Образование и Оккультизм безо всяких штрафов.

Несмотря на портативную природу, эти компьютеры не способны получать доступ к Интернету буквально везде – если восставший покойник не установил беспроводное подключение к Интернету в своей пещере, то ноутбук будет попросту бесполезен, какими бы ни были качества его работы. Однако местное кафе или площадка снаружи многоквартирного дома наверняка окажутся ближе, чем база охотников. При наличии карты данных или при подключении сотового телефона охотник может выйти в Интернет везде, где только есть сигнал. Некоторые портативные устройства не наделяют охотников бонусами (хотя и не налагают штрафов). Такие модели стоят •• очков. Более качественные модели, добавляющие бонус +1 к проверкам Компьютера, а также броскам на Образование и Оккультизм с целью проведения исследований, требуют уже ••• очков. Высококачественные модели стоимостью •••• очка предлагают те же бонусы, однако обладают Размером 1.

Социальные сети

Множество современных веб-сайтов наподобие MySpace, Facebook, Livejournal, Twitter и некоторых других позволяют людям формировать полноценные онлайн-сообщества, объединёнными общими интересами и увлечениями. Охотники также обладают собственным хобби – стремлением избавить свой мир от чудовищ. И именно это стремление может стать общим качеством, позволяющим им использовать социальные сети для облегчения связи между ячейками. Вне зависимости от того, скрываются ли они под маской сообщества любителей кошек Айовы или даже носят общественно известное имя (как, например, охотники на чернокнижников из знаменитого клуба Меркьюри), любые участники подобных сообществ должны уметь содержать свои онлайн-взаимодействия в безопасности. Хотя охотники могут пользоваться и чередой собственных правил для сохранения анонимности, которые они пытаются внедрить и в другие группы охотников, только небольшая часть последователей Бдения действительно практикует то, что они проповедают.

Не использовать своё настоящее имя. А также: не указывать своё местоположение за пределами ближайшего крупного города, штата или страны. Несмотря на все заявления разработчиков, социальные сети безопасны только настолько, насколько могут позаботиться о своей безопасности сами пользователи. Монстр вполне может проникнуть в сообщество, изучить содержание переписки его участников и принять соответствующие меры.

Не использовать свой домашний компьютер. IP-адрес, присвоенный каждому компьютеру, подключенному к Интернету, содержит указание на локальную область (даже если это всего лишь абстрактный адрес наподобие “AOL/ул. Норсерн-Филли”). Опытный хакер вполне может вторгнуться в сеть Интернет-провайдера и определить, к какому месту привязан IP данного клиента, включая имя самого пользователя, адрес и банковский счёт. Использование общественного доступа, точек вай-фая или специальных Интернет-карт, доступных для ноутбука, позволяет обойти это препятствие.

Делиться сведениями. Попытка просматривать тексты, выложенные в сообществе, и при этом отказ от выкладывания собственных данных может выглядеть подозрительно. Охотник должен делиться планами, тактиками и стратегиями, направленными против монстров. Впрочем, если он делится схемами и чертежами для изготовления самодельных приспособлений для охоты на монстров – значит, он уже свой: хорошим примером такого обмена сведениями может послужить сайт Makezine.com.

Не усложнять жизнь другим. Как бы банально это ни прозвучало, охотники и так достаточно часто страдают от паранойи. А потому сознательное желание вбить клин между собой и другими охотниками в онлайн-режиме может стать одной из главных причин, по которым другие охотники решат установить за вами слежку.

Настольный компьютер

Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Стоимость от •• до ••••

Настольные компьютеры (как и настольные ноутбуки) в глазах большинства людей и ассоциируются с “нормальными компьютерами”. Единственным ограничением на их использование может стать стоимость – хотя, что касается программного обеспечения, то умелый хакер вполне может найти себе не самую легальную, но вполне функциональную копию той или иной программы. Обладая постоянной Интернет-связью, настольный компьютер может стать для охотника местом, в котором он может хранить свою информацию и получать доступ к сведениям других охотников, в которых он может нуждаться во время охоты. Последнее наделяет его возможностью получать информацию для исследований, фактически не выбираясь из дома. Также он способен размещать веб-сайты, не прибегая к каким-либо внешним агентам, что особенно полезно для членов сообщества, постоянно обменивающихся планами о стрельбе серебряными пулями по добропорядочным жителям своего города или похищении лидеров местного культа.

Дешевый настольный компьютер (Стоимость ••) дарует охотникам бонус +1 на проверки Компьютера, а также на проведение исследований, требующих бросков на Образование или Окультизм. В сущности, персонаж обладает гораздо большими возможностями для продолжительных исследований (а значит, и продолжительных действий), когда работает у себя дома. Машина, повышающая этот бонус до +2 и способная поддерживать веб-сайты, стоит дороже (•••). По-настоящему мощная машина с широким спектром программного обеспечения добавляет +3 к соответствующим броскам, однако стоит уже •••• очка. Кроме того, охотник может подтянуть свои знания в любой другой умственной сфере, однако вместо предоставления бонусов к Навыкам, которыми персонаж *не* обладает вообще, компьютер просто снижает штраф за их отсутствие до -1 вместо -3.

Отслеживание

Персонаж, который использует компьютер для проведения продолжительных проверок, связанных с Интернетом, рискует привлечь к себе чужое внимание. Большинство компьютерных пользователей не подвергаются такой слежке – и даже в тех случаях, когда это всё-таки происходит, обычно причина заключается всего лишь в программном обеспечении, которое пытается зарегистрировать их банковские реквизиты или предпочтения в покупке нового софта. Тем не менее, охотник может привлечь к себе внимание и более опасных врагов, чем компьютерный вирус. Каждый полный провал, допущенный в ходе продолжительной проверки, направленной против конкретного монстра, может обратить на охотника внимание самого монстра. Если охотник сообразителен, пользуется различными точками доступа или осуществляет свой запрос через прокси-сервер (обычная практика в случае с обладателями Компьютера 3 или более), у него оказывается больше шансов гарантировать свою безопасность.

Тем не менее, важно помнить, что даже если само чудовище не разбирается в Интернет-технологиях, у него могут быть слуги, прекрасно освоившиеся с современным информационным пространством. А в этом случае охотники вынуждены принять участие в продолжительном противостоянии Интеллекта + Компьютера. Противник обязан накопить количество успехов, равное Интеллекту + Компьютеру охотника, расходуя по 10 минут на бросок. Кроме того, он может делать лишь по одному броску за каждый бросок, сделанный самим охотником в ходе исследования. Если он допускает полный провал, то получает неправильные координаты местонахождения охотника. Если продолжительная проверка оканчивается успехом, монстр или его слуга узнаёт достаточно, чтобы узнать местонахождение охотника с точностью до города или посёлка, в котором располагался компьютер охотника на момент самой проверки. В случае исключительного успеха монстр или его слуга узнаёт, где именно находится охотник.

Расследования

В расследовании могут сыграть свою роль даже самые непохожие инструменты. Если охотнику необходимо взломать код от дневника древнего вампира или подслушать, как стая оборотней планирует свой грядущий налёт, ему будет гораздо легче выполнить это при помощи специализированных приборов и инструментов. Большинство оборудования, предназначенного для наблюдений и слежки, дополняют броски на Расследование, однако некоторые из них наделяют персонажа возможностями, которыми он не обладает в обычных условиях.

Комплект для осмотра места преступления

Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Стоимость от •• до •••

Большинство поклонников детективных телесериалов знают, как выглядит этот комплект. В дополнение к латексным перчаткам и прочным мешкам с застёжками, этот чемоданчик (Стоимостью ••) включает в себя ленту для взятия отпечатков пальцев, хлопковые тампоны, пинцет для перемещения предметов без разрушения отпечатков, оставшихся на их поверхности, белые ткани для создания контрастов, увеличительное стекло, лазерный указатель (часто использующийся для отслеживания траектории выстрелов), мощный фонарь и, вполне вероятно, цифровую камеру. В отличие от оборудования для судебной экспертизы, такой комплект используется детективами и экспертами прямо во время осмотра места преступления. Комплект помогает найти и собрать улики для последующей обработки в лаборатории, а также даёт возможность опытному детективу понять – хотя бы в общих чертах, – что случилось, ещё до того, как лаборатория предоставит отчёт.

Более дорогие комплекты включают также лампу широкого спектра, способную излучать свет в ультрафиолетовом и инфракрасном спектре, а также обычный видимый свет, который позволяет увидеть следы от светоотражающих веществ, начиная спермой и заканчивая краской для звукоизоляции. Кроме того, лампа увеличивает контрастность, облегчая поиск слипшихся комков шерсти на ковре или царапин на деревянном полу – разумеется, при условии, что детектив осматривает комнату ещё до того, как по ней прошли судмедэксперты. Такие комплекты стоят немного дороже (•••) и чаще всего служат только для того, чтобы указать на некоторые важные улики ещё до того, как их изучат в лаборатории.

Использование комплекта добавляет два дайса на все броски, направленные на изучение места преступления (см. стр. 59 основной книги правил). Более дорогая модель включает лампу, подсвечивающую некоторые элементы, которые трудно найти при помощи обычного фонаря (что даёт бонус +3 к соответствующим проверкам), а кроме того, если детектив первым осматривает место совершения преступления, его бросок пользуется правилом снова-девятъ.

Криптография

Стоимость от •• до •••••

Коды и шифры могут стать лучшим другом охотника. В то время как монстры могут проникать в онлайн-сообщества, следует помнить, что если вся важная информация была надёжно зашифрована, даже самый проникательный монстр ничего не узнает. И наоборот, охотник, перехвативший секретное сообщение – возможно, посланное по электронной почте, возможно – обычным письмом, а возможно – вытатуированное на черепе посланника, – получает гораздо больше шансов остановить монстра, если он знает, что говорит эта сообщение. У любого персонажа есть два способа кодирования сообщений. Шифры (в официальной терминологии известные как криптосистемы) способны облачать сообщения в совершенно иную форму. Шифры представлены множеством самых разных систем, от простых кодов наподобие “алфавита Цезаря”, который превращает *a* в *n*, а *z* в *m*, до шифров Виженера и современных криптографических программ. С другой стороны, кодовые слова могут быть представлены и безобидными фразами, которые означают

нечто совсем иное, нежели можно подумать, не будучи “в курсе” их подлинного смысла: например, в некоторых больницах медсёстры, желающие позвать охрану для успокоения буйного пациента, зовут на помощь “доктора Брауна”. Первое можно взломать, даже не обладая достаточными знаниями; во втором же случае можно только догадываться, что значит та или иная реплика.

С точки зрения игромеханики шифры представляют своеобразную “штрафную экипировку”, поскольку она вступает в действие только тогда, когда противник пытается расшифровать смысл сообщения. Взлом криптографии требует проверки Интеллекта + Расследования. Простой код наподобие шифра Цезаря (бесплатный) вычитает всего один дайс, стандартные программы компьютерной криптографии (•••) повышают его до -2, в то время как передовые разработки военной техники (•••••) удаляют сразу три дайса из попыток взломщика распознать смысл сообщения – а кроме того, они требуют внушительного расхода времени и применения мощных компьютеров. Взлом кода требует проверки на Интеллект + Расследование с отрицательным модификатором, зависящим от размера и уровня засекреченности организации. Больницы и театры налагают штраф -1, военные коды повышают его до -2, а кодовые слова наёмных убийц, использующиеся только в среде членов банды, налагают штраф -4.

Оккультизм

Хорошему оккультисту нужны инструменты. Никто не сможет начать гадание по Таро, не имея нужной колоды, а подлинная доска для спиритических сеансов привлечёт духов так, как этого никогда не сделает подделка из супермаркета. Книги и компьютерные базы данных дают оккультисту шанс сохранить и запомнить гораздо больше сведений, чем они смогли бы при помощи своей ненадёжной человеческой памяти. Кроме того, некоторых обитателей сверхъестественного мира удаётся засечь только с помощью оккультных средств обнаружения, которые большинство людей считают бессмысленными.

Приспособления для гадания

Прочность 2, Размер 1, Структура 2, Стоимость от • до •••

Опытный оккультист умеет себя показать. Независимо от того, насколько серьезно он воспринимает собственную работу, исследователь оккультных явлений знает, что никто не поверит в силу блестящих, только что купленных карт из колоды Таро. Чем старше сам оккультист и его атрибутика для гадания, тем более убедительным кажется его деятельность. И в этом скрывается ключ к пониманию его работы. Убедительность стоит превыше всего. Нетрудно понять, что единственная проблема с гадательными инструментами заключается в том, что ни один из них не работает *на самом деле* – во всяком случае, если только вы не владеете настоящей магией или божественным покровительством, способным вдохнуть подобную силу в обычные приспособления.

Это не означает, что большинство исследователей оккультных явлений обманывают самих себя. В отличие от других инструментов, гадательное “оборудование” – будь то оригинальная колода Таро Райдера-Уэйта в украшенной кожаной обложке или кварцевом-хрустальном шаре – используется лишь для того, чтобы произвести впечатление на клиентов. Наличие качественного инструмента для гадания заставляет многих людей говорить больше, чем они собирались, даже не осознавая этого. Таким образом, оккультисту легче прочесть своего клиента, а потому легче и провести спектакль с предсказанием будущего или изучением прошлого. Качество инструментов добавляет соответствующее число дайсов к проверкам Сообразительности + Эмпатии на прочтение жертвы и Манипулирования + Оккультизма на проведение хорошего шоу. Большинство добавляют только один дайс, однако самые качественные выглядят убедительнее, добавляя два или даже три дайса. А потому Стоимость предмета соизмерима с его бонусом.

Энергетический регистратор

Прочность 2, Размер 2, Структура 1, Стоимость ••

Счётчики существуют для изучения широкого спектра источников энергии, которая якобы представляет для оккультистов особую ценность. Начиная эфирной энергией наподобие той, которую регистрирует камера Кирлиана, до оргонной и даже психокинетической энергии – такие невидимые потоки могут быть обнаружены и измерены при помощи специального аппарата. Счётчики созданы для того, чтобы указывать аномальное скопление такой энергии. Большинство из них представляют собой просто мусор: не более чем несколько плат, извлечённых из сломанных радиочасов, соединённые вместе и отправленные на полки магазинов широкого профиля. Тем не менее, некоторые показывают удивительные результаты. Они регистрируют присутствие привидений, а появление НЛЮ иногда приводит к резким скачкам на табло регистратора в течение ещё нескольких недель.

Энергетический регистратор контролирует пространство в радиусе до 15 ярдов (в зависимости от помех). Если в это пространство паранормальный источник энергии, на табло регистрируется соответствующий скачок. Прибор функционирует по принципу “да” и “нет”: охотник не может получить более точные показания. Точный диапазон его работы зависит от Рассказчика и должен регулярно меняться. Персонажи, владеющие таким регистратором, не должны знать диапазона работы своего оборудования до тех пор, пока они сами не проведут достаточно времени в столкновениях со сверхъестественным миром и не изучат паранормальные явления экспериментальным путём. Большинство регистраторов срабатывают на присутствие призраков, магов, а также места посадки НЛЮ.

Персонаж, обладающий таким регистратором, обладает эквивалентом Преимущества *Потустороннее чувство*, связанным с призраками, фортеанскими явлениями и магами, однако конкретное событие, приводящее аппарат в действие, зависит от самого прибора.

Уиджи

Можно ли утверждать, что доска Уиджи работает на самом деле? В целом, это возможно. Даже игрушки массового производства порой проявляют чувствительность к призракам, и тот факт, что картонная версия этой доски способна участвовать в подобном процессе не хуже, чем декоративные доски более 100 лет назад, вызывает у многих охотников откровенную озабоченность. Использование доски Уиджи для спиритических сеансов помогает призракам и другим нематериальным созданиям общаться с обитателями мира живых. Они могут оставлять сообщения без специального Нумена (см. стр. 210 основной книги правил), однако должны преуспеть в проверке на Грацию со штрафом -3.

Что до использования доски Уиджи в одиночку... согласно некоторым историям, такой человек оставляет себя безо всякой защиты от призраков. В этом случае штраф на проверку Грации падает лишь до -1, а кроме того, призраки получают +1 дайс к активации любых Нумина, направленных против охотника, использующего доску в одиночку.

Камера Кирлиана

Прочность 1, Размер 2, Структура 2, Стоимость ••

Камера Кирлиана предназначена для фотографирования аур. В то время как большинство людей видят в подобных “аурах” просто забавные побочные явления фотографирования, охотники знают, что некоторые сверхъестественные существа не поддаются нормальному фотографированию. Даже если не говорить о вампирах (фигуры которых искажаются на кирлианских фотографиях так же, как и на любых других), многие обитатели Мира Тьмы обладают аурой, которая тем или иным образом выдаёт свою аномальную или даже чудовищную натуру. Единственным исключением из этого правила является взаимодействие камеры с фотографиями материализовавшихся

привидений, фигуры которых она немного подсвечивает (хотя они всё равно выглядят лишь как странные капли, шары или мазки света, а не как полноценные люди).

Умелое обращение с камерой может помочь персонажу выявить на фотографии призраков и других сверхъестественных существ (что требует успешной проверки на Сообразительность + Оккультизм).

Социальная экипировка

Социальные взаимодействия трудно связать с концепцией оборудования и экипировки. Если охотник хочет быть сильным, он покупает скамейку для жима лёжа. Если охотник хочет выполнять по несколько задач сразу и оттачивать свои когнитивные процессы, он покупает компьютер или другое ментальное оборудование. Если охотник хочет лучше взаимодействовать с окружающими или более эффективно добиваться своих целей в обществе, он делает... что? Мир Тьмы служит домом для самых разных чудовищ, и среди легионов монстров встречаются даже социальные хищники, использующие для охоты на смертных лишь социальное взаимодействие. Ниже приведены некоторые предложения для Рассказчиков и игроков, желающих расширить свой арсенал менее традиционным образом. Оборудование, описанное в этом разделе, предназначено для изменения (и улучшения) социальных навыков охотника.

Экипировка для дрессировки животных

Рассказывают, будто силы зла способны повелевать животными, превращая их в свои глаза и уши среди беззащитных смертных. Однако участники Маллеус Малефикарум прекрасно знают, что Бог дал человеку власть над земными тварями. Служит ли животное лучшим другом охотника из Профсоюза или напарником из разряда К-9, приписанным к представителю Опергруппы: Валькирия, охотники всех мастей могут пользоваться животными для борьбы с силами тьмы. В рядах Долгой ночи нетрудно встретить заклинателей змей, в то время как некоторые Восходящие используют в целях охоты салюки³¹ и определённые виды кошек, считая, что они могут защитить смертных от тёмных сил; представители Эшвудского аббатства до сих пор посылают некоторые сообщения при помощи воронов и соколов, а про Коллектив Хирон рассказывают, будто они используют телепатически контролируемых тараканов. Не обладая сверхъестественными способностями, которые смогли бы помочь им обрести подлинную власть над животными, охотники вынуждены тренировать их старомодным методом.

Описанное здесь оборудование предоставляет бонусы для дрессировки и обучения представителей фауны при помощи Знания животных. Обращение с животными требует как физических манипуляций, так и умение управлять животными, которые могут не обладать даже зачатками дрессировки: например, иногда охотнику необходимо собрать в корзину диких змей или перегнать свинью из одного хлева в другой. Подробные сведения о системе дрессировки животных можно найти на стр. 179 основной книги правил.

Щелкун

Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Стоимость •

Щелкуном называют современную версию колокольчика, который некогда использовал академик Павлов. Размером устройство не превосходит ладонь человека и создано для того, чтобы владелец мог сжать его в пальцах. В таком состоянии устройство начинает выполнять свою главную функцию – *щёлкать*. Это устройство было разработано для того, чтобы помочь дрессировщикам в обучении дельфинов, однако оно быстро завоевало популярность и у владельцев других домашних животных. Метод обучения животных с помощью щелкуна известен как “оперантное обусловливание” – утверждается, что, применяя слуховые подсказки для стимуляции предпочтительного поведения с

³¹ Одна из древнейших пород охотничьих собак.

последующей наградой животного, человек может заставить животное полюбить определённые процедуры и действия.

В конечном счёте охотнику даже не нужно будет награждать животное: достаточно будет просто “щёлкнуть” при помощи соответствующего прибора, и головной мозг животного воспримет звук как награду благодаря пройденной системе оперантного обусловливания. Животное учится *любить* определённые действия, а не просто механически повторять их. Щелкун (или свисток, или другой запрограммированный акустический/визуальный сигнал) даёт охотнику +1 дайс на броски обучения животных. Как только охотник успешно проходит проверку дрессировки, он получает бонус +2 к попыткам вызвать у питомца желаемую реакцию. Следует отметить, что шум просто подталкивает животное к нужному поведению. Последующая награда закрепляет в памяти животного само *желание* повторять данное действие, а потому такая награда является необходимым компонентом обучения. При этом пищу не следует считать единственным видом награды: в зависимости от уровня выработанного доверия, простой благодарности и привязанности иногда может оказаться вполне достаточно.

Поводок

Прочность 2, Размер 1, Структура 3, Стоимость •

Дрессировка животных начинается с контроля, и поводок (или привязь) следует назвать самым распространённым орудием сдерживания и управления животными, будь это крохотный хорёк или огромная лошадь. Охотник получает +1 дайс к проверкам обучения или управления животным. Если животное пытается убежать от хозяина, оно должно преуспеть в проверке собственной Силы против Силы охотника со штрафом -1. Аналоги поводков могут быть самыми разными: от ремней для ведения соколиной охоты до кнутов и поводьев для управления лошадьми.

Упряжь

Прочность 2, Размер 2, Структура 4, Стоимость ••

Упряжь охватывает всё туловище и шею животного, даруя хозяину превосходные рычаги управления. Так, например, существует специальная экипировка для сохранения контроля над “рабочими” видами собак наподобие бойцовских пород и представителей категории К-9. Упряжь позволяет охотнику контролировать дыхательные пути своего питомца, но вместе с тем не мешает животному выполнять какие-либо движения, позволяя кусаться и атаковать врага по команде. Упряжь предоставляет +2 дополнительных дайса на броски управления животным (этот бонус заменяет вышеописанное преимущество *поводка* и не добавляется к нему при использовании обоих видов экипировки). Если животное пытается убежать от хозяина, оно должно преуспеть в проверке собственной Силы против Силы охотника со штрафом -2. Аналоги упряжи могут быть самыми разными: от ярма для скота до капюшонов, предназначенных для охотничьих соколов.

Подкрепление

Стоимость •

Термин “подкрепление” используется в психологии для обозначения методов закрепления рефлекса – а в данном случае и для обозначения съедобных видов награды, таких как вяленое мясо, сухой корм или рыба. Поскольку обычно оно используется в качестве награды за желаемое поведение, в целом метод подкрепления можно считать наиболее понятным и распространённым среди владельцев домашних животных. Использование подкрепления даёт +1 дайс к проверкам дрессировки и другим общим броскам на взаимодействие с животными: как, например, при попытке заслужить доверие незнакомого зверя.

Кроме того, подкрепление можно использовать и в насильственных целях: старый трюк с привлечением сторожевого пса при помощи свежено стойка с последующим оглушением животного и сейчас остаётся абсолютно действенной стратегией. Многие животные вообще измеряют преданность своим хозяевам обилием корма, особенно если речь идёт о животных, которых хозяева намеренно кормят только от случая к случаю. Более того, даже если животные не страдают от голода, только самые верные и дрессированные представители фауны согласятся упустить возможность урвать ещё кусочек вкусного угощения. А потому охотник может сделать бросок на Сообразительность + Знание животных (с бонусом +1 за наличие еды) против Сообразительности + Самообладания самого животного. Если животному удастся получить больше успехов, оно игнорирует угощение и продолжает преследование жертвы.

Кнут

Прочность 3, Размер 2, Структура 1, Стоимость •

Пожалеешь розги – испортишь собаку. Не все владельцы животных настроены нанячиться со своими питомцами и ожидать от них хорошего поведения или склонности к общению. Некоторые просто не видят в этом смысла, а некоторые даже специально пытаются воспитать зверя, злобного и чертовски опасного. Как правило, им это удаётся. Такие животные нападают на окружающих не из злобы или боязни, а лишь потому, что так приказал хозяин. Использование кнутов, дубинок и лёгких шокеров позволяет тренеру применять половину своего рейтинга в Холодном оружии (с округлением вниз) при проверках дрессировки. Тем не менее, животные, проходящие обучение у такого тренера, могут стать непредсказуемы. Нередко они меняют настроение так же быстро, как ветер. Два последовательных провала на состязательных бросках дрессировки (то есть два случая накопления животным наибольшего числа успехов) заставляет животное напасть на тренера. В зависимости от природы животного, оно может действовать и иначе, не атакуя охотника, а причиняя вред его собственности, атакующих третье лицо или отказываясь повиноваться даже больше, чем до тренировки. Некоторые тренеры уничтожают таких животных; другие продолжают избивать их в попытке добиться повиновения. Если животное остаётся жить, дальнейшие попытки дрессировки проходят со штрафом -2. Другие методы подготовки животных через насильственное закрепление рефлексов включают содержание питомцев в небольших помещениях, наподобие шкафов или грузовых фургонов, кормление порохом или перцем, длительное голодание или использование тазеров для их раздражения перед боем. Если любой из этих методов действительно используется охотником, то два провала подряд, описанные выше, приводят к *полному провалу*.

Значки и символы профессиональной принадлежности

Если верить старинной шутке, если вы серьёзно выглядите и держите в руках чемодан, вас пустят куда угодно. Это не слишком-то сильное преувеличение. Официальный значок работника администрации, собирающего необходимые данные, открывает немало дверей и предотвращает множество лишних вопросов. Некоторые виды чудовищ, их пособники и наименее агрессивные из сектантов вполне могут согласиться сотрудничать со смертным, если он прибыл из органов власти или специализированных учреждений (даже если только на временных условиях), чтобы спасти себя от нежелательных последствий отказа. Само собой, если обман раскроют, охотнику может прийти несладко – однако при всей своей кратковременной природе официальный бейджик может работать в качестве настоящей “социальной отмычки”.

Полицейские значки считаются наиболее оптимальным прикрытием, однако их трудно назвать универсальным методом решения проблем. Аналогичным образом обстоят дела с журналистскими пропусками, которые имеют похожие, но всё же несколько иные методы применения. Охотник с подобным пропуском может и не иметь права перекрыть дорогу

автомобилю или установить устройство слежения, однако охотник, сующий под нос охраннику удостоверение представителя прессы, вполне может пробить себе путь на званый ужин или получить доступ к полицейским документам, касающимся ведущегося расследования. Несколько легче получить документы административных лиц, хотя вжиться в роль в этом случае бывает особенно сложно. Это касается геодезистов, инспекторов и представителей службы утилизации. Никогда не стоит недооценивать представителей “невидимых профессий”, которые постоянно находятся в обществе других смертных, однако не вызывают никаких подозрений и даже не привлекают к себе никакого внимания. В конце концов, большинство людей просто не понимают, какую угрозу могут им представлять люди, подсчитывающие расстояние между строительными объектами.

Разумеется, полицейские значки не валяются на дороге, а умелых специалистов по подделке документов найти достаточно трудно. Если охотник не обладает соответствующей Профессией или очками Статуса, ему придётся взять проведение всей операции в свои руки и изготовить подделку самостоятельно. Создание поддельного документа практически неизбежно потребует очков в Союзниках, Kontakтах или других аналогичных Преимуществах. С другой стороны, охотнику может потребоваться Компьютер или Знание улиц. Плохая копия может и пройти беглый осмотр, однако если охотник захочет обмануть одного и того же вахтёра несколько раз, ему следует удостовериться, что он знает, как быстро добраться до выхода.

Идентификационные документы следует назвать прекрасным способом получения доступа в места, обычно закрытые для широкой общественности, а также доступа к записям, возможностям для интервью или просто накоплению сведений. С другой стороны, лицензия профессионального инженера или карта участника профсоюза не сможет предоставить охотнику доступа к важным базам данных или хранилищам финансов, если только он не заставит своих “коллег” способствовать его деятельности.

Стоимость, указанная в описании каждого документа, соответствует ценам на чёрном и “сером” рынке. Само собой, никто не может приобрести поддельные документы в местном отделении Уолмарт.

Правдоподобная подделка

Стоимость •

Правдоподобная подделка добавляет +1 дайс к соответствующим проверкам Обмана, Запугивания и Убеждения. Провал заставит жертву подозревать неладное, а потому преимущество окажется на его стороне. Любая проверка, которую охотник проходит *после* допущенного провала, сопровождается штрафом -2. Полный провал в ситуациях, связанных с попыткой обмануть монстра, часто оканчивается тем, что чудовище отправляет части тела пойманного охотника по почте его друзьям.

Гражданские документы

Стоимость ••

Реальные сделки с администрацией или качественные подделки гражданских документов (вроде удостоверения представителя профсоюза, суда или профессионального инспектора) добавляют +1 дайс к проверкам Обмана, Убеждения или Манипулирования с целью получения доступа к негосударственной информации или проникновения на запретную территорию. Участники Профсоюза часто используют этот метод для того, чтобы получить доступ к подвалам и подземным убежищам, открывая двери в дома чудовищ, прослушивая телефонные линии и отключая важные коммунальные услуги (наподобие электричества и телефона) незадолго до рейда.

Журналистский пропуск

Стоимость •••

Журналистский пропуск не предоставляет доступа к обыску помещений и конфискации имущества, как и не позволяет охотнику попроситься в подвал для того, чтобы “проверить трубы”. Вместе с тем, он может открыть охотнику определённые двери с бонусом +2 к соответствующим проверкам на Убеждение и Обман, а также +1 к Запугиванию (“Отвали? Могу ли я процитировать это?”). Страх негативных отзывов в прессе довольно распространён в современном обществе, и даже повелители нежити иногда могут поделиться сведениями с журналистом, чтобы не нажить себе проблем, когда дело доходит до сотрудничества со средствами массовой информации (в качестве альтернативы чудовище может “поделиться” телом охотника с болотом, однако оно должно понимать, чем это может для него обернуться). Охотник должен быть осторожным, чтобы случайно не назвать своего работодателя (реального или нет), иначе ему следует ожидать неприятных визитов со стороны этого работодателя в дальнейшем. Фокус в том, что монстру понадобится немало времени, чтобы дозвониться до настоящего владельца компании, газеты или радиостанции, поскольку ему придётся пройти через целую череду бюрократических процедур – и лишь после этого у него появится настоящий шанс узнать о подвохе. В это время охотнику следует убедиться, что его ячейка приняла все необходимые меры для того, чтобы монстр не стал для него проблемой... больше никогда в этой жизни.

Полицейский значок

Стоимость •••

Мастерская подделка значка (или подлинный полицейский значок) добавляет сразу +3 дайса ко всем применимым проверкам, направленным на то, чтобы кого-нибудь запугать, получить доступ к частной собственности, допросить человека на месте или нарушить закон в пользу охотника. Реальный значок сопровождается указанием штата или округа, а также кодом города, номером жетона и обычно номером участкового. Всё это указывается на самом значке. Как и в случае с журналистским пропуском, такой значок даёт монстрам возможность отслеживать подлинность документа, особенно если у монстра действительно есть какие-то связи в правоохранительных органах. Полицейский значок не следует рассматривать как карт-бланш; представители органов власти подчиняются определённым законам и процедурам. А потому решительное и уверенное поведение при общении с тем, кто не знает собственных прав, иногда может дать охотнику больше, чем прямое запугивание. Значок не следует рассматривать как социальный инструмент наподобие дубинки или молотка. Улыбка и молчаливая уверенность в своих силах иногда позволяют охотнику вытянуть ещё несколько слов даже из тех свидетелей, которые устали отвечать на вопросы после того, как провели ночь на дознании или выписались из отеля, в котором произошло преступление, больше недели назад.

Наркотики

Галлюциногены и интоксикаторы: инструменты, используемые (а если верить слухам, и специально разрабатываемые) разведывательным сообществом в те или иные периоды его деятельности. Умелый охотник, не возражающий против пересечения некоторых моральных границ, вполне может найти им своё применение. Для того ли, чтобы помочь в допросе, загипнотизировать жертву или просто достучаться до бессознательного пространства чудовища, охотники могут прибегать к помощи тех или иных препаратов. Многие наркотики дешёвы и легкодоступны – само собой, если охотник знает, где искать. Препараты, описанные в этом разделе, представляют собой вариант на тему “смазывания шестерёнок” в отношении обретения власти над окружающими.

Под *дизингибирующими* интоксикаторами следует понимать вещества, подрывающие сопротивление жертвы как к внешним воздействиям, так и к своим собственным импульсам. Галлюциногены способны погрузить жертву в такое состояние, в котором она

потеряет страх перед последствиями (а иногда и чувство самой реальности), что делает её ещё более податливой для допросов и социальных манипуляций.

Сыворотка правды

Стоимость ••

Многие препараты, которые рекламируются в качестве так называемой сыворотки правды, представляют собой пентонал натрий (тиопентал натрия), амилнитрат или экстракт беладонны. Это не совсем точное название для препарата, обладающего подобной функцией, хотя он действительно изнашивает силу воли человека, после чего он становится заметно более восприимчив к внушению. Жертва теряет способность обманывать дознавателей просто потому, что ей не хватает воли и творческих сил – а это значит, что её легко принудить говорить правду. Правда, не менее высока вероятность, что охотник услышит от жертвы весьма маловразумительные ответы или бессмысленный поток ассоциаций и мыслей из глубин сознания жертвы, если только он не особенно искусен в управлении человеческим разумом. Сыворотки правды налагают штраф -1 ко всем социальным проверкам на сопротивление за каждую семимилиграммовую дозу до максимума из трёх доз (-3 дайса). В обратном случае жертва начнёт страдать от передозировки (Токсичность 3; см. стр. 180-181 основной книги правил). Проверки на обман обладают удвоенным штрафом (до максимального значения -5).

Уличные наркотики

Стоимость от • до ••

Не все охотники обладают средствами Коллектива Хирон или доступом к рецепту химических препаратов наподобие тех, которыми пользуются представители Нуль Мистериис. Тем не менее, некоторые из уличных дилеров поставляют препараты, похожие на сыворотку правды, а иногда даже превосходящие её по действию. Такие препараты способны заставить жертву выболтать сведения, которые он в противном случае охранял бы ценой своей жизни. Флунитразепам, более известный как рогипнол (а также “безотказник” или “трах на первом свидании”) считается одним из самых распространённых уличных препаратов. Экстази, ЛСД, кетамин или “пыль” (высушенная жидкость для бальзамирования) также могут быть использованы для достижения аналогичного эффекта, хотя и с менее предсказуемыми результатами. Рофинол наиболее доступен, наименее заметен и наиболее эффективен из всех препаратов, доступных для синих воротничков.

Под влиянием этого препарата на протяжении первых двух часов жертва становится чрезвычайно податливой и открытой для предложений. Тем не менее, её поведение постепенно становится всё более неустойчивым, неуклюжим и вредоносным для неё самой, как если бы она находилась в состоянии алкогольного опьянения (см. стр. 177 основной книги правил). В течение следующих двух часов жертва получает штраф -4 на все социальные броски и лишается возможности расходовать очки Воли (Рассказчик может решить, что слабые заменители этого препарата, такие как кетамин, оказывают менее суровый эффект и позволяют расходовать Волю). Распространённым побочным эффектом становится полная потеря воспоминаний о событиях, произошедших во время наркотического опьянения. Жертва, желающая вспомнить эти события, должна пройти продолжительную проверку Решительности + Самообладания. Необходимо накопить 10 успехов. Каждый бросок отражает один день беспокойной борьбы за ускользающие воспоминания. Если за пять дней ей не удастся восстановить память, то воспоминания буквально выскальзывают из памяти жертвы или, по крайней мере, требуют серьезной терапии для восстановления (подобная терапия может также добавить +2 дайса к вышеупомянутым проверкам Решительности + Самообладания).

Тем не менее, седативные вещества обладают непредсказуемым характером и могут привести к неожиданно агрессивному поведению жертвы. При использовании таких

веществ против монстров охотник может случайно погрузить врага в состояние животной ярости, заставив его броситься на уничтожение всего живого (и не только). Так, однажды ячейка охотников из Профсоюза решила, что она может немного позабавиться с демоном, которому они подбросили дозу рафинола в местном баре. Ячейка проследовала за спотыкающимся созданием в переулок. Сегодня их ближайшие родственники получают определённую пенсию, однако ничто не заменит им отца и сестру.

Полиграфы и детекторы лжи

Многие из методов так называемого “распознавания лжи” вполне доступны охотникам – лишь бы у них были определённые средства и доступ к определённым персонам. Наиболее распространёнными считаются полиграфы. Полиграфия способна контролировать физические реакции человека наподобие скорости его дыхания, кровяного давления и количества пота, выходящего из тела в процессе допроса. Хотя подобные физиологические признаки являются общими лжи, они могут быть вызваны простым волнением человека из-за того, что его подключили к странной машине в то время, как какой-то грозный человек задаёт ему неудобные вопросы. А потому существуют и определённые недостатки, связанные с использованием полиграфа. Такая машина требует нескольких точек контакта с телом жертвы (что требует согласия или обездвиживания жертвы), свободного пространства и специалистов, способных интерпретировать показания машины. Это не означает, что они совершенно бесполезны в руках простого охотника: достаточно поговорить с той знаменитой ячейкой из Коллектива Хирон, и они расскажут вам, как обнаружили в своих рядах демона, просто задав ему самый простой вопрос во время регулярного обследования на полиграфе. Это не спасло Дженсена и Михальского, однако многие другие агенты структуры до сих пор живы благодаря своевременному предупреждению со стороны машины, зарегистрировавшей волнение монстра.

Описанное здесь оборудование для детекции лжи предназначено для оказания помощи основным участникам допроса в ходе выполнения коллективного действия (см. стр. 134 основной книги правил). Дознаватель обязан добиться успеха в броске на Манипулирование + Запугивание (при жёстком допросе) или Манипулирование + Убеждение (при умасливании жертвы) в качестве вторичного участника. Успехи, полученные дознавателем, добавляются в качестве дополнительных дайсов к проверке оператора полиграфа (Наука + экипировка), которой жертва сопротивляется при помощи Манипулирования + Обмана (проверка Обмана необходима только в том случае, если жертва лжёт; в противном случае бросок не оспаривается).

Онлайн-анализ

Стоимость •

В последнее время веб-программы стали настолько доступны, что они позволяют отслеживать модуляции голоса и частоты сердечных сокращений буквально в режиме онлайн. Охотник получает то, что платит: однако этот метод действительно работает. Несколько смелых журналистов из числа Нуль Мистериис даже пытались использовать этот метод для мониторинга телефонных интервью, желая поймать кого-нибудь из крупных городских шишек на обмане. Тем не менее, как узнал первый же из них, попытка онлайн-анализа легко прослеживается. Такая форма анализа добавляет +1 дайс к попыткам засечь обман.

От кутюр³²: Мода как экипировка

Стоимость от • до •••

Трудно спорить с тем, что большинство социальных взаимодействий среди людей начинаются и заканчиваются на весьма поверхностном уровне внешних оценок. Многие люди предпочитают развлекать себя роскошными балами и модной одеждой, хотя большинство монстров нисколько не отличаются от них в этом вопросе (а порой даже увлекаются модой несоизмеримо больше, чем обыкновенные смертные). Идёт ли речь о дизайнерской одежде, шик, с которым они ведут себя, или игрушки, которые они покупают, внешность решает дело.

Хотя высшее общество и предполагает тесное взаимодействие с модой, стоит отметить, что преимущества и недостатки одной и той же одежды порой меняются в зависимости от отношения к ним со стороны окружающих. Если охотник пользуется шикарным кошельком от Луи Виттон и носит алмазное ожерелье за \$20 тысяч, возможно, ему удастся попасть на званый вечер к вампиру, однако в другом конце города его будет ждать только презрение или даже грабёж. Соответственно, если он носит кожаную куртку и рваные джинсы, ему будет легко заслужить уважение среди бродяг и панков, однако ему не удастся сойти за швейцара в загородном клубе. Бонусы и/или недостатки, которые охотник может получить благодаря своей внешности, во многом зависят от того, насколько эта внешность соответствует ситуации. Как правило, попытка следовать самым современным тенденциям моды требует серьёзных вложений, однако бонусы будут распределяться лишь в соответствии с ситуацией – а не применяться универсально в любой обстановке. Если охотник идёт в ногу со временем, он может получить бонус +1 к проверкам Внутренности за каждое очко Стоимости своей одежды (правда, только при взаимодействии с соответствующей публикой; вопросы соответствия и несоответствия решает Рассказчик). Многие из социальных монстров привыкли быть самыми красивыми среди участников вечеринки, а потому попытка переместить на себя весь восторг местной публики может стать прекрасным способом обратить на себя их внимание – или даже гнев. Члены Эшвудского аббатства особенно любят соперничать и бороться с монстрами на социальном поприще. Достаточно просто привлечь внимание монстра, задеть его несколькими аккуратно подобранными словами, и он последует за охотником прямо в ловушку его приятелей.

Можно ли навредить самому себе, используя этот метод борьбы с чудовищами? Разумеется. Одна группа охотников действительно решила, что ей удалось заманить вампирицу в ловушку, однако когда они накинулись на неё посреди ночной улицы и как следует обработали кулаками её хорошенькое личико, под кожей показалось *ещё более красивое* лицо, просвечивающее изнутри, словно сквозь трещины на фарфоре. Единственный оставшийся в живых участник этой операции утверждает, что помнит лишь яркий свет и “вкус пения” у себя в горле.

Бонус, применяющийся к проверкам охотника в случае с одной группой людей, в следующей сцене может стать штрафом. Как уже говорилось выше, размахивая Ролексами и щеголяя футболкой от Поло в загородном клубе, чтобы получить свою долю внимания в загородном клубе, охотник может добиться совсем иного эффекта, чем показавшись в мейнстримовом облачении к готическом ночном клубе. По усмотрению Рассказчика, одежда, не подходящая ситуации, может налагать штраф, равный бонусу, который охотник получает в случае соответствия обстановке (то есть по -1 за каждое очко Стоимости). Иными словами, если одежда даёт охотнику +1 дэйс на поле для гольфа, в панк-клубе он получает штраф -1.

³² *Высокая мода (франц.)*

Аналоговый полиграф

Прочность 1, Размер 3, Структура 4, Стоимость ...

Аналоговый полиграф состоит из громоздкого металлического ящика, который поставляет огромный объём бумаги в основную часть аппарата, оснащённого тремя подвешенными руками, от которых отходят иглы, зависшие над страницами. Этот инструмент способен записывать скорость дыхания и сердцебиение жертвы, а также регистрировать выделение пота на кончиках пальцев. Контакты помещаются в точках биологической циркуляции жертвы, трубка стетоскопа оборачивается вокруг её туловища, а зажимы используются для контроля пальцев. Хотя сегодня эти машины считаются устаревшими, они до сих пор стабильно выполняют своё единственное предназначение: аналоговый полиграф добавляет +2 дайса к попыткам оператора распознать ложь.

Цифровой полиграф

Прочность 2, Размер 2, Структура 4, Стоимость ..

Более компактные и чуть более мобильные, чем аналоговые полиграфы, эти цифровые машины служат их современными заменителями. Они не требуют бумаги, а потому охотник может держать такой цифровой полиграф даже на ноутбуке. Цифровые версии полиграфов легко переносить в рюкзаке или перевозить на сиденье автомобиля, особенно по сравнению с их аналоговыми предшественниками. Само собой, ячейке всё же придётся пристегнуть ремни к жертве и прикрепить к ней контакты, как обычно, однако тест менее подвержен воздействию окружающей среды. Оператор добавляет +2 дайса к попыткам понять, говорит ли жертва всю правду, однако при этом использует правило снова-девятнадцать.

Функциональная магнитно-резонансная томография (МРТ)

Прочность 5, Размер 7, Структура 12, Стоимость

Аппарат для МРТ представляет собой высокий цилиндр наподобие тех, какие используются в городских больницах, с выдвижной каталкой, которая перемещает пациента в центральную камеру (не обладающую какими-либо запоминающимися характеристиками). МРТ представляют куда меньшую угрозу здоровью, нежели рентгеновское излучение, и способны фиксировать более конкретные данные. Однако если жертва страдает от клаустрофобии, ей придётся пройти проверку Решительности + Самообладания, чтобы сохранить хладнокровие. В обратном случае жертве придётся давать успокоительное. Соответственно, для того чтобы исправно функционировать в качестве неинвазивного метода фотографирования органических жидкостей, машина наделена достаточно большим размером. Как следует из названия, аппарат направляет на жертву большой магнит, заставляющий молекулы водорода в кровотоке выстраиваться таким образом, чтобы радиоволны могли отражаться от них, создавая подкожное изображение. Иногда в работе машины используются красители (особенно гадолиний), которые обеспечивают дополнительную контрастность изображения. В последнее время учёным удалось добиться немалых успехов в сфере адаптации МРТ-технологий для исследования человеческого мозга на предмет получения более точных данных о детекции лжи. Хотя это и не самый рентабельный метод выявления правды, именно его способность отслеживать миграцию импульсов в хвостатом ядре головного мозга позволила медицинским исследователям полагать, что они обнаружили практически идеальный метод для выявления лжи (поскольку исследователю может буквально видеть, как “формируется” эта ложь). Хвостатое ядро служит своеобразным фильтром мозга, и исследования показали, что даже самая изобретательная ложь, не вызывающая у жертвы какого-либо стресса, проходит сквозь этот узел и регистрируется на экране. Из всех доступных методов детекции лжи МРТ обещают стать самыми надёжными в обозримом будущем. Проблема в том, что МРТ отличаются редкой громоздкостью, а также требуют точности, пространства, умелого оператора и согласной (либо полностью покорённой) жертвы. А кроме того, нельзя забывать и о стоимости аппарата.

Хотя машину для МРТ нельзя отнести к категории приборов, которые можно захватить с собой на полевую операцию, она может сослужить хорошую службу ячейке Опергруппы: Валькирия, сумевшей захватить жертву для будущего допроса или заподозрившей одного из своих участников в пособничестве закулисной деятельности чудовищ, или группе учёных из Нуль Мистериис, желающих обнаружить пробелы в теории своих соперников. И уж конечно, агенты Коллектива Хирон используют такие машины на регулярной основе.

Во время МРТ охотник вынужден задавать вопросы через стенку самого аппарата – а это означает, что, по большому счёту, вторичный участник не может использовать Запугивание при допросе. Он ограничивается только броском на Манипулирование + Убеждение. Магнит, использующийся в МРТ, в 10000 раз превышает нормальную магнитную силу Земли, а потому любые металлы в непосредственной близости от аппарата будут вести себя соответственно (включая колебания пирсинга, очков и металлических болтов, используемых для скрепления травмированных частей тела). Невзирая на все неприятности, связанные с использованием МРТ, а также невзирая на время и стоимость этой машины, она проявляет себя исключительно полезной в деятельности охотников. МРТ добавляет +4 дайса к соответствующим броскам.

Эти проклятые... проклятые

Многие из методов допроса, перечисленные выше (включая наркотики, предназначенные для принуждения жертвы к общению или для детекции лжи), в основном полагаются на биологические реакции организма. Нежить трудно отнести к категории существ, склонных к подобным реакциям, однако человеческая изобретательность способна обойти и эту проблему.

Поведенческие аномалии (которые не следует путать с Отличиями охотников) никуда не исчезают из разума молодых вампиров, не так давно перешагнувших границу между мирами живых и мёртвых, а духи умерших порой оказываются такими же подлецами в смерти, какими они были при жизни.

Некоторые охотники разработали методику дозирования человека специальным наркотиком с последующим “скармливанием” этого человека вампиру. Последнее может передавать эффект большинства наркотиков от жертвы к паразиту. Также известная как “тактика отравленного колодца”, эта старая техника часто используется для дистанционного отравления кровосос. Важно учитывать, что старые вампиры требуют существенно большей дозы наркотика, нежели молодые. А потому человек, играющий роль временного носителя наркотического эффекта, при большой дозе иногда может пострадать или даже погибнуть. Если это возможно, охотники часто используют в качестве таких носителей слуг самого вампира, культистов или преступников, тем самым убивая двух зайцев одним выстрелом.

Тела людей, захваченных потусторонними сущностями – будь то неупокоенные мертвецы, демоны или что-то совсем иное – теоретически должны быть не менее восприимчивы к наркотикам, учитывая, что бесплотные чудовища, захватившие тело смертного, привязывают свою сущность к новой физической оболочке. Тем не менее, далеко не одна ячейка охотников пала жертвой лживого духа, сумевшего притвориться дезориентированным, а затем воспользовавшегося положением и сбежавшего прочь – или даже сделавшего дознавателей своими рабами.

Конспирационное оборудование

Маскировочный комплект

Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Стоимость •••

Даже не обладая природными способностями к переодеванию, охотник может придать себе нужный вид за счёт использования специализированных комплектов, известных как “маскировочные комплекты”. Такие комплекты создаются охотниками, которые знают,

как выглядит представитель той или иной сферы деятельности, и способны скопировать его внешность с достаточной точностью. Комплекты предоставляют владельцу всё необходимое для временного погружения в образ: одежду, идентификационные карточки, макияж и даже обыденные предметы, которые смогут поддерживать выдуманную биографию охотника (так, маскировка под репортёра включает в себя составление заметок из “недавних интервью”; маскировка под бродягу – карту местной благотворительной точки с бесплатной кухней). Одежда и снаряжение также должны соответствовать внешности и должна быть немного поношенной, чтобы добавлять правдоподобия словам охотника. Инструкция применения маскировки и некоторые основные советы её поддержания (“врачи всегда начинают поглядывать на часы, если разговаривают с вами больше минуты”) завершают комплект. Использование такого комплекта предоставляет +3 дайса к проверкам маскировки, основанным на соответствующем Навыке (правила по использованию Сообразительности + Обмана см. на стр. 87 основной книги правил). Если персонаж прибегает не к Обману, а к другому навыку, комплект позволяет использовать Сообразительность + Манипулирование с максимальным запасом из 4 дайсов (без бонуса экипировки за использование самого комплекта). В последнем случае наблюдатели получают второй шанс заметить обман, если охотник привлекает к себе слишком много внимания.

Маскировочные комплекты не позволяют персонажу выдавать себя за конкретных людей, как и затемнять свои черты в такой степени, чтобы он стал неузнаваем; подобные функции выполняют другие комплекты, известные как наборы для профессионального макияжа (см. ниже). Можно использовать сразу оба комплекта, делая отдельные броски для использования того и другого. В этом случае наблюдатели получают по отдельной возможности определить, что перед ними – не настоящая медсестра, а также, что медсестрой пытается притвориться та самая девушка, которая вчера пряталась во дворе больницы. Охотник, решивший обзавестись подобным комплектом, должен воспользоваться местными контактами с указанием типа маскировки, который нужен ему данный момент. Кроме того, ему следует указать свои физические характеристики (от размера обуви до размера шляпы). После этого охотник должен ждать неделю или две, пока комплект не подготовят. Согласно некоторым слухам, отдельным ячейкам охотников удалось создать комплекты для маскировки под вампиров, оборотней и других монстров. Тем не менее, учитывая обострённые чувства подобных существ, попытки влиться в их общество следует признать крайне рискованными.

Набор для профессионального макияжа

Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Стоимость ...

Некоторые охотники видят огромную ценность в использовании хорошей косметики, поскольку качественная маскировка может помешать преследователям или даже другим людям отследить охотника вплоть до его дома. Благодаря различным основам, порошкам и латексу охотник может достичь удивительного сходства с другим человеком, придав себе новые черты лица, заставляющие окружающих делать ложные выводы касательно его подлинной личности. Пока полицейские ищут мужчину со рваным шрамом на правой щеке, охотник просто идёт домой и умывает лицо. Для маскировки охотник делает бросок на Ловкость + Обман, получая +2 дополнительных дайса при попытке создать ложные черты лица. Любые усилия окружающих, направленные на то, чтобы вспомнить охотника, требуют успешной проверки на Сообразительность + Интеллект против успехов охотника, полученных при активации маскировки. Если жертва добивается большего числа успехов, ей удаётся определить достаточно много других (незамаскированных) характеристик охотника, чтобы его можно было идентифицировать.

Если охотник пытается замаскироваться под монстра, чтобы попасть в общество его проклятых родичей, то ячейке необходимо создать прототип. Тем не менее, лишь единицы действительно согласятся использовать такой набор в полевых условиях. Охотники

достаточно быстро обнаруживают, что враг обладает чувствами, которые не так-то легко обмануть, хотя несколько общих черт могут и позволить им пройти беглый осмотр. Однако попытка сойти за свояка среди нежити? Охотнику придётся использовать меловую основу, чтобы придать себе неземную бледность, а также проглотить немного крови, чтобы придать дыханию лёгкий намёк на гниль. Если особенно напористая ячейка Эгис Кай Дору собирается проникнуть в кабалу оборотней, им придётся принять грязевую ванну, предпочтительно с небольшим количеством животного мускуса, если таковой находится в доступе. Что касается демонов, то считается (хотя, возможно, ошибочно), что они всегда обладают глазами разного цвета, а потому контактные линзы вполне может помочь охотнику сойти за это нечестивое порождение Ада. Попытки замаскироваться под нечто *действительно* нечеловеческое требуют всё той же проверки на Ловкость + Обман, однако со штрафом -2 дайса.

Оружие

Есть ли среди охотников те, кто следует по дороге Бдения, вооруженный одной лишь видеокамерой или заплесневелыми свитками и томиком Святого Писания? Безусловно. Есть ли среди них те, кто не хочет даже ничего слышать о других инструментах, за исключением пули, ножа, кола или бензопилы, которые он может использовать против каждого встречного монстра? О да! Большинство, однако, находятся между двумя крайностями: они готовы взять в руки какое-нибудь оружие, чтобы защитить своих близких, и готовы использовать насилие по отношению к паранормальным угрозам, которые не могут быть остановлены другими методами – и тем не менее, они прекрасно понимают, что справиться с нечеловеческим порождением ужаса зачастую можно, лишь выработав что-нибудь более эффективное, чем обстрел, избиение или закалывание врага. Ниже приведены некоторые инструменты для охотников, которые ожидают насильственной конфронтации во время грядущей операции или даже считают её неизбежной. Для получения дополнительной информации и возможностей по использованию оружия в повествовательной ролевой игре обратитесь к книгам **World of Darkness Rulebook** и **World of Darkness: Armory**.

Револьверы						
Тип	Урон	Диапазон	Обойма	Сила	Размер	Стоимость
.22 LR*	2	5/10/20	6	0	1	•
.38 Special	2	20/40/80	6	1	1	••
.357 Magnum	3	30/60/120	6	1	1	••
.44 Magnum	3 (снова- девять)	35/70/140	6	3	2	•••
* Особенность: не получает эффекта снова-десять.						

Пистолеты						
Тип	Урон	Диапазон	Обойма	Сила	Размер	Стоимость
Glock 22	2	20/40/80	10+1	2	1	••
Glock 26	2	10/20/40	10+1	2	1	••
9мм Luger	2	20/40/80	15+1	2	1/мал	••
.45 самозарядный	3	30/60/120	8+1	2	1/мал	••
Desert Eagle	4	50/100/200	7+1	3	1/бол	••••

Винтовки и ружья						
Тип	Урон	Диапазон	Обойма	Сила	Размер	Стоимость
Охотничье ружьё	4 (снова-девятнадцать)	200/400/800	4+1	2	3	•••
Снайперская винтовка	4 (снова-девятнадцать)	250/500/1000	10+1	2	3	••••
Ружьё для плинкинга ³³	1	30/60/120	5+1	1	2	•
Weatherby Mk. V	5	250/500/1000	2+1	3	3	••••
M1 Garand	4 (снова-девятнадцать)	225/450/900	8+1	3	3	•••
КАС SR-25	4 (снова-девятнадцать)	125/250/500	20+1	2	3	••••
Автомат	4	150/300/600	42+1	3	3	•••
Помповое ружьё	4 (снова-девятнадцать)	20/40/80	5+1	3	3	••
Обрез	4 (снова-девятнадцать)	15/30/65	5+1	3	2	••

Альтернативное стрелковое вооружение						
Тип	Урон	Диапазон	Обойма	Сила	Размер	Стоимость
Транквилизатор*	0	10/20/40	0	1	2	••
Сигнальная ракетница*	-1Л	20/40/80	1	1	1	•
Праща*	0Т	5/10/20	1	1	1	•
Тазер, дальнобойный*	-1	1/3/7	1	1	1	••

* Особенность: см. особые правила в описании самого оружия.

Огнестрельное оружие

Прицелы

Если стрелок нуждается в более крупном изображении жертвы, он может установить на свою винтовку или ружьё специальную линзу. Использование прицела позволяет стрелку игнорировать штрафы за стрельбу на среднюю дистанцию и ополовинивать штрафы за ведение огня а дальнюю дистанцию (Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Стоимость •). Прицел с функцией ночного видения не только приближает изображение жертвы, но и усиливает ближнюю область инфракрасного излучения (см. “За пределами видимого” на стр. 234), что позволяет охотнику стрелять даже в полной темноте. Такой охотник игнорирует штрафы за недостаток освещения; штраф за стрельбу на дальнюю дистанцию сокращается до -3 (Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Стоимость •••). Другой вариант, активно использующийся в отрядах специального назначения и других профессиональных стрелков, представлен тепловизором, который визуализирует температуру, исходящую от цели. Такой прибор снижает штраф за ведение огня на дальнюю дистанцию до -1 и устраняет штраф за стрельбу на среднюю дистанцию. При использовании в темноте прибор не сокращает штрафов за дистанцию, однако штраф за сам бой вслепую не применяется (Прочность 2, Размер 2, Структура 4, Стоимость ••••). Само собой, использование тепловизора предполагает нормальную температуру тела жертвы: против вампиров и зомби он функционирует лишь как обычный прицел.

³³ Плинкинг – развлекательная стрельба по банкам и другим бытовым мишеням.

Револьверы

Будучи разновидностью огнестрельного оружия, основанного на принципе вращающегося барабана, револьвер обладает меньшим боезапасом, чем другие пистолеты, однако вместе с тем отличается редкой надёжностью и долговечностью. Многие стрелки начинают своё знакомство с револьверами с моделью .22 LR, поскольку небольшой размер и доступность делают его прекрасным тренировочным оружием. Охотники, стремящиеся приобрести дешёвый пистолет на легальном рынке, скорее всего, остановятся на .38 Special. Помимо исключительной простоты в получении доступа к этому револьверу (“Да, офицер, я держу его для самообороны”), .38 Special легко спрятать под курткой, он прост в использовании и лёгок как по весу, так и по силе отдачи.

Среди охотников, желающих получить в свои руки что-нибудь более мощное, особенно популярен .357 Magnum, обладающий редким балансом между размером, силой и отдачей. Охотники, собирающиеся достать револьвер, обладающий ещё большей отбрасывающей силой – не говоря уже о запугивающем факторе, – могут остановить свой выбор на .44 Magnum при условии, что их силы достаточно, чтобы часто нажимать на спусковой крючок и справляться с колоссальной отдачей.

Пистолеты

Пистолеты используют боеприпасы, которые поставляются в дуло из рукояти. Они позволяют охотнику выпускать пулю каждый раз, когда он нажимает на спусковой крючок. Пистолеты чаще дают осечку, чем револьверы, однако многие стрелки делают выбор в их пользу из-за большого боезапаса, скорости перезарядки и простоты сокрытия пистолета под одеждой. Семья полуавтоматических пистолетов Глок отличается полимерным покрытием, которое делает их чрезвычайно прочными. Глок 22, вероятно, следует назвать самым распространённым полицейским пистолетом в мире. Глок 26, обладающий меньшим размером, считается идеальным образчиком резервного или легко скрываемого оружия. Вариации на тему 9мм Luger доступны практически в любом оружейном магазине мира, поскольку модель использует наиболее распространённый калибр боеприпасов. Различные самозарядники калибра .45 обладают большей тормозной силой, однако содержат меньше боеприпасов. Что касается Desert Eagle, то он воплощает самую суть определения “ручное орудие”³⁴. Большой, тяжёлый и мощный, этот пистолет требует высокого уровня технического обслуживания. Это необычный выбор для охотника, однако некоторые останавливают выбор именно на нём – особенно если у них есть деньги, которые можно потратить на высокопрофильное оружие.

Винтовки и ружья

Длинноствольное оружие не только позволяет стрелку атаковать противника с огромного расстояния, но и в целом приобретаетсся с куда меньшими затруднениями, чем другие виды огнестрельного оружия, особенно если речь идёт об охотничьих и развлекательных моделях. В целом, охотничья и снайперская винтовка работают по аналогичному принципу, хотя последняя и обладает преимуществом в виде повышенной дальности стрельбы и более вместительной обоймы. Список отдельных винтовок включает маломощные ружья для самообороны или “развлекательной стрельбы”, крупную модель Weatherby Mk. V, старую и проверенную M1 Garand и любимое оружие охотников, участвующих в секретных операциях: KAC SR-25 (продажа этой винтовки гражданским лицам строго регулируется законом). Автоматы, также известные как штурмовые винтовки, активно используются на поле боя солдатами, полицейскими отрядами, ополченцами и другими людьми, испытывающими потребность в разбрасывании множества пуль по большому пространству за несколько секунд.

³⁴ Буквальный смысл выражения “*hand cannon*”, или “*пицаль*”.

В зависимости от того, где работает охотник, он может обнаружить, что приобретение определённых винтовок привлекает к нему нежелательное внимание. На близком расстоянии ружья отличаются редкой разрушительностью, а их объёмный боезапас позволяет подолгу обстреливать врагов тяжёлыми пулями, способными разорвать в клочья всё, что находится на их пути. Помповые ружья обладают ещё большим боеприпасом, чем большинство других ружей, а также считаются более надёжными и продаются по меньшей цене, чем другие модели. Ружья с обрезанными стволами или рукоятями, заменёнными на пистолетные, позволяют легче скрыть дробовик под одеждой, однако обрез обладает уменьшенным диапазоном стрельбы, в то время как полноценный дробовик – серьёзным требованием к Силе охотника (3 уровень).

Альтернативное стрелковое вооружение

Назовите любой портативный объект со спусковым или самозарядным механизмом, и, скорее всего, окажется, что вы назвали орудие, которое охотники уже приспособили для борьбы с чудовищами. Ниже представлены только некоторые образцы нетрадиционного оружия, которым могут пользоваться креативные или просто отчаянные охотники.

Транквилизатор: используется в основном для отлова бездомных животных и представителей редких видов для зоологических исследований. Он не наносит никаких повреждений, однако при успешной атаке вводит в организм жертвы дозу транквилизатора. Изменение дротика до такой степени, при которой он сможет содержать иное вещество, требует успешной проверки на Ловкость + Ремесло со штрафом -2; провал приводит к разрушению и потере предполагаемого содержимого дротика. Персонаж или существо, пораженное дротиком транквилизатора, должно преуспеть в проверке Выносливости + Решительности для того, чтобы остаться в сознании, с бонусом (Размер - 3) и штрафом -1 за каждый дополнительный дротик. Бессознательное состояние длится 10 минут за дротик.

Сигнальная ракетница: предназначена для оповещения потенциальных спасателей; при использовании для атаки наносит четыре очка урона (1 базовый + 3 за огонь). При исключительном успехе легковоспламеняющиеся предметы, надетые на жертву, охватывает огонь, который наносит по очку летальных повреждений за раунд до тех пор, пока не будет погашен (см. стр. 180 основной книги правил).

Дальнобойный тазер или электрошоковый пистолет: стреляет дротиком с наконечником в форме провода, несущего электрический заряд. При успешной атаке передаёт заряд жертве. Первоначальный шок наносит всего очко тупого урона; каждый последующий раунд (до тех пор, пока контакт между дротиком и телом жертвы не будет разорван) охотник получает возможность сделать дополнительную атаку, которая автоматически приносит ему три успеха. Как только сумма успехов превысит Размер цели, она упадёт без сознания на количество раундов, равное числу полученных успехов.

Ручной тазер или электрошокер: оказывает такой же эффект, за исключением следующего правила. Охотник делает бросок на Ловкость + Холодное оружие в попытке ударить жертву. Он не наносит никаких повреждений, однако успехи позволяют довести жертву до бессознательного состояния, как это было описано выше. Охотник должен делать последовательные броски на Ловкость + Холодное оружие, чтобы продолжать электроудары; каждый раунд его успехи вычитаются из количества успехов, полученных жертвой при попытке разорвать контакт с шокером (Сила + Рукопашный бой, один успех пресекает атаку).

Праща: не следует воспринимать это оружие как игрушку наподобие той, которой пользовался Деннис-мучитель. Праща не одно столетие использовалась для охоты, хотя она и наносит не больше одного очка летального урона, если только не направляет снаряд в глаз жертвы или другое уязвимое место (см. стр. 165 основной книги правил); атаки используют Навык Атлетики. Некоторые охотники считают пращу удобным инструментом для нейтрализации неудобных источников света или камер безопасности.

Оружие ближнего боя

Ниже приведён перечень оружия ближнего боя, который может оказаться... *полезным* для охотника, желающего вступить в открытую конфронтацию с порождениями Мира Тьмы.

Клинковое оружие					
Тип	Урон	Размер	Прочность	Стоимость	Примечания
Кухонный нож	1(Л)	Большой	1	•	Импровизированное оружие; максимальный урон 2
Боевой нож	1(Л)	1	3	•	
Метательный нож	1	1	2	•	Аэродинамическое оружие
Бутылка/разбитая бутылка					
Пожарный топор	3(Л)	3	2	•	Двуручное оружие
Ручной топорик	1(Л)	1	2	•	

Дробящее оружие					
Тип	Урон	Размер	Прочность	Стоимость	Примечания
Дубинка	2(Т)	2	1	отсутствует	Примерами могут служить бейсбольные биты, палки и т.д.
Телескопическая дубинка	3(Т)	2	3	•	Может сокращаться до Размера 1
Резиновая дубинка	1(Т)	1	2	•	Оглушающий эффект
Резиновые перчатки/медные кастеты	1(Т)	1	3	•	При атаке используется бросок Силы + Рукопашного боя

Клинковое оружие

Охотник, застигнутый врасплох, может захватить для обороны кухонный нож; как импровизированное оружие, такой нож переносит штраф -1 на любые проверки атаки (поскольку его баланс предназначен для разрезания продуктов на разделочной доске, а не для рассечения живых тканей). Нож, не обладающий достаточно большим размером и достаточной остротой, никогда не сможет нанести более 2 очков повреждений и придёт в негодность, если нанесёт более 3 очко урона за одну атаку. Многие охотники вооружаются боевыми ножами, который может принимать любую форму, от кинжала, купленного через Интернет, до оружия, которое папа принёс домой с войны. Метательные ножи обладают балансом для метания, о чём нетрудно догадаться из их названия: будучи аэродинамическими объектами, они обладают двойным диапазоном для метания (Сила + Ловкость + Атлетика бросающего -1; см. стр. 67 основной книги правил). Обыкновенные ножи (и другие виды оружия) переносят штраф -2 в случае с метанием. Пожарный топор предназначен для прорубания дверей, однако он хорошо достаточно сбалансирован, чтобы его можно было использовать без штрафа за использование импровизированного оружия. Равным образом, обычный ручной топор не испытывает никаких штрафов даже в том случае, если используется для сражения вместо измельчения древесины. И то и другое легко приобрести в магазинах, а также прекрасно подходит охотникам, которые любят многофункциональные предметы, служащие им как во время Бдения, так и в обыденной жизни. Ещё одно оружие хорошо известно в барах по всему миру: если бутылку разбить и

зажать в руке, её можно будет использовать для нанесения двух или более очков тупого урона – причём любые очки урона после первых двух, нанесённых в ходе одной атаки, приобретают летальный характер. Тем не менее, при ближайшей атаке, в ходе которой она наносит ещё два (или более) очка повреждения, бутылка ломается окончательно и становится непригодной для использования.

Дробящее оружие

Трудно представить себе оружие, которое было бы проще или надёжнее, чем дубинка. А потому неудивительно, что многие охотники действительно вооружаются теми или иными вариациями обычной дубинки, будь это трости, палки или бейсбольные биты (как деревянные, так и металлические). Всё это в случае необходимости может стать грозным оружием в руках умелого бойца. Самодельные дубинки, такие как ножки столов, кии, топорища, ломы и ветви деревьев, получают обычный штраф -1 за использование импровизированного оружия. Создание сбалансированной дубинки из такого импровизированного оружия требует использования Ремесла, хотя персонажи способны надлежащим образом установить баланс дубинки с успешной проверкой на Интеллект + Холодное оружие, устранив тем самым штраф за использование импровизированных инструментов (например, охотник может попробовать сделать потенциальное оружие из кучи валежника). Деревянный кол с точки зрения игромеханики рассматривается как импровизированная дубинка, за тем исключением, что его можно использовать для прокалывания сердца вампира: последнее требует целенаправленного удара в грудную клетку (штраф -3) и нанесения пяти очков летального урона для погружения острия на достаточную глубину, чтобы довести работу до конца. Современная вариация телескопической дубинки – то есть подпружиненной стальной биты, – позволяет регулировать её Размер от 1 до 2. Резиновая дубинка представляет собой кожаный мешочек вытянутой формы, наполненный свинцовой дробью; если атака таким оружием наносит урон выше Выносливости противника, тот подвергается действию оглушения и теряет своё следующее действие. Резиновые перчатки и кожаные рукавицы со стальными пластинами (иногда вшитыми внутрь) функционируют аналогично медным кастетам, добавляя мощности к рукопашным атакам (а потому требуются броска Силы + Рукопашного боя вместо Холодного оружия). Тем не менее, их владелец переносит штраф -1 на любые действия, требующие ловкости рук.

Транспортные средства

Даже те из охотников, кто сосредотачивается исключительно на защите родных районов, время от времени вынуждены выбираться за их пределы, чтобы вести наблюдения, проводить исследования или избавляться от того, что было бы неразумно утилизировать рядом со своим штабом. С другой стороны, не каждый может себе позволить приобрести специальную машину для поддержания Бдения, а потому многие ячейки охотников вынуждены довольствоваться тем, что уже находятся в собственности или в доступе её участников. Тем не менее, как видно из приведённых ниже примеров, человеческая изобретательность и тяга к улучшению прежних средств передвижения может пройти долгий путь развития и усовершенствования. Более подробную информацию о транспортных средствах можно найти на стр. стр. 147 основной книги правил.

Городское такси

Охотники, ведущие борьбу с монстрами в пределах родного города, могут получить явное преимущество, если приобретут доступ к подлинному, лицензированному такси, поскольку на такой машине можно перемещаться практически где угодно, не вызывая никаких подозрений. Такие автомобили полезны для наблюдения за жертвой, ускользания от преследования или даже похищения ничего не подозревающего противника. Хотя в

качестве такси используются самые разные виды транспортных средств, большинство такси в Северной Америке и Европе представляют собой полноразмерные автомобили (обычно моделей “Форд Краун Виктория” или “Мерседес-Бенц”). Как правило, такси оснащены поликарбонатной перегородкой между передними и задними сидениями (Прочность 3, Размер 4, Структура 7). Для связи с офисом водителя используют радио двусторонней коммуникации (Прочность 1, Размер 1, Структура 2), однако такое радио не позволяет водителям общаться непосредственно друг с другом.

Безопасный седан

Частные охранные предприятия часто используют модифицированные версии этих среднеразмерных автомобилей, а потому охотники, обладающие кое-какими финансами, вполне могут приобрести их для себя. Впрочем, существуют и те, кто перекупает подобные автомобили с рук у других охотников или даже конфискует их у своих врагов. С внешней стороны эти автомобили выглядят совершенно обыкновенно. Однако сочетание брони и баллистических материалов обеспечивает повышенную прочность обшивки. Равным образом, Прочность окон повышается до 4, а Структура до 7. Двери приобретают Прочность 6 и Структуру 9, в то время как бензобак – Прочность 8 и Структуру 10. Шины оснащаются специальными вставками, которые позволяют им функционировать даже после пронзания (со штрафом -1 на проверки Вождения и 10%-ным падением Скорости). Как правило, окна подобных автомобилей тонированы.

Грузовой микроавтобус

Транспортировка вещей, которые *не хотят* быть транспортированными куда бы то ни было, является неотъемлемой частью работы любого охотника. Одно из решений этой проблемы состоит в использовании внешне непримечательного микроавтобуса с модификацией грузового пространства, позволяющей перевозить даже сопротивляющихся пассажиров. Точный метод модификации меняется от ячейки к ячейке – некоторые охотники просто приваривают к внутренней части фургона стальную клетку, в то время как другие устанавливают панели из ударостойкого поликарбоната. Как правило, клетка обладает Прочностью 4, Размером 4 и Структурой 8.

Стандартная процедура модификации включает в себя укрепление пола и крыши до показателей Прочность 4, Размер 5, Структура 9, а также устранение внутренних замков и дверных ручек. Некоторые охотники добавляют несколько слоёв звуконепроницаемого материала (-1 на броски Восприятия со стороны прохожих, способных услышать доносящийся изнутри шум).

Курьерский велосипед

Не каждое сообщение можно отправить по электронной почте или по факсу, а некоторые посылки нужно и вовсе доставить к месту назначения быстрее, чем за ночь. Именно тогда в дело вступают городские велосипеды наподобие тех, которыми пользуются курьеры. Будучи лишь отчасти посланниками и наследниками велосипедистов, а в значительной степени – лихачами и сорвиголовами, курьеры выбирают для выполнения своего задания самые разные виды транспортных средств. Как бы то ни было, велосипеды, используемые опытными гонщиками, как правило, подвергаются определённым модификациям. Они прочнее, легче воспринимают удары при попадании в ямки и выбоины, способны без труда заезжать на бордюры и более-менее устойчивы к ударам бамперов. Они легки, поскольку ненужные передачи и некоторые другие компоненты извлекаются из конструкции и заменяются необходимым оборудованием. И они чрезвычайно манёвренны. На хорошем велосипеде водитель сможет найти дорогу даже в достаточно длинной пробке или проехать сквозь толпу пешеходов. Благодаря настраиваемой раме и специальным канатам, курьер может

перевозить до 50 фунтов груза и даже более, даже если речь идёт о громоздком телевизоре или стопке коробок для пиццы.

Важно отметить, что сам курьер, как правило, пользуется рваной, потёртой одеждой: при этом большинство водителей не считают важным и внешний вид своего транспортного средства, а потому их велосипеды часто выглядят как куски хлама, не представляющие интереса даже в глазах воров. Некоторые велосипедисты настолько плотно покрыты царапинами, пятнами ржавчины и грязи, что они легко вписываются в городской пейзаж (-1 дайс к проверкам Восприятия на обнаружение велосипеда, оставленного без присмотра). Владелец велосипеда способен поддерживать скорость выше *Безопасной* в течение ряда минут, равного удвоенному показателю его *Выносливости* + *Решительности*. После этого он начинает получать по очку тупого урона за каждую минуту или за каждый манёвр, проведённый на такой скорости. Персонаж, не желающий испытывать свои нервы, способен поддерживать Безопасную скорость в течение нескольких часов, число которых равно его *Выносливости* + *Решительности*. После этого он должен отдохнуть в течение половины этого же отрезка времени. Манёвры на велосипедах требуют проверки Атлетики, а не Вождения. Более подробные сведения о транспортных средствах, использующих для передвижения силу самого водителя, можно найти в книге **World of Darkness: Armory**.

Транспортные средства									
Тип	Проч.	Разм.	Структ.	Акселер.	Без. скор.	Скор.	Упр.	Пассажиры	Стоим.
Такси	4	14	18	14 (19 миль/ч/ра- унд)	103 (70 миль/ч)	176 (120 миль/ч)	2	1+4	•••
Безопа- сный седан	6	12	18	19 (26 мель/ч/ра- унд)	110 (75 миль/ч)	162 (115 миль/ч)	2	1+3	•••
Груз. микро авт.	3	17	20	7 (9 миль/ч/ра- унд)	73 (50 миль/ч)	132 (90 миль/ч)	-1	1+1	•••
Улучш- енный микро авт.	3	15	18	16 (16 миль/ч/ра- унд)	95 (65 миль/ч)	154 (105 миль/ч)	3	1+7	••••
Велос- ипед	3	3	6	Равна Силе водителя	Равна Скорости водителя +5	Равна Скор. водителя +15	3	1	•

Импровизированное оборудование

Иногда охотнику не удаётся найти то, в чём он так нуждается. Ему нужно достать хоть что-нибудь прямо в эту минуту, и ему наплевать на стоимость, законность и здравомыслие всего предприятия. В таких случаях некоторые охотники решают создать оборудование из того, что у них есть на руках. Например, они могут использовать вместо дубинок и бит обыкновенные ломы или обрезки труб – что в своё время с успехом использовала ячейка из Остина, штат Техас, которой не посчастливилось столкнуться с роём кошкообразных паразитов, выбравшихся из подземного туннеля. Везде, где охотник сталкивается с монстром, найдётся то, что он сможет поднять и использовать в качестве оружия.

Помимо бытовых объектов, используемых в качестве импровизированного оружия, некоторые охотники активно используют и свои собственные приспособления для охоты на монстров. Будь он мастером на все руки, механиком или поклонником электротехники, охотник всегда может сделать что-нибудь стоящее – достаточно лишь поработать над своим замыслом хоть какое-то время.

Техника, описанная в этом разделе, не уникальна, а её перечень не может претендовать на звание исчерпывающего. Охотники всех мастей, от одиночек до членов обширных ячеек, обмениваются идеями через Интернет, предлагая модификации уже известных инструментов или рассказывая о том, как сработал их самодельный комплект. Впрочем, когда подобное оборудование не срабатывает, обычно другие охотники узнают об этом лишь из вторых рук.

Быстрее, убивать, убивать, убивать!

Вам хочется, чтобы сражения в сеттинге **Hunter: The Vigil** стали более смертоносными? Попробуйте ввести следующую модификацию.

Игрок делает броски атаки, основываясь только на способностях своего персонажа (учитывая Атрибуты + боевой Навык, например Силу + Холодное оружие или Ловкость + Огнестрельное оружие), не добавляя рейтинг оружия в качестве бонуса. Успехи автоматически добавляются к рейтингу урона, и получившаяся сумма становится очками повреждений. Например, если Габрезки стреляет из ружья двенадцатого калибра, его игрок бросает семь дайсов (Ловкость + Огнестрельное оружие), получая три успеха с учётом эффекта снова-девяť. Он добавляет эти успехи к рейтингу урона ружья (4) до общей сложности семь. В итоге выстрел наносит семь очков летального урона – более чем достаточно, чтобы прикончить обычного человека. Это правило может использоваться как по отношению к проверкам Холодного оружия, так и к проверкам Огнестрельного.

Кроме того, не стесняйтесь напоминать игрокам, что они могут объявлять испытание Воли для того, чтобы получить больше дайсов на ту или иную атаку или воспользоваться эффектом снова-девяť.

Наконец, если вы хотите, чтобы взрывчатка стала по-настоящему смертоносным оружием, рассмотрите следующий вариант. Любые крупные объекты в области взрыва – в том числе стены и потолки – способны взорваться и увеличить общий объём повреждений. Если взрыв наносит им урон сверх очков Прочности, добавьте два дайса к броску на урон. Допустим, что Гвендолин преследует потрошителя на парковочной площадке в тот момент, когда срабатывает бомба, установленная её оппонентом. Взрывное устройство обладает рейтингом повреждений 3. Согласно стандартным правилам, любой объект в области взрыва получает урон, равный рейтингу взрывчатого в дополнение к успехам, полученным при соответствующем броске. А потому охотница получает до 3 пунктов урона автоматически. Затем Рассказчик делает следующий бросок из трёх дайсов, получая 1 успех. Это повышает общий урон до 4. Однако в зоне действия взрыва припаркован автомобиль, обладающий Прочностью 3, которую превышают 4 очка урона, нанесённые бомбой (3 автоматически + 1 за успех Рассказчика). Это добавляет ещё два дайса к проверке нанесения повреждений, поскольку части разбитого автомобиля разлетаются во всех направлениях. Рассказчик выбрасывает значения 2 и 8, а потому охотница утрачивает ещё один уровень Здоровья. Она начинает жалеть, что не позвала на помощь своих друзей.

Система

Некоторые виды импровизированного оружия подобны уже существующим инструментам – так, битую для крикета вполне можно использовать как деревянную дубинку, а кухонный нож – как кинжал. В этом случае Рассказчику и игрокам предлагается использовать статистику оружия с модификатором -1 (см. стр. 136 книги **World of Darkness Rulebook**). Другие предметы, от стула до брошенной микроволновой печи, используют в качестве рейтинга повреждений Прочность или Размер в зависимости от того, что ниже – в дополнение ко стандартному штрафу -1.

Персонажи, загнанные монстрами в угол, часто вынуждены подыскивать себе оружие среди мусора, валяющегося вокруг. Потратив на это весь раунд, персонаж может сделать бросок на Сообразительность + Холодное оружие. Успех позволяет ему найти

походящий предмет для защиты. Исключительный успех позволяет также проигнорировать штраф -1 за использование импровизированного оружия.

Орудия для охоты на монстров

Некоторые предметы выглядят или функционируют так, словно с самого начала были предназначены для охоты на монстров. Хотя лак для волос, превращённый в портативный огнемёт посредством воспламенения, хорошо работает и против обычных людей, его ожоги представляют куда большую угрозу для вампиров, которым огонь наносит аггравированные повреждения. Кроме того, тазер, способный нарушить нейроэлектронные импульсы оборотня и помешать ему сменить форму, также может оказаться одним из самых ценных образцов в арсенале охотника.

Стоимость приведённых ниже орудий для охоты на монстров отражает ценность и редкость материалов, пошедших на их изготовление. Тем не менее, большинство из них всё нуждаются в дополнительной настройке. Статистика подобных видов оружия приведена на следующей странице.

Дезориентирующая ловушка

Охотники, использующие в качестве штаба конспиративную квартиру, нуждаются в определённой страховке против незваных гостей. Хотя системы видеонаблюдения способны немало помочь охотникам в предотвращении нападения, многие охотники пользуются не самыми законными методами защиты, включая применение взрывчатых веществ и конструирование тайников с полулегальным (и это в лучшем случае) оружием.

Дезориентирующая ловушка представляет собой устройство, оснащённое датчиками движения, позаимствованными из системы охранной сигнализации, и максимально большими колонками, какие ячейке только удалось получить в свои руки. Всё это подключается к мощной стереосистеме, которая способна издавать звуки в самом широком диапазоне, от сверхнизкой частоты (которая провоцирует возникновение галлюцинаций, а также печально известный “коричневый шум”) благодаря концентрации непривычных для уха шумов, до ультразвука, способного причинять боль созданиям, обладающим сверхъестественно обострённым слухом.

Когда кто-либо активирует ловушку, все персонажи в пределах 25 ярдов должны сделать пассивный бросок на Решительность + Самообладание со штрафом, равным рейтингу урона ловушки. В случае успеха злоумышленники получают всего лишь штраф -1 на проверки слуха до окончания сцены, но в остальном чувствуют себя вполне нормально. Исключительный успех позволяет преодолеть и этот штраф. В противном случае бросок означает, что персонаж утрачивает свой следующий ход в дополнение к штрафу на восприятие, а полный провал приводит к потере трёх раундов. Существа, обладающие нечеловечески развитым слухом, получают штраф, равный *бонусу*, который они должны были получить благодаря своим чувствам, поскольку слух начинает работать против них.

Лак для волос

Сочетание зажигалки с лаком для волос позволяет создать вспышку пламени в пределах одной секунды. Как правило, пользоваться таким приспособлением оказывается чрезвычайно опасно (поскольку содержимое банки может взорваться в любой момент), однако когда на вас мчится безумный монстр, огонь зачастую становится вашим лучшим другом. Хотя некоторые охотники берут с собой любые доступные аэрозоли, те персонажи, у которых остаётся несколько свободных секунд, чтобы подумать о принципе действия своего временного оружия, чаще всего останавливают выбор на лаке для волос, поскольку он отличается особой воспламеняемостью, а банки вмещают внушительный объём жидкости. Некоторые даже пробуют изменить клапан так, чтобы сделать своё оружие более надёжным, однако такую попытку следует признать бессмысленной тратой

времени. Единственное, что *действительно* делает оружие более надёжным, – это полоска клейкой ленты, позволяющая зафиксировать зажигалку в определённом положении.

Использование лака для волос в качестве портативного огнемёта требует проверки на Ловкость + Атлетику. Лак испускает огонь размером с факел (1 очко базового урона) и с интенсивностью пылающего бензина (бонус +2) с диапазоном до ярда. А это значит, что охотник может нанести максимум три очка летального урона. Впрочем, при исключительном успехе, горючие элементы охватывают всё тело жертвы, после чего жертва начинает получать по одному дополнительному очку урона за раунд до тех пор, пока ей не удастся сбить пламя. Увы, полный провал в броске на атаку может привести к взрыву баллончика (радиус взрыва 2, урон 1; см. стр. 178 основной книги правил). Полного баллончика с лаком для волос достаточно для проведения 10 атак. Тем не менее, Рассказчику рекомендуется сделать бросок одного дайса для того, чтобы узнать, сколько лака осталось в банке, оказавшейся под ногами у персонажа.

Зловонная бомба (“бомба-вонючка”)

Данное оружие лишает монстра его сверхъестественно развитых чувств, позволяя охотнику ускользнуть от него. Персонажу необходимо смешать пахучие материалы с духами – обычно это делается в хорошо проветриваемом помещении с защитой органов дыхания. Закончив смешивание, персонаж должен запечатать получившуюся комбинацию материалов в ампулах, которые можно будет с лёгкостью разбить в случае необходимости. Когда в следующий раз ему придётся уносить ноги от оборотня или другого существа с повышенным обонянием, ему будет достаточно просто бросить пару ампул в соседнюю стену, мусорную корзину или даже самого оборотня.

Внезапная перегрузка органов обоняния дезориентирует монстра. Когда существо, обладающее обострённым нюхом, оказывается рядом с областью “взрыва” подобной бомбы, дальнейшие проверки на отслеживание охотника получают штраф, равный рейтингу урона ампулы, а также теряют способность перебрасывать 10. Если охотнику удаётся попасть бомбой в самого преследователя, существо начинает вычитать успехи за каждую выброшенную 1. С точки зрения метания бомба-вонючка считается аэродинамическим объектом (см. стр. 67 основной книги правил).

Тазерные перчатки

При умелом использовании наэлектризованные схемы, применяемые в лампах для магниевой вспышки, можно превратить в совершенно функциональное оглушающее оружие. Между тем, появление дешёвых одноразовых камер открыло предприимчивым охотникам доступ к огромному количеству таких ламп.

Это оружие сочетает качества упомянутых приборов, представляя собой урезанную форму платы, спрятанной в кобуре, которую охотник надевает на руку. При этом контакты, которые обычно подключаются к лампе, в данном случае остаются в оголённом виде. Провода торчат из каждой костяшки на перчатке мотоциклиста. Хотя для зарядки прибора требуется определённое время (пять раундов), успешная проверка атаки дополняет обычный удар эффектом тазера: иными словами, жертва получает штраф к Физическим проверкам, равный тупому урону, полученному в результате атаки, до максимума в -3 дайса. Штраф уменьшается на единицу за каждый последующий раунд до тех пор, пока полностью не обнулится.

После разрядки перчатки должны быть перезаряжены ещё за пять раундов. Персонаж способен включать или выключать все четыре провода в качестве пассивного действия. Кроме того, свежая пара батареек даёт достаточно энергии для пяти новых электроударов.

Что касается модификаций, то многие охотники увеличивают количество плат до четырёх, а также подбирают конденсаторы для более мощных моделей. В таком случае все четыре провода подсоединяются друг к другу и начинают работать от более крупного блока питания. Такие перчатки увеличивают максимальный штраф до -5. Кроме того, они

достаточно мощны для того, чтобы нарушить электрические импульсы, отвечающие за ключевую способность оборотней. В течение одного раунда после электроудара оборотень не способен изменить форму. Тем не менее, подборка новых компонентов для модификации тазерной перчатки требует дорогостоящих материалов (что повышает Стоимость до •••).

Самострел

Хотя попытка загнать вампира в его логово и прикончить его ударом осинового кола до сих пор считается одной из самых успешных тактик, изобретённых охотниками, пробить грудную клетку ударом кола гораздо труднее, чем кажется. Такой удар требует редкой точности и недюжинной силы. А потому некоторые охотники конструируют самострелы, использующие каркас ружья 20 калибра, вытёсывая специально для этого деревянные колья длиной с ружейный ствол. Специальные стопорные штифты удерживают кол в правильном положении. Впрочем, есть и другие способы модификации – например, среди охотников существуют те, кто помещают на кончик молотка специальный воспламенитель, способный придать дополнительную силу удару по металлическому кончику кола. Подобные достижения гаражной инженерии иногда дают превосходные результаты, хотя и ведут себя достаточно непредсказуемо.

При использовании такого оружия персонаж проходит стандартную проверку на Силу + Холодное оружие. Из-за ненадёжной природы подобных модификаций он не получает эффекта снова-десять, а также вычитает успехи за каждую выброшенную единицу. Полный провал означает, что охотник теряет палец – и это в лучшем случае. Тем не менее, штраф за попытку попасть в сердце жертвы сокращается до -2 вместо стандартного -4. Для того, чтобы кол наложил на вампира стандартный эффект, охотник должен нанести сразу три очка летальных повреждений одним ударом.

Оружие для охоты на монстров						
Тип	Урон	Диапазон	Обойма	Размер	Стоимость	Особенности
Дезор. ловушка	4*	25	отсутствует	5	•••	*
Лак для волос	1(Л)*	-1	10*	1	отсутствует	Огонь
Зловонная бомба	2*	отсутствует	отсутствует	1	••	*
Тазерная перчатка	-1(Т)	отсутствует	5	2	•/•••	Оглушение
Самострел	0(Л)	отсутствует	отсутствует	2	•	Ненадёжность*

* Особые правила приведены в описании соответствующих видов оружия.

Модификация оружия

Бросок: Сообразительность + Ремесло + экипировка

Действие: продолжительное (требуется от 4 до 10 успехов; каждый бросок отражает минуту работы)

Доска с гвоздём на конце? Вентилятор из лезвий газонокосилки? Импровизированное копьё с ручкой от швабры и поварским ножом? Улучшение простого оружия (дубинка из заострённого камня, приклеенного к ножке стула) требует всего четырёх успехов, однако чем сложнее модификация, тем выше порог успехов, который необходимо преодолеть для завершения всей операции. Попытка добавить к оружию движущиеся части и оснастить его источником электроэнергии может потребовать вплоть до 10 успехов.

Результаты броска

Полный провал: В дополнение к истощению своего запаса материалов персонаж ломает один из своих инструментов. Дальнейшие проверки Ремесла проходят со штрафом -1 до тех пор, пока ему не удастся достать новый инструмент.

Провал: Персонажу просто не удаётся усовершенствовать инструмент в ходе данной проверки.

Успех: Персонаж завершает модификацию.

Исключительный успех: Персонаж изготавливает оружие удивительного качества и может теперь игнорировать штраф -1 за использование импровизированного оружия.

Глава пятая: Повествование

*Итак, на высшем уровне - чистый ужас, под ним страх,
и ниже всего - тошнота отвержения.*
Стивен Кинг, *“Пляска смерти”*.

Охотник: Бдение. Повествовательная ролевая игра света и тени.

Попытаемся внести в это определение ясность. Что это значит? Свет и тень?

Для того, чтобы дать корректный ответ на этот вопрос, необходимо сначала обратить внимание на слово “Бдение” и посмотреть, что оно значит – или *может* означать в контексте ролевой игры.

Бдение. От латинского *“vigilia”* – не считая значения “период пробуждения ото сна”.

Бдение. Религиозная церемония, проводящаяся накануне священного праздника, требующая от практиков бодрствования в качестве символа своей веры.

Бдение. Обряд ухаживания за смертельно больным человеком или минута воспоминания усопшего, в ходе которой участники часто собираются со свечами в руках или другими источниками света.

Бдение. Акт наблюдения или слежки.

Всё это, каждое определение вплоть до последнего, относится к охотникам и их миссии. Говоря образно (а в случае с некоторыми из них – и буквально), они были пробуждены ото сна травматическим опытом столкновения со сверхъестественным миром – и теперь их глаза готовы воспринимать истинную картину мира. Они больше никогда не смогут опустить веки. Обратный путь в безопасное и невежественное существование им заказан.

Бдение означает преданность. Это непрерывное испытание. Для кого-то оно обладает и религиозным значением – в том смысле, что многие из охотников скрупулезно продумывают каждый свой шаг (*“Каждое утро вера подталкивает меня открыть глаза и в тысячный раз проверить, что пистолет под подушкой заряжен”*), в то время как для других оно связано с вопросами религиозной стойкости и преданности своей вере (*“Господи, дай мне сил, чтобы излечить тех, кто ещё может быть исцелён, и уничтожить тех, для кого надежда уже потеряна”*).

В случае со многими охотниками Бдение действительно предполагает воспоминание больных и умерших – и прежде всего тех охотников, которые были ранены или убиты. Более того, многие охотники проводят длительные часы за самым буквальным бдением над усопшими: ходячими мертвецами, голодной нежитью и бестелесными душами смертных. Для многих охотников Бдение становится совершенно конкретным актом бдительности и наблюдения: они знают, что им нельзя сводить глаз с кровожадных извергов и отчаявшихся чудовищ, следя за каждым их движением и бдительно засекая любые опасности или тайные знания, которыми могут наделить их чудовища.

Но как бы то ни было, для любого охотника Бдение становится путешествием в темноту со свечой в руке.

Гаснущая свеча

Будем откровенны: свечи предоставляют не так уж много света. Они дают только очень скудные языки пламени, которые быстро слабеют и гаснут. Свеча обеспечивает человека лишь слабым ореолом света, который борется в неравной хватке с океаном ночной темноты. И эта метафора хорошо объясняет, как чувствуют себя охотники. Даже те среди них, у кого есть целые организации за спиной и арсенал передового вооружения или хранилище тайных знаний под рукой... что ж, они понимают, что как только им придётся выйти в тёмную ночь за пределами оружейной или библиотеки, все ставки будут сметены. Всё погрузится в туман, станет скрытым, смутным, неясным. Охотник может

использовать яркие флуоресцентные лампы в пределах собственной лаборатории или стрельбища, однако на улице или в тёмном лесу у него не будет ничего, кроме маленького огонька, который позволит ему окружить себя хотя бы крохотным островком безопасности, знания и тепла.

Тем не менее, эта метафора имеет и более глубокий смысл. Рано или поздно любая свеча сгорает. Некоторые горят ярко. Другие выбрасывают лишь вялые язычки пламени. Но они всегда сгорают дотла. Именно так видят свою работу многие из охотников. Они знают, что их время на этой земле ограничено. Свет может осветить лишь определённый отрезок пространства – и точно так же охотники могут совершить лишь определённое количество хороших поступков, прежде чем фитиль закончится, и огонь обратится бессильным дымом. Этому способствует ещё и стремление многих охотников зажечь свечу с обоих концов, погрузившись в охоту просто потому, что они уже не могут остановиться, не могут перевести дух, не могут спать, зная, что в любой миг их слабость (или отсутствие бдительности) может дать монстрам повод нанести удар.

Призма света

Это определение кажется позитивным. Оно звучит приятно и вдохновляюще. Несение света в тень. Когда слышишь подобное выражение, кажется, будто все охотники делают доброе дело, участвуют в праведной войне и стремятся к обретению великих знаний. Свечи в руках, ореол вокруг головы.

И в некоторых случаях это выражение соответствует действительности. В сущности, большинство охотников сами считают, что это правда. Мало кто способен продержаться по-настоящему долго на тропе Бдения, не веря в праведность своей цели и не возвеличивая своей жертвы.

К несчастью, они не могут быть праведными все до одного. И далеко не каждый из них действительно способен стать героем. Многие охотники чрезвычайно эгоистичны. Другие жестоки. Многие сходят с ума. Выражаясь простым языком, для того чтобы стать охотником, сначала нужно немного спятить. Хотя, учитывая, что большинство из них видит и делает на тропе Бдения, трудно поставить им это в вину.

Девочка-подросток теряет воспоминания о нескольких часах своей жизни, после чего просыпается в ванне с татуировкой в виде трёх точек на руке. Ещё несколько дней спустя она узнаёт, что беременна.

Муж в бессилии наблюдает, как шипят и пощёлкивают респираторы, заталкивая кислород в лёгкие его жены и детей. Он помнит, как за несколько недель до этого красноглазая тварь с иглами вместо зубов ворвалась в их палату.

Предприниматель встречается с доверенным лицом дяди и тёти, который рассказывает ему, что в его жилах течёт кровь дьявола...и, между делом, не хотелось бы ли ему посмотреть на Милан? И да, ничего страшного, что в его воду подсыпали рогипнола?

Так стоит ли удивляться тому, что после одного из подобных событий охотники часто оказываются не в себе? И тем не менее, даже самые эгоистичные, извращённые и одержимые индивиды способны нести в тени свет. Некоторые берут с собой только маленькую свечу, освещая один небольшой участок темноты (или одну страницу таинственной книги) за раз. Другие несут пылающий факел, которым они способны сжечь дотла целый лес, только бы помешать монстрам сбежать. Наконец, те, кто действительно далеко ушёл по дороге Бдения, иногда приходят на охоту с самыми настоящими бомбами, освещая тьму пламенной, жгучей и ослепительно яркой вспышкой – и убивая по пять невинных вместе с одним-единственным монстром. Свет может принимать множество форм и способен гореть с разной степенью интенсивности. Каждый охотник несёт собственную свечу.

О тайнах и ужасе

Бдение формируют тайна и ужас – и именно эти два элемента толкают его вперед. Мир Тьмы чрезвычайно неоднороден, а потому столкновения со сверхъестественным миром часто показывают охотникам самые омерзительные (здесь в дело вступает ужас) и загадочные (здесь на первый план выступает тайна) аномалии, существующие в этой вселенной.

Оба аспекта стоят за действиями любого охотника. Подумайте об этом. Чувство ужаса порождает обнаружение чего-то непостижимого и гротескного, будь это обезображенный вампир, пьющий кровь из шеи живого человека, как воду из фонтана, или неистовый зверь, несущийся прямо на вас сквозь толпу людей в торговом центре. А как насчёт полусгнившего трупа, который всё ещё бродит среди живых, раскачивая конечностями, которые удерживают на месте верёвки, сотканые из паутины? И как быть с гигантским *они* из древних японских мифов, который обгладывает окровавленные кости, сидя на вершине гнезда из скелетов? А вот красивая женщина стягивает со своего лица кожу только затем, чтобы показать десяток других, крохотных лиц, некоторые из которых кудачат, а некоторые – плачут? Шок. Отвращение. Ужас.

Как ужас может подтолкнуть человека к охоте? Легко. Персонаж просто не может отрицать увиденное. Не может переварить это. Он просто не может продолжать нормальную жизнь. Иногда случается так, что свет от свечи падает на воспоминание, скрытое человеком в глубине памяти. И тогда единственным способом спасти разум от разрушения становится принятие мер – *любых мер* – против создания, породившего это событие.

Безусловно, **Hunter** – игра об ужасе, и концепция Бдения неслучайно подана под видом ужасной обязанности, которая взваливает на человека невыносимое бремя, вне зависимости от того, насколько он подготовлен и каким государственным финансированием обладает его группировка. Хорошее описание встречи со сверхъестественным миром в игре должно вызывать у игроков ужас хотя бы на самом базовом уровне – даже если монстр не отличается враждебным характером сам по себе.

Тем не менее, помните, что понятия “ужас” и “трепет”¹ отнюдь не тождественны. Идея, которую мы хотим подчеркнуть в этом абзаце, состоит в том, что Рассказчик не должен стремиться напугать персонажей так, чтобы они разбежались в панике (хотя подобные ситуации, безусловно, порой бывают уместны...) Ваша задача как повествователя заключается в том, чтобы внушить игрокам чувство страха и отвращения ко всему, что открывается их глазам. Создать чувство ужаса можно самыми разными способами. Вы можете играть на болезненном и глубоком страхе любого нормального человека перед картинами крови, окропляющей логово монстра, а можете сделать акцент на отвращении к совершенно вменяемому существу, которое попало в затруднительное положение – как, например, в случае с вампиром, который не хочет никому причинять вред, однако пьёт кровь, потому что это необходимо.

Ужас заключается не только в крови и внутренностях, хотя, безусловно, вызвать страх можно и описанием этих деталей. Речь идёт о чувстве ужаса перед внезапной слабостью, которую персонаж обнаруживает в себе в тот момент, когда понимает, что мир – куда более мрачное и жестокое место, чем он когда-либо предполагал. Охотники вынуждены жить с мыслью о том, что в глазах многих чудовищ весь род человеческий представляет собой всего лишь источник пищи, стадо послушных рабов или даже коробку с игрушками.

Переборщить со сценами ужаса чрезвычайно легко. Для того, чтобы поддерживать должный уровень страха, Рассказчику необходимо связать его с личной жизнью каждого персонажа. Посмотрите на биографии протагонистов и попытайтесь представить, какие

¹Имеется в виду семантическое различие между словами “horror” и “terror”. В английском языке слово “horror” соответствует открытому ужасу от столкновения с жуткими и омерзительными деталями той или иной ситуации, в то время как “terror” предполагает более изящное чувство трепета перед непостижимым, загадочным или скрытым.

фобии, страхи или кошмары можно создать на основе их судеб. В конце концов, многие персонажи искренне заботятся о своих родственниках и друзьях. Старайтесь не слишком сильно давить на подобные “болевые точки” (хотя, безусловно, порой это необходимо). Вместо этого попытайтесь сосредоточиться на создании сцен, которые будут резонировать с этими сторонами жизни протагонистов. Когда образцовый семьянин находит детей своего соседа в комнате, засыпанной клочьями жёлтой шерсти, и обнаруживает за обеденным столом трупы их родителей, вздувшиеся от анафилактического шока, он не только испытывает чувство страха, но и понимает, что ему необходимо что-то сделать. Он начинает заботиться об этих детях. Возможно, он делает их частью своей семьи. Бдение само определяет задачу всей его жизни: любой ценой защищать детей от вреда.

Но остаётся вопрос о том, как влияет на Бдение тайна. Следует помнить, что Мир Тьмы служит домом некоторым поистине непостижимым созданиям. Этот мир не всегда играет по правилам, которые ослеплённое человечество привыкло относить к законам природы. Некоторые вещи просто слегка отклоняются от привычного порядка вещей. Они просто не вписываются в представление большинства смертных о мире, а потому способны подтолкнуть людей к вопросам – хотя нельзя забывать, что некоторые могут стать поистине одержимы поиском ответов на вопросы, созданные подобными аномалиями.

Поздней ночью электрик пытается починить трансформатор на вершине телеграфного столба и неожиданно видит, как что-то спускается по соседнему столбу вниз... у этого существа много глаз, и, кажется, оно питается электричеством... а теперь оно вообще исчезло. Видел ли он что-нибудь вообще?

Девушка-подросток пробирается в старый книжный магазин и проглядывает одну книгу за другой, от дамских романов до бульварных детективов. И вот она натывается на книгу, последняя страница которой немного смята. Она пробегает по ней глазами и понимает, что это не английский язык, а возможно – даже не человеческий. Неожиданно она чувствует вспышку на задней стороне своих глаз. Ей чудится, будто мир темнеет, и какое-то измождённое, бледное лицо поворачивается к ней и произносит: “А, это ты”. А потом она снова оказывается в книжном магазине, и страница перед её глазами выглядит совершенно нормально, а текст написан на английском языке. В нём даже нет ничего сложного. И всё-таки – что она предпримет?

Парень возвращается с деловой встречи на автомобиле и видит в небе сферический объект, от которого отражается солнечный свет. Обычная домохозяйка выглядывает в окно и видит чёрный фургон, припаркованный возле соседского дома. Какие-то люди в противогазах бросают внутрь сеть с каким-то извивающимся созданием, после чего садятся в машину и срываются с места. Безработный мужчина получает бандероль с фарфоровыми масками, сделанными по образцу его собственного лица. Каждая маска изображает ту или иную эмоцию.

Тайна обладает приятной способностью пробираться под кожу. Ужас отвечает на вопросы жирным, крупным шрифтом – но тайна порождает лишь новые вопросы. Персонаж видит что-то такое, что ему просто необходимо объяснить. Он чувствует, что должен понять это, чтобы вернуть своему рассудку хотя бы подобие прежнего спокойствия (разумеется, в этом заключается основная проблема Бдения – в частности, объясняющая бесконечный характер охоты: человек никогда не получает достаточное число ответов и лишь раскрывает двери, за которыми видит новые двери. В сущности, так выглядит путь к сумасшествию, однако безумие и охота всегда ходят вместе).

Введение тайны в игру по сеттингу **Hunter** требует от Рассказчика создания необъяснимых событий, встреч или совпадений. Такие детали носят практически неприметный характер. Это странные имена, шифры, следы, конфигурации чисел, угрозы, произнесённые шёпотом, или призраки, которых можно заметить лишь боковым зрением. Подойдёт всё, что заставит персонажа задаться вопросом: “Что это было?” (Само собой, введение тайны предполагает, что Рассказчик знает ответ на эти загадки. Такие ответы не

должны быть простыми и не должны оставлять персонажей с чувством умиротворения – и уж конечно, они могут вызывать лишь новые вопросы. Однако, как говорится, не выпускайте из мешка больше змей, чем можете раздавить).

Ужас легко уподобить резкому раскрытию двери или даже удару в живот. Но тайна подобна лёгкому зуду, который вы никак не можете унять. Это покосившаяся картина, которой не удаётся вернуть правильное положение, как бы вы ни старались. И то и другое лежит в основе охоты – и лучший способ придать интереса игре в охотников заключается в том, чтобы не использовать одно в ущерб другому. Хотя некоторые игры действительно больше располагают к кровавому хоррору вместо изящного чувства страха перед неизвестным (и наоборот), со временем оба элемента становятся утомительными. Лишь сохранение баланса между двумя типами настроения создают яркую, запоминающуюся историю.

Сюжетная зарисовка:

Изоляция

Со временем персонажам удаётся накопить целую сеть контактов, друзей, союзников, информаторов и помощников. Их Бдение не становится от этого более комфортным, однако теперь им намного проще идти по этой дороге, чем в самом начале.

И неожиданно ситуация изменяется. Их знакомые перестают появляться или погибают при необъяснимых обстоятельствах. Информация от ранее надёжных источников начинает вести в одну западню за другой. В случае с организациями второго или даже третьего яруса их непосредственные руководители погибают один за другим или даже настраиваются против самих персонажей.

Враг не только внедряется в информационную сеть ячейки, но и делает несколько вполне успешных шагов к полной изоляции персонажей от прежних союзников. Игрокам нужно действовать быстро. Станут ли они предпринимать действия по восстановлению дружественных отношений с союзниками и защищать их от вреда? Сколько тайн им придётся постичь в ходе подобной деятельности? Как им удастся выследить таинственного противника? Что заставляет всю информационную сеть предоставлять героям ложную информацию? За каждым ответом на эти вопросы должна стоять фигура антагониста.

Свеча затеплена

Создание истории в рамках сеттинга **Hunter: The Vigil** может стать поистине неординарной задачей. Само собой, это всего лишь игра, но многие Рассказчики справедливо отмечают, что лучшие игры проходят лишь после хорошей подготовки и краткого рассмотрения общих идей, которые должны лечь в основу истории. Но что здесь можно планировать? Что требует рассмотрения?

Рассмотрения может требовать как немного, так и многое – в зависимости от желания Рассказчика составить план грядущей истории. Тем не менее, существует череда основных аспектов, которые следует держать в уме на всём протяжении хроники.

Открывающий инцидент

В кино и литературе открывающим инцидентом принято называть событие, которое происходит в начале главы или сцены и задаёт настроение, темпи место действия всего произведения. На этот момент экспозиция должна быть показана, а потому сценаристу нужно заботиться лишь о том, чтобы облечь фабулу в плоть и кровь. С точки зрения сеттинга **Hunter: The Vigil** открывающим инцидентом становится случай, который срывает пелену с глаз игровых персонажей и делает их свидетелями ужасающих происшествий.

Первое столкновение со сверхъестественным должно быть одновременно захватывающим и динамичным. Первое впечатление часто становится самым сильным, а

потому подведение такой ситуации под биографию и характер протагонистов может стать лучшим решением, которое только может принять Рассказчик. Кроме того, не следует забывать, что речь идёт о первой сессии большой истории или даже хроники. Первая глава книги – как и первая сцена драмы – предназначена не для того, чтобы обрушить на зрителя или читателя смысловую нагрузку всего сюжета. Вовсе нет. Подобная сцена рассчитана на то, чтобы зацепить аудиторию и создать условия для дальнейшего повествования. Тайна и ужас должны работать в тандеме, чтобы схватить игрока за лацканы и заставить его приступить к действию здесь и сейчас. Планирование таких сцен требует общего представления о том, как вообще могут отреагировать персонажи – и это не следует упускать из виду даже Рассказчикам с многолетним стажем, которые знают, что игроки будут двигаться лишь по определённому маршруту, который предполагает участие в сценах X, Y и Z.

Тем не менее, ниже указаны некоторые аспекты, которые следует иметь в виду при создании и вождении таких сцен. Эти аспекты не исключают друг друга: начало истории может основываться как на одном, так и на нескольких или даже на всех открывающих инцидентах, задуманных Рассказчиком.

Утрата

Персонажи, которым нечего терять, откровенно скучны. Они двумерны, весьма предсказуемы и практически не приспособлены для того, чтобы можно было вписать их в хронику. Даже когда столь клишированные персонажи появляются в фильмах или романах, сюжет достаточно быстро подкидывает им то, что они рискуют потерять – а потому всеми силами стараются защитить, будь это любовь, дружба, деньги, власть, секс или что-либо ещё. Любой человек что-то хочет. И именно страх потери – или ужас перед мыслью, что он никогда этого не получит – заставляет протагониста выступить против антагониста.

Поэтому в ходе открывающего инцидента сверхъестественный мир должен ясно дать персонажам понять, что они имеют дело с силами, которые могут нанести им серьёзный вред. Вступление на дорогу Бдения означает начало жизни в постоянной опасности (и стоит заметить, что потеря физического здоровья становится только частью – и зачастую лишь меньшей частью – страхов охотника). В этом отношении, конфронтация с неизвестным не только должна быть ужасающей, но и должна также угрожать определённым аспектам жизни охотника. Говоря простым языком, ужасы Мира Тьмы должны сами продемонстрировать, что персонажи рискуют потерять самое ценное. Утрата или даже *угроза* утраты беспрерывно подталкивают Бдение вперёд.

Одинокая женщина теряет отца из-за твари, охотищейся в стенах дома престарелых, и именно это подталкивает её в активным действиям. Банкир обнаруживает, что его банковский счёт практически истощён из-за создания некоего оффшорного фонда, а в приложении, которое он находит в электронной почте, красуется странный оккультный символ, заставляющий его вступить в борьбу за то, что он потерял. Студент колледжа узнаёт, что кто-то маскируется под него и планомерно разрушает его жизнь. Он теряет друзей одного за другим, а возможно, даже проваливает важный экзамен. Теперь он должен вернуть то, что этот мимик забрал у него (а затем найти самого мимика... и решить проблему раз и навсегда).

Потери могут существенно повлиять и на самих обитателей Мира Тьмы, и именно это может подключить персонажа к охоте. Это достойный метод, благодаря которому можно показать, чем живёт монстр (если, конечно, он действительно обладает хоть какими-то ценностями): если персонажи узнают, что их враг что-то потерял (вот оборотень воем поминает своих павших товарищей, а вот колдун теряет свою семью из-за кровожадного демона, с которым он заключил сделку), то это может повлиять и на их видение своей роли. Само Бдение может открыться им с совершенно иного ракурса, проложив дорогу к подлинному состраданию или любопытству.

Все сцены?

Метод, описанный выше, предназначен в первую очередь для создания открывающих сцен, в ходе которых протагонисты впервые сталкиваются со сверхъестественным миром. Тем не менее, следует иметь в виду, что эта практика не теряет своей эффективности и при создании других игровых сцен.

В основе этого метода лежит идея о том, что Рассказчику следует тщательно планировать любые взаимодействия между охотниками и их врагами, а потому не стесняйтесь следовать этим советам и при планировании дальнейших поворотов сюжета. Нет никакой нужды связывать этот метод только с прологом.

Месть

Потребность в мести часто становится одной из ключевых мотиваций, подталкивающих охотника на путь Бдения. Люди немало страдают от рук нечистивых монстров – и вкупе со страхом перед неизвестным это даёт прекрасный рецепт для ненависти. Семьи гибнут. Жизни ломаются. Охотники поднимаются с колен посреди руин и начинают искать мести.

Для Рассказчика эта тема подобна чистому золоту. По-настоящему запоминающиеся столкновения со сверхъестественным миром (особенно те, которые происходят в начальных сценах) могут породить антагонистов, которых игроки будут ненавидеть лютой ненавистью – а их персонажи будут цепляться за любой шанс отправиться на охоту на этих созданий. Хотя Рассказчику не следует превращать столкновения с такими антагонистами в бесконечную череду неудач, ожидающих протагонистов, враг, появляющийся из истории в историю и демонстрирующий новые тематические (или попросту атмосферные) силы может стать лучшим злодеем, которого вообще можно создать в ролевой игре. Разумеется, это также позволит протагонистам вырабатывать всё более совершенные способы охоты на такого врага.

Враг, вдохновляющий персонажей на поиск возмездия, должен играть на страхе утраты самих охотников (см. выше), а также использовать опыт прежних столкновений с протагонистами. Если чудовище уже не раз вредило охотникам – и вредило поистине отталкивающими методами, – то персонажи действительно захотят, чтобы их враг прекратил земное существование или хотя бы ушёл из их жизни раз и навсегда. Если чудовище раз за разом ставит их жизнь под угрозу, используя сверхъестественные или необъяснимые способы нажима, ненависть персонажей будет только расти, укреплённая страхом и неутолимým желанием избавиться наконец от своего заклятого врага.

Введение постоянного врага в стартовые эпизоды истории часто используется в литературе и киноискусстве. Нет ничего дурного и в том, чтобы использовать этот приём в ролевой игре – во всяком случае, до тех пор, пока Рассказчик ведёт себя честно с персонажами игроков и не превращает каждое столкновение с антагонистом в череду запланированных “побед” злодея над протагонистами. В сущности, именно возможность причинить врагу вред (уничтожить предмет, обладающий в его глазах большой ценностью, или вырвать один из его демонических глаз) даёт персонажам повод вернуться к противостоянию ради того, чтобы отнять у него ещё больше и стать для него таким же проклятием, каким он стал для них.

Надежда

Бдение не безнадежно. Само собой, это трудный, опасный путь, и никто не может быть уверен, что он доживёт до пенсии. Тем не менее, эта дорога не из тех, которые полностью лишены смысла. Например, Эгис Кай Дору незримо осуществляют свою деятельность на протяжении долгих веков, и старания представителей этой организации оставляли неизгладимый след на картине мира с древнейших времён – даже если этот след был скрыт от глаз смертных. Любое содружество и любая структура держатся на идее борьбы,

которая может завершиться победой. Именно это – и только это – удерживает охотников вместе. Даже одинокие и изолированные ячейки охотников могут оставить наследие, которым смогут воспользоваться другие группы людей, или хотя бы посвятить время подготовке достойных преемников, если ситуация не допускает иных путей сохранения своих знаний и наработок.

Охотники знают, что они могут изменить положение дел в этом мире. Их деятельность не проходит бесследно – вне зависимости от того, идёт ли речь непосредственно о ночной охоте или о более общем наследии. Одинокая ячейка может никогда и не свергнуть бессмертного лорда ночи, господствующего над районом Биг Эппл, однако систематическое устранение его подданных с годами просочится в коллективное бессознательное вампиров Нью-Йорка, и настанет тот момент, когда все кровопийцы Восточного побережья начнут испытывать напряжение от одной мысли, что им придётся искать пропитание в окрестностях этого города.

Тему надежды может внести в игру и открывающий инцидент, особенно если он покажет протагонистам, что они могут изменить ситуацию, царящую в городе (и вам следует помнить, что если открывающий инцидент окажется слишком губительным или тяжёлым для персонажей, то игроки могут задуматься, есть ли вообще смысл в продолжении Бдения). Решение небольшой загадки или уничтожение слабого оппонента (а может быть, даже незначительная победа над более значимым и опасным противником) может показать персонажам, что их зарождающееся Бдение не безнадёжно. С другой стороны, по-настоящему обнадеживающие эпизоды могут идти вразрез с тематикой Мира Тьмы. Никакая борьба не должна проходить без пламенной борьбы или даже кровопролития.

Если протагонисты одолеют врага в самом начале хроники, это задаст неправильный тон всей истории и лишит конфликт всякого эмоционального содержания. (Помните: если в реальной жизни мы пытаемся избегать конфликтов, то в играх именно конфликты становятся топливом для повествования).

Иными словами, сюжетная линия не должна сталкивать персонажей с врагами, которым они не в состоянии повредить (или не смогут повредить в дальнейшем). В течение хроники – а иногда даже в ходе определённой сцены – охотники должны получить возможность нанести хоть какой-то вред благополучию антагониста. Если противник оказывается слишком мощным для игровой группы (а многие монстры действительно оказываются таковыми – по крайней мере, в начале истории), то возможность нанести ему даже незначительный вред может заставить игроков почувствовать, что победа над монстром стоит пролитой за неё крови.

Используя приведенную ранее аналогию, предположим, что повелитель вампиров может потерять в борьбе с персонажами одного из своих потомков, а потому со временем ослабеть под воздействием разрушительного отчаяния. Надежда может занять и более непосредственное место в смысловом содержании хроники. В частности, надежда на спасение близких часто становится ключевым элементом историй о людях, захваченных монстрами в плен. Мало что свяжет игровых персонажей друг с другом с такой эффективностью, как необходимость спасти своих близких из лап кровожадных обитателей ночи. Аналогичным образом, мало что может подтолкнуть охотника на путь Бдения с той же силой, что и желание спасти любимого человека... или принести мир и покой его останкам.

Выберите собственное Бдение

Дорога Бдения никогда не бывает простой и ровной. Не существует никакого свода законов или морального кодекса, который необходимо соблюдать всем охотникам, независимо от их происхождения и организации – хотя, согласно распространённому мнению, догмы организаций третьего яруса довольно близки к полноценным этическим кодексам.

Как бы то ни было, любой охотник в конечном итоге руководствуется исключительно собственными эмоциями, представлениями о нравственности и верой в свою правоту. Можно ли выделить “правильный” и “неправильный” подход к Бдению? Разные ячейки ответят на этот вопрос по-разному, хотя многие не имеют ни малейшего представления о том, что вообще может считать правильным при взаимодействии со сверхъестественным миром. Большинство охотничьих группировок, от самых малочисленных и изолированных ячеек до хорошо финансируемых отрядов Коллектива Хирон, совмещают различные способы охоты на монстров в зависимости от того, как складываются обстоятельства. Каждая ситуация требует своего решения, а потому охотники чаще всего составляют план на ходу или просто делают то, что велит им сердце в данном конкретном случае. Более того, разные существа требуют разных подходов к охоте.

А поскольку каждый охотник сам выбирает способ взаимодействия с монстрами, вы как Рассказчик располагаете неограниченным выбором элементов игры, которые могут войти в вашу историю. **Hunter: The Vigil** позволяет вам выбрать лишь те элементы сеттинга, которые подходят вашей игровой группе, и проигнорировать все остальные.

Как правило, подготовка к игре проводится одним из двух способов:

а) вы как Рассказчик садитесь за игровой стол уже с готовой историей, предлагая игрокам создать героев, соответствующих заранее определённой теме. Преимущество этого подхода заключается в том, что многие игроки просто хотят увлекательно провести время и не видят смысла подолгу готовиться к игре. Более того, многие хотят просто услышать от Рассказчика общие сведения о грядущей истории и перейти к созданию персонажа. Недостатком такого подхода служит то обстоятельство, что некоторые игроки в такой ситуации начинают чувствовать себя так, словно их загоняют в рамки истории, которая им попросту неинтересна. Если им импонируют экшен-ориентированные истории, посвящённые кровопролитию и возмездию, а Рассказчик предлагает им сюжет, основанный на оккультных расследованиях, то желания игроков и Рассказчика оказываются противопоставлены друг другу. Уровень интереса игровой группы заметно падает. Какое же в этом веселье?

б) вы как Рассказчик спрашиваете игроков, что они хотят видеть в грядущей истории, и они описывают своё видение сюжета. Например, они дают ясно понять, что игра должна быть построена на политической борьбе, а тематический акцент должен падать на идею правительственного заговора. Преимуществом такого подхода становится возможность поставить у руля самих игроков – а между тем, необходимо ещё раз подчеркнуть, что именно игроки и их персонажи всегда, всегда, *всегда* должны находиться в центре истории. Недостаток этого подхода сводится к тому, что вы как Рассказчик можете сами оказаться неподготовлены к проведению такой игры. В такой ситуации постарайтесь найти компромиссный вариант, устраивающий всех членов игровой группы. Кроме того, не забывайте, что иногда игроки готовы принять участие в любой истории, которую вы им предложите. В сущности, некоторые игроки вообще не понимают, зачем им обсуждать и планировать ход грядущей истории, полагая – и вполне справедливо – что это ваша работа.

Ни один из описанных выше подходов нельзя назвать более подходящим, нежели другой. Это лишь подготовительный ритуал, который группа должна провести перед игрой.

Тем не менее, ниже подробно рассмотрены некоторые элементы игры, которые могут помочь вам определиться с содержанием хроники, а также акцентировать внимание игроков на различных способах взаимодействия со сверхъестественным миром.

Тема и атмосфера

Именно тема и атмосфера способствуют созданию полноценной истории в повествовательных ролевых играх. Иногда тема и атмосфера проникают в историю сами по себе, без сознательного усилия со стороны Рассказчика или игроков. Случается так, что

каждая глава текущей истории располагает к определённым мотивам, которые и формируют единый образный тон. В других случаях тема и атмосфера становятся инструментами, которыми игроки и Рассказчик сознательно пользуются для создания настроения. Они заранее обговаривают, что “эта игра будет посвящена этой и только этой проблеме, и в ней будет господствовать такая-то атмосфера”, или заявляют: “Мой персонаж воплощает такую-то абстрактную идею, а потому я окружаю его личность соответствующими образами”. Конкретные определения темы и атмосферы можно найти на стр. 190-191 книги **World of Darkness Rulebook**.

Какие темы лучше всего подходят историям, разворачивающимся в рамках сеттинга **Hunter**? В основу истории об охотниках могут лечь сотни потенциальных образов и мотивов. Они могут принять совершенно элементарную форму, такую как: “Люди столь же озлоблены, что и монстры”, хотя иногда темой становится что-нибудь более сложное – например: “Борьба с неизвестным всегда заканчивается сумасшествием”. Тема должна отвечать на вопрос, могут ли охотники стать героями или же их самих можно отнести к числу монстров. Вопрос о природе людей глубоко характерен для сеттинга. В частности, вы имеете полное право сделать темой вопрос, может ли нежить стать более “человечной”, чем смертные охотники.

Вне зависимости от своей формы, тема может располагать к нравственной проблематике, поискам этической парадигмы или рассмотрению мистических вопросов. Создание темы предполагает, что вы будете сознательно подчёркивать её в наиболее важных сценах истории. Если тема игры заключается в разрушительном воздействии неизвестного на сознание человека, то вы должны наглядно продемонстрировать справедливость этого положения. Нападение на убежище вампира оставляет охотников в околообоморочном состоянии и заставляет их чувствовать себя не в своей тарелке. Возможно, вам даже следует попросить их сделать бросок на Решительность + Самообладание для того, чтобы унять тревогу и не совершить чего-нибудь нехарактерного для их образа. Когда охотник приходит к жене на следующий день после столкновения с монстром, она замечает, что он выглядит “как-то странно”, указывает на его дрожащие руки или рассказывает, что за обедом он безотчётно кусает губу и высасывает из неё кровь.

Атмосфера игры не требует такой точности и в конечном счёте сводится к выбору общих игровых образов. Созвучно ли вашей истории открытое насилие? Или вы сфокусируетесь на паранойе, медленно пробирающейся под кожу? Как насчёт пирровой победы? Жестокого героизма? Вездесущего зла? Атмосфера требует от Рассказчика продемонстрировать общее настроение истории. Вы должны показывать атмосферу, а не говорить о ней напрямую. Не следует констатировать: “Ваши персонажи чувствуют приступ паранойи”. Лучше скажите: “Когда вы проникаете в складское помещение, ваше внимание привлекает видеокамера, на которой горит красная лампочка. Она записывает всё, что вы делаете”. Подчёркиваете эту идею снова и снова. Позже скажите, что они чувствуют “чей-то взгляд у себя на спине”. Вернувшись домой, они слышат телефонный звонок, однако в трубке слышно лишь непонятное шипение и потрескивание. Нет никакой нужды говорить о приступе паранойи, потому что вы показали её на деле.

И можете не сомневаться: игроки это почувствуют.

Сюжетная зарисовка:

Чужак

Техника выходит из строя. Удача отворачивается ото всех, кто живёт в этом городе. Автомобили практически не заводятся. На починку сантехники уходят последние деньги. На работе охотникам делают выговор, даже не связанный с их ночной деятельностью. Окружающие становятся вспыльчивыми и начинают выяснять отношения по малейшему поводу. И никто не может сказать, почему.

А потом охотники узнают о создании, само присутствие которого разъедает ткань бытия. До тех пор, пока его не прогонят из города прочь или не положат конец его проклятому существованию, каждый, кто оказывается рядом с ним, начинает испытывать трудности в общении с окружающими и использовании рукотворных предметов. По мере того, как эрозия самого бытия продолжает расти, горожане начинают заболеть, и болезни носят неизлечимый характер. Может быть, это рак – а может быть, первые признаки настоящей чумы...

Тема как конфликт

В отличие от многих других игр, в которых протагонисты борются за контроль над человечеством, охотники находятся среди тех, кто борется за избавление от этого контроля. Значительная часть человечества подчиняется незримым хозяевам ночи, и монстры стараются сохранить подобное положение дел. Они охотятся на человечество, не давая людям понять, кто стоит на вершине пищевой цепочки. Они тянут за ниточки, управляя бесчисленными марионетками. Они регулируют движение на всех тайных тропах и перепутьях. И только охотники отделились от общества других смертных в достаточной степени, чтобы увидеть то, что скрывается глубоко под ним. И вместо того, чтобы вступить с чудовищными обитателями Мира Тьмы в борьбу за власть, они просто хотят вернуть контроль над собственной жизнью и разорвать, наконец, проклятые нити, привязанные к их рукам и ногам. Сеттинг **Hunter** повествует о персонажах, которые берут на себя ответственность за собственную судьбу – и попутно стараются освободить невежественное человечество. Тем не менее, это далеко не простая задача – и неудивительно, что она служит поводом для бесконечных конфликтов с окружающим миром.

Нередко тема игры сама диктует конфликт – а это означает, что в каждой истории можно выделить один совершенно конкретный тип конфликта. Конфликт, порождённый темой, не всегда затеняет другие конфликты – он просто играет ведущую роль в истории. Ниже представлена череда конфликтов, которые продиктованы соответствующими темами.

Охотники против монстров: Самый очевидный конфликт, который можно придумать в рамках этой игры, сводится к противостоянию одного или нескольких охотников одному или нескольким монстрам. Это не только самый распространённый, но и, пожалуй, самый традиционный подход к игре. *Чудовища существуют.* Они вредят людям, целенаправленно или нет, и человечеству нужны те, кто сможет решить для него эту проблему. Охотники приступают к Бдению для того, чтобы сбросить с себя оковы, обезвредив чудовищ, истребив их, захватив в плен или возвратив в ряды смертных.

Охотники против людей: Человечество может проявлять столь же отпугивающие качества, что и монстры, а потому иногда охотникам приходится иметь дело с отбросами общества. Может быть, они вступают в борьбу с местной бандой. А может быть, монстр, которого они считали истинным источником бед, в действительности живёт на поводке, который держит совершенно нормальная человеческая рука. Некоторые Рассказчики могут посчитать, что Мир Тьмы стал таким вовсе не потому, что в нём существуют монстры, а потому, что люди сами открыли дверь порождениям мрака, заманив их пороками и жестокостью. Этот конфликт изображает самих людей главным источником их страданий, вне зависимости от того, оказываются ли антагонисты бандитами, членами правоохранительных органов, политиками или бюрократами.

Охотники против общества: Во многом созвучный предыдущему, этот конфликт повествует о том, как трудно поддерживать Бдение в тайне и почему общество до сих пор не заметило тайной войны между охотниками и чудовищами. Невежественность человечества заставляет его встать на пути охотников. Протагонисты вынуждены нарушать законы или общественные порядки, а потому окружающие обрушиваются на них, считая их обыкновенными преступниками. В этом случае общество выступает не

столько в роли олицетворённого зла, сколько в роли сборища эгоистов или глупцов. Охотники стараются просветить окружающих, что само по себе оказывается нелёгкой задачей – или, может быть, они пытаются проложить путь к своим целям сквозь социальные институты, стараясь не дать другим людям понять, что роль примерных мужей или сотрудников крупной фирмы – лишь малая часть их подлинной деятельности.

Охотники против охотников: Каждая ячейка видит смысл охоты по-своему. Иногда даже члены одной *ячейки* выбирают различный подход к взаимодействию со сверхъестественным миром. А потому нельзя назвать редкой ситуацию, в которой охотники оказываются вынуждены защищать свой подход к Бдению от других охотников или вообще приступают к охоте на других приверженцев Бдения. Подобное столкновение может носить идеологический характер, как в случае с католической группой охотников, выступающих против инфернальных представителей Люцифуга. С другой стороны, оно может найти своё воплощение и в борьбе принципов, как в случае с группой охотников, решивших, что другая городская ячейка зашла слишком далеко на дороге Бдения или слишком небрежно относится к риску причинения вреда невинным. Такие охотники могут напасть на своих прежних товарищей из милосердия, чтобы убить их, как бешеных псов. Речь может даже зайти об элементарной конкуренции: далеко не одна группировка охотников соперничает с окружающими за ресурсы и знания (будь это эзотерические секреты или могущественные артефакты). Такие охотники постараются приложить все усилия, чтобы первыми получить эти богатства в собственное распоряжение. К несчастью для человечества, у охотников слишком много причин работать друг против друга.

Охотники против организации: В мире охотников существуют жестокие и эгоистичные группы людей, преследующих цели, не совпадающие с интересами других последователей Бдения. Некоторые из них добиваются благих целей, однако не знают жалости к тем, кто не поддерживает их догмы. Иногда ячейке охотников приходится выступить против одной из подобных организаций. Порой они просто хотят вернуть нишу, занятую чужаками. Порой они готовы отдать свои жизни, чтобы положить конец деятельности бесчеловечной структуры. Может быть, группа охотников вообще работает на другую организацию и старается продвигать свою деятельность за счёт похищения чужих ресурсов и опустошения чужой территории. Этот конфликт носит менее личный характер, чем в случае с противостоянием охотников другим охотникам, и концентрируется прежде всего на борьбе одинокой ячейки против сплочённой организации, установившей контроль над территорией – иногда даже позволяя протагонистам выступить в роли повстанческой группировки. Возможно, они даже не имеют личных счётов с теми, кто служит вражескому содружеству или структуре, однако они обязаны отстаивать свои интересы, иначе их группе придёт конец.

Охотники против ячейки: О да, бывает и так, что охотник вступает в борьбу со своей собственной ячейкой. Возможно, другие члены организации совершают поступки, с которыми он просто не может смириться. Возможно, они даже охотно идут по пути деградации, в то время как он изо всех сил борется за их нравственное очищение. И тогда он решает спасти их души. А может быть так, что в действительности он стал двойным агентом – как в случае со шпионом из Коллектива Хирон или журналистом из Сети Зеро, “прикомандированным” к другой ячейке. Может быть, он даже хочет положить конец деятельности группы, в которой работает (будьте осторожны с такими конфликтами. Убедитесь, что игроки не будут возражать против появления крота или чужака в своих рядах. Не забывайте, что игроки часто предпочитают бороться с внешним противником, чувствуя себя в безопасности со своими товарищами по ячейке).

Охотники против жизни: Жизнь охотника не бывает лёгкой. Счета необходимо оплачивать. Родным нужно уделять внимание. Стоит охотнику не вернуться ночью домой, и его супруг начинает подозревать, что в действительности он занимается далеко не тем, о чём рассказывает. Этот конфликт переносит акцент с жестокости общества и невежества

окружающих на простые тяготы повседневной жизни, которые только усиливаются с началом Бдения. Жизнь требует своей дани. Сумеет ли персонаж установить баланс между Бдением и рутиной? Даже если охотник принадлежит к содружеству или структуре, жизнь продолжает обрушивать на него неприятности и заботы. Это могут быть проблемы в семье, неспособность выспаться, зависимость от азартных игр – что угодно. Данный конфликт позволяет рассказать историю о проблемах, с которыми любой охотник сталкивается изо дня в день.

Охотники против самих себя: Действительно сложный конфликт. Охотники могут здорово облажаться. Многие из них становятся героями, но любой из них знает, что в определённой степени он уже пересёк черту, за которую не ступал ни один нормальный человек. Многие сходят с ума. Многие замечают, что после длительного пребывания на дороге Бдения прежние нравственные вопросы уже теряют для них всякий смысл. Борьба с внешним миром бледнеет по сравнению с той войной, которая разражается внутри каждого протагониста. Охотник, искренне верящий в то, что онсын самого Дьявола, должен жить с этой мыслью до конца своих дней. Оперативник, стреляющий в убегающее чудовище, промахивается и случайно убивает женщину, переходящую улицу с детской коляской. Он не сможет забыть этого до конца своей долгой, мучительной жизни. Охотник, вынужденный совершать ужасающие поступки в погоне за знаниями, обнаруживает, что каждую ночь его страх перед собственными преступлениями понемногу слабеет – и в конечном итоге в его душе остаётся лишь маленький лучик света, едва пробивающийся сквозь тьму безразличия и жестокости. Охотникам никогда не удаётся по-настоящему победить в той борьбе, которая разворачивается в их разумах и сердцах. Страх, фанатизм, паранойя: все эти тёмные призраки живут глубоко внутри каждого из них – и возможно, они могут стать в тысячу раз опаснее, чем любой монстр, поджидающий их в ночи.

Сюжетная зарисовка:

Незапланированная беременность

Женщина, состоящая в ячейке или приходящаяся родственницей одному из охотников, обнаруживает, что она ждёт ребёнка. Как только подозрение на беременность подтверждается, вокруг будущей матери начинают происходить необъяснимые вещи. Монстры стекаются к её дому, но не для того, чтобы причинить ей вред, а для того, чтобы защитить её. Протагонисты обнаруживают, что им труднее выполнять свою работу, чем когда-либо прежде, поскольку в округе появляется невиданное количество новых обитателей потустороннего мира.

Происходит что-то зловещее – становится ясно, что беременность возникла отнюдь не естественным образом. Возможно, в чреве будущей матери растёт гибрид человека и... чего-то ещё. Персонажи стараются узнать о ситуации как можно больше и при этом вынуждены скрывать мать от бдительных глаз существ, окружающих её во тьме. Но этого недостаточно. В ночи появляется другая фракция монстров – и эти создания охотятся за самой матерью, изо всех сил стараясь забрать её жизнь и удостовериться, что её ребёнок никогда не появится на свет. Ячейка должна узнать мотивы, которыми руководствуются представители обеих фракций, и решить, кто из них (если вообще кто-либо) отреагировал на ситуацию должным образом.

Многоликое Бдение

Насилие. Тайна. Ужас. Расследования. Подумайте об этих элементах как основных двигателях игры, и постарайтесь представить, какой тон, громкость, сила и частота подойдут вашей истории лучше всего. Ниже представлены способы внедрения этих элементов в игру, однако вам следует помнить, что только вы сами можете определить, какие из них будут способствовать той истории, которую вы собираетесь сказать, и какие

из них помогут вам сформировать соответствующее настроение или подчеркнуть тему, положенную в основу игры.

Сломанные кости и пустые обоймы

Уровень и природа насилия в хронике во многом зависят от вашего представления об игре. По большей части, насилие служит одним из ключевых элементов Бдения. Даже самая миролюбивая ячейка охотников, посвятившая себя наблюдению и исследованию монстров, в конечном счёте оказывается перед необходимостью взять в руки оружие и стиснуть кулаки крепче – если, конечно, она не хочет, чтобы о её деятельности стало известно всем городским чудовищам.

Охотники *охотятся*. И в случае со многими из них слово “охотники” относится только к парням, знающим, когда нужно взять в руки ружьё калибра .30-06 и приготовиться зарыть несколько трупов в местном лесу. Для таких охотников Бдение представляет собой обязанность – вечный долг по облагораживанию этого мира. Кровавыми методами.

Но не всякая игра предполагает именно такой образ действий. Некоторые истории вообще мало располагают к насилию в каком бы то ни было виде. Милосердная группа последователей Долгой ночи врывается в логово страшного зверя вовсе не с ружьями или факелами. Какая в них нужда – ведь у них есть *Библии*. У них есть надежды. Они не нуждаются в чём-либо ещё.

Подумайте, какое отношение к насилию вам следует выработать для своих историй. По умолчанию оно постоянно присутствует в рамках сеттинга и носит зверский, кровавый характер. Строго говоря, большинство персонажей отнюдь не являются элитными специалистами по боевым искусствам, и даже те, кто всё-таки обладает доступом к необходимому вооружению, обучению или особым способностям, чаще всего оказываются перед противниками, одолеть которых им удаётся только с большим трудом. Даже самые грандиозные Достижения представляют собой лишь крохотные преимущества, которыми умный охотник сможет воспользоваться для облегчения своей работы.

Если вы следуете этому базовому представлению о стиле игры, то боевые сцены должны разворачиваться в пределах нескольких секунд, на протяжении которых кулаки ломают кости на лицах, а чувства приглушает ужас перед происходящим. Пульс бьёт молотком, кровь стынет в жилах, и только пальцы по старой памяти тянутся к обойме с теми “особыми” боеприпасами. Кости рвутся, и жертвы кричат. Потеря крови вызывает головокружение. Когда охотники участвуют в таких сценах ночь за ночью, ушибы густеют на коже и превращаются в постоянные травмы или образуют шрамы. В такой игре у насилия всегда есть последствия. Охотники исцеляются не быстрее других людей. Большинство монстров – *гораздо* быстрее. А пребывание в больнице может стать для охотника долгим и утомительным испытанием...

В качестве альтернативного варианта насилие может приобрести гиперболизированный характер, почти сомкнувшись в этом со стилем современных боевиков. Охотники выбивают двери, а ружья отстреливают целые клочья цемента и древесины там, куда впивается дробь. Они проделывают отверстия в груди какого-нибудь неземного создания. Они падают на пол, скрываясь от громоподобного взрыва какой-нибудь самодельной бомбы. В таких историях охотники действительно могут быть специально обученными солдатами: бывшими сотрудниками Спецназа с доступом к вооружению Опергруппы: Валькирия или агентами Люцифуга, приученными вызывать себе на помощь омерзительных обитателей бездн, визжащих и извивающихся перед ними на коленях. Насилие имеет не столь критические последствия. У монстров может быть меньше клеток Здоровья, которые необходимо заполнить уроном. Вы как Рассказчик можете даже уменьшить сроки исцеления ран или наделить игроков бонусами к атаке или защите, чтобы поддерживать динамичный, яростный и запоминающийся характер боя.

Если пойти в совершенно противоположном направлении, то можно придать насилию смертельно опасный характер – возможно, даже дойдя до концепции “один выстрел – один труп”. Охотники хорошо понимают, что во время перестрелок необходимо прятаться, а при посещении опасной локации следует соблюдать тишину, что пламя распространяется быстро, а пуля в ногу может причинить достаточно боли, чтобы человек умер в течение часа. Вы даже можете удвоить количество урона от любых видов оружия. Может быть, вам захочется ополовинить Здоровье охотников. Более того, вы можете даже попросить игроков создать сразу по два или три персонажа, потому что в *таких* условиях хотя бы один из них неизбежно отправится на тот свет. И это тоже хороший метод проведения сессии, посвящённой охоте – само собой, если вы заранее дадите игрокам знать о том, как будет выглядеть такая история. Не обрушивайте на них такой смертоносный стиль игры безо всякого предупреждения.

Исследование и тайна

Не следует сводить Бдение к образу кровожадных охотников, ломающих чужие кости и лечащих собственные. Охота предполагает погоню за своей добычей в надежде на её поимку. Охотники используют самые разные методы преследования своих жертв в качестве совершенно естественной части Бдения. Они знают, что если они хотят победить, то им нужно знать о врагах человечества как можно больше. Подумайте, какую роль исследование будет играть в вашей игре? Действительно ли это ключ ко всем тайнам, который вынуждает протагонистов подолгу изучать книги и обыскивать места преступлений в поиске хотя бы малейших намёков на истину? Или расследования получают в вашей истории только эпизодическую роль (“Вы обнаруживаете письмо, прикреплённое к обескровленному телу, в котором вам брошен вызов. В нём содержатся не только угрозы, но и точный адрес. Время охотиться”).

Если вы собираетесь провести игру, в которой расследования будут играть действительно большую роль, необходимо рассмотреть несколько деталей. Во-первых, у тайн должны быть ответы, и все подсказки должны быть найдены игроками. Не следует давать иллюзорные подсказки, которые персонажи не смогут найти (это заведёт в тупик весь сюжет), как не следует и придумывать тайны, которые попросту не имеют ответов (нетрудно понять, что это расстраивает игроков). Безусловно, подсказки могут быть хорошо спрятаны, а у тайн может и не быть чётких ответов, однако усилия игроков всегда должны вознаграждаться хотя бы какими-то результатами.

Так какие пути исследования открыты охотникам? Самым очевидным (хотя и, как правило, самым ненадежным) является исследование мифологии и фольклора. Изучение книг в местных библиотеках и бесчисленные часы, проведённые в Интернете, иногда могут привести к собранию объёмной мифологической базы, которая предлагает немало интерпретаций различных сверхъестественных аномалий. Мифология обеспечивает охотников широчайшим культурным контекстом для понимания деятельности и сущности монстров, а потому игроки вполне могут что-то узнать о своих врагах благодаря преданиям глубокой старины (возможно, Рассказчик даже решит позволить игрокам забить в Интернет-поисковик то, что они хотят узнать, и воспользоваться полученными результатами). Такие исследования позволяют узнать общие данные о характере монстра или мистического явления. Даже что-нибудь столь повсеместное, как образ кровососущей нежити, обладает не одной сотней вариаций во всём культурном диапазоне фольклора и мифологии – и это не говоря о тысячах других легендарных созданий, которые могут сбить потенциального исследователя. Прыгающие демоны из азиатского фольклора поглощают кровь смертных, вытягивая шершавые языки и облизывая спящих людей – и это столь же архетипичный образ вампира, что и бледные как бумага ходячие мертвецы, доминирующие в западной культуре (и во многом базирующиеся на бессмертном произведении Брэма Стокера). И тем не менее, каждый из этих монстров страдает от разных источников повреждений, испытывает разные страсти и избегает разных

ритуальных предметов. Фольклор, как правило, повествует только о монстрах конкретной местности, а потому вы как Рассказчик можете заставить протагонистов изучить историю края или даже выйти на улицу, чтобы опросить местных бродяг или горожан. Подобная информация не должна давать информацию безупречной точности (хотя некоторые зёрна истины должны скрываться даже в глубине самой пагубной дезинформации), но это естественная часть игры. Дезинформация увеличивает интенсивность саспенса и даёт повод к конфликту (подробнее об этом буквально через минуту). Главное заключается в том, чтобы сделать мифологические и фольклорные взгляды на монстров и окружающие их тайны золотым рудником в информационном багаже вашей истории.

Не входите в ту комнату!

Понятие саспенса можно легко объяснить на таком примере: саспенс возникает тогда, когда персонажи делают что-то такое, что вы как зритель или игрок считаете одним из самых опасных поступков. Так, в фильме ужасов часто можно увидеть, как беззащитная девушка медленно приближается к двери туалета и собирается её открыть – и только вы знаете благодаря предыдущим сценам, что маньяк часто скрывается в туалетной комнате. Больше всего на свете вам хочется, чтобы она отошла от двери, однако она нажимает на ручку, и вы съёживаетесь, стискивая зубы и ожидая удара топора. Бум! Саспенс.

Как устроить подобную игру-в-игре? Возможно, протагонисты видят, как персонаж Рассказчика делает что-то такое, чего не следовало совершать. Например, они пытаются тихо ускользнуть из логова монстра, но мальчишка волнуется и начинает плакать, привлекая внимание обитателей этого места. А иногда один из самих персонажей делает что-то такое, в чём остальные игроки видят очень и очень плохую идею: например, он пытается перепрыгнуть расстояние, которое он просто не в силах преодолеть, или его психическое расстройство проявляется в ходе напряжённой сцены, или он говорит не те слова не тому человеку. И снова в дело вступает саспенс.

Другим вариантом расследований может стать осмотр места преступления. Вот персонажи проникают за полицейскую ленту, стараясь увидеть хотя бы немного своими глазами, а вот они осматривают место гибели человека, приподнимая половицы или покрывая пол брызгами специального спрея в надежде увидеть кровавые пятна. Если ваша игра основана на расследованиях, постарайтесь удостовериться, что вы готовы к подобным сценам. Хотя не каждый эпизод с осмотром окружающей местности может привести к важным ответам, он всегда должен вносить в историю что-то новое, вне зависимости от того, будет ли это ключом к разгадке личности жертвы или указанием на примечательную черту убийцы, выдающую потенциального антагониста. Возможно, протагонисты могут найти любовное письмо, свёрнутое между матрасом и матрасной пружиной и показывающее в неожиданном свете того, кого они считали извергом и чудовищем (а возможно, они решат использовать это письмо для того, чтобы найти адресата). Возможно, они могут найти что-то странное, что приведёт только к новым вопросам: зуб с волосами, застрявший в подоконнике, или омерзительный запах, который невозможно идентифицировать без специальных средств.

Хорошие зацепки, которые можно найти на месте преступления, должны отвечать на старые вопросы и поднимать новые. Кроме того, подсказка всегда должна быть доступна для обнаружения, особенно если без неё сюжет будет трудно продвинуть к финалу. В последнем случае подсказка должна быть чем-то очевидным, даже не требующим никаких бросков – либо сами персонажи должны располагать к данной сцене достаточными стимулами (или, точнее, подсказками от Рассказчика), чтобы им удалось найти хоть что-нибудь значимое. Если вы оставляете на месте преступления аудиокассету, которая должна отправить охотников в совершенном другом направлении, и понимаете, что если игроки её не обнаружат, то весь сюжет застынет... то следует задуматься, какой в этом смысл. Возможно, другой персонаж говорит охотникам, где найти нужный предмет.

Возможно, одного из них посетило видение, намекающее на расположение плёнки (она спрятана в вентиляционной шахте). Не следует полагаться на простые проверки характеристик. Плохой бросок дайсов – и весь рассказ оказывается под ударом.

Кроме того, расследование может располагать к социальному взаимодействию. Рабочие места персонажей чаще всего становятся основными причинами, по которым они вообще столкнулись со сверхъестественным миром, а потому рабочие места предлагают отличные возможности по проведению расследований. Персонажи могут использовать свои контакты и полномочия для того, чтобы исследовать сверхъестественный мир или даже нанести ему первый удар.

Возьмите ради примера нечистоплотные работы. Проститутки. Стриптизёрши в захудалых барах. Нищие. Торговцы наркотиками. Нанятые головорезы. Преступники. Любой, кто входит в контакт с “нижней стороной” города из-за своего образа жизни, обычно связанного с нищетой, упадком или беззаконием, вероятно, рано или поздно столкнётся с бесчеловечными существами, которые скрываются в этих безнадёжных местах. Речь идёт о тех людях, которые часто падают вниз сквозь трещины в благородном фасаде современной цивилизации, а потому могут ответить на некоторые вопросы ячейки.

В сущности, даже Профессия охотника может открыть ему определённые дороги: вот Учёный просит, чтобы его коллега осмотрел вышеописанный зуб, а вот Полицейский хочет узнать, может ли его друг Детектив провести внештатный анализ почерка того любовного письма. Журналист обладает всеми возможностями заниматься расследованием аномальных ситуаций по заказу собственной редакции, и он знает, как войти в места, в которые трудно попасть окружающим, и как говорить с неприступными людьми, обещая подать их слова в “правильном” свете.

Даже за пределами Профессии социальные взаимодействия предоставляют охотникам богатые возможности для исследований. Что если сделать несколько ложных утверждений на вечеринке в попытке узнать, не привлечёт ли это внимание тех, кто может рассказать что-нибудь ценное (Обман)? Что если задать пару вопросов, держа нож у живота собеседника (Запугивание)? Нарисовать изображение нападавшего монстра (Экспрессия), чтобы повесить её в местной галерее и затем расспрашивать посетителей об их мнении касательно этой работы, чтобы посмотреть на их реакцию (Коммуникабельность)? Расследование не обязательно полагается на судебную экспертизу и микроскопы.

Есть и ещё одна вещь, которую следует иметь в виду при использовании расследования в игре:

Расследование должно вызывать тревогу. Не позволяйте игрокам проводить расследование несколькими бросками дайсов или другими элементарными действиями. Расследование должно порождать саспенс. Каким образом? У вас в распоряжении несколько путей. Во-первых, вы можете придумать целую серию подсказок, которые с каждым разом носят всё более странный или даже страшный характер, пока не становятся по-настоящему ужасающими. По мере того как протагонисты находят эти подсказки, они отгибают слой ужаса и омерзения дюйм за дюймом, открывая своим глазам скрывающийся под ним кошмар наяву. Это может создать впечатление саспенса на интуитивном уровне, сформировав ситуацию, в которой персона чувствует откровенное отторжение к тому, что находит, однако не может остановиться по той же причине.

Во-вторых, расследованию должна сопутствовать постоянная угроза. Может ли вампир вернуться в своё убежище, пока охотники шарят в его вещах? Возможно, они слышат, как грохочет ручка двери или шаги постукивают по цементу снаружи. Как насчёт приближения далёких сирен? По мере того как они становятся ближе и ближе, персонажи начинают задаваться вопросом о том, не за ними ли выехала полиция. Возможно, сама окружающая обстановка угрожает им: доски настолько слабы, что могут проломиться в любой момент, а заветная улика находится в центре комнаты, затянутой паутиной с ядовитыми пауками. Физическая опасность напоминает протагонистам, что у них есть

лишь очень небольшой срок на поиск новых подсказок и что во имя обнаружения истины они ставят собственную жизнь в опасность (что, в сущности, может быть одной из ключевых тем Бдения). Возможно, “шаги” снаружи были просто дуновениями осеннего ветра, а сирены свидетельствовали о совершенно другом инциденте, произошедшем вдали от протагонистов. Однако подобные элементы заставляют сердца персонажей сжаться – и это же чувствуют игроки.

Сюжетная зарисовка:

Враг внутри

В течение определённого времени ячейка находилась под угрозой трагедии, которую она попросту не могла предсказать. Возможно, дочь одного из охотников встречается с вампиром и только теперь начинает подавать признаки физической слабости от служения в его кровавом культе, а возможно, удивительная отстранённость супруга другой охотницы теперь оказывается последствием бесовской или призрачной одержимости, а не измены с секретаршей. Вне зависимости от того, что происходит на самом деле, ячейка оказалась под угрозой, и теперь эта угроза оказывается совсем рядом.

Связь с врагом может оказаться столь призрачной, что сопоставить её с настоящими врагами ячейки оказывается достаточно трудно – однако ячейка вынуждена действовать здесь и сейчас, чтобы устранить эту потенциальную угрозу. В случае внешнего вмешательства (таком как появление бойфренда у дочери) могут быть приняты более прямые меры. В случаях, связанных с менее очевидной угрозой (таких как демоническая одержимость), не существует никаких гарантий, что враг не узнал о ячейке чего-нибудь по-настоящему важного, а потому решение проблемы может потребовать отдельной истории.

Это чудовищное сердце

Следует повторить: охотники охотятся. И целями этой вечной охоты служат как обитатели Мира Тьмы, обладающие свободной волей, так и безликие аномалии. Когда вы решаете провести игру по данному сеттингу, важно прежде всего понять, какую роль будут монстры играть в вашем мире. Насколько они будут соответствовать ожиданиям игроков и их персонажей? С одной стороны, если они хотят экшен-ориентированной истории в стиле “все монстры бесчеловечны”, вы можете дать им то, что они хотят. С другой, важно иметь череду рычагов для создания неожиданных ситуаций, которые требуют обновления заученных тактик или решения сложных моральных вопросов. Если всё, что привыкла делать ячейка, – это запирает каждое нечеловеческое создание в собственном логове и поджигать его напалмом, то что произойдёт, когда она встретит создание, похожее на маленькую девочку или известное одному из участников охотничьей группы ещё по старым денькам, когда “это” было “им”?

Ниже приведены некоторые соображения о том, как можно использовать различных монстров и просто нечеловеческих обитателей Мира Тьмы в своей сессии.

Вечный враг

Каждую ночь, когда ячейка выходит на охоту, они видят её: дрожащую тень призрачной девочки с ветками в волосах и кровавыми пятнами на руках. Она что-то кричит им, но прежде, чем они смогут ответить, дух исчезает. И каждую ночь после столкновения с ней их посещают кошмары.

Этот бессердечный урод – вампир, которому они мешают вести свой бизнес – положил под подушку дочери Роджера маленькую записку. В ней не содержится ничего, кроме её имени, написанного изящным почерком красными чернилами, которые запросто могут быть кровью.

Они убивают их снова и снова. Однако по несколько раз в год эти безумцы появляются вновь, восстанавливая разрушенные алтари и принося новые жертвы в заброшенных зда-

ниях, заставляя отряд Валькирии выезжать на место и зачищать всё святилище снова. Но проклятый культ Унихи-Пили (Привязанного к земле) пополняется новыми участниками год за годом.

Враг, появляющийся в истории раз за разом, прекрасно работает в любой игре по сеттингу **Hunter**. Он поддерживает ячейку охотников в постоянной занятости, потому что её участники хотят наконец увидеть, как монстр заплатит за свои преступления или почувствует подлинный страх, когда его имя появится в новостях. Вечный враг служит своего рода отражением самой ячейки: либо он воплощает всё, что ненавидят участники группы, либо он оказывается существом (или группой существ), которое чрезвычайно похоже на игровых персонажей за исключением нескольких черт характера. (Культы особенно хорошо подходят под образ подобных антагонистов, поскольку, по иронии судьбы, большинство ячеек, содружеств и структур легко можно назвать культами. Само собой, далеко не все охотники признают это сходство).

Противник может появляться на каждой сессии или возвращаться раз в две или даже три сессии (последнее иногда создаёт даже более тревожную обстановку, поскольку ячейка будет постоянно бояться или, возможно, жаждать его появления, помогая Рассказчику выработать напряжённую атмосферу). Разумеется, враг может быть жестоким и прямолинейным, однако многие монстры работают против охотников менее очевидными способами: обнуляя их банковские счета, вызывая полицию, когда они охотятся на других монстров, или оставляя для них ловушки или смертельно опасные приманки. Противник не обязан вступать в непосредственную конфронтацию с персонажами, а потому может представлять собой постоянную тайну: это может быть призрак, жуткая миссия которого будет медленно раскрываться в ходе истории, или демон, который поставляет охотникам совершенно достоверную информацию из сессии в сессии, однако пытается “склонить” их к какому-нибудь загадочному договору. Ни один из них не обязательно будет силён или агрессивен, однако их всё ещё можно причислить к постоянным врагам ячейки.

Старайтесь соблюдать аккуратность с выбором характера такого чудовища: если каждая будет сосредоточена на особом враге, игроки быстро заскучают. Эта скука может стать ещё сильнее, если ячейка окажется неспособна повлиять на противника по-настоящему значимым образом или если он будет выигрывать в любых столкновениях. Хотя, безусловно, он должен быть трудным противником, а здоровый конфликт всегда оживляет историю, важно, чтобы игроки не чувствовали, что они неспособны изменить ситуацию, даже если действительно этого захотят.

Также стоит отметить, что иногда лучше позволять ячейке “выбрать” такого противника. Когда персонажи выступают против очередного монстра, вам следует как можно внимательнее проследить их реакцию. Если игроки проваливают попытку незаметно пробраться в логово антагониста или нападают на него особенно с особой яростью (или просто реагируют на него необычным образом), знайте, что этот монстр особенно им полюбит. Они сделали первый шаг и “породили” чудовище, которое может со временем стать противником, следящим за каждым движением персонажей.

Монстры недели

– Они выглядят как птицы, – сказал Азиф, – только их клювы напоминают мотыги, а глаза вдумчивые и почти человеческие. Мне кажется, что они присутствуют при автокатастрофах. Я их терпеть не могу, а потому хотел бы, чтобы этим занялись другие. Мне нужен образец их перьев.

Звери в обличье людей ворвались в город в красном конверсионном фургоне с изображением чёрного дракона на задней стенке. Они с воем пронесли по улице, убили несколько человек и покинули город, завывая всё громче. Действительно ли их имена имеют значение? Разве что для надгробных камней...

Ячейка остановилась перекусить в придорожном кафе и услышала разговор двух водителей крупных фур, болтающих за тарелкой со стейком и яйцом. По их словам, Выезд 53 когда-то был шахтой. В которой завелись призраки или что-то похуже. Охотники заинтересовались. Они проверят этот выезд.

Хорошо продуманные антагонисты могут служить хребтом хроники, однако не каждое существо, с которым сталкиваются охотники, должно обладать богатой предысторией. Иногда это может быть просто повод для участия в азартном приключении, тематически совпадающий с предыдущими сессиями и отлично вписывающийся в сюжетную линию. В городе появляется новая угроза, и нужен тот, кто сумеет быстро разобраться в проблеме и/или избавиться от неё.

Появление вторичных антагонистов часто становится отличным способом поддержания интереса к игре, поскольку даже самые опытные персонажи быстро поймут, что они знают об этом мире куда меньше, чем им казалось. С точки зрения Рассказчика подобные столкновения можно считать одиночными приключениями, в которых основная сюжетная линия делает паузу, а в дело вступает чистый экшен. Кроме того, это надёжный способ проверить, как игроки реагируют на различные типы антагонистов и как они действуют в разных условиях. В конце концов, по-настоящему незабываемые столкновения всегда можно продолжить, создав новые сюжетные линии.

Одиночные угрозы могут предложить игрокам немало азартных и свежих линий для расследования. Иногда оказывается, что стандартные методы обнаружения информации о противнике в этом случае не работают, и вся ячейка должна подыскать новый способ получения данных. В таких случаях новые методы исследования могут даже пролить новый свет на старые проблемы, с которыми ячейка всё ещё продолжает разбираться. Последнее наделяет Рассказчика шансом добавить к главной сюжетной линии новые факты, возможно, даже связав с текущим противником действия основного антагониста.

Наконец, подобные ситуации могут также предложить игрокам возможность поучаствовать в коротких и смертельно опасных сценах, в которых множество самых разных событий оказываются скомпрессованы в череду чрезвычайно непродолжительных сценок. Вот охотники бросаются в погоню за бешеной стаей кровопийц, а вот один из них попадает в больницу, что мешает ячейке выполнить для своего босса из Коллектива Хирон задание по извлечению сердца гигантского паука, обитающего в канализационных тоннелях. Одноразовые столкновения часто приводят к череде быстрых, таинственных происшествий, которые также позволяют охотникам пожертвовать чем-нибудь важным ради победы.

Союзники во тьме

Он пожал руку ведьме, ожидая, что её прикосновение обожжёт его кожу или оставит чёрную метку у него на ладони. Но этого не произошло. Во всяком случае, не снаружи. Враг моего врага и всё такое...

Охотники знали эту улицу, как знали и то, что её не следует пересекать. Она ничем не отличалась от других улиц города, но всё же она была совершенно другой. Связываться с люпинами Мёрси-стрит не входило в их планы, поскольку взамен те не связывались с ячейкой Уошингтон-авеню. Таков договор, и он соблюдали его уже десять лет.

Она плакала, в тысячный раз спрашивая себя, что же она высвободила наружу. Ангел с пламенем вместо рук предложил ей “очистить город от врагов”, сказав, что он сделает это только если она попросит – и конечно, она попросила. А теперь она смотрела, как вдали поднимается дым от огней, окутавших слишком большую часть города.

Рано или поздно любой человек, занимающийся опасной деятельностью и находящийся в заведомо проигрышном положении, обнаруживает, что его обескровили, окружили, а иногда даже обстреляли. Охотники оказываются в таком положении с того самого момента, как они приступают к Бдению, и они ввязываются в войну, в которой враг

практически всегда обладает значительным преимуществом. Вне зависимости от того, насколько хорошо финансируют их ячейку или какими способностями обладает каждый её участник, охотники часто нуждаются в посторонней помощи, и порой случается так, что помощь просто не прибывает.

По крайней мере, со стороны обычных людей.

Большинство ячеек никогда в этом не признаются, однако в любой группе охотников найдутся те, кто согласится заключить союз с традиционными врагами Бдения ради достижения высшей цели. В случае с некоторыми ячейками подобная связь имеет не самый дружелюбный характер: такие охотники соглашаются сохранять жизнь чудовищу лишь до тех пор, пока оно снабжает их ценной информацией под страхом смерти. В тот момент, когда его слова становятся бесполезными, охотники открывают огонь. В случае с другими ячейками охотники вполне согласны работать с вампиром, культистом, кабалом магов или стаей оборотней до тех пор, пока они объединены общим врагом, угрожающим обеим сторонам союза.

Эти союзы всегда носят напряжённый и временный характер, а также чреваты недоразумениями и предательствами вне зависимости от того, хотят этого сами члены союза или нет. Когда охотники узнают о своих новых союзниках то, что не вписывается в их представления о хоть сколько-нибудь человеческом поведении, соглашение чаще всего расторгается – и расторгается неожиданной вспышкой насилия или хорошо запланированным двойным предательством. Далеко не один союз между охотниками и монстрами закончился посещением панихид и больниц.

Но что можно сказать насчёт подлинной, искренней дружбы? Такое *может* случиться, хотя во многом это зависит от того, как Рассказчик представляет игрокам разных монстров, появляющихся в его хронике. Существа с человеческими (или человеческими) чертами вполне могут стать союзниками ячейки, причём иногда монстров даже могут изображать другие игроки.

Дружба между людьми и чудовищами возможна, хотя заключить подобный союз может быть неопишимо трудно, а темы соответствующих сеттингов часто ослабевают, уступая место общим концепциям и идеям, которые в обычных случаях не получают особого рассмотрения в соответствующих играх Мира Тьмы. Тем не менее, это не означает, что темы определённых сеттингов в принципе невозможно поднять в подобных историях. Возьмём для примера ячейку охотников, в которой состоит молодой вампир, тайно обратившийся против собственного коллектива. Группа охотников постоянно будет утрачивать свои нравственные позиции, потворствуя медленной дегенерации и бесчеловечному поведению своего товарища и подкрепляя это приобретением психических отклонений, поскольку в конце концов им придётся также совершать грехи против собственной Нравственности. Хроника, имеющая дело с такими двойными темами и воздающая должное проблематике обоих сеттингов, несколько не ослабляет и не затеняет основных элементов той или иной игры.

Тем не менее, не забывайте поддерживать напряжение и подозрительность в сердцах охотников, заключивших такие союзы или даже заведших дружбу с обитателями тьмы. Они могут оставаться верными своему союзу, однако у каждой стороны всегда будет крошечное зерно сомнения на душе. Напряжённость и саспенс всегда позволяют поддерживать интерес к таким ярким и необычным союзам. Вампир не показывается на регулярной встрече к полуночи в среду? Охотники обнаруживают странный список имущества ведьмы, и их имена оказываются занесены в этот перечень? У демона, с которым они постоянно имеют дело, глаза поменяли цвет? Подозрительность растёт.

Искушение

“Тварь” вопила и скрежетала зубами, вырывая у себя целые пряди волокнистых волос в чудовищной муке. Она оплакивала свои преступления. Охотник опустил ружьё. На этот раз.

– Ведьма раскается, – произнёс Ханрахан, поддерживая искалеченное лицо грешницы за подбородок. Она что-то промычала сквозь изоленту, перекрывающую ей рот. Ханрахан сделал Райли жест сорвать ленту, чтобы посмотреть, готова ли она начать новую жизнь.

Благодаря своему разветвлённому языку и лирическому голосу это создание стало поэтом, сеющим вдохновение вместо ненависти и поющим для наслаждения вместо убийства. Один из охотников посетил аудиторию, в которой оно читало стихи, в первую же ночь, и с тех пор не пропускал ни одного чтения. На всякий случай.

Время от времени Бдение преподносит даже бывалым охотникам череду сюрпризов. Одним из таких сюрпризов может стать встреча с созданием, которое не смакует своё бесчеловечное существование. Возможно, однажды оно было человеком и ныне оплакивает своёпроклятое бытие, а возможно, ему просто жаль, что оно не может жить в этом мире, не причиняя вреда окружающим. Вне зависимости от того, что подталкивает чудовище к подобному отношению к своей жизни, порой охотников ожидает шок столкновения с монстром, который сам является к ним для того, чтобы попросить о помощи или рассказать им, как можно его спасти.

В таких ситуациях охотники сталкиваются с необычной дилеммой. Многие ячейки искренне верят, что Бдение предполагает полное устранение любых угроз, а это, как правило, означает применение насилия. Попытка разрешить этим существам продолжать своё существование представляет собой антитезу всему, во что верит большинство охотничьих группировок, вне зависимости от того, в какой организации они состоят и какими методами борются с окружающей темнотой. Однако здесь мы рассматриваем вопрос о возможности искупления.

Существо, которое искренне хочет покрыть причинённый ущерб или вернуть утраченную человечность, вынуждает протагонистов задаться вопросом: “Не сделаем ли мы ошибку, убив подобное существо?” И этот вопрос возникает неслучайно. Бессменное Бдение редко сводится к ясному разделению монстров на добро и зло или чёрное и белое (хотя некоторым охотникам нравится видеть свой путь именно в этих двух красках). Подобные ситуации попадают в серую промежуточную область между тем, что является правильным для одних ячеек и глубоко ошибочным для других.

Потенциальное искупление может принимать множество форм. Искуплением можно назвать и убийство из милосердия, и порой чудовище само просит об этом. Оно может принять и форму нейтрализации: иногда охотники обращаются к хирургии, навсегда изменяя те части мозга, которые заставляли чудовище совершать преступления, а иногда они просто сосредотачиваются на молитвах и заклинаниях, позволяя мистической силе преодолеть тягу монстра к пороку. Некоторые существа просто не в состоянии повлиять на своё поведение: они знают, что не могут прекратить причинять боль окружающим, но они также знают, что они вполне в силах сделать несколько добрых дел, помогая ячейке. Другие... они действительно ищут полного перехода от своего чудовищного состояния к новой и чистой жизни. Они жаждут исцеления.

В большинстве случаев подобного исцеления просто не существует, однако подобная просьба со стороны монстра даёт ячейке толчок к использованию совершенно иных методик и даже к переосмыслению своего подхода к Бдению, поскольку теперь им приходится осуществлять его более чистым и более человеческим способом. Призраку можно дать шанс завершить свои земные дела, чтобы он смог упокоиться с миром. Кровососу монстру можно дать шанс вернуть счастье тем, чьих родственников он убил, осушив их тела. Демону, как это часто делают представители Люцифуга, можно дать шанс уничтожить других представителей его рода.

Может ли существовать настоящий способ избавить монстра от своего чудовищного состояния? Это зависит от природы надежды в вашем варианте Мира Тьмы, и в каждой истории ответ может звучать по-разному. Вы можете постановить, что чудовищное состояние невозможно действительно излечить или аннулировать, а можете решить, что

если ячейка охотников будет упорно трудиться и войдёт в достаточно близкий контакт с таким существом, то излечение может оказаться возможным, даже если оно и потребует немалых жертв со стороны обеих сторон.

Так каким же образом можно “вылечить” жажду крови? Или ликантропию? Традиционно оборотни неспособны отделить свою животную составляющую от человеческой, и наоборот. Однако согласно фольклору, решение этой проблемы всё-таки существует: оборотень, проведший в земле день и ночь с полным ртом аконита, может начать процесс исцеления, и с каждым следующим днём ему будет всё лучше. Само собой, оборотню придётся принести и другие жертвы. Охотникам также придётся поддерживать его на протяжении всего пути, защищая своего подопечного от других охотников, стремящихся его уничтожить, или ограждая его от других обладателей изменчивой плоти, считающих его предателем всего рода. Плюс ко всему, обнаружение подходящего способа исцеления может стать полноценной историей, включающим расследования, допросы и столкновения с силами врага, настроенными против ячейки истараяющимися предотвратить успех их операции или помешать им узнать величайшую тайну, которую не должны узнать смертные.

Даже когда охотники обладают секретом исцеления и располагают всеми необходимыми средствами существует вполне реальная опасность того, что создание передумает в последний момент. Столкнувшись с необходимостью по-настоящему разорвать свою связь с тайным обществом монстров, многие существа начинают мешкать, сознательно мешая охотникам завершить операцию и не желая рисковать изменением своей сущности или “ослаблением” своих способностей. Вампиры страдают из-за своих внутренних демонов и вечного голода, но они бессмертны и обладают великими силами. Столкнувшись с необходимостью отказаться от всех благ своей вечной жизни наряду с её проклятиями, вампир может обратиться против тех, кто стремился помочь ему (и это не говоря о том, что после возвращения в человеческое состояние вампир может превратиться в самый настоящий человеческий труп, который иссохнет за считанные секунды, как если бы он был мёртв всё это время). Само собой, монстр, явившийся к протагонистам за помощью в изменении своей сущности, в действительности мог просто искать способа постоянно держать охотников в пределах досягаемости. В конце концов, эти создания – монстры.

Сюжетная зарисовка:

Болезнь

Бессмертие. Сверхчеловеческая сила. Регенерация даже самых чудовищных ран. Некоторые существа обладают не только этими, но и многими другими способностями. Кажется, будто они никогда не становятся жертвами болезней, и никакие раны не могут по-настоящему их ослабить. Если и есть что-нибудь, чему можно завидовать, наблюдая за порождениями вечной ночи, то это – их способность просто продолжать идти, выдерживая любые испытания, которые обрушивает на них жизнь.

Персонажи обнаруживают, что они нуждаются в этой способности сами, когда один из членов ячейки заболевает страшной или даже неизлечимой болезнью, такой как болезнь Альцгеймера или рак. Вполне очевидно, что игроки могут почувствовать отчаяние перед таким “смертным приговором”, а потому Рассказчикам следует обговорить этот сюжетный поворот с конкретным игроком либо даже перенести тяжкое бремя болезни на одного из их близких протагониста. “Лечение” оказывается совсем не лёгким. Кровь вампира или оборотня не может послужить самодостаточным компонентом, способным вылечить от чего-либо самостоятельно (если только так не решает Рассказчик), и ситуация может сложиться таким образом, что охотникам необходимо собрать коктейль из фрагментов тел самых разных существ, организм которых способен восстановить здоровье больного. И это лишь при условии, что подобный коктейль вообще сработает. Одно лишь то обстоятельство, что персонажи *слышали* о чудесном исцелении, не означает, что оно

гарантированно будет работать на том или ином человеке. Если попытка лечения терпит неудачу, охотники могут встать на путь мести. Если же она оканчивается успехом, то нет никакого способа определить, какие изменения ритуал исцеления мог вызвать в сущности пострадавшего...

Ярусы

Ярусы представляют собой разрозненные группировки охотников, разворачивающих свою деятельность в совершенно различных сферах, и *гипотетически* они могут никогда не сталкиваться друг с другом. Тем не менее, они связаны в достаточной степени, чтобы определённое смешение группировок было возможным, если Рассказчик и игроки интересуются такой перестановкой в системе образов сеттинга. В к онечном счёте большинство городов служат домом странным, но целеустремлённым объединениям самых разных охотников из различных организаций, от независимых ячеек и сплочённых содружеств до куда более странных, крупных и грандиозных орденов и агентств. Подумайте, каким вы предпочитаете видеть взаимодействие всех трёх ярусов в своей истории.

Только один ярус

Вполне возможно, что вам захочется провести игру, включающую только охотников одного-единственного яруса. И это совершенно нормальный подход к организации воображаемого пространства. Одной из причин, подталкивающей Рассказчиков к выбору такого подхода, служит желание выдвинуть на первый план потенциальные темы и образы, соответствующие конкретному ярусу.

Игра, сосредоточенная исключительно на ячейках первого яруса, повествует об охотниках, старающихся просто выжить ещё одну ночь. Возможно, это группа друзей, которые некогда заключили договор с демоном и теперь вырвались из-под его контроля, поклявшись отнять у своего угнетателя жизнь. Возможно, это группа поддержки, созданная для помощи людям, затронутым сверхъестественным влиянием и не способным освободиться самостоятельно. Это могут быть приятели, которые некогда выбирались в лес пострелять в оленей, однако теперь нашли более интересную и опасную игру.

История, сфокусированная на ячейках, носит локальный характер и концентрируется прежде всего на охотниках, обладающих минимальными ресурсами для борьбы с мистическим миром. Такие охотники изо всех сил стараются удержать баланс между Бдением и нормальной человеческой жизнью. В городе им могут встречаться и другие ячейки, но ни одна из них не принадлежит к более многочисленной организации. Все они сами отвечают за свои действия. Некоторые даже могут принять форму уличных банд, защищающих территорию своего района из ночи в ночь.

Игра, сконцентрированная исключительно на содружествах, всё ещё обладает локальным характером, однако показывает охотников уже как людей, обладающих определёнными ресурсами и чередой ценных союзов. Также это игра, которая может приобрести политический окрас, поскольку каждая такая группа стремится уравновесить Бдение с присутствием других организаций в округе. Даже если вы как Рассказчик принимаете решение использовать в игре только одну-единственную организацию, в пределах группы также найдётся место для внутренних интриг. Надменные члены Эшвудского аббатства могут ополчиться на новичков, не разделяющих их методы проведения охоты, а ячейка Профсоюза может быть втянута в борьбу за политическое руководство над всей их организацией.

Поддержание фокуса игры на втором ярусе гарантирует, что охотники будут обладать только человеческими способностями и не смогут приобрести Достижения, отличающиеся сверхъестественным характером (само собой, некоторые охотники – как, например, последователи Аббатства – не слишком хорошо вписываются под определение

“люди” из-за того, что они творят во время охоты, однако здесь мы уже подходим к поиску чёткой границы между человеком и монстром).

Проведение игр, сосредоточенных на глобальной деятельности орденов и агентств, даёт возможность рассказать историю о широкомасштабной борьбе, густо завязанной на использовании обильных ресурсов и постоянных политических интригах. Ячейки третьего яруса часто работают друг против друга. Они могут внедрять агентов в соседние группировки охотников. Они постоянно находятся под управлением вышестоящих лиц, которое может отказываться раскрывать им все данные, касающиеся их текущего поручения, или обходиться со своими подчинёнными с откровенной несправедливостью. Здесь мы уже отходим от привязки к конкретной местности и вполне может превратить игру в серию приключений, разворачивающихся по всему земному шару: набег на мрачные усыпальницы Калькутты, штурм деревни кровососущих террористов за пределами Кабула, отслеживание дорогостоящих образцов сверхъестественных тварей по сёлам и городам Восточной Европы.

Другой вариант заключается в том, чтобы создать город, в котором будут существовать представители всех ярусов. Хотя вы не сможете по-настоящему сосредоточиться на темах и образах конкретных организаций, которые сильно разнятся от яруса к ярусу, этот подход действительно придаёт ситуации в городе более динамичный (и даже опасный с политической точки зрения) характер. В такой истории охотники прекращают быть одинокими волками: они сотрудничают, они борются друг против друга, но никогда не оказываются в изоляции от других последователей Бдения. Политическая атмосфера в городе, разрываемом множеством групп и ячеек, накаляется с каждым днём. Во многих историях подобного типа охотники проводят не меньше времени за соперничеством с другими охотниками, чем за настоящей охотой на монстров. И в этом подходе нет ничего ошибочного.

Как сохранить единство

Напряжённые отношения, существующие между многими группировками охотников часто приводят к тому, что Рассказчик начнёт избегать тех сцен, в которых должно стать попросту очевидно, что два персонажа просто не могут больше сотрудничать друг с другом. Такие моменты, угрожающие всей хронике, часто становятся результатом отношения игроков к такому сотрудничеству. Чаще всего подобное отношение можно выразить в словах: “Это должен был делать мой персонаж, а не твой!” или “Я больше не могу находиться в одной комнате с ним”.

Существует проверенный способ исправить положение дел, который позволяет культивировать у игроков правильное восприятие своей роли в команде и даже помочь им отыграть эту роль. В сущности, этот способ может быть известен вам и по другим играм, однако он хорошо подходит и хроникам по сеттингу **Hunter**. Помните, что охотники находятся в постоянной опасности. Единство и доверие в группе во многом зависят не от желания поддерживать друг с другом дружеские отношения, а скорее от насущной необходимости. Духовный клей, связывающий воедино охотников, состоящих в столь разношёрстной группе, составлен из множества самых разных элементов, но основным компонентом всегда остаётся то обстоятельство, что у них будет шанс оставаться в живых лишь в том случае, если они будут идти по дороге Бдения вместе – особенно если они нажили далеко не одного врага благодаря прежним победам. Если кто-то из этих врагов всё ещё остался в живых, то он, без сомнения, не упустит возможности отомстить одинокому волку, как только он решит выйти из состава ячейки.

Неоднородные группы

Хотите собрать ячейку из представителей разных групп, будь это члены ячеек, содружеств или структур? Или вам хочется, чтобы игроки создали представителей одного

яруса, вне зависимости от того, к какому содружеству или структуре они будут принадлежать? Ни один подход нельзя назвать менее правильным, чем другой.

Объединение охотников из одной группы или одного яруса помогает вам сосредоточить историю на конкретной теме и закрутить сюжет вокруг конфликта, соответствующего исключительно этой группе. Однако смешанная или разноуровневая группа охотников может привнести в игру струю свежего воздуха, хотя, на первый взгляд, организовать такую компанию чрезвычайно сложно. Как с этим справиться?

Друзья навеки: Возможно, охотники и примкнули к разным организациям по борьбе с мистическим миром, однако они были друзьями (или по крайней мере “приятелями по охоте”) уже так долго, что разница не имеет значения. Их лояльность друг другу никогда не уступит тому, что говорят боссы тех или иных коллективов.

Слабая координация: Некоторые коллективы охотников не способны поддерживать контакт сразу со всеми ячейками своей организации. Среди охотников бытует мнение, что охотника определяет его личность, а не структура или содружество. Несомненно, Коллектив Хирон давно уже оказался в числе ведущих европейских конгломератов, однако это не означает, что та или иная ячейка не может идти вразрез с характером своей организации. В конце концов, даже самые многочисленные группы охотников не настолько развиты, чтобы следить за каждым сотрудником, числящимся в их штате (не говоря уже об ограниченном “отделе кадров”). Американское правительство может и не придавать особого значения тому, что делает одинокая группа Валькирии в захолустном городе, а это даёт охотникам определённую свободу действий. В частности, это даёт им шанс заключать союзы даже с традиционно враждебными организациями охотников.

Мы на одной стороне: Не каждая группа охотников стоит по другую сторону баррикад от всех остальных. Представители Маллеус Малефикарум и Долгой ночи вполне могут найти общий язык. Лоялисты Туле с удовольствием работают практически с любыми другими охотничьими группировками, как и учёные из Нуль Мистериис (хотя обе группы делают это по разным причинам). У таких организаций всегда находятся точки соприкосновения в целях или идеологиях, а потому они действительно могут заняться совместным Бдением. Возможно даже, что их руководство само требует, чтобы они сотрудничали – вероятно, чтобы достичь общей цели.

Тихо, это секрет: Некоторые охотники выполняют тайные поручения, примыкая к ячейкам других охотников под вымышленными предлогами. Руководство многих структур заинтересовано в тайной, но непрерывной работе с другими организациями. Другие делают это безо всяких приказов со стороны руководства, а некоторые – как, например, Лоялисты Туле, – просто не заинтересованы в том, чтобы открывать свою принадлежность к родному содружеству или структуре. Наконец, существуют и те, кто делает это вразрез с указаниями или пожеланиями своей организации, просто стараясь найти союзников за пределами своих собственных группировок (хотя это всё равно не означает, что они расскажут новым союзникам о своём членстве в другом охотничьем коллективе). Некоторые ячейки полностью состоят из охотников, которые, откровенно говоря, ничего не знают друг о друге. Для некоторых это попросту не имеет значения. Они следуют Бдению вместе, и это главное. Для других... что ж, иногда слабое зёрнышко подозрения вырастет в огромное хищное растение, которое грозит сожрать любые надежды на дальнейшее сотрудничество.

Общий враг: Даже охотники, не разделяющие общих взглядов на Бдение или способные наброситься друг на друга при других обстоятельствах, могут обнаружить в себе желание заключить союз даже с прежними конкурентами, когда общий враг угрожает им или невинным жителям их родного города. Могут ли агент Люцифуг и священник из Маллеус Малефикарум заключить договор о сотрудничестве? Несомненно – если это решение подкрепляет общая угроза. Большинство охотников признают, что даже те, кто идёт совсем по другой дороге, всё ещё движутся в том же направлении, что и они. Даже если у них ничего общего, их объединяет сама вера в необходимость Бдения. И когда

монстры врываются в город, такие охотники понимают, что пора отложить мелочные разногласия в сторону. А когда монстры окажутся глубоко под землёй... возможно, пора вспомнить об этих мелочных разногласиях и возобновить прежнюю вражду.

Сюжетная зарисовка:

Крестовый поход

Персонажи узнают, что в их городе действуют и другие ячейки охотников – а между тем, они откровенно нуждаются в их помощи. Вне зависимости от того, идёт ли речь о необходимости заключить союз с ублюдками в соседнем районе или подписать контракт о сотрудничестве с уродами из другой структуры, охотники вынуждены обратиться за помощью к тем, с кем в другой ситуации они не хотели бы иметь никакого дела. Бессменное Бдение постепенно становится всё тяжелее, и ячейка протагонистов чувствует себя разбитой, обескровленной и лишённой силы к дальнейшему противостоянию. Что-то страшное происходит в тенях. Враг что-то готовит.

Персонажи видят лишь общее направление деятельности монстров, и это не предвещает им ничего хорошего. Только если они попытаются объединить городские ячейки в один независимый союз, у них будет шанс уцелеть. Однако ячейки пропадают без вести одна за другой, а время истекает. Созыв “крестового похода” против обитателей ночи должен быть проведён сейчас, прежде чем ячейка протагонистов окажется следующей в списке жертв.

Повышение яруса

Специфика повышения яруса состоит в том, что оно одновременно похоже и не похоже на “продвижение” по службе. Персонаж заручается более серьёзной поддержкой, получает приказы и открывает новые возможности осуществлять своё Бдение благодаря Достижениям, однако речь идёт также о потере свободы. Раньше, когда охота выглядела просто как деятельность группы друзей, объединившихся, чтобы выжить, они сами решали, как и кого они будут преследовать. Возможно, это было им на руку, однако по мере того, как персонаж проходит дорогу к участию в более глобальным операциям, эта свобода испаряется. В то время как организации третьего яруса по очевидным причинам позволяют своим агентам жить собственными жизнями, персонажи связывают себя новыми нормами поведения и вынуждены хранить опасные тайны, не открывая их даже близким и единомышленникам. Это также означает, что они больше не смогут совершать некоторые поступки. В этом случае с великой силой приходит и великая необходимость прислушиваться к каждому слову охотника, координирующего действия организации.

Хотя это справедливая оговорка, повествование об охотниках, проходящих путь от случайного коллектива независимых заступников человечества до участников глобальных организаций может стать одним из самых запоминающихся решений, которые только могут принять игроки и Рассказчики. В конце концов, персонажи могут просто привлечь внимание местных агентов, служащих одной или даже несколькими структурам, и в течение определённого времени им будут предлагать примкнуть к той или иной организации при условии, что они проявят свою готовность действовать в соответствии с чётким кодексом поведения.

Если при этом протагонисты начнут по-разному реагировать на предложение вести себя так или иначе, история может приобрести захватывающий характер (а группа получит возможность пересмотреть реакцию на те или иные методы действий). Тем не менее, вполне вероятно, что в результате ячейка получит финансовую поддержку со стороны организации третьего яруса и постепенно начнёт продвигаться вверх по иерархии данной группы. Опять же, в зависимости от предыдущего опыта тех или иных охотников, они могут отнестись к подобной поддержке как к настоящему дару, а могут обнаружить в себе нежелание действовать методами нового коллектива или начать отрицательно реагировать на стремление босса навязать им выполнение определённых задач.

Прежде всего, очевидно, что протагонисты должны привлечь к себе внимание самих агентов. Это означает, что они должны охотиться. Перемещение из разряда независимых охотников к содружеству, объединённому чёткой идеологией, можно считать первым шагом, и шансы охотников на вступление в такую организацию зависят в равной степени от их навыков и простого везения. Для того чтобы достигнуть второго яруса организаций, ячейке необходимо обнаружить другую ячейку, которая будет относиться к проблемам охоты так же, как и они. Им необходимо заключить полноценный союз, согласовать цели и установить официальную идеологию своей новой группы. Само по себе это может стать настоящим кошмаром, поскольку различные организации будут проверять друг друга на чистоту, постоянно переходя границу между соперничеством и дружбой. Тем не менее, подобные ситуации предоставляют богатые возможности для отыгрыша ролей, а кроме того, многим игрокам нравится заниматься созданием чего-то большего, нежели их собственные персонажи.

Как только им удастся сформировать союз, а разрозненные ячейки начинают решать общие проблемы, появляется вероятность того, что действия протагонистов привлекут внимание организаций третьего яруса благодаря возрастающей эффективности игровой группы. И здесь уже начинается подлинная, напряжённая политика. Вплоть до этого момента протагонисты сами руководили своими действиями. Даже если они присоединились к содружеству (а не сформировали его), у них остаётся достаточно свободы действия, а само Бдение становится хоть немного легче, поскольку теперь на их сторону встают десятки мужчин и женщин, знающих правду об этом мире.

И тогда на сцену выходят совсем другие, “альтернативные” типы охотников, утверждающих, что они выполняют ту же работу, что и “простые” охотники, однако делают это таинственными и глубоко скрытными методами. Первый контакт между ячейками второго и третьего яруса почти наверняка будет носить напряжённый характер, а потому члены структур постараются как можно меньше говорить о своих тайных спонсорах, работодателях и тем более Достижениях. Само собой, вызвать у персонажей чувство доверия к новой группе достаточно трудно; в сущности, настоящая дружба редко встречается между представителями разных фракций, а столкновение с непостижимыми участниками полноценных структур может даже укрепить охотников в подозрении, что их новые знакомые могут оказаться отнюдь не так близки к человечеству, как они утверждают. Проблема здесь заключается в первую очередь в том, что в некоторых случаях такое подозрение оказывается сравнительно верным. Некоторые Достижения стирают границу между человеком и монстром, охотником и добычей. Если (или когда) содружеству протагонистов предложат влиться в ряды структуры, скорее всего, им придётся принять участие в череде испытаний, которые формально должна пройти любая ячейка, претендующая на вступление в эту организацию (в этом случае протагонистам чаще всего указывают подходящие цели для охоты), хотя возможно, что им просто придётся рассказать о своих взглядах на Бдение (поскольку организации третьего яруса постоянно наблюдают за окружающими и знают, сколь непохожими могут быть подходы разных людей к охоте).

Вступление в организацию третьего яруса никогда не проходит бесследно для личности протагониста. Это решение всегда оказывает серьёзное воздействие на его жизнь, и хотя определённая часть такого воздействия может принести охотнику пользу, некоторые аспекты повлияют на него отрицательным образом. Рассказчики и игроки даже могут сосредоточить на теме адаптации протагонистов к новым условиям целую историю, в ходе которой персонажи смогут достичь согласия со своими новыми союзниками и начать осваивать незнакомые Достижения. Потенциальные откровения, которые могут лечь в основу такой истории, чаще всего заключаются в понимании того обстоятельства, что порой даже монстры до определённой степени оказываются более человечными, чем участники тех или иных структур – особенно в свете изменений, постигших самих персонажей.

Рассказчики могут поддержать эту тему или сосредоточить все свои силы на освещении другого аспекта истории. Благодаря хорошему финансированию и мистическим преимуществам, персонажи получают возможность преследовать по-настоящему серьёзных противников. Если вопросы о нравственной стороне сражения огнём с огнём в данной истории кажутся неуместными, то Рассказчик может сместить весь фокус на исследование борьбы охотников с совершенно бесчеловечными и поистине *монструозными* антагонистами, с которыми персонажи просто не сталкивались в те дни, когда представляли собой только одинокую группу друзей. Подобная тема может дать толчок к созданию качественного драматического сюжета: позвольте ячейке воспользоваться своими новыми преимуществами для того, чтобы в кои-то веки нанести действительно страшный урон ключевому антагонисту всей хроники, тогда как ранее это было бы попросту невозможно. Способность протагонистов схлестнуться с таким злодеем на равных поможет Рассказчику поддержать интерес игроков даже к самой долгой истории.

Сюжетная зарисовка: Обеспокоенный гражданин

С персонажами связывается анонимный информатор, готовый поставить им полную базу сведений об одном конкретном противнике (или виде противников), на которого охотятся персонажи. Это могут быть как академические знания или результаты наблюдения какого-то дотошного исследователя сверхъестественного мира, так и просто качественно скомпилированные слухи из сарафанного радио от человека, который, судя по всему, в курсе, чем отличаются монстры от представителей уличных банд. “Источник” никогда не встречается с персонажами напрямую, вместо этого просто подбрасывая им письма, пакеты или e-мейлы. Однако вскоре становится очевидно: источник знает намного больше, чем может знать человек. Это кто-то из потенциальных врагов ячейки. И всё же... сведения, которые он открывает, невероятно полезны. Чертовски полезны! Годы, десятилетия (столетия?) исследований попадают в руки охотников. Это делает Бдение неописуемо более лёгкой дорогой, и теперь, когда ячейка знает о слабостях и повадках своих врагов, каждая охота оканчивается успехом. Но сколько времени сможет проработать ячейка благодаря этой информации, зная, что она служит лишь пешкой в руках врага? Рано или поздно за ними придут другие охотники. И кто, в конце концов, их таинственный покровитель? Как он узнал о ячейке столько, что смог связываться с её представителями, называя их лично по именам и всегда отсылая письма на нужный адрес?

Понижение яруса

Подобно тому, как свои преимущества и недостатки имеются у восхождения к организациям третьего яруса, можно выделить их и у спуска по вертикали власти. На первый взгляд это может напоминать понижение в должности или своего рода уход в отставку – и утверждать, будто никто из охотников не делает этого добровольно, было бы откровенной ложью. Само собой, в мире охотников случается и такое. Некоторые просто не могут смириться с методикой своей организации, некоторые устают от жизни.

Другие? Есть те, кто покидают родной коллектив из-за постоянных конфликтов или отсутствия желаемой перспективы. Когда персонаж обнаруживает, что он больше не в силах заниматься той деятельностью, которую навязывает ему руководство структуры, он просто решает сложить полномочия. Вероятно, лучшим примером таких участников могут послужить представители Люцифуга, поскольку достаточно просто взглянуть на то, что они делают и что думают, чтобы понять, какие мотивы могут подтолкнуть их к выходу из состава организации (в конце концов, хотя никто не способен извлечь из их генов infernalную составляющую, всегда можно просто отказаться от службы). Постепенно верования и методы действий таких охотников изменяются. Им становится всё тяжелее определить, кто среди представителей их бывшей компании может считаться “хорошим

парнем”, а кто “плохим”. В сущности, на каком-то этапе своей жизни почти каждый охотник проводит через подобный период кризиса, даже если и не пытается разделить окружающих на добрых и злых.

Кроме того, на личном уровне некоторые люди просто *не хотят*, чтобы в их тела вставляли биоимпланты, им не нужна малоизученная кибернетика, прикрепленная к внутренним органам и костям, и уж точно они не хотят изучать что-то, что можно вполне уверенно назвать первым шагом к практике “чёрной магии”. В глазах некоторых персонажей, никакое могущество не стоит подобных жертв, и этот взгляд заслуживает уважения. Такая реакция – резкая, но естественная (а возможно, даже разумная) – не должна наказываться Рассказчиком или другими членами игровой группы.

Таким образом, персонажи вполне способны понизить ярус собственной группы. Неудобства этого процесса вполне очевидны, поскольку они вступают в дело незамедлительно. Недостаток поддержки со стороны прежних союзников, нехватка финансирования и отсутствие тех самых жутких имплантов или колдовских ритуалов делает охоту куда тяжелее, чем раньше. Но преимущества неотъемлемы. Прежде всего, охотники обретают свободу. Персонажи больше не должны оправдывать свои действия перед начальством и могут использовать любые методы, которые нравятся им самим. Они получают возможность отбирать собственные цели и охотиться на них, полагаясь на личные тактики и решения. Такой подход часто кажется настоящим благословением многим охотникам, которые устали спрашивать “Как высоко?” всякий раз, когда начальство просит их подпрыгнуть. Теперь персонаж может безвозмездно обрушивать свой гнев на любых противников и пользоваться тем, чего был лишён все эти годы. Теперь он может изучать самых странных обитателей этого мира вместо того, чтобы убивать их по приказу жутковатого лидера своего культа или чудаковатого техника из лаборатории. Отныне охотник действительно может восполнить пробелы в исследованиях и утолить свою жажду мести. Больше никакого милосердия! Пришло время охотиться.

У этой монеты есть и обратная сторона. Возможно, персонаж провёл годы, охотясь и убивая различных созданий, но никогда не изучая их сущности и повадок и вместо этого полагаясь на базы данных собственной организации (даже если начальство и фильтровало сведения, которые попадали в руки их подчинённых). Само собой, никому не нравится, когда ему лгут, однако быть в темноте безо всякого понимания, что тебя окружает, – ничуть не лучше. И всё же теперь персонаж способен заниматься своими делами так, как сам считает необходимым, изучая своих жертв столько, сколько ему нравится, вместо того, чтобы стрелять в них и никогда – *никогда* – не задавать лишних вопросов.

Наконец, сильным стимулом к выходу из состава организации часто становится желание очистить свою совесть. Постоянная необходимость общаться с людьми, которые с каждым годом становятся всё меньше похожи на смертных из-за своих Достижений, редко приходится охотникам по вкусу. В тех случаях, когда персонажи выходят из состава по-настоящему бесчеловечных ячеек, они могут даже начать охоту на бывших союзников, полагая, что те зашли *слишком* далеко.

В конце концов, для того, чтобы чувствовать себя полноценной частью организации, охотник должен не только соглашаться с её методами, но и разделять убеждения, которые легли в основу идеологии той или иной структуры, не говоря уже о поступках, к совершению которых призывает эта идеология. Огромное число охотников, понижающих ярус своей ячейки, делают это вовсе не из-за реального неудовлетворения своим текущим положением, но потому, что опыт убеждает их в том, что они способны найти другую организацию, которая будет лучше соответствовать их личным взглядам на Бдение.

И это также может стать плодородной почвой для создания интересных историй. Хроника, сосредоточенная на трудностях формирования полноценной организации буквально с нуля, может стать одной из самых запоминающихся из всех, которые только можно провести в рамках сеттинга, особенно если вы как Рассказчик сделаете акцент на необходимости заручаться поддержкой других организаций (всех ярусов) и

маневрировать в обществе конкурентов из прежней организации персонажей. Если добавить к потребности основателей новой организации в поддержании Бдения и постоянном поиске доказательств того, что они лучше других знают, как выполнять свою работу, то Рассказчик может получить в свои руки один из самых мощных повествовательных инструментов.

В случае основания полноценной структуры вы можете использовать Достижения организаций, описанных в этой книге, сосредоточившись прежде всего на Реликвиях, Тауматехнологиях и Передовом вооружении, поскольку каждому уровню/ритуалу/предмету здесь соответствуют совершенно конкретные показатели характеристик, позволяющие приобретать такие предметы за очки Преимуществ. В качестве альтернативной возможности вы можете использовать и более сложные системы Возмездия, Благословения и Эликсиров, если это позволяет симитировать мистический арсенал новой организации с большей точностью.

Сюжетная зарисовка:

Бдение как вирус

Бдение может приобрести характер настоящей инфекции, распространяющейся на каждого, кого затронул её носитель. Ячейка загоняет бешеное “животное” в переулочек. Оказавшись в углу, оно набрасывается на охотников и убивает их одного за другим, но бродяга, спрятавшийся за мусорным контейнером, видит это, а потому он идёт к своим друзьям, и они объединяются, решая, что им необходимо защитить свой район. Несколько месяцев спустя они загоняют этого зверя на крышу высотного здания, и Чернозубый Билли пробивает ему голову ржавым ломиком. Создание падает с крыши, обрушиваясь на капот автофургона, а затем ускользает, оставляя за собой след пузырящейся крови. Водители его новый напарник сидят, широко раскрыв глаза, и обсуждают увиденное. Теперь они знают, что им нужно что-то сделать, и теперь они сами вступают на тропу Бдения. Охотники порождают охотников. Бдение находит новых наследников взамен павшим. Вы можете сосредоточить игру на цепочке событий, которые передают саму идею вечного Бдения от персонажа к персонажу, и проследить, как разные охотники с разными точками зрения будут использовать новообретённые знания о существовании монстров. Некоторые персонажи умрут. Другие родятся благодаря их жертве. Подобно фениксу, Бдение восстаёт из пепла, каждый раз превращаясь в гневную огненную птицу, готовую нести смерть врагам человечества.

Жуткие силы

Монстры всегда обладали бесчисленными способностями, позволяющими гипнотизировать, калечить и мучить смертных. Ниже представлена череда способностей, которые вы как Рассказчик можете приписать любому существу, обитающему в вашем варианте Мира Тьмы. Невзирая на то, что каждая из этих сил тяготеет к определённым типам созданий, только Рассказчик может определить, есть ли у конкретного монстра доступ к определённой способности. Это помогает обходить стереотипы и постоянно держать персонажей в чувстве сильнейшего дискомфорта из-за понимания того факта, что монстр может обладать множеством сил, о которых они не имеют ни малейшего представления.

Обратите внимание, что когда в истории появляется существо, не обладающее физическим телом (будь это привидение, бестелесный демон или другой дух), использование этих способностей требует замены полноценного Атрибута *Могуществом*, а Навыка – *Грацией* существа. Кроме того, эфемерные создания используют *Эссенцию* вместо Воли.

Агония (от • до •••••)

Стоимость: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Запугивание + Агония – Выносливость жертвы

Эффект: Монстр вкладывает очко Воли и концентрируется. Жертву охватывают языки адского пламени, на её голову обрушиваются разряды молний или оглушительный хор криков и демонического рёва раздаётся в её голове. Мучения смертного продолжаются до тех пор, пока создание концентрируется на поддержании этой способности. Монстр должен всё время держать своего врага в поле зрения и не может предпринимать какие-либо иные действия, кроме движения со своей Скоростью. Если он прерывает сосредоточение на использовании этой силы или кто-либо заслоняет жертву от его глаз, действие способности прерывается, а жертва освобождается. В обратном случае действие способности длится на протяжении раундов, равных её показателю.

Результаты броска

Полный провал: Монстр утрачивает возможность активировать эту способность до окончания сцены.

Провал: Монстру не удаётся обрушить на жертву боль и страдания, однако он может потратить ещё одно очко Воли и сделать бросок ещё раз.

Успех: Жертва получает штрафы, аналогичные штрафам за раны, в размере успехов монстра (до стандартного максимума -3). Жертва не может потерять сознание от боли, однако испытывает самые настоящие мучения до конца сцены. Она ещё может применять Защиту против физических атак, однако выполнение каких-либо других действий становится почти невозможным. Каждый раунд жертва может делать по броску Решительности + Выносливости в попытке освободиться; успех обрывает действие Агонии.

Исключительный успех: Жертва должна немедленно сделать бросок на Решительность + Самообладание, чтобы сохранить способность делать вообще что-либо. В случае провала она утрачивает эту способность и просто стоит на месте, крича от боли.

По окончании действия Агонии жертва обнаруживает, что её здоровье осталось неизменным (а потому человек сохраняет очки Здоровья, которыми он располагал на момент использования способности).

Возможные модификаторы

Погребальный огонь (от • до •••••)

Стоимость: 3 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется

Эффект: Создание окружает себя языками зелёного пламени, которое сохраняет свою эффективность до окончания сцены. Любой, кто совершает успешное действие по атаке с близкого расстояния против носителя пламени, получает по одному очку летального урона за каждое очко Погребального огня, которым обладает чудовище. Огонь просто дотягивается до тела жертвы и обжигает её.

Многим сверхъестественным существам наподобие вампиров и бестелесным сущностям наподобие определённых демонов Погребальный огонь наносит аггравированные повреждения.

Смятение (от • до •••••)

Стоимость: 1 очко Воли

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно

Бросок: Внушительность + Запугивание + Смятение; жертва сопротивляется проверкой Решительности + Самообладания

Эффект: Чудовище вкладывает очко Воли и смотрит на цель в попытке активировать эту власть. В случае успешной проверки жертву застигает приступ головокружения и замешательства.

Результаты броска

Полный провал: Монстр утрачивает способность активировать эту способность до окончания сцены.

Провал: Монстру не удаётся активировать эту способность, однако он может вложить очко Воли в следующем раунде.

Успех: Жертву захватывает тотальное умственное замешательство или даже головокружение, мешающее ей мыслить о чём бы то ни было. Жертва утрачивает способность применять правило снова-десять к Ментальным проверкам, а единицы *вычитаются* из суммы успехов. Это включает броски на восприятие и проверки, основанные на Решительности. Смятение длится до конца сцены.

Исключительный успех: Эффект длится до следующего восхода солнца или заката, в зависимости от того, что случается раньше.

Возможные модификаторы

- | | |
|----|---|
| +2 | Сама окружающая среда уже полна отвлекающих факторов или шумов. |
| -2 | Жертва обладает Преимуществом <i>Медитативное сознание</i> . |

Сокрушительный удар (•••)

Стоимость: 2 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется

Эффект: Тупой урон, наносимый чудовищем при помощи частей своего тела (ног, локтей, головы или особых конечностей), вместо этого причиняет летальные повреждения. Эффект сохраняется до конца сцены.

Проклятие (от • до •••••)

Стоимость: 3 очка Воли

Действие: продолжительное состязание; каждый бросок отражает час мысленной борьбы между чудовищем и его жертвой; если в какой-то момент эта борьба прерывается или блокируется внешними факторами, действие способности прекращается.

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Проклятие против Решительности + Самообладания жертвы

Эффект: Жертва, затронутая этой способностью, лишается возможности пополнять запас Воли за исключением случаев потакания своему Пороку. Она лишается даже способности возратить себе Волю посредством удовлетворения своей Добродетели. Она всё ещё может действовать в соответствии со своими представлениями о добродетельном поведении, однако это не приносит никакой игромеханической выгоды. Только удовлетворение своего Порока приносит стандартную единицу Воли.

Кроме того, потакание своему Пороку методами, провоцирующими бросок на дегенерацию, возвращает жертве все потраченные очки Воли, вне зависимости от того, заканчивается ли бросок дегенерацией или нет.

Всего для активации этой способности демон обязан набрать число успехов, равное *троекратному* значению Нравственности его жертвы.

Проклятие довлеет над жертвой в течение одного лунного месяца. Тем не менее, если создание, наложившее это Проклятие, погибает до окончания этого срока, эффект пресекается незамедлительно.

Помешательство (от • до •••••)

Стоимость: 1 очко Воли

Действие: продолжительное состязание; сопротивление проходит пассивно

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Помешательство против Решительности + Самообладания жертвы

Эффект: Эта способность наполняет разум цели кошмарными видениями, ослабляя её способность размышлять трезво. Если чудовище побеждает в состязании, жертва получает одно психическое отклонение по выбору Рассказчика. Оно сохраняет силу в течение нескольких дней, точное число которых равно показателю Помешательства. Если жертва уже обладает умеренным отклонением, оно просто усугубляется до тяжёлой версии.

Осушение (от • до •••••)

Стоимость: отсутствует

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется

Эффект: Самой жуткой силой вампиров – если только не говорить о потенциальной способности превращать смертных в других представителей их чудовищной расы – всегда оставалась возможность высасывать жизнь из укушенных жертв. Тем не менее, если верить многим охотникам, аналогичной способностью обладают и другие порождения ночи: ведьмы, крадущие души, ликующие суккубы и проклятые перевёртыши.

Данная способность позволяет монстру высасывать Волю или Здоровье жертвы. Монстр должен физически прикоснуться к цели (см. “Касание противника” на стр. 157 книги **World of Darkness Rulebook**). Затем чудовище тратит мгновенное действие на совершение нападения на свою жертву. Целевая характеристика (Здоровье или Воля жертвы) выбирается Рассказчиком и не может быть изменена на другую в дальнейшем. Вампиры, как правило, истощают Здоровье смертных посредством высасывания их крови, хотя некоторые вызывают потерю Воли; так или иначе, они стараются осушить жертву укусом, а потому сначала должны потратить мгновенное действие на захват противника и ещё одно действие на укус обездвиженной жертвы (подробности можно найти на стр. 157-159 книги **World of Darkness Rulebook**). Каждый раунд жертва может попытаться освободиться, если только не страдает от действия другой Жуткой силы наподобие вышеописанной Агонии или нижеописанного Экстаза.

Количество очков Воли или Здоровья, которые может высосать монстр за один раунд, определяется показателем Осушения. Монстр получает способен восполнить своё Здоровье или запас Воли за счёт отобранных характеристик жертвы.

Вариант: Монстр способен лишить спящую жертву безмятежного сна. Жертва теряет несколько часов сна, равные показателю Осушения. Каждый отобранный час передаёт монстру одно очко Воли. Жертва не получает Воли за ночной отдых и должна сделать бросок на Выносливость, чтобы не получить штрафов за Усталость, как если бы она не спала в течение 24 часов (см. стр. 179 книги **World of Darkness Rulebook**). Кроме того, на следующую ночь она должна проспать на несколько часов больше, точное число которых равно потерянным предыдущей ночью. В обратном случае штраф сохраняется и на следующий день. Монстр способен истощить конкретную жертву только один раз за ночь.

Жуткая атака (от • до •••••)

Стоимость: отсутствует или 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется, хотя для активации этой способности требуется проведение полноценной атаки

Эффект: У вампиров есть клыки, у оборотней когти, а потрошитель вполне может довольствоваться мачете. Жуткая атака работает в связке с любым ударом, который способен разрезать или разорвать плоть жертвы, однако при этом такой удар должен быть непосредственной частью монстра или его образа. Вне зависимости от того, является ли он *физической* составляющей организма чудовища или нет, оружие, обладающее способностью к Жуткой атаке, всегда находит свой путь обратно к владельцу, а чаще всего – и к сердцу врага. Эта атака всегда доступна; если вампир сконцентрировал эту способность на бритве, то она будет появляться в его руке с той же стремительностью, что и клыки во рту. В бою такой персонаж располагает возможностью наносить по +1 очку летального урона за каждое очко этой способности. Примерами могут служить клыки вампира, челюсти и когти вервольфа, шипастый хвост демона или любимый топор потрошителя (который может появиться у него в руке словно из ниоткуда).

Если Жуткая атака приписана к укусу, то монстру больше не нужно захватывать жертву для того, чтобы нанести урон. Обратите внимание, что любое создание, сконцентрировавшее эту способность *не* на части своего тела (как в случае с потрошителем и его топором), должно вложить очко Воли для того, чтобы “призвать” оружие себе в руку в качестве пассивного действия. Некоторые другие создания также должны расходовать по очку Воли всякий раз, когда хотят выдвинуть когти из пальцев или клыки из дёсен.

Экстаз (от • до •••••)

Стоимость: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Запугивание + Экстаз – Выносливость жертвы

Эффект: Монстр вкладывает очко Воли, после чего вступает в физический контакт со своей жертвой, касаясь её, выдыхая пар или обрызгивая её лицо слюной (разные монстры достигают этого эффекта разными способами). Для того, чтобы активировать эту способность, монстр должен застигнуть жертву врасплох (см. “Реакция на неожиданность” на стр. 46 и 151 книги **World of Darkness Rulebook**, а также “Касание противника” на стр. 157 этой же книги). Вампиры активируют Экстаз во время питания, что требует успешного укуса жертвы. Использование этой способности для питания не требует от вампиров вложения Воли.

В целом эта способность наполняет жертву приятными ощущениями, природу которой достаточно трудно установить.

Результаты броска

Полный провал: Эффект, полученный благодаря застижению жертвы врасплох, утрачивается полностью. Способность приводит к противоположному результату, вызывая в жертве ужас и омерзение. Монстр не может делать никаких Социальных

бросков против данного индивида до следующего восхода солнца или заката, в зависимости от того, что наступит раньше.

Провал: Монстру не удаётся вызвать у жертвы экстаз.

Успех: Чудовище наполняет жертву приятными ощущениями, тем самым мешая ей выполнять какие-либо действия до окончания сцены. Эффект пресекается только в том случае, если жертва подвергается явному нападению (однако следует помнить, что вампир может укусить жертву незаметно, не нарушая её эйфории). Кроме того, каждый раунд жертва проходит проверку Решительности + Самообладания – уровень Экстаза в попытке вырваться на свободу.

Исключительный успех: Аналогично успеху, за тем исключением, что жертва должна сделать бросок на Решительность + Самообладание со штрафом, равным значению Экстаза, в попытке избежать привыкания к своей эйфории (в случае провала она получает Недостаток “Зависимость”; см. стр. 218 книги **World of Darkness Rulebook**).

Возможные модификаторы

+2

Жертва уже обладает Недостатком *Зависимость*.

Ярость (от • до •••••)

Стоимость: 2 очка Воли

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Ярость против Решительности + Самообладания жертвы

Эффект: Здравомыслие жертвы уступает место безумству ярости. Жертва приходит в бешенство и нападает на всё и вся, что окажется в поле зрения. Убедить её успокоиться невозможно. Любые попытки, земные или сверхъестественные, предназначенные для управления или убеждения жертвы теряют -2 дайса. Нравственный центр жертвы оказывается поражен дикой яростью, а потому она будет нападать на всех, кого видит, в полной готовности убить своих мнимых врагов.

Вероятнее всего, по окончании действия этого проклятия её ждёт колоссальное чувство раскаяния и вины, а потому Рассказчик вполне может потребовать от неё броска на дегенерацию – особенно если она впала в бешенство посреди толпы. Тем не менее, жертва делает этот бросок с модификатором +2 (поскольку определённая часть её разума понимает, что за преступлением стоит кто-то другой).

Результаты броска

Полный провал: Монстр утрачивает способность влиять на жертву при помощи этой способности до окончания ночи.

Провал: Способность не активируется.

Успех: Способность работает по вышеописанным правилам. Жертва остаётся в состоянии безумия на протяжении раундов, число которых равно Решительности + Самообладанию монстра.

Исключительный успех: В дополнение к вышеупомянутым эффектам жертва утрачивает очко Воли.

Возможные модификаторы

+3

Окружающая среда представляет опасность для жертвы и даже способствует вспышке насилия.

+2

Жертва страдает Пороком Гнева.

+1

Ситуация вызывает у жертвы нервное напряжение, однако не предполагает никакого насилия.

-2

Мирная и спокойная обстановка.

-2

Жертва обладает Добродетелью Стойкости или Воздержанности.

Гигантский Размер (••••)

Стоимость: 1 очко Воли за пункт Размера

Эффект: Размер существа (а также его Здоровье в случае с материальным существом или Корпус в случае с призраком) увеличивается на количество потраченных пунктов Воли (до максимума +5). Помимо увеличенного Здоровья, очки Гигантского размера добавляют равнозначное количество дайсов к проверкам Запугивания. Эффект длится на протяжении сцены. Тем не менее, использованию этой способности сопутствует один недостаток: за каждое очко Размера чудовища атакующие его персонажи получают по одному дайсу к проверкам на попадание по конкретным частям тела.

Гремлинизация (от • до •••••)

Стоимость: 1 или 3 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется

Эффект: Чудовище просто должно коснуться устройства, после чего оно прекращает функционировать на количество раундов, равное очкам этой способности. Простые объекты наподобие ножей, дверных стержней и шпирцей не поддаются воздействию Гремлинизации. Оружие не обладает подобным иммунитетом. Если механизм обладает Размером, превышающим показатель Гремлинизации, активация этой способности требует вложения трёх очков Воли вместо одного.

Гипноз (от • до •••••)

Стоимость: 1 очко Воли

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Гипноз против Сообразительности + Решительности жертвы

Эффект: Жертва поддаётся очарованию голоса или взгляда чудовища – или даже пленяется его запахом. Монстр должен удерживать внимание жертвы только на протяжении короткого периода времени, за который он может сообщить ей одно словесное внушение.

Это предложение может быть простым, вроде “Сними с себя одежду”, или сложным, вроде “Отправляйся к Райли, подожди, пока не появится блондинка в синем платье, и спроси её, родилась ли она под знаком Весов”. Внушение не должно обладать открытым насильственным характером, а потому фразы вроде “Выскочи на дорогу перед автобусом” или “Выстрели в этого полицейского” не возымеют эффекта на разум жертвы.

Результаты броска

Полный провал: Жертва не поддаётся гипнозу и приобретает иммунитет к дальнейшим попыткам использования этой силы со стороны монстра до окончания сцены.

Провал: Существо может повторить попытку уже на следующий раунд.

Успех: Жертва повинуется монстру и старается выполнить указание настолько точно, насколько способна.

Исключительный успех: По окончании гипноза жертва убеждает себя, что внушённый монстром поступок в действительности был её собственным решением.

Впечатление (от • до •••••)

Стоимость: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Экспрессия + Впечатление со штрафом, равным наибольшему показателю Решительности, встречающемуся в пределах области. Если монстру удастся преодолеть эту Решительность, остальные жертвы поддаются автоматически.

Эффект: Монстр проецирует вокруг себя особую ауру, делая себя центром внимания всех, кто оказывается в диапазоне эффекта. Аура распространяется на количество ярдов, равных уровню Впечатления, и имеет форму невидимого полушария, сосредоточенного на самом чудовище. Эффект длится до окончания сцены. Все жертвы, оказавшиеся в области, имеют неблагоприятный шанс поддаться влиянию монстра.

Результаты броска

Полный провал: Попытка монстра поколебать волю толпы заканчивается крахом. Монстр не способен использовать эту силу на той же самой толпе до окончания ночи.

Провал: Попытка монстра не активирует никаких эффектов. Тем не менее, он может повторить попытку уже в следующем раунде, вложив ещё одно очко Воли.

Успех: Эффект распространяется на вышеописанную область. Монстр получает бонус к любым Социальным броскам, направленным на взаимодействие с данной толпой. Бонус равен числу успехов, полученных при броске активации.

Исключительный успех: В дополнение ко всему жертвы этой способности теряют пункт Воли.

Возможные модификаторы

+2	Скучная обстановка (например, приёмное отделение).
-1	Беспокойная, шумная обстановка.
-2	Решительность толпы выше, чем Внушительность или Могущество монстра.

Великое суждение (•••••)

Стоимость: 3 очка Воли

Действие: состязание; сопротивление проходит пассивно

Бросок: Внушительность + Манипулирование против Нравственности жертвы

Эффект: На жертву обрушиваются воспоминания о собственном прошлом. Эта способность атакует сознание жертвы видениями, извлечёнными из самой тёмной части её собственного разума. Подобно Помешательству, эта атака разрушает нравственное ядро цели, однако *отличие* от него, суждение напрямую ломает её здравомыслие и морально-этические представления о самой себе.

Результаты броска

Полный провал: Жертва не только игнорирует попытку монстра вызвать у неё переживания, способные привести к нравственной деградации, но и решает, что это воспоминание только поддерживает её и направляет на путь истинный, добавляя +1 дайс к любым проверкам, которые она может сделать против чудовища.

Провал: Жертва просто не испытывает чувства вины.

Успех: Жертва повторно переживает эмоции, некогда вызвавшие у неё душевную боль, погружаясь в воспоминания о прошлом (если Рассказчик не решает иначе, эти воспоминания концентрируются на поступках, вызвавших проверки Нравственности ранее в этой истории). Она должна повторить все броски на дегенерацию, которые делала в ходе данной истории, за тем исключением, что в случае провала ей грозит не потеря Нравственности, а просто приобретение штрафов. Жертва получает штраф -1 за каждый неудавшийся бросок на дегенерацию, поддаваясь душевной боли и чувству вины из-за оживших воспоминаний о содеянном.

Исключительный успех: Жертва получает умеренное отклонение по выбору Рассказчика.

Охотник во тьме (от • до •••••)

Стоимость: 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Скрытность + Охотник во тьме

Действие: пассивное

Эффект: Монстр сгущает вокруг себя окружающие тени, уменьшая вероятность собственного обнаружения. Успехи добавляют к проверкам Ловкости + Скрытности существа соответствующее число дайсов. Создание может передвигаться либо со скоростью, равной удвоенному показателю этой способности, либо со своей нормальной Скоростью – в зависимости от того, что ниже. Оно не может предпринимать никаких других действий, пока скрывается от чужих глаз.

Результаты броска

Полный провал: Монстр только притягивает к себе внимание.

Провал: Тени просто отказываются повиноваться воле чудовища.

Успех: Эффект распространяется на окружающие тени по описанным выше правилам. Монстр может быть замечен лишь теми, кто активно ищет его при помощи бросков на Сообразительность + Расследование. Результаты таких проверок сопоставляются с успехами, полученными монстром при активации данной способности.

Исключительный успех: Все, кто ищет монстра, получают штраф -2 к проверкам Сообразительности + Расследования.

Возможные модификаторы

+1	Ночное время.
-1	Яркий свет (например, от флуоресцентных ламп).
-3	Монстр пытается скрыться под солнцем.

Новое лицо (от • до •••••)

Стоимость: 2 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Эмпатия

Эффект: Чудовище обладает способностью имитировать черты лица тех, кого оно встречало в своей жизни, со сверхъестественной точностью. Даже кости способны переменить своё положение в теле чудовища для соответствия желаемому образу. Кожа может потемнеть, посветлеть или приобрести соответствующие оспины. Хотя имитация и не совершенна, она позволяет монстру добавить значение этой способности к любым броскам Сообразительности + Обмана, совершаемым с целью маскировки под конкретную личность.

Вселение (••)

Стоимость: 1 очко Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Внушительность + Окультизм

Эффект: Чудовище способно вселиться в человеческий труп, временно превратившись в ожившего мертвеца. Бестелесные духи – далеко не единственные существа, обладающие властью проникать в безжизненную плоть смертных: любое порождение ночи способно мистически передавать свою душу телу усопшего на какое-то время – само собой, если освоило эту Жуткую силу. Во время действия силы подлинное тело чудовища (если оно существует) бездействует, впадая в состояние, близкое к коматозному.

Результаты броска

Полный провал: Чудовище передаёт свою душу телу покойника... а затем обнаруживает, что оно не способно оживить труп. Оно оказывается в ловушке на ближайшие 24 часа.

Провал: Чудовище не способно подделать мистическую связь души с телом.

Успех: Душа существа переходит в тело усопшего на количество часов, равное показателю его Решительности. У чудовища всё ещё остаётся доступ ко всем его Навыкам, однако все Атрибуты ослабевают на один уровень за счёт проникновения в чужое тело. Кроме того, Скорость создания ополовинивается (с округлением в меньшую сторону). Существо не чувствует боли, поскольку ранения получает труп. Тело ожившего

мертвеца обладает 10 полными уровнями Здоровья, однако способно выдержать только пять очков повреждений прежде, чем начнут появляться штрафы (до максимума -5). Если тело монстра оказывается разрушено, существо выскальзывает обратно в собственную плоть (или, за неимением таковой, остаётся в бестелесном и эфемерном состоянии Сумрака). Обратите внимание, что если настоящему телу монстра наносят вред, он выходит из тела покойника и автоматически возвращается в собственное.

Исключительный успех: Аналогично простому успеху, однако существо сохраняет возможность передвигаться с полной Скоростью.

Усыпление (от • до •••••)

Стоимость: 1 очко Воли

Действие: мгновенное состязание

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Усыпление против Сообразительности + Выносливости жертвы

Эффект: Жертва теряет сознание на количество раундов, равное 10 *за вычетом* её Решительности. Использование этой способности требует установления зрительного контакта.

Результаты броска

Полный провал: Чудовище утрачивает возможность использовать эту способность на данной жертве снова до окончания ночи. Более того, жертва чувствует себя так, как будто выпила двойной эспresso, а потому может даже отказаться ото сна.

Провал: Эффект не срабатывает. Создание может попробовать ещё раз в следующем раунде, вложив очко Воли.

Успех: Создание получает больше успехов, чем жертва. Человек впадает в лёгкую дремоту, из которой его вполне можно пробудить: любой шум или прикосновение к её телу вернёт к реальности. Пробудившись, она получает штраф -1 ко всем действиям до окончания сцены, поскольку чувствует себя, как немного подвыпивший человек.

Обратите внимание, что жертва способна избежать засыпания (и получения соответствующего штрафа) в том случае, если она решает вложить очко Воли в момент активации этой силы монстром. Тем не менее, если она засыпает, вложение Воли не может пробудить её от дремоты.

Исключительный успех: Жертва не может потратить Волю на предотвращение дрёмы. Кроме того, пробудить её может лишь непосредственное нападение.

Истощённая Воля

Большинство описанных выше способностей требуют вложения очков Воли (хотя, если в вашем распоряжении есть какая-либо из других основных книг наподобие **Vampire: The Requiem** или **Werewolf: The Forsaken**, вы можете заменить эту характеристику Витэ, Эссенцией или другими типами сверхъестественных ресурсов, которыми пользуются отдельные виды существ). Но что происходит, когда существо расходует последнее очко Воли? Считайте, что любое существо, потратившее весь запас Воли, немедленно прибегает к действиям, соответствующим его Пороку. Кроме того, охотники могут обнаружить, что им легче сражаться с такими созданиями, поскольку любая Тактика, направленная на созданий, истративших весь запас Воли, получает бонус +1 к активации, если только это не противоречит здравому смыслу.

Теневой урожай (•)

Стоимость: отсутствует

Действие: продолжительное; каждый бросок отражает один час жатвы

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Теневой урожай

Эффект: Монстр проводит по крайней мере один час, собирая тени среди могил под ясной, полной луной. Каждый полученный успех наделяет монстра 1 очком Воли,

которую чудовище может либо потратить во время жатвы, либо собрать в определённый контейнер (будь это мешковая ткань, металлический кейс или бутылка иссиня-чёрного цвета). Воля не проявляется в какой-либо физической форме, а потому контейнер остаётся лёгким, словно пушинка. Один раз в день существо может высосать из контейнера количество очков Воли, равное её показателю Теневого урожая.

Эта способность обладает ужасающим недостатком; все трупы, лежащие в осквернённых монстром могилах, становятся особенно уязвимы к бесовской одержимости, а потому могут восстать уже следующей ночью в качестве Людоедов (см. стр. 316).

Странная форма (от • до •••••)

Стоимость: 3 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: Сообразительность + Оккультизм

Эффект: Существо принимает странную форму, обычно принадлежащую животному (хотя некоторые могут переходить и в принципиально иные состояния, превращаясь в объекты, вымерших зверей, мифических существ, созданий из фольклора и сказок и т.д.) Чудовище способно распределить между Атрибутами определённое количество дополнительных уровней, равное удвоенному значению Странной формы. Оно может увеличить некоторые Атрибуты и ещё больше, уменьшив показатели одних Атрибутов и увеличив другие. (Иными словами, если демон обладает двумя уровнями Странной формы, то он способен добавить в общей сложности +4 очка к тем или иным Атрибутам. Например, он может добавить по +2 очка к Сообразительности и Силе. Кроме того, он может ослабить свой Интеллект на -2 единицы, оправдав это диким состоянием разума существа, в которое он превращается. Благодаря такому решению он получает ещё +2 свободных очка, которые может распределить, например, между теми же Атрибутами, повысив общий бонус к Силе и Сообразительности до +3).

Если только в описании существа не указано иных ограничений, оно способно повысить Атрибуты только до шестого уровня. Обратите внимание, что многие из вторичных характеристик – такие как Скорость, Защита, Здоровье и Инициатива – могут измениться вместе с Атрибутом.

Наконец, Странная форма позволяет существу уменьшать или увеличивать свой Размер до половины очков, потраченных на приобретение этой способности (с округлением *вверх*). Преобразование сохраняется до окончания сцены, хотя создание может вложить дополнительное очко Воли для того, чтобы продлить эффект ещё на одну сцену.

Придаток (•••)

Стоимость: 2 очка Воли

Действие: мгновенное

Бросок: не требуется

Эффект: Монстр способен атаковать жертв при помощи специальных придатков: кнутов, сплетённых из крови или теней, спектральных конечностей, душащих виноградных лоз или склизких щупалец. Эти придатки могут использоваться для нанесения летального урона посредством проверки на Ловкость + Рукопашный бой. В качестве альтернативной возможности монстр способен сделать аналогичный бросок на Ловкость + Рукопашный бой со штрафом -3 для того, чтобы проникнуть в рот и обвить горло жертвы. В случае успеха монстр вынуждает свою жертву делать броски на Выносливость в попытке остаться в сознании (в соответствии с правилами задержки дыхания, описанными на стр. 49 книги **World of Darkness Rulebook**). Придаток способен действовать до окончания сцены.

Недостаток: Проявление этих придатков на материальном уровне требует интенсивной концентрации, а потому Защита чудовища падает на -1 во время активности щупалец.

Кроме того, противники могут атаковать непосредственно сами придатки (со штрафом -3 в дополнение к уменьшенной защите чудовища). Даже одного очка летального повреждения хватает для того, чтобы рассеять эти полуматериальные щупальца.

Кошмар (от • до •••••)

Стоимость: 1 очко Воли

Действие: мгновенное состязание; сопротивление проходит пассивно

Бросок: Внушительность + Запугивание + Кошмар против Решительности + Самообладания жертвы

Эффект: Монстр тратит одно мгновенное действие на вовлечение жертвы в зрительный контакт, после чего активирует эту способность, делая вышеописанный бросок. Если проверка оканчивается успехом, жертва старается убежать как можно дальше от монстра, используя самый близкий из доступных выходов. Она не прекратит убежать до тех пор, пока не окажется в таком месте, которое покажется ей достаточно безопасным.

Результаты броска

Полный провал: Попытка чудовища напугать жертву не вызывает у неё хоть сколько-нибудь негативной реакции. Более того, она ободряет жертву, наделяя её дополнительным очком Воли.

Провал: Чудовищу не удаётся напугать жертву, однако оно способно потратить ещё одно очко Воли в следующем повороте и повторить бросок.

Успех: Результат успеха описан выше. Если жертве не удаётся убежать прочь (или если она решает вложить очко Воли для того, чтобы заставить себя остаться), она получает штраф ко всем броскам, равный очкам Кошмара. Этот эффект сохраняется на протяжении сцены.

Исключительный успех: Эффект так запугивает жертву чудовища, что она утрачивает очко Воли.

Нечестивый Атрибут (от • до •••••)

Эта способность наделяет чудовище невероятным могуществом в рамках одного Атрибута. Монстр способен вложить очко Воли и напрямую повысить этот Атрибут на количество уровней, равное показателю данной силы. Эффект сохраняется до конца сцены. Кроме того, чудовище получает прирост к соответствующим характеристикам (Скорости, Здоровью, Инициативе и защите).

Демоны

Почему слава и власть должны принадлежать лишь Ему? Я хочу получить их назад.

Давайте начнем с определения. Многие монстры либо сами нарекают себя “демонами”, либо получают подобное прозвание от оккультистов. Некоторые охотники верят, что в мире действует неисчислимая армия самого Сатаны, и с ними трудно поспорить. В сущности, ритуалы Люцифуга срабатывают на большинстве inferнальных и даже призрачных обитателей Мира Тьмы (см. описание ритуалов Возмездия на стр. 164), что позволяет выдвинуть версию о демоническом происхождении этих созданий.

Тем не менее, иногда на дороге охотников появляются монстры, которые принадлежат к числу самых подлинных демонов. Это создания, порождённые чистой скверной, пороком и ужасом. Они слишком эгоистичны и лживы, чтобы обычные смертные могли надеяться получить от них честный ответ об их происхождении. Тем не менее, большинство из них заявляют о своей дьявольской родословной, утверждая, что они родились в Аду уже в качестве верных слуг Люцифера или же некогда были ангелами, которые приняли решение последовать за Светоносцем во время войны на Небесах. Существуют и те, кто опровергает подобные сведения, называя их частью “Великой лжи” и вместо этого утверждая, что они были чем-то совсем иным: от древних богов до обманутых духов, от “тёмной стороны” человечества до “нечастных и непонятых” созданий.

Тем не менее, большинство демонов продолжают настаивать на том, что задолго до появления человека на небесах разразилась ужасная война между самыми чистыми существами этого мира. Никто не может действительно сказать, что стало причиной этой войны (не забывайте, что единственные существа, утверждающие, что они помнят об этой войне, давно заработали репутацию манипуляторов и лгунов). Тем не менее, в этих историях всегда прослеживается определённое сходство. Великий сад погрузился в огонь. Башня рухнула. Стрелки Города часов остановились одна за другой. Что касается чистых и мудрых существ, которые создали их, то каждый из них ополчился на своих братьев. Зачинщик восстания был сброшен в небытие, в котором он создал форму из пустоты, бытие из забвения, новый миропорядок из абсолютного хаоса. Его солдаты, души уопших, прах ангелов и героев навсегда застряли между Землёй и образовавшимся Адом.

После этого рассказ утрачивает былую точность. Большинство демонов утверждают, что они появились на земле либо по воле самих людей, либо потому что человечество погрузилось в порок, притянув к себе духов зла. Демоны цепляются за своё место в земной реальности, потому что оно кормит их и потому что пребывание в Аду приносит мучения даже им. Тем не менее, некоторые утверждают, что посещение этого мира также является наказанием за былые проступки и что они просто выполняют здесь работу своих хозяев, всё ещё запертых где-то в туманах и огнях Бездны.

Судя по всему, демоны, существующие в этой реальности, представляют лишь незначительное меньшинство созданий, прячущихся за границей материального мира. Можно ли предположить, что остальные обитают в Аду или в другом чудовищном мире? По всей видимости, это утверждение близко к действительности. Некоторые оккультисты (будь это вампиры, маги или даже последователи Люцифуга) способны вызывать к обитателям Ада, открывая им врата в этот мир. Тем не менее, многие демоны проникают сюда и другими, глубоко таинственными средствами, хотя некоторые попадают на Землю по воле своих хозяев, слишком могущественных, чтобы войти сюда самостоятельно или прокрасться сквозь крошечную трещину в границах между материальным миром и Адом.

Правда о демонах

Следующие правила применяются ко всем демонам, вне зависимости от их настоящего происхождения.

- Демоны не обладают характеристикой Нравственности. Разумеется, они придерживаются определённых законов и кодексов inferнального поведения, однако эти непостижимые заповеди остаются вне понимания человека.

- Демоны обладают Добродетелью, однако она служит им что-то вроде уловки. Демон не получает от своей Добродетели никаких игромеханических преимуществ. Для некоторых она служит своеобразной “маской”, которую они могут надевать всякий раз, когда собираются принять обличье благородного человека, в то время как для других она представляет то, что демон чувствовал или воплощал в далёкие годы своего ангельского существования.

- Демоны обладают Пороком, однако они не способны получить очки Воли просто за счёт потакания своим желаниям. Вместо этого они получают Волю (или Эссенцию в случае с бестелесными демонами) всякий раз, когда оказываются в присутствии человека, совершающего поступок, соответствующий его Пороку. Каждый из таких случаев приносит демону очко Воли, однако если человек сам обладает тем же Пороком, что и демон, то после совершения подобного действия он наделяет демона сразу двумя очками Воли (иными словами, суккуб получает по очку Воли всякий раз, когда подталкивает человека к удовлетворению своей Похоти, однако способен получить ещё одно очко, если ему удастся подтолкнуть по-настоящему похотливого человека к полному подчинению своему греху, поскольку в последнем случае демон чувствует свою “связь” с этим порочным актом).

- Если демон исчерпывает запас Воли или Эссенции, его легче изгнать или, напротив, призвать в земную реальность: такие броски получают бонус +2.

- Демоны подразделяются на три яруса, или степени проклятия: Младшие, Великие и Старшие. Подробнее все три яруса описаны ниже.

- Каждый демон обладает Истинным именем. Узнать это имя невероятно трудно (и часто нелегко произнести). Знание Истинного имени демона наделяет человека определённой властью над таким существом, обеспечивая ему бонус +2 ко всем броскам, сделанным против демона.

- Все демоны обладают Напастью: изъяном в самой своей сущности, которую охотники при желании могут эксплуатировать. Некоторые демоны неспособны подойти к высоконравственному человеку, другие избегают всех, кто носит на себе полосы красной ленты, а некоторые не выносят звука церковного пения. Чем сильнее демон (Младший, Великий или Старший), тем сильнее становится и его Напасть.

- Каждый из Великих и Старших демонов обладает одним Чудовищным изъяном, помечающим его как обитателя Ада (подробности указаны ниже).

Чудовищные изъяны

Каждый из Великих и Старших демонов обладает одним из следующих недостатков:

Разложение: Цветы вянут. Мясо гниёт. Сотовые телефоны и другие электронные приборы отключаются или странно себя ведут. Каждый демон налагает свой уникальный эффект на окружающую обстановку. Как правило, они отличаются меланхоличным характером и постоянно оплакивают свою участь, не прекращая при этом совершать действия, возвеличивающие их в собственных глазах.

Ярость: В присутствии этих демонов температура повышается, а пламя становится горячее и интенсивнее. Чаще всего такие демоны оказываются агрессивными существами, выплёскивающими свою ярость и недовольство на всех окружающих.

Несовершенство: Эти демоны отмечены одной-единственной, но действительно несовершенной чертой: возможно, одно ухо у них опухло и напоминает съёжившийся лист увядшего растения, один глаз обладает действительно странным цветом, либо они отличаются волчьей пастью, перепонками между пальцев, странными шрамами или клеймом на коже. Они вполне могут скрыть свой изъян, что затрудняет для смертных

задачу обнаружения знаков их неестественного происхождения. Судя по всему, они ненавидят смертных всем сердцем.

Запах: Некоторые демоны источают особенно странный запах, не обязательно неприятный, хотя и редко вызывающий приятные ассоциации. Это может быть лёгкий аромат серы, приторно-сладкий запах мёда, резкий запах сожжённого пороха, сильный запах морской воды или мускус половых выделений. Такие демоны часто оказываются существами непостижимых страстей или одержимы странными идеями. Кроме того, они относятся к людям с заметным интересом.

Холод: Огонь тускнеет в присутствии этих чудовищ, а температура ощутимо падает. Что любопытно, многие из этих демонов отличаются вдумчивым и глубокомысленным характером, превосходя в этом большинство других представителей своей расы. Кроме того, они рассказывают о своей войне с Богом необычайно внятным языком, и порой в их речи проскальзывает симпатия к своему врагу.

Напасти

Любой демон страдает от одной или нескольких “Напастей”, которые определяют, что должен совершать такой демон (“Напасть долга”) или что он *не может* делать или выносить (“Напасть муки”).

Напасть долга требует от демона соответствующей реакции на заранее обозначенное условие. Примерами таких условий могут служить ситуации из разряда “должен правдиво ответить на вопрос, если смертный предлагает ему свою кровь”, или “должен поднимать любые блестящие предметы, которые видит на земле”, или “не должен вредить обладателям четвёртого или более низкого показателя Нравственности”.

Напасть муки ограничивает демона иным способом, требуя от него негативной реакции на определённые стимулы. Примерами таких стимулов могут служить условия наподобие “не должен ступать на святую землю”, или “не может говорить, пока звенит колокол”, или “не может пересечь линию соли на земле”.

Если демон преднамеренно отказывается реагировать в соответствии со своей Напастью (что требует от него успешного броска на Решительность + Самообладание или Могущество + Соппротивление) либо вынужден отказаться от подобной реакции (например, из-за охотников, заманивших его на святую землю или заставивших его применить силу к людям, которым он не имеет права вредить), демон получает одно очко летального урона и утрачивает два очка Воли (или Эссенции). Эти потери возобновляются из раунда в раунд до тех пор, пока демон неотреагирует на пагубный для него стимул должным образом.

Очевидно, что охотникам, обнаружившим Напасть демона, это знание даёт великую силу, открывая новые возможности по управлению обитателем Преисподней. Тем не менее, с точки зрения игрового процесса обнаружение Напасти демона никогда не должно быть лёгкой задачей, а потому зачастую становится самым центром истории.

Младшие демоны обладают только одной Напастью, в то время как Великие получают две, а Старшие – сразу три Напасти.

Младшие демоны

Невидимые миноги, подталкивающие человека к прожорству. Бесы с рубиновыми глазками, хихикающие в темноте. Фамильяр со стаканом крови на серебряном подносе и парой чернильных глаз, отражающих глаза его владельца.

Почему Младших демонов называют младшими? В оккультных учениях часто встречается мысль о том, что в мироздании существует целая “космическая иерархия всего сущего”, своего рода духовный порядок, которому должен подчиняться любой обитатель мира духов. Тем не менее, это не единственное представление, существующее об оккультном мире. В частности, другая теория предполагает, что некоторые демоны стали слабее из-за наказания со стороны других представителей своего вида: воздаяния за

определённые нарушения инфернальных законов. Другая теория гласит, что это просто сравнительно “новые” демоны, едва начавшие тысячелетнее восхождение к подлинной демонической власти.

Во многом младшие демоны представляют собой классических фамильяров. Они могут служить человеку (охотнику или чернокнижнику) или другому монстру (настоящему демону, вампиру, оборотню и т.д.) А потому Рассказчик вполне может использовать правила, описанные на стр. 166. Это означает, что фамильяры могут существовать как на материальном уровне, так и в призрачном состоянии Сумрака.

Сумеречные фамильяры способны материализоваться в земной реальности, сделав бросок на Могущество + Грацию. Создание может приобрести плоть и кровь на один час за успех, однако это требует от него расхода 3 пунктов Эссенции. По окончании этого срока или после физического разрушения существо возвращается к своему якорю (который часто является его владельцем, хотя может принять форму обычного места или объекта, находящегося в физическом мире; см. стр. 209-210 книги **World of Darkness Rulebook**).

Постельный бес (Младший демон)

Реплика: “*Давай, красавица, приляг на кровать и подумай об Англии*”.

Описание: Этот маленький похотливый бес скрывается под кроватью хозяина или жертвы (хотя в отсутствие кровати для этой цели подойдёт и шкаф), не выходя при этом из состояния Сумрака. Он мало что помнит о своём прошлом и не обладает развитой личностью, однако он знает, что ему нравится: всё, что связано с похотью.

Внешность: Постельный бес редко материализуется на физическом уровне, однако если он это делает, то его трудно описать как-либо иначе, кроме как пару зелёных глаз, светящихся в темноте и похожих на глаза кошки.

Использование в игре: Постельному бесу нравится вселять в разум смертных, спящих в кровати или просто неподалёку от него самого, похотливые мысли. Он проникает в сферу их сексуальных желаний и заставляет их думать о том, о чём, говоря откровенно, им самим нравится думать. Тем не менее, по мере того как демон всё чаще заставляет смертного погружаться в подобные мысли, человек быстро устаёт от своей постоянной похоти и начинает тяготиться собственным сном.

Постельный бес, Младший демон

Истинное имя: Каждый из демонов обладает уникальным именем.

Атрибуты: Могущество 2, Грация 4, Соппротивление 2

Воля: 4

Эссенция: 10 (из 10 максимальных)

Инициатива: 6

Защита: 4

Скорость: 16 (Фактор вида 10)

Добродетель: Надежда

Порок: Похоть

Нравственность: отсутствует

Размер: 3

Корпус: 5

Напасть: Демон не способен находиться в комнате с Библией.

Жуткие силы: Гипноз 3

Особенность

Может выступать в роли фамильяра; см. описание ритуалов Возмездия на стр. 166.

Великие демоны

Суккуб, претворяющий в жизнь постыдные мечты окружающих смертных. Человек в деловом костюме, предлагающим учёному заглянуть в забытую человечеством книгу. Мстительное создание со сломанными крыльями за спиной, рыщущее по тёмным аллеям с окровавленным гвоздодёром в руке.

По большей части они похожи на людей. Однако всегда находится что-то такое, что отмечает их неестественное происхождение. Отчасти это объясняется их Чудовищными изъянами (см. выше), однако в них есть и что-то ещё. Когда охотник смотрит на демона искося, форма и очертания монстра могут показаться ему искажёнными или замутнёнными, словно отражение в затуманенном зеркале. Успешный бросок на Сообразительность + Самообладание (за вычетом Решительности самого демона) позволяет охотнику мельком увидеть истинный облик чудовища: огненные глаза, ореол из тухлого мяса вокруг головы, сальные чёрные крылья в растрёпанных перьях и проржавевшие кандалы, свисающие с запястий.

Из всех демонов, которые могут встретиться охотникам на пути Бдения, именно эта разновидность inferнальных существ чаще всего попадает на глаза простым смертным. Отчасти это объясняется тем, что они похожи на обыкновенных людей, однако частично – тем, что эти демоны могут предложить великие преимущества и самим охотникам (если, конечно, те готовы клюнуть на эту приманку).

Великие демоны иногда предлагают охотникам поистине фаустианские сделки, которые в состоянии обеспечить любого протагониста (будь он человеком или нет) двумя ключевыми бонусами: информацией и ресурсами (в форме непосредственных Преимуществ). Система заключения таких договоров с Великими демонами заключается в следующем: за каждый отвеченный вопрос и каждое очко Преимущества охотник должен выполнить одну задачу, которую поручает ему обитатель Бездны.

Диапазон задач варьируется от обманчиво простых (“В следующий раз, когда твоя жена начнёт спорить, зажди ей рот”) до действительно сложных (“Поднимись на водонапорную башню, которая выходит на Бродакр-сквер. Возьми эту винтовку. Убей из неё семь женщин”). Вероятное решение каждой задачи отражает Порок самого демона и всегда подвергает опасности Нравственность охотника, вынуждая его совершить действие, которое влечёт за собой проверку дегенерации. Задачи почти всегда обладают сроком выполнения, который устанавливает сам демон, и часто требуют принятия незамедлительных действий (обычно в пределах недели). Что может получить демон благодаря такой сделке? Во-первых, он может выполнить чужими руками задачу, которую ему было бы затруднительно выполнять самостоятельно (примером может служить устранение сверхъестественного конкурента). Во-вторых, за каждую порученную задачу демон получает два очка Воли. Что получает охотник? Если это информация, то он получает ответ на один вопрос. На большинство нормальных вопросов демоны отвечают бесплатно, однако, будучи привратниками иных миров, нередко они способны давать ответы и на поистине неординарные вопросы. Знание ответа передаётся демону в тот момент, когда охотник задаёт ему вопрос в качестве своей части сделки.

Если договор предполагает наделение охотника новыми Преимуществами, то он может распределить дополнительные очки в любой из следующих характеристик: Союзники, Известность, Ресурсы, Слуги, Статус и Сногшибательная внешность. Задачи, которые демон требует взамен на такие дары, могут быть как сравнительно лёгкими, так и невероятно трудными. Охотник всегда узнаёт об условиях сделки прежде, чем заключает её. Примечательно, что договоры с Великими демонами действительно редко обладают вторым дном, однако охотники не перестают ожидать подвоха.

Договор требует закрепления посредством физического контакта, точный характер которого определяется демоном. Это может быть поцелуй, символический плевок с последующим рукопожатием или обмен кровью. Как только договор заверен печатью,

охотник получает все свои преимущества, даже невзирая на то, что он не успел выполнить задачу.

Что происходит, если охотник отказывается выполнять поручение демона? Здесь-то и вступает в дело хитрость этих созданий, поскольку демон никогда не даёт понять, откуда будет нанесён удар в случае вероломства охотника. За каждую проигнорированную или проваленную задачу охотник утрачивает по очку Воли и получает очко аггравированного урона, которое оставляет на его теле отметину, которую может распознать любой другой демон. Кроме того, все демоны получают по +1 дайсу за каждую проигнорированную или проваленную задачу к использованию Жутких сил против охотника.

Есть ли какой-либо способ снять это проклятие? Некоторые говорят, что если охотник находит способ убедить демона согласиться на аннулирование эффектов, то исцеление произойдёт сразу после того, как демон этого пожелает. В настоящее время у охотников нет более точного ответа на этот вопрос.

За исключением способности заключать подобные договоры, Великие демоны используют стандартные правила для создания персонажей и начинают с пятью очками Жутких сил, которые, тем не менее, они могут со временем развивать. Кроме того, они могут развивать Атрибуты до шестого уровня вместо стандартных пяти.

Обратите внимание, что Великие демоны не обладают сумеречными или нематериальными формами. Это физические существа, наделённые плотью и кровью. Обряд экзорцизма способен изгнать из в Бездну, однако они отправятся туда живьём, крича от боли и ужаса.

Мистер Уайт (Великий демон)

Реплика: *“Стыдно, стыдно! В попытке отомстить за убийство вы пошли на убийство. Какая жестокая несправедливость”.*

Описание: В своих грёзах мистер Уайт видит себя как едва заметное сердцебиение посреди прекрасной, незабываемой тишины. В своих грёзах он видит, будто ему разрешили вернуться домой в Преисподнюю, пустые чертоги забвения, в котором нет никого из этих омерзительных грешников. Однако когда он бодрствует, он и сам кажется себе сломленным стариком. Он окрестил себя “детективом Максом Робинсоном в отставке”, и люди привыкли называть его именно так.

Однако он не человек. Он – демон. И он ненавидит убийства. Жестокая истина заключается в том, что он и сам не знает, существовал ли когда-нибудь настоящий Макс Робинсон или же всё это время под именем старого детектива скрывался он, демон. Тем не менее, общие воспоминания позволяют составить достаточно ясную картину: Макс Робинсон всегда вёл дела по расследованию убийств. Он находил убийц, и нередко – в соседней комнате от окровавленных жертв. Иногда работа была труднее. Порой ему приходилось подолгу выслеживать человека или даже подбрасывать улики на место преступления таким образом, чтобы убийца не смог избежать справедливого наказания. Работа отнимала у него всё свободное время. Она стоила ему брака. Он всё ещё помнит об этом. (Но был ли он демоном уже в эти годы? Или демон появился уже потом, притворившись мёртвым детективом? Эти вопросы по-прежнему остаются для него загадкой).

Вне зависимости от того, как обстояли дела в действительности, сегодня он демон, и во всём мире для него нет ничего отвратительнее возмездия, оканчивающегося смертью (хотя в определённой степени только такие события вдыхают в него новые силы). В его глазах, убийство омерзительно потому, что оно разрушает то, что должно быть естественным процессом, стимулирующим человека на постоянную деятельность. Мистер Уайт содрогается от одной мысли об остановке этого процесса. Он содрогается и на физическом уровне, облокачиваясь на свою трость. Убийство просто не может остаться безнаказанным. Система должна поддерживаться любой ценой, ибо гнев порождает лишь ещё больший гнев.

Внешность: Мистер Уайт выглядит как старик с вытянутым лицом и чёрными глазами. Он постоянно облачается на высоту. Определённые фрагменты его образа кажутся устрашающе белыми: зубы, белки глаз, увядающий жасмин на лацкане пиджака.

Использование в игре: Мистер Уайт кажется безобидным, хотя и немного ворчливым стариком. Тем не менее, стоит только упомянуть о каком-либо убийстве в его присутствии, и Мистер Уайт становится чутким, сосредоточенным и холодным сыщиком. Более того, в случае необходимости он даже представляется частным сыщиком или полицейским следователем, и воспоминания Макса Робинсона наделяют его способностью вполне достоверно играть эту роль.

При определённых обстоятельствах Мистер Уайт может даже оказаться союзником охотников и помочь ячейке протагонистов раскрыть информацию, которая в обратном случае прошла бы мимо них. Он готов отвечать на любые вопросы, связанные с расследованием, особенно если эти ответы помогут ячейке вывести убийцу на чистую воду или обрушить возмездие на существо, повинное в смерти невинного человека. Вместе с тем, подобное отношение делает Мистера Уайта и потенциальным врагом охотников. В качестве платы за ответы на свои вопросы протагонисты должны будут отомстить тем, кого они ищут, покарив их смертью за смерть. Когда они это сделают, Мистер Уайт выдаст их правоохранительным органам, поскольку это также является частью его работы.

Мистер Уайт, Великий демон

Истинное имя: Анамалех

Чудовищный изъян: Холод

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 2, Решительность 6

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 4, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 1, Компьютер 1, Расследование (осмотр места преступления) 4, Оккультизм 3

Физические Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 1, Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Скрытность 4, Холодное оружие (трость) 3

Социальные Навыки: Эмпатия 1, Запугивание 2, Убеждение 3, Знание улиц 2

Преимущества: Контакты 4 (полиция, судебная экспертиза, морг, журналисты), Эйдетическая память, Стремительные рефлексy 2, Свежий старт

Воля: 9

Нравственность: отсутствует

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 7

Защита: 2

Скорость: 10

Здоровье: 8

Оружие/атака

Тип	Урон	Диапазон	Бросок	Особенности
Трость	1(T)	отсутствует	7	-1 (импровиз.)

Напасть: Обязан исследовать место убийства по крайней мере в течение одного часа (Напасть долга). Не может убить человека, если только речь не идёт о самообороне (напасть муки)

Жуткие силы: Погребальный огонь •, Смятение •••, Гипноз ••

Особенность

Возвращение улики: Вложив очко Воли, мистер Уайт способен сделать улики заметнее или даже вернуть часть следов, устранённых убийцей. Его дыхание восстанавливает

отпечатки пальцев на стекле. В его тени пятна крови проявляются снова, а тормозные следы появляются на месте катастрофы. Животные роют землю в тех местах, где закопаны трупы монстров, уже возвратившиеся в свою человеческую форму. После восстановления эти улики стереть уже невозможно: кровь появляется снова и снова, а тела, зарытые обратно в землю, непостижимым образом оказываются в мусорном контейнере возле полицейского участка.

Старшие демоны

Призраки в старой дубинке упрашивают взять её в руки и пойти убивать, калечить и истязать. Человек, тело которого давно уже принадлежит не ему, идёт по шоссе, с трудом удерживая на костях кожу, в то время как паразит, сидящий внутри, ищет новое место, в котором он сможет “обосноваться”. Жадные брокеры снуют взад-вперёд по Уолл-стрит, безотчётно стараясь услужить своему невидимому и непостижимому господину.

Старшие демоны... эти создания никогда не принадлежали к земной реальности. Мир людей просто не может выдержать их могущества в самой чистой форме. Возможно, некогда они были Эрцгерцогами Преисподней, а может, они воплощают собой платоновские идеалы Пороков, обретших плоть, кровь и разум. Независимо от того, чем они были, насколько они сильны и естественно ли их происхождение, они не способны понять человеческие эмоции или побуждения. Это глубоко чужеродные существа, которые ведут свою жизнь только ради совершения непостижимых грехов.

Единственный способ, позволяющий Старшему демону остаться в этом мире, заключается во вселении в человека, предмет или даже местность. Везде, где появляется такой демон – как правило, после вызова со стороны обитателя этого мира, хотя порой и после сознательных усилий по внедрению своей сущности в смертный мир, – он обязан вселиться в кого-либо или во что-либо в пределах одной мили от места проявления, а также в пределах одного часа после своего появления на Земле. Если ему не удаётся осуществить это действие, его затягивает обратно в Ад или то жуткое место, из которого он явился.

Вселение в человека срабатывает... на какое-то время. Для того чтобы овладеть человеческим телом, демон обязан преуспеть в продолжительном состязании своего Могущества + Грации против Решительности + Самообладания жертвы. Со стороны каждого из участников состязания требуется достижения десяти успехов. Каждый бросок отражает 10 минут внутренней и внешней борьбы (не забывайте описать вопли, стискивание зубов, рыдания и попытки смертного свернуться в позе эмбриона). Если демон терпит неудачу, то он *не получает* второго шанса вселиться в жертву и возвращается в свою родную реальность. В случае успеха демону удаётся остаться в теле смертного на количество недель, равное его Могуществу за вычетом Решительности хозяина тела, до минимального срока в одну неделю. В этот период времени демон чувствует себя узником своего неестественного положения: человек полностью находится под его контролем, однако демон не может получить доступ ни к одной из своих Жутких сил.

Равным образом, в этот период времени человек начинает ломаться как на физическом, так и на эмоциональном уровне. Он получает по одному очку тупого урона в день, который не поддаётся заживлению (в сущности, со временем этот урон приобретает летальный характер, поскольку мистические шрамы начинают загнивать). Кроме того, один раз в неделю жертва получает новое психическое отклонение умеренной степени. К тому моменту, когда человек погибает, демон высвобождается и получает второй шанс вселиться в живую жертву с тем же ограничением “одна миля, один час”. В качестве альтернативной возможности демон способен покинуть тело своего временного носителя, хотя ограничение на поиски новой жертвы не изменяются.

Вселение в предмет считается более лёгким процессом и в целом приносит более постоянный эффект. Демон должен преуспеть в проверке Могущества + Грации и должен

получить число успехов, равное Структуре объекта. Каждый бросок отражает пять минут ритуального действия. Демон способен вселяться лишь в те объекты, которые отражают его Порок, буквально или фигурально: так, демон Жадности может вселиться в кредитную карту или кассовый аппарат, в то время как демон Гнева постарается найти меч или хотя бы винтовку. Помимо прочего, это наделяет демона лёгким источником Воли, поскольку резко повышается вероятность того, что смертные будут удовлетворять соответствующий Порок в присутствии такого объекта.

Пребывая внутри предмета, демон способен общаться лишь с теми, кто его касается. Он всё ещё может использовать Жуткие силы на любой жертве в пределах количества ярдов, равного его Могуществу + Грации. Тем не менее, броски активации Жутких сил получают штраф -2, поскольку вселение в предмет считается далеко не самым удобным видом существования демона.

Чего Старший демон *действительно* может желать, так это вселения в целую местность. Тогда и только тогда это проклятое существо получит доступ к своей полной мощи (и даже к некоторым другим способностям). Демон может связать себя только с той местностью, которая тематически или буквально воплощает его Порок: демон Похоти постарается связать себя с подземным клубом для извращенцев, в то время как демон Гордыни вселится в офис журнала о моде, а демон Гнева – в дом, обладатель которого убил свою неверную жену и детей, которых она родила от другого. Демон способен вселяться в местность, площадь которая равна половине его Могущества (с округлением в меньшую сторону) в квадратных милях.

Привязав себя к местности, демон приобретает доступ ко всем своим Жутким силам, и они могут использоваться против любого, кто вступает на проклятую землю или оказывается внутри осквернённого здания. В таких местах демон даже способен автоматически материализоваться на одну полную сцену раз в день и ночь (хотя эта материализация не способна выходить за пределы своего территориального “тела”). Материализация не требует никаких расходов или бросков. Кроме того, демон не способен оставаться на физическом уровне дольше одной сцены в пределах двенадцати часов.

Когда демон привязывает себя к местности, земные методы атаки не могут ему повредить – даже если подобные атаки наносят урон самому зданию или земле. Единственным исключением из этого правила становится использование благословенных предметов (см. стр. 214 книги **World of Darkness Rulebook**), а также урон, нанесённый в результате нарушения условий Напасти демона.

Такого демона чрезвычайно трудно изгнать: любые попытки экзорцизма и другие методы изгнания нечистой силы проходят со штрафом -3. Если демона всё-таки удаётся прогнать, он лишается новых шансов привязать себя к земле и отправляется в хищную пасть Преисподней.

Создание Старших демонов как персонажей использует те же правила, что и создание Сумеречных фамильяров (см. стр. 166) или призраков (см. стр. 208 книги **World of Darkness Rulebook**) с той оговоркой, что они всегда... больше. Считайте, что Старший демон обладает 20-30 очками, доступными для распределения между базовыми Атрибутами (Могущество, Грация, Соппротивление), и способен повышать эти Атрибуты до 12 уровней вместо стандартных 5. Также они обладают запасом из 25 пунктов Эссенции и начинают с 10 очками Жутких сил (а также, подобно призракам, способны владеть Нумина, каждая из которых стоит по 2 очка Жутких сил). Тем не менее, на пике своего могущества они способны развить до 20 очков Жутких сил.

Район (Старший демон)

Реплика: “Вы это хотите, вам это нужно, вы это хотите, вам это нужно...”

Описание: Это плохой район. Плохой не в том отношении, что он беден или располагается слишком близко к коллекторной сети. Нет, это плохой район, потому что в

нём много плохих людей. Людей, которые жаждут богатств друг друга, каждый день, каждый час. Это началось вовсе не с появления демона, о нет. Это началось с маленькой квартиры, одной-единственной, в которой человек пристально смотрел из окна и наблюдал за соседом, расслабляющимся на диване перед широкоформатным экраном – экраном, который он так ужасно хотел получить в свои руки. А потом Салли внизу застрелила своего мужа из-за наркотика, который полагалось принять ей.

Это район постоянных конфликтов между неимущими, которые стараются отнять что-нибудь у других неимущих. Это сектор великой Зависти, которая сделала его прекрасным домом для Старшего демона, известного как Бекард-Ардад. Благодаря демону, привязавшему свою сущность к этому району, Зависть пустила здесь корни и начала свой путь к отравлению всякой жизни в доверенном ей секторе.

Глубоко под поверхностью этого внешне мирного городского района скрывается целая масса отвратительных преступлений, которые по частоте могли бы конкурировать с сюжетом долгоиграющей мыльной оперы. Как демон этот Район воплощает собой живое стремление поддерживать зависть и жадность в преступниках... но всегда самым незаметным образом. Орудия убийства выскальзывают в сточную канаву, к детективу обращаются с вопросом прежде, чем он успеет исследовать туалетную комнату, автомобиль охотников крадут с доказательствами в багажнике и так далее.

Район вполне способен прибегать и к более сложным уловкам, таким как внезапное появление огней или сокрытие дверей, ранее находившихся в здании, однако он оставляет подобные трюки только на тот случай, когда простые и незаметные способны уже не срабатывают.

Использование в игре: Район служит живым воплощением классических городских и пригородных страхов: это пугающе знакомое место, которое всё же отделено от остальных частей города и достаточно анонимно, чтобы большинство преступлений оставались здесь безнаказанными. Именно такое место можно увидеть в картине “Окно во двор” Альфреда Хичкока, и именно на тихих улицах подобного городка была убита знаменитая Китти Дженовезе. Здесь есть все *символы* безопасности: дружелюбные соседи, хорошо освещённые улицы, регулярные полицейские патрули. Однако все они служат лишь одной цели: поддерживать образ спокойного городского района.

Возможно, кто-нибудь и услышит, как вы кричите, однако никто не придёт вам на помощь. Обратите внимание, что Бекард-Ардад вовсе не ненавидит своих обитателей. В сущности, он даже любит их. Любит (и жаждет их тёмных страстей) в достаточной степени, чтобы не позволять им оказаться за решёткой. В каждой комнате этого городского сектора, из каждого окна он наблюдает за ними, охраняет их и ревниво бережёт их, как мать бережёт своё любимое чадо.

Использование Района

Столкновение протагонистов с Районом не должно вызвать никаких трудностей. Охотники могут заинтересоваться любым преступлением или неординарным событием, которое можно расследовать, проследовав в этот район. Тем не менее, если вам хочется заманить игроков в ловушку менее очевидным способом, вызовите у их персонажей зависть. Участник Эгис Кай Дору узнаёт, что реликвия, которую обещали отдать ему, передали другому? Прекрасно. “Владелец” этого артефакта живет в Районе.

Район, Старший демон

Истинное имя: Бекард-Ардад

Чудовищный изъян: Разложение

Атрибуты: Могущество 10, Грация 5, Соппротивление 10

Воля: 20

Эссенция: 25

Инициатива: 15

Защита: 10

Скорость: 0 в призрачном состоянии, 20 после материализации

Добродетель: Стойкость

Порок: Зависть

Нравственность: отсутствует

Размер: 10 после материализации, пять квадратных миль в стандартном состоянии

Корпус: 20

Напасть: Не способен физически вредить тому, кто страдает Пороком Зависти (Напасть муки); не способен перейти через линию, окроплённую святой водой (Напасть муки); всегда должен отвечать правдиво тем, кто не обладает какими-либо Ресурсами (Напасть долга).

Жуткие силы: Контроль над животными (Нумина; ••), Проклятие ••••, Ярость •, Телекинез (Нумина; ••)

Культы

В тёмном сарае, стоящем на обочине закрытой дороги, скрываются совы с человеческими глазами. Фермеры, собирающиеся здесь, поклоняются этим совам и приносят им еду, а взамен пожинают обильный урожай. Большие всего совы любят маленьких девочек.

В центре европейского мира, в великом Риме, глубоко под самим Ватиканом живёт кабала слепых библиотекарей, пожирающих страницы из священных книг.

В любом крупном городе вы сможете найти мясную лавку, принадлежащую слугам вампиров, канализационные коллекторы, служащие обителю какого-нибудь полумёртвого колдуна, или сладострастных представителей древней семьи, возводящей свою родословную к настоящему демону.

В мире до сих пор существуют культы. Некоторые из них превращают религиозные или научные догмы во что-то более глубокое, тёмное и опасное как внутри культа, так и за его пределами. Другие носят более странный и демонический характер, поскольку их члены служат чудовищным лордам или потусторонним богам. Культ может возникнуть из клиники реабилитации. Культ может возникнуть из живота змея, сброшенного на землю богами. Однако культисты – обычные люди. У них есть пульс. Они дышат воздухом. И они безвозмездно служат своему делу.

Два аромата безумия

Любой культ подпадает под одну из двух ключевых категорий. Один тип культа служит одному или нескольким монстрам (будь это земные чудовища или обитатели какой-либо “иной” реальности), в то время как другой вид состоит из самых обычных людей, разрабатывающих собственную догму.

Первый тип служит своему монстру самыми разными способами. Последователи могут скормить монстру особую пищу. Они могут выполнять для него грязную работу. Они могут просто поклоняться ему. Чудовище получает от них какой-либо ресурс, будь это кровь (которую оно высасывает из своих служителей, исцеляя совершенно конкретное количество повреждений) или Воля (которую оно получает раз в неделю по курсу 1 пункт за каждые 10 культистов).

Взамен последователи культа могут приобрести до пяти очков Жутких сил, если монстр готов предоставить им этот дар: тем не менее, обратите внимание, что редко случается так, что *все* члены культа получают подобную выгоду. Как правило, такие дары резервируются только для лидеров культа или для тех, кто действительно верно служит своему повелителю.

Второй тип культа следует собственной безумной догме (за основу можете брать секты Джонстаун, Ветвь Давидова и Аум Синрикё), хотя вполне может оказаться, что в действительности члены культа служат какому-нибудь тёмному богу или созданию.

Культы этого вида могут носить религиозный, научный, политический, социальный, академический – в сущности, потенциально любой – характер. Культисты этого типа практически никогда не располагают Жуткими силами, хотя некоторые из них всё же способны развивать необычные силы просто благодаря истовой вере в истинность своего дела. Всякий раз, когда один из этих культистов совершает по-настоящему важный для его общины поступок, он может получить новое очко Жуткой силы, хотя он никогда не сумеет превысить *трёх* уровней такой силы (и речь идёт не только о третьем уровне какой-либо определённой силы, а о трёх суммарных очках, которые могут быть распределены между различными способностями).

Пример культа: Братство Лисентия

Когда-то здание в конце Ломэкс-Стрит было местной церковью. Теперь, когда его перестроили, оно стало лучшим ночным клубом в городе. Репутацию *лучшего* клуба оно заработало только в последние четыре года, после того как начало с неожиданной лёгкостью обходить конкурентов. Что обеспечивает клубу Лисентия такую прочную позицию в изменчивом бизнесе ночных клубов, так это его клиентура – небольшой список знаменитостей, деловых и политических властелинов, направляющих на поддержание клуба головокружительные суммы денег. После нескольких посещений Лисентии даже завзятая скромница решит, что было бы глупо не признать его популярности.

Торговцы пороком

Внутренний совет Братства Лисентии составляет триада Верховных жрецов. Ещё недавно Синтия Ломэкс, Уолтер Сорвино и Майкл Палмер были крохотной группой студентов, не видевших никакого пути к успеху – пока они не наткнулись на старую книгу в библиотеке своего колледжа. Майкл украл эту книгу, поскольку она обещала им исправить все неудовлетворительные оценки. Для этого требовалось совсем немного. Нужно было просто собраться в развалинах старой церкви святого Мартина и пролить там немного крови. Ритуал увенчался колоссальным успехом.

Так в мир вошёл демон Лисентия, дочь Ситри – Халифа порока. Само собой, он помог им исправить оценки... однако вскоре это уже утратило для них подлинное значение. Это было четыре года назад. С тех пор Майкл исчез. Уолтер никогда не покидает подвал ночного клуба, и только Синтия навещает его в этом зловещем месте.

Ночной клуб

Почти каждую ночь на танцполе Лисентии появляются новые люди. Горстка ди-джеев усердно трудится, развлекаая публику, хотя клуб регулярно меняет их, за исключением ди-джея Ченти, которая появляется здесь ночью каждого вторника. За исключением случайного появления вампиров, которые иногда ищут здесь пропитания, в клубе редко происходят события, за которыми бы скрывался какой-то глубинный смысл.

Само собой, в клубе случались небольшие скандалы: наркотики, подростки, проскочившие мимо охраны, нарушения закона об уровне шума. Однако клубу всегда удаётся избегать крупных проблем. Никто ещё не умер от передозировки в кабинке здешнего туалета, а подростков разыскивают и прогоняют быстрее, чем они смогут заказать себе выпивку.

Картина меняется только во вторник ночью. Именно тогда клуб проводит частную вечеринку для участников Братства, и именно в эти ночи у пульта встаёт ди-джей Ченти, после чего толпа просто... сходит... с ума. В воздухе повисает живая энергия эйфории. Одежда падает на пол. Что-то охватывает присутствующих: бешеная похоть, желание перепробовать все существующие наркотики, известные этому миру. И каждую ночь во вторник участники вечеринки оставляют здесь какую-то частичку себя.

Далеко не один человек продал собственный автомобиль взамен на билет, позволяющий всего раз посетить подобную вечеринку.

Присоединение к Братству

Примкнуть к Братству Лисентии исключительно трудно. Судя по всему, ди-джей лично отбирает кандидатов, основываясь на том, кто из них разделяют её Порок или кто уже спрятал в своём шкафу не один скелет. Равным образом, Ченти никогда не выбирает тех, кто не располагает хотя бы тремя уровнями Ресурсов. Получив согласие на вступление в Братство, кандидат сталкивается с необходимостью провести целую неделю в подвале с ди-джем, с тем чтобы она смогла убедиться в их готовности и покорности.

Само собой, до того, как кандидат попадает в этот подвал, он и не подозревает, что в действительности за маской ди-джея скрывается демон Лисентия. Однако они узнают это достаточно быстро.

Верховная жрица Синтия Ломэкс

Реплика: *“Вот билет на вечеринку, которая пройдёт ночью во вторник. Захватите с собой подружку. Нет, для меня не имеет значения, что она ещё девственница. В среду она ей не будет”.*

Описание: Отец выгнал её из дома, когда узнал, что её второй бойфренд в действительности оказался подругой. Синтия никогда не придавала значения полу своего партнёра до тех пор, пока получала то, что хотела. Однако партнёры никогда не могли удовлетворять её хоть сколько-нибудь долгое время. Колледж стал для неё чередой неудавшихся отношений, и каждый раз Синтия разрывала всякий контакт с бывшим другом, голодная и подавленная. Именно это заставило её забросить учёбу. Когда Майкл, с которым они то сходились, то расходились вновь, показал ей книгу и способ вытащить себя из этого академического ада, она ухватила за неожиданный шанс добиться того, что ей хотелось. Она не знала, что именно сделает ритуал. Однако теперь она знает, кого он призвал в этот мир, и теперь у неё есть любовница – демон Лисентия, – с которой ей никогда не становится скучно.

Внешность: Синтия знает, почём фунт лиха. Некогда она была симпатичной, и это понятно с первого взгляда. В сущности, она и сейчас выглядит вполне достойно. Однако её тело изнашивается. Вокруг её глаз давно залегли морщины, подчёркивающие её пристальный, пронизательный взгляд.

Использование в игре: Синтия прекрасно справляется с любыми делами, за которые берётся, однако связь с демоном дорого ей стоила. Невзирая на свою превосходную внешность, Синтия быстро стареет (отсюда и её пониженный рейтинг Здоровья). Что ещё хуже, она чувствует и душевную боль, небольшие признаки внутреннего расстройства... которые она игнорирует. Пока что. Тем не менее, она всё больше пугается того, что с ней происходит. Если она узнает, что её организм не просто разваливается, но и сделал её бесплодной, неспособной к рождению детей, её отношение ко всему договору с демоном может измениться в корне.

Синтия Ломэкс, Верховная жрица

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 5, Манипулирование 3, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование 4, Ремесло 2, Политика 3

Физические Навыки: Рукопашный бой 1, Вождение 3, Огнестрельное оружие 1

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Убеждение 3, Коммуникабельность 4, Обман 3

Преимущества: Амбидекстрия, Завсегдатай, Чувство опасности, Здравый смысл, Известность 1, Ресурсы 5, Сногсшибательная внешность 2

Воля: 8

Нравственность: 6
Добродетель: Справедливость
Порок: Гордыня/Зависть²
Размер: 5
Инициатива: 7
Защита: 3
Скорость: 10
Здоровье: 5

Оружие/атака				
Тип	Урон	Диапазон	Бросок	Особенности
Глок 17	2	20/40/80	6	

Ди-джей Ченти (Великий демон)

Реплика: “О, какая милашка! Позволь мне сделать тебя счастливой”.

Описание: Этот суккуб помнит время, когда она была вовсе не тем, кем стала теперь, существом кошмара и похоти. Нет, она помнит, как проводила свои дни в саду, в котором всё было чистым и незамутнённым, в котором вода была сладкой на вкус и в котором никто не ведал стыда. Однако ей удаётся вспомнить об этом только тогда, когда она погружается в сон. Бодрствование же возвращает её к этому кошмару, который она так любит. Таков мир, из которого она может высосать всю силу. Это место, в котором грех становится уздцами, за которые можно просто схватиться и повести с их помощью всё человечество в нужном ей направлении.

Внешность: Она... слишком прекрасна? На её лице нет никаких шероховатостей. Глаза слишком велики и слишком ярки. Губы настолько пышны, что кажутся нечеловеческими. Само собой, подобное совершенство служит изъяном, выдающим в ней демона. Однако это чертовски привлекательный изъян.

Использование в игре: Лисентия чрезвычайно умна. Она забавна. И симпатична. Конечно, все эти утверждения сохраняют справедливость только до тех пор, пока она не почувствует хотя бы малейшей угрозы со стороны кого-либо из окружающих. В таком случае она сделает всё, что в её власти, чтобы помешать сопернику отнять у неё этот клуб. Она знает, что многие культисты вполне заменяемы, а потому она без раздумий пожертвует ими для собственного спасения (разумеется, за исключением Синтии).

Ди-джей Ченти, Великий демон

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 5

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 5, Манипулирование 4, Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование 2, Политика 2

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 2

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия (миксы) 5, Запугивание 2, Убеждение (соблазнение) 5, Коммуникабельность (чувство юмора) 5, Обман 5

Преимущества: Вдохновитель, Сногсшибательная внешность 4

Воля: 10 (демон получает очко Воли каждый раз, когда ему удаётся провести ночь с Синтией; кроме того, “церемония”, проходящая во вторник вечером, полностью восполняет её запас Воли)

Инициатива: 9

Защита: 4

Скорость: 12

Добродетель: Человеколюбие

Порок: Похоть

²В оригинальном тексте допущена ошибка, не позволяющая понять, каким из двух Пороков обладает жрица.

Нравственность: отсутствует

Здоровье: 10

Жуткие силы: Агония ••, Экстаз •••••

Напасть: Лисентия не способна допустить причинение вреда Синтии (Напасть долга); Лисентия не способна допустить повреждение книги (Напасть долга).

Пример культа: Паштет из фуа-гра

Эти “эпикурейские клубы” возникли по всему городу. Рестораны должны платить бешеные деньги только затем, чтобы получить разрешение на размещение этой маленькой этикетки Эпикурейского клуба на окне. Что же касается самих членов Эпикурейского клуба, то все они представляют сливки местного общества. Один раз в месяц в лицензируемом ресторане клуба проводится закрытый ужин, предназначенный исключительно для его членов. На таких ужинах участники наслаждаются “самой редкой едой на свете”, сколько они пожелают. В меню входят такие редкие деликатесы, как белужья икра, фуа, паша, балют и касу марцу, которые предлагается запивать чаем Тегуаньинь и дорогим импортным вином, содержащим засоленных зародышей мышей.

А затем на стол подают печёночный паштет – главное блюдо вечера. И всякий, кто пробует его, соглашается, что эта жирная печень, разложенная по крошечным крекерам, столь восхитительна, что её даже трудно с чем-либо сравнить. Цена этой редкой печени неописуемо высока, и участникам запрещается не только брать с собой экземпляры этого блюда, но и просто спрашивать о рецепте. В сущности, для того, чтобы никто не забрал кусочек паштета с собой, участников даже обыскивают прежде, чем они покинут это помещение.

Внутренний круг

Внутренний круг сформирован для сохранения тайны рецепта. Все экземпляры паштета поставляются из единственного источника: небольшой частной фермы за городом, на которой его производят. Внутренний круг состоит из дюжины поваров с безупречной родословной. Двое из этих поваров давно стали телевизионными знаменитостями. Они ведут собственное шоу и обладают всеми необходимыми лицензиями.

Большинство попыток исследовать личность поваров, состоящих во Внутреннем круге (будь это тщательное изучение интервью или документов), приводит потенциального исследователя в место под названием Ферма Бриарвуд.

Ферма Бриарвуд

Ферма Бриарвуд занимает большую часть долины, в которой она расположена. Это тихое место, в котором, судя по всему, большую часть времени никто не живёт – за исключением тех случаев, когда сюда прибывают нерегулярные поставки мяса в немаркированных чёрных грузовиках. Товар всегда выгружают в задней части фермерского участка.

Охотники, желающие проследовать за грузовиками, обнаружат три ряда по восемь сараев. В каждом сарае находятся по четыре ряда из четырёх клеток, достаточно больших, достаточно больших для того, чтобы в них мог разместиться сидящий человек. В клетках полно грязи, и каждый сарай воняет человеческими отходами и потом.

В нескольких клетках содержится по одному ребёнку – голому, связанному и сидящему в грязи, с толстой трубкой, погружённой в его или её горло. Из специальных контейнеров, установленных над каждой клеткой, регулярно извлекается пища, которая по трубкам стекает в пленников. Специальные капельницы систематически внедряют им в кровь стимуляторы аппетита.

Именно в этом кроется тайна восхитительной печени: её производят из детей, которых насильно откармливают для увеличения печени подобно гусям, предназначенным для производства знаменитого фуа-гра. По решению Рассказчика, если кто-либо из персонажей ранее пробовал этот паштет, он может перенести временное отклонение в результате увиденного (лучше всего в этом случае подойдут Депрессия, Фобия, Подозрительность и Избегание).

Культисты

Сам культ представляет собой обширное общество “гурманов”, каждый из которых абсолютно предан движению Эпикурейского клуба. Они ненасытны. Они решительны. Многие из них – снобы, хотя многие стремятся открыть дорогу в “мир вкуса” и другим людям. Важно понимать, что только Внутренний круг поваров действительно знает, что происходит на Ферме Бриарвуд. “Наземными войсками” культу служат просто богатые и надменные индивиды, желающие обедать лучшими блюдами этого мира. Если бы они узнали, что ели всё это время, большинство из них не смогло бы и дальше участвовать в закрытых собраниях клуба (а многие сошли бы с ума). Тем не менее, у некоторых это лишь разожгло бы аппетит...

Томас Сальваторе (глава культа)

Реплика: *“Сеньор, попробуйте наше специальное предложение. Вам это понравится”.*

Описание: В глазах Томаса Сальваторе, смысл жизни заключается в способности пробовать новые вкусы. Начав с простых устриц на кусочках лимона, которых он попробовал ещё ребёнком, Сальваторе понял, какие возможности открывает ему путь эпикурейства. Он считает себя одним из редких “супердегустаторов”, то есть людей с аномально крупными вкусовыми рецепторами, которые позволяют ему чувствовать более широкий диапазон тонких вкусов.

Однако невзирая на своё необычайно развитое вкусовое восприятие, ему так и не удалось по-настоящему научиться готовить. Несомненно, он быстро влился в компанию популярных и известных поваров благодаря своему таланту общения. Однако его рестораны никогда не обретали по-настоящему большой популярности. Некоторые так и не набирали достаточного числа клиентов. Другие закрывались после катастрофических неудач.

А затем он сделал перерыв в работе для того, чтобы попутешествовать по миру. Чтобы попробовать самые изысканные вкусы этого мира. Путешествия привели его в Папуа-Новую Гвинею, где он узнал вкус “длинной свиньи” – сочной человеческой плоти. Это было только начало его пути, которое привело в результате к созданию Фермы Бриарвуд и высокому положению в коллективе действительно известных поваров.

Внешность: Сальваторе – маленький, скромный человек с копной каштановых волос, уже тронутых сединой. На губах у него постоянно играет лёгкая улыбка. Он навсегда одет в пальто повара.

Использование в игре: Безумие Сальваторе очень хорошо скрыто. Он говорит спокойно. Он достаточно дружелюбен, хотя и не чрезмерно. Он кажется скромным (и в некотором смысле, он действительно скромен). Однако подзовите его к столу и выразите недовольство его блюдом – и вы увидите бешенство в его глазах и пену в углах искривлённых губ.

Томас Сальваторе, глава культа

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 3, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование (путешествия) 4, Ремесло (поварство) 4, Медицина 3, Наука 3

Физические Навыки: Рукопашный бой 3, Выживание (преследование) 3, Холодное оружие (нож для разделки мяса) 2

Социальные Навыки: Знание животных 2, Убеждение 3, Коммуникабельность 4, Обман 3

Преимущества: Союзники (полиция) 2, Завсегдатай, Контакты (местные фермы, местные СМИ), Известность 1, Железный желудок, Природный иммунитет, Ресурсы 4

Воля: 8

Нравственность: 1

Добродетель: Благоразумие

Порок: Гордыня/Чревоугодие³

Здоровье: 10

Инициатива: 7

Защита: 3

Скорость: 12

Оружие/атака		
Тип	Урон	Бросок
Разделочный нож	2(Л)	9

Потрошители

Не все чудовища, рыщущие по улицам Мира Тьмы, поддаются чёткой категоризации. Некоторые кажутся совершенно обычными смертными. Примером таких смертных могут служить потрошители – люди, которые постоянно испытывают жажду убийства.

Некоторые из них действительно принадлежат миру смертных: маньяки, использующие своё показательное дружелюбие для заманивания жертв в ловушку, нелюдимые гении и бесчувственные громилы. Другие наделены сверхъестественными способностями: они с лёгкостью выдерживают бесчисленные удары, сменяют лица одно за другим, искажают само человеческое обличье, скалясь заострёнными зубами или скрывая от глаз посторонних свои крючковатые когти. Они устраивают целые карнавалы смерти, которые заканчиваются только тогда, когда они этого хотят. Они оставляют за собой пугающие загадки, которые сводят с ума тех, кто пытается их решить. В сущности, некоторые из них убивают только одного человека, но таким зверским способом, что их жуткие преступления навсегда остаются в умах людей.

Что может подтолкнуть человека на путь потрошителя? Некоторых приводят на эту дорогу чудовищные физические изменения. Рождение с омерзительным уродством или получение безобразной раны становится только началом; со временем эти жертвы трагических обстоятельств начинают страдать от постоянного одиночества, приобретая странные привычки и полагая, что остальная часть мира должна пострадать за свою красоту. Вне зависимости от того, создаёт ли маньяк тщательно продуманные ловушки, призванные осветить пороки и недостатки жертв, или просто проносится через здание с мачете или бензопилой в руках, он жаждет лишь одного: мести. В редких случаях физические изъяны непостижимым образом придают им мистические преимущества: необычайную силу, непроницаемо крепкую кожу или способность к мгновенному исцелению. Тем не менее, большинство не обладают никакими особыми преимуществами вследствие полученной травмы и приступают к изнурительным тренировкам, развивая тело и разум. Более того, разум потрошителя может быть столь же деформирован, что и его тело, однако у него всегда остаётся концентрация, которой так не хватает другим убийцам.

Изменить человека могут и более странные обстоятельства. Эксперимент Коллектива Хирон с протезированием или внедрением специальных имплантов в мозг испытуемого

³В оригинальном тексте допущена ошибка, не позволяющая понять, каким из двух Пороков обладает Сальваторе.

способны разрушить личность их пациента, превратив его разум в сознание социопата, запертое в теле, которую уже не полностью принадлежит к миру смертных. Мальчик, измученный воспоминаниями о жестокой матери, решает, что он никогда больше не будет плохим сыном, и начинает убивать людей одного за другим лишь затем, чтобы они не рассказали другим о его недостатках. Дьявол является к мертвецу, всё ещё поглощённому жаждой мести, и предлагает ему последний шанс отплатить ублюдкам, забравшим его жизнь. Он просит лишь одного: чтобы тот убил пять невинных прежде, чем ему будет позволено выстрелить в человека, который лишил его жизни – а если он промахнётся, то ему просто нужно будет убить ещё пятерых. Для того, чтобы не расставаться со своим братом или любовником, женщина отрезает его конечности и складывает их в спортивную сумку. Другая женщина убивает и готовит горожан на огне, точно так же, как это делала её мама. Странствующий ловелас обзавёлся подружками в самых разных городах мира. Они никогда ему не изменяют. В конце концов, ему всё равно, есть ли у них пульс.

Если не говорить об их изменённом состоянии сознания, потрошители, остающиеся частью рода людского, создаются по тем же правилам, что и нормальные люди. Каждый из них обладает Профессией. Некоторые из таких потрошителей были охотниками, а потому обладают доступом ко всему спектру способностей, известных последователям Бдения. Потрошители обладают пониженной Нравственностью, которая вполне может находиться на нулевой отметке. Некоторые изменяют свои представления о нравственном поведении (см. описание кодексов в **Приложении первом**). Другие маньяки наделены удивительными способностями. Наряду со сверхчеловеческой силой, нередко они обладают естественной бронёй или способностью восстанавливать повреждённые ткани. Некоторые возвращаются в свои тела после смерти, выбираясь из-под земли для того, чтобы продолжать своё господство над кровью и смертью. Каждый потрошитель обладает уникальным характером и наделён способностями, которые лучше всего соответствуют его мистическому состоянию.

Некоторые потрошители навсегда остаются серийными убийцами, в то время как другие получают свои аналоги Жутких сил. Мало кто из потрошителей развивает более трёх очков таких сил – и они всегда приспособливают их к своему желанию убивать, убивать и убивать.

Эмили, Талисман

Реплика: *“Ты делаешь Бобби больно. Кайл не позволит тебе делать Бобби больно. Хочешь познакомиться с Кайлом? Он здесь, со мной”.*

Описание: Они есть у каждого города: пригородные территории, тянущиеся на множество миль во все стороны. Они покрывают прекрасную и цветущую землю, усыпая её множеством однотипных домов, разделённых белым частоколом. Эмили Джиллен жила в одном из таких домов. У неё было то, что она считала прекрасной жизнью. Её муж, Кайл, был местным механиком, и в их счастливой семье было два сына: Бобби и Стив. Однако, как и всё прекрасное, это не могло продолжаться вечно. Однажды Кайл освободился с работы пораньше. Когда он пересекал перекрёсток, его внедорожник протаранила восемнадцатиколёсная фура. Эмили в это время была в магазине, достаточно близко, чтобы добраться до места аварии к тому моменту, когда сотрудники соответствующих организаций счищали фрагменты мозга и кости с гудронированного покрытия шоссе. Позже они сказали ей, что он умер мгновенно. Она видела, что они лгут.

Две ночи спустя она начала убирать вещи Кайла. К тому моменту она ещё не решила, что скажет Стиву и Бобби – они всё ещё оставались с бабушкой и дедушкой. Взяв в руки его старую острую бритву с жемчужной ручкой, сквозь слёзы она услышала шёпот. Кайл рассказал ей о водителе, который убил его. Он рассказал ей всё.

Водитель жил всего в трёх улицах от них. Простое убийство не смогло бы преподать урок всем остальным ублюдкам, которые могли оставить без мужей и других женщин. Она должна была заставить его заплатить. Тем вечером она похитила дочь водителя. Привязав

девочку к стулу в своём подвале, Эмили взяла бритву и тщательно срезала её лицо. Потом она прикрепила его обратно к её голове вверх тормашкам с помощью двухдюймовых строительных гвоздей. Затем она отослала фотографии Папочке, который думал, что может выкупить жизнь своей дочери. Эмили лучше него понимала суть ситуации. Она убила девочку только через восемь дней по воле призрака Кайла. На этом она не остановилась.

Кайл требовал мести. Он сказал Эмили об отчётах, спрятанных полицейскими. В них был указан подлинный уровень алкоголя в крови водителя грузовика. Оказалось, что его брат работает в здании муниципалитета, а потому в нужный момент сумел дёрнуть за пару ниточек. Все вовлечённые в этот процесс были виновны в том, что убийца Кайла остался на свободе. Однако Кайл знает, кто они. Он говорит о них Эмили, а она крадёт их детей. Она никогда не действует быстро. Ей требуются по крайней мере четыре дня, чтобы замучить и убить одного из этих детей, но процесс того стоит. Потом она посылает отцам сообщение с того света.

Внешность: Эмили хорошо иллюстрирует образ Степфордской жены. Трудно подобрать другие слова, не умалив правды: она красива. Светлые волосы, спадающие до подбородка, подчёркивают прекрасный цвет её лица; симпатичный носик придаёт изящества милому лицу. Её глаза отличаются искрящимся синим цветом, и она всегда смотрит на окружающим бдительным и интенсивным взглядом, который другие люди иногда принимают за восхитительную пронзительность. Она одевается консервативно, предпочитая носить в первую очередь дизайнерские блузки и плиссированные юбки. Хотя Эмили уже не обладает фигурой, которую имела двенадцать лет назад, она всё ещё заставляет смотреть ей вслед как молодых людей, так и их отцов.

Однако когда у неё в руке оказывается бритва Кайла, она меняется. Она становится более строгой, поддерживает зрительный контакт и обретает решительность, которой у неё не было раньше. Когда любимый выходит с ней на связь, она забывает об окружающем мире. Подобная отрешённость окружает её особой потусторонней аурой, которая мало кто из людей действительно может понять. Она мучает и убивает с клинической точностью, следуя сложному рецепту с человеческими ингредиентами.

Использование в игре: Когда она *не* держит в руках бритву любимого, Эмили Джиллен становится такой же нормальной женщиной, как и другие дамы. Она волнуется за своих детей, однако это вполне естественно для того, кто потерял главу семейства в результате трагедии. Поскольку с момента гибели Кайла прошло уже много времени, она привыкла справляться с воспитанием детей в одиночку, однако она не пытается найти другого мужа. В сущности, она знает, что муж её не оставил. Она любезно ведёт себя с теми, кто её знает, однако уже не участвует в коллективных мероприятиях, когда делала это раньше. Она больше не посещает собрания родителей и учителей, как не заботится и о дружине, которую организовали её соседи. С другой стороны, сегодня дружина куда больше обеспокоена похищениями детей, а не кражей и нарушениями ПДД.

Когда Кайл говорит ей, что делать, она перестраивается. В такую минуту она перестаёт быть хорошей, покорной девушкой, которой учили её быть родители. Голос мужа придаёт ей уверенности, которой она не имела прежде – уверенности в том, что она должна выполнять его пожелания. Без Кайла Эмили становится рассеянной и отрешённой: в сущности, она даже не до конца понимает, что делает, когда срезает кожу с груди подростка или аккуратно стимулирует обнажённые нервы для причинения невыносимой боли. Обычно она похищает жертву среди бела дня. Она ведёт их в свой подвал, и что-то заставляет других людей игнорировать то, что открывается их глазам. К тому моменту, когда этот странный эффект пресекается, жертва уже оказывается привязана к стулу в звуконепроницаемом подвале. Эмили делает всё, что говорит ей Кайл, не задавая вопросов.

Ячейка охотников, занимающаяся расследованием этого дела, может даже подумать, что Эмили страдает множественным расстройством личности – и безо всяких сомнений,

это объясняет различия в навыках, которые Эмили приобретает или утрачивает в зависимости от появления Кайла в её сознании. Однако некоторые факторы просто не складываются в убедительную картинку. Эмили просто *не могла* узнать некоторые вещи, которые она узнаёт благодаря призраку Кайла. Однако он может проникать в места, недоступные другим, и видеть то, что относится к его смерти – как в случае со спрятанным отчётом. Потенциально перед ячейкой должен встать выбор: разорвать контакт между Кайлом и Эмили или изгнать дух Кайла и вылечить Эмили от её отклонений.

Эмили, Талисман

Профессия: Рабочий

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 3, Самообладание 2/4

Ментальные Навыки: Образование 1, Ремесло (пошив одежды) 3, Медицина (скорая помощь) 1, *Оккультизм (призраки)* 2

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 1, Кража 2, Скрытность 2/4, *Выживание (городская среда)* 2, Холодное оружие 2/4 (*опасная бритва*)

Социальные Навыки: Эмпатия 3, *Запугивание* 1, Убеждение (дети) 3, Коммуникабельность (район) 2, Обман 2/4

Преимущества: *Неутомимость*, *Стремительные рефлексy* 2, Профессиональная подготовка 2, Ресурсы 2, Сногсшибательная внешность 4

Воля: 4

Нравственность: 2

Добродетель: Надежда

Порок: Гнев

Инициатива: 5/9

Защита: 3

Скорость: 11

Здоровье: 7

Отклонения: Фуга, Иррациональное мышление, Множественное расстройство личности (характеристики альтернативной личности выделены курсивом)

Оружие/атака

Тип

Урон

Бросок

Опасная бритва

1(Л)

5/9

Восставший из мёртвых

Реплика: “*Я те башку снесу!*”

Описание: История Алекса Кинкэйда написана кровью и чёрным карандашом. Мрачные слухи, расходящиеся по его городскому кварталу, приписывают его грозный характер пристрастию его матери к амфетамину и отсутствию отца, который мог бы его воспитать. В школе над ним постоянно смеялись, рисуя различные варианты мужчины, который мог бы быть его отцом. Это всегда была безобразная пародия на человека. Его мать должна была принять не одну дозу, чтобы вообще лечь с ним в постель. Дома Алекс вынужден был сам заботиться о себе. Он стирал одежду, покупал еду и готовил для матери, которая в обратном случае умерла бы от голода. Единственная связь с другими людьми ожидала его в школе, и это было сущим кошмаром. Каждый день группа мальчишек избивала его, пинала и использовала в качестве жертвы непристойных и безобразных шуток. Алекс попросту игнорировал их.

Но однажды другие дети зашли слишком далеко. После того, как его привычно унизили и избили, один достал нож и сказал: “Беги”. Алекс побежал, но ему не удавалось оторваться от своих преследователей. Задиры хотели просто его попугать, однако выбрали

не то время. Алекс не выдержал, рухнул наземь, и его череп треснул с омерзительным звуком, взрезав мозг осколками кости. Алекс умер мгновенно. Это случилось в его пятнадцатый день рождения.

Мальчики, устроившие погоню, спрятали тело Алекса и приложили все усилия, чтобы сделать его смерть похожей на несчастный случай. Хотя они боялись, что кто-нибудь выяснит, что случилось на самом деле, окружающие не увидели в их словах ничего подозрительного. По окончании средней школы компания забияк распалась, разъехавшись по всей стране. Они завели свои семьи.

Но Алекс нашёл их. И он идёт в их дома, к одному за другим, убивая членов их новых сообществ от имени тех, кто некогда причинил ему боль. Алекс преследует жителей их городов, став великим посланцем неслыханной новой религии, основанной на крови, и кости, и боли, и ненависти. Хотя он никогда не навещает своих одноклассников больше одного раза подряд, они знают, что в конечном счёте он возвратится к ним. Только убийцы самого Алекса Кинкэйда способны вновь упокоить его в земле (см. ниже).

Внешность: Маленький и некрасивый, Алекс и в жизни отличался редкой нескладностью. Его руки сгибались под неправильными углами, а ноги обладали разной длиной. Учитывая, что он обладал и странными чертами лица, неудивительно, что над ними смеялись все окружающие, даже невзирая на то, что у него никогда не было проблем с учёбой. Из-за своей матери-наркоманки и пропавшего отца он доставал одежду в благотворительном магазине и редко получал шанс подстричь свои каштановые волосы. У него никогда не было времени, чтобы заботиться о себе должным образом. Несмотря на все усилия, Алексу не удавалось хоть сколько-нибудь развиваться физически; к моменту смерти он весил чуть больше пятидесяти килограммов.

Возвращаясь к жизни, Алекс восстанавливает своё тело. Он сохраняет свои деформированные руки и странные ноги, однако, судя по всему, они больше не причиняют ему никаких неудобств. Став выше, чем он был при жизни, Алекс обычно достигает шести футов в высоту. Хотя он по-прежнему отличается тощей комплекцией, двигается он с невиданной энергией, а его глаза черны, словно концентрированный уголь. Каждый раз, когда он возвращается в земную реальность, на его теле появляются жуткие стежки, словно Дьявол сшивает разрозненные части его тела в могиле, с тем чтобы снова дать Алексу Кинкэйду материальную форму.

Использование в игре: Алекс возвращается к жизни только затем, чтобы забрать чужую – однако он не похож на монстра, прущего напролом всегда и везде. Когда он восстаёт из могилы, какое-то время ему приходится провести в городе, где он знакомится с новой средой обитания и находит себе укрытие или запасные ходы. На инстинктивном уровне он чувствует, кто будет его следующей жертвой, а потому посвящает определённое время её изучению. Таким образом он выясняет, кого он собирается убить, в чём его уязвимые точки и когда ему следует нанести удар, если он не хочет привлекать внимания. Он никогда не убивает жертву мгновенно – вместо этого он выбирает время, когда он сможет подольше её помучить, подвесив к потолку и освежевав или распотрошив, но обязательно – позволив жертве увидеть стекающую с неё кровь.

Алекс знает, что рано или поздно кто-то его обнаружит. Когда этот кто-то добивается своего, Алекс просто меняет жертву, затем устраняет свидетелей и старается сделать всё, что в его силах, чтобы не дать ослабнуть неопишуемому ужасу, которые испытывают перед ним жители города. Он старается сделать это, не потеряв собственной жизни, однако в этом он редко преуспевает. В конечном счёте его окружают родители жертв или полицейские – эти большие ребята, одним из которых он никогда бы не сумел стать. Тогда он набрасывается на них в бешенстве, убивая всех и вся, разбрасывая вокруг себя кровь и внутренности. Своих настоящих убийц, лишивших его жизни на пятнадцатилетие, он оставляет на закуску. Они должны увидеть, во что превратилась их жизнь. Единственным способом навсегда упокоить Алекса Кинкэйда в земле остаётся ситуация, в которой

решающий удар нанесёт один из школьных убийц – и Алекс прилагает все усилия, чтобы они узнали об этом.

Алекс Кинкэйд, Восставший из мёртвых

Профессия: отсутствует

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 5, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 6, Ловкость 2, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 1, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Ремесло (оружие) 2, Расследование 2, Медицина (анатомия) 3, Оккультизм (загробная жизнь) 3

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 2, Огнестрельное оружие 2, Скрытность 5, Выживание (городская среда) 4, Холодное оружие (импровизированное) 5

Социальные Навыки: Знание животных 1, Запугивание 4, Знание улиц 1

Преимущества: Амбидекстрия, Боевой стиль: Два клинка 3, Неутомимость 3, Природный иммунитет, Уклонение в вооружённом бою

Воля: 7

Нравственность: 1

Добродетель: Справедливость

Порок: Гнев

Инициатива: 5

Защита: 2 (во всех формах)

Скорость: 13

Здоровье: 8

Проклятая ирония: Алекс не может потерять последний уровень Здоровья, если только человек, наносящий этот урон, не был членом школьной компании, которая его убила. Вне зависимости от источника повреждений – будь это огнемёт, бензопила или взрыв, – Алекс не утрачивает этого последнего уровня, если его пытается отнять кто-то другой. Это ограничение будет снято только в том случае, если все школьные убийцы окажутся мертвы.

Восставший из мёртвых: Алекс уже не полностью принадлежит к роду людскому. В дополнение к обладанию сверхчеловеческой силой он не страдает от кровопотери, даже когда ему наносят аггравированный урон, а кроме того, он не нуждается во сне.

Вечная резня: Кто бы ни уничтожил тело Алекса, он никогда не уходит из мира живущих навечно. Когда в районе, в котором проживает один из его убийц, кто-либо причиняет ребёнку боль, Алекс возвращается к жизни. Он никогда не появляется в одном месте дважды *подряд* – для начала ему необходимо навестить другого из своих убийц. Кроме того, он должен провести шесть месяцев в мире мёртвых прежде, чем возобновить истязание смертных. Когда он возвращается к жизни, его характеристики восстанавливают указанные выше значения. Единственный способ по-настоящему упокоить его в земле, заключается в том, чтобы дожидаться смерти всех его настоящих убийц, пока он дремлет в земле, или убить его после того, как умрут члены школьной компании.

Оружие/атака

Тип

Урон

Бросок

Мачете

3(Л)

14

Враг внутри

Большинство охотников полагают, что самый грозный противник – монстр, скрывающийся в своём тайном обществе. Тем не менее, иногда они с удивлением обнаруживают, что сами стали объектами Бдения других охотников. Противоречащие интересы, претензии на одну территорию, ошибочное восприятие догм или другие

критические обстоятельства могут сделать охотников злейшими врагами других последователей Бдения.

Территориальные войны

Чаще всего охотники концентрируются на защите особого центра, вокруг которого разворачивается вся их деятельность. Некоторые могут специализироваться на обеспечении безопасности своего местоположения, будь это штаб их организации, место, отравленное сверхъестественными аномалиями (как, например, в случае с центром деятельности вампиров), или просто район, обладающий для них особым значением (например, церковь или квартал, в котором живут их семьи). Другие сосредотачиваются на преследовании особого вида монстров. Они могут даже получить рабочее назначение на защиту определённых мест, в которых они по-настоящему необходимы, хотя некоторые ячейки могут преследовать свою добычу по всему свету.

Как бы то ни было, даже нетерриториальные ячейки порой обнаруживают, что их родной дом оказался в опасности из-за деятельности других охотников, с которыми чаще всего у них возникают нешуточные разногласия. Приученные контактировать с врагом через грубую силу, изобретательные стратегии, высокотехнологичное оборудование и захват территории, охотники часто решают действовать привычным способом и не мешают ни минуты, когда их источники информации указывают на появление непрощенных гостей на “их” территории. Равным образом, иногда на проторенной дороге их Бдения появляется неожиданное препятствие в лице полноценной организации, не разделяющих их подхода к охоте. Нередко такая ячейка составляет о своих противниках ложное мнение – ведущее к решению конфликта самым прямым путём, – отказываясь признавать, что *хотя бы номинально* они находятся на одной стороне.

Враг моего врага – мой враг

К подобным последствиям часто приводит и совпадение целей охоты, особенно если речь идёт об организациях, преследующих разные цели. Одна ячейка может охотиться на вампира, который убил семью одного из её членов, с единственной целью: найти и уничтожить чудовище, с тем чтобы оно не смогло причинить вред другим людям. Другая может выполнять официальный контракт на получение некротических образцов (или экземпляров сверхъестественной ткани для экспериментирования), используя в качестве источника любых кровососущих чудовищ, которые попадают им на пути. Ещё одна организация может отслеживать это создание уже несколько сотен лет и имеет надежды на получение ценной (и потенциально выгодной) информации об исторических событиях, единственным (не)живым свидетелем которых он является. Возможно, ячейка даже считает этого монстра жестоким, но ценным союзником. Три разных ячейки и три совсем непохожих (а потенциально даже взаимоисключающих) цели. Рецепт для создания конфликта между организациями виден невооружённым глазом, даже при том маловероятном допущении, что все три ячейки поддерживают друг с другом контакт и знают об этих целях.

Где проходит граница

В то время как большинство охотников полагают, что находятся на стороне “хороших парней”, отчаянные времена требуют отчаянных действий. Преданность охотника своему Бдению может подтолкнуть его к актам ужасающего разрушения или неизбежной жестокости, которую посторонние неспособны отличить от действий настоящих чудовищ, на которых он же и охотится. Подобное обстоятельство может затронуть протагонистов двумя разными способами. Во-первых, они могут обнаружить, что стали целями чужой ячейки или отдельного охотника, который, по той или иной причине, решил, что они должны стать объектом его Бдения. В качестве альтернативной возможности они сами могут обнаружить, что другой охотник (или ячейка) стал столь же великой или даже

большой угрозой, чем монстры, на которых они охотились всё это время. В таком случае персонажи могут и сами сосредоточить свою охоту на бывших собратях.

Примеры антагонистов из числа охотников

Приведённый ниже раздел включает несколько примеров антагонистов, которые могут использоваться в качестве противников игровой группы, вторичных протагонистов или даже (в определённых случаях) как представители обеих категорий. Рассказчики вполне могут как использовать эти примеры целиком, так и брать их за основу для создания новых антагонистов из числа обычных охотников.

Наряду с примерами стереотипных последователей Бдения на *каждом* из организационных ярусов, ниже приведены примеры охотников, которые только начали своё Бдение или, напротив, оставили этот путь – иногда добровольно, а иногда потому, что отклонились от Бдения настолько, что стали частью теней.

Новичок

Когда-то каждый охотник был только очень поверхностно знаком с сущностью Бдения. Иногда ячейки формируются в тот момент, когда группа охотников приступает к Бдению в одно время и объединяются для защиты общих интересов и обеспечения взаимной поддержки. В других случаях уже сложившаяся компания может принять в свои ряды новичка, чтобы поддержать свою численность или использовать ценные навыки этого молодого рекрута. Охотники чаще всего стремятся удержать его в своей группе – по крайней мере, до тех пор, пока он не сможет сам постоять за себя. Тем не менее, многие из них знают, что Бдение часто становится опасной навязчивой идеей, а потому новичку просто необходимо помочь обрести все тактические умения для того, чтобы он смог защитить себя, поскольку в обратном случае он рискует погибнуть.

В случае с ячейками, работающими на различные содружества и структуры, новичков иногда приписывают к группам опытных охотников для того, чтобы они смогли обучиться ведению охоты, не подвергая себя настоящим опасностям Бдения. Некоторые ячейки охотно принимают “свежее мясо” – иногда из-за навыков, которыми они обладают, а иногда потому, что тех можно превратить в расходный материал. Другие ячейки отрицательно реагируют на приказ таскать с собой новичка, а потому делают всё, что их силах, чтобы превратить Бдение новоприбывшего в ад кошмар наяву. Аналогичным образом, некоторые новички охотно проявляют весь свой потенциал, энтузиазм и желание оказаться полезными для команды более опытных представителей своей организации, направившей их в одну из своих ячеек. Другие с негодованием узнают о необходимости влиться в новую группу, желая, чтобы их приняли как равных, не требуя доказательств их пригодности для участия в достижении коллективных задач.

Марси “Мышка” Дэннер

Реплика: “Да, я знала это и раньше”.

Описание: Если послушать саму Марси Дэннер, можно подумать, что она побывала уже везде и сделала куда больше, чем предполагают её двадцать с небольшим лет. Она утверждает, что была бакалавром военной науки и восемь лет провела в различных отделениях американских вооружённых сил: *“Отряд специального назначения, рейнджеры, морские котики. Просто назовите организацию, и бьюсь об заклад, я в ней уже работала”*. Тем не менее, какими бы ни были её предположительные достижения за пределами деятельности Опергруппы: Валькирия, сегодня для тех ребят, к ячейке которых её приписали, стало уже достаточно очевидно, что как охотница Мышка *в лучшем случае* представляет собой зелёного новичка.

Нет, речь вовсе не о том, что у неё не хватает навыков. Она снайперски бьёт из своей винтовки, а когда закрывает рот на достаточно долгое время, чтобы выслушать приказ своего руководства, от неё вполне можно ожидать понимания и выполнения сложных

тактических поручений в самой эффективной и незаметной манере. Однако заставить её замолчать на такое время, чтобы она услышала, о чём её вообще просят – не говоря уже о прерывании её попыток оспорить чужие предложения и выдвинуть свои, – настолько трудно, что это стало одной из центральных проблем её группы. В сущности, это уже привело к тому, что её “командировали” и “приписывали” к большему числу ячеек Валькирии, чем любого другого рекрута.

Руководители Опергруппы приняли её на работу после того, как она приложила поистине титанические усилия к тому, чтобы остаться в армии, однако провалила тестирование на психическую адаптацию. Судя по всему, они увидели в ней ценного сотрудника, потому что до сих пор продолжают перемещать её из ячейки в ячейку, однако в последнее время начали расползаться слухи, что руководство не столько пытается дать Мышке очередной шанс влиться в деятельность Опергруппы, сколько проверить умение своих ячеек приспосабливаться к неожиданным обстоятельствам. Впрочем, хватает и тех, кто считает, что где-то в цепи высших инстанций сработало традиционное кумовство.

Внешность: Мышка никогда не снимает свою “униформу”. Даже по выходным или после дежурства она продолжает носить военную одежду, тяжёлые сапоги и плотную полевую куртку, если последнего требует погода. У неё короткие и опрятные волосы, которые она перехватывает ремешком. Хотя даже в сапогах она едва достигает пяти футов роста, мускулатура и темперамент девушки достаточно выразительны, чтобы окружающие не ввязывались с ней в хоть какие-нибудь конфликты. Кроме того, при возможности она продолжает ходить с оружием, всегда держа при себе как холодное, так и *по меньшей мере* одно огнестрельное средство обороны.

Всё свободное время она проводит за подготовкой и тренировками, стараясь стать идеальным охотником – опять же, по собственным меркам. Она читает книги по военной истории, смотрит по телевизору военный канал и постоянно качается, что придаёт её телосложению несколько коренастый, однако неоспоримо массивный характер. Одним из её излюбленных развлечений до сих пор остаётся практика на стрельбище.

Использование в игре: Мышка *действительно* хочет показать себя ценным охотником в глазах руководства. С тех пор, как её турнули из армии после сфабрикованного (по её словам) обвинения в психической неустойчивости, она сделала всё, что в её силах, чтобы доказать свою ценность для Опергруппы. К сожалению, она так часто пытается проявить свою опытность, что с трудом принимает новые знания, плохо сходится с представителями ячейки, а потому сама замедляет своё продвижение к мечте стать охотником.

Мышка всё время готова спорить, отличается редкой самоуверенностью и говорит исключительно громко. Ей всегда кажется, что у неё есть “идея получше”, чем та, которую выдвигают официальные лица, и порой складывается впечатление, что она действительно верит, будто способна заслужить их уважение, постоянно выпячивая свой интеллект и приводя аргументы против их планов. Она хорошо подкована в военной истории и тактике, а потому многие из её планов действительно могут сработать, однако метод, которым она доносит подобную информацию, неопишимо затрудняет для окружающих задачу по трезвому взвешиванию всех за и против.

Марси “Мышка” Дэннер

Профессия: Солдат

Организация: Опергруппа: Валькирия

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 2, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование 2 (военная история), Расследование 1, Медицина 2 (сортировка раненых), Политика 1, Оккультизм 1

Физические Навыки: Атлетика 3 (бег), Рукопашный бой 3, Вождение 1, Огнестрельное оружие 3 (снайперская винтовка), Скрытность 2, Выживание 2, Холодное оружие 3 (нож)

Социальные Навыки: Запугивание 3, Коммуникабельность 1, Знание улиц 2, Обман 2

Преимущества: Чувство опасности, Амбидекстрия, Уклонение в рукопашной бою, Обезоруживание, Стремительные рефлексy 2, Быстрый бег, Неутомимость 3, Мгновенное выхватывание

Воля: 5

Нравственность: 6

Добродетель: Стойкость

Порок: Гордыня

Инициатива: 7

Защита: 2

Скорость: 13

Здоровье: 8

Оружие/атака

Тип	Урон	Диапазон	Бросок	Особенности
Нож	1(Л)	отсутствует	7	отсутствуют
Винтовка	5(Л)	200/400/800	13	снaйп. прицел

Первый ярус

Охотники первого яруса не работают ни на одну из полноценных охотничьих организаций (в сущности, они вряд ли будут вообще знать об их существовании). Они могут не знать и того, что в их городе существуют другие ячейки охотников, полагая, что они стали единственной свечой, освещающей окружающую темноту. Это приводит к формированию постоянного настроения “мы против них”, где под местоимением “они” следует понимать любого индивида или даже создание, не являющееся частью нормального человеческого коллектива. Таким образом, когда пути такой ячейки пересекаются с путями другой (потенциально более организованной) ячейки охотников, она вполне может отреагировать на их появление с неприкрытой враждебностью вместо желания объединиться.

Тай Мастерсон

Реплика: “Большинство людей – неразумные овцы. Они слишком невежественны, чтобы понять, сколько волков окружают их в темноте. Именно поэтому в дело вступают Сторожевые псы вроде нас с тобой”.

Описание: Тай Мастерсон отсидел тяжёлые 10 лет за убийство человека, который никогда не умирал. Его падение началось с того момента, когда знакомый, задолжавший ему круглую сумму, пропал без вести после ожесточённого спора с Мастерсоном – спора, который, к несчастью, был засвидетельствован друзьями этого человека. Беглого взгляда на прежние обвинения Тая по делам о наркотиках, нападениях и карманной краже хватило, чтобы убедить судей в том, что даже если бы он и не убивал пропавшего человека, решение отправить его за решётку сделает одолжение всей общественности.

Десять лет, проведённые в тюрьме за преступление, которого он не совершал, только укрепили Тая в стремлении выяснить, что на самом деле произошло с тем парнем. Он начал своё расследование в первый день после освобождения и не позволял себе сдаваться до тех пор, пока не оказался лицом к лицу... нет, не с убийцей этого человека, а с ним самим. Ошеломлённый, Тай обнаружил, что предполагаемая “жертва” фальсифицировала собственную смерть для того, чтобы очистить себе путь к новой жизни в качестве монстра. Справедливое негодование Тая, подстёгиваемое воспоминаниями о десятилетии, проведённом в аду, в который его отправили из-за чужого желания порвать со своей

прежней жизнью, стало искрой, которую он просто *должен был* сосредоточить на возвращении к подлинной жизни. Именно эта искра позволила ему окончательно разобраться со своей “жертвой”, что быстро заставило мелкого преступника встать на новый путь – путь охотника.

Так он стал лидером Сторожевых псов – банды мотоциклистов, которая состоит в основном из тех, кто мотал срок вместе с ним. Банда просуществовала уже несколько лет, и теперь, приглашая в ряды своей группы всех, кто кажется достаточно приспособленным для поиска истины, недоступной разуму большинства людей, Тай направил байки Сторожевых псов вперёд по дороге Бдения, постепенно преобразуя банду мотоциклистов в умелую и решительную ячейку охотников.

Внешность: Тая – как и других представителей его банды – трудно выделить из толпы других мотоциклистов, которые время от времени собираются в местном баре. Он гладко выбрит и лыс, хотя остальная часть Псов носят стрижки от “ёжика” до “конского хвоста” (и всего, что лежит в промежутке). Стандартная униформа Псов состоит из джинсов, иногда укреплённых кожаными ремнями, а также кожаных сапог со стальным носом, футболок (с различными сообщениями, большинство из которых не несут особого смысла) и джинсовых (или снова кожаных) жилетов и жакетов. Их одежда практична и утилитарна. Она не только служит им постоянным слоем лёгкой брони, смягчая физические повреждения, но и несёт в себе сообщение “мы – банда мотоциклистов”, которая способна отпугнуть многих – за исключением самых решительных – противников. А это позволяет им более полно сосредоточиться на охоте, не пачкая руки о “мелких сошек”.

Использование в игре: Тай, как и остальная часть Сторожевых псов, отличается территориальным характером. Вместе со своей группой он защищает родной квартал и окружающие дороги от сверхъестественных или даже вполне человеческих хищников. Тай склонен воспринимать любое вторжение на свою территорию как личное оскорбление и рассматривает любых чудовищ (сверхъестественных, смертных или даже следующих по той же дороге Бдения, что и он, однако *отказывающихся* признавать его власть) как угрозу своей деятельности. Хотя большинство нормальных людей, проживающих в этой области, сами видят в его банде живую угрозу или, как минимум, источник величайшего дискомфорта, Сторожевые псы избегают причинения вреда или особых неудобств местным жителям, если только это не становится необходимой жертвой в угоду охоте. Тай знает об оккультизме совсем немного (а по большому счёту, единственное, что он знает наверняка – это то обстоятельство, что в мире существуют создания, в которых не верит большинство обычных людей). Тем не менее, он знает, что человечеству нужны те, кто сможет защитить его от угроз, о которых само человечество даже не подозревает. Он и его Сторожевые псы обеспечивают такую защиту, даже если это означает спасение тех, кто рассматривает их самих как угрозу собственному благополучию.

Тай Мастерсон

Профессия: Преступник

Организация: отсутствует

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Ремесло (починка и конструирование мотоциклов) 3, Расследование 1, Оккультизм 1

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 3, Вождение (мотоциклы) 3, Огнестрельное оружие 2, Кража 1, Скрытность 1, Выживание 1, Холодное оружие (цепь) 3

Социальные Навыки: Запугивание (подчёркивание своего авторитета) 4, Убеждение (угрозы) 2, Знание улиц 4, Обман 1

Преимущества: Контакты (банды мотоциклистов) 1, Конспиративная квартира (Размер 1, Тайники 2), Профессиональная подготовка 1

Воля: 5

Нравственность: 4

Добродетель: Справедливость

Порок: Гордыня

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 11

Здоровье: 9

Оружие/атака

Тип	Урон	Диапазон	Бросок	Особенности
Цепь	2(Т)	отсутствует	9	отсутствуют
Револьвер	1(Л)	20/40/80	5	отсутствуют
Броня: 1				

Второй ярус

Группы второго яруса представляют собой организации, которые сохраняют небольшой размер и локальный характер деятельности, однако уже способны предоставить своим участникам неоценимую поддержку на пути Бдения. В отличие от независимых ячеек, коллективы охотников, принадлежащих ко второму организационному ярусу, знают, что за пределами их собственной группы всегда есть “резервный состав”, к помощи которого можно будет прибегнуть в критической ситуации. К сожалению, это не всегда означает, что охотники имеют представление о существовании других организаций или что они знают о точном местонахождении и характере деятельности других ячеек даже в пределах собственной организации.

Анджелина “Ангел правды” Родригес

Реплика: “И снова с вами на связи Ангел правды с еженедельной дозой реальности. Не спускайте глаз с экрана, друзья – этот клип вы просто не можете пропустить. Он называется “Гигантский человек-ящер против суперсолдата”. Настоящая ли это запись? Позволю вам решать самостоятельно”.

Описание: Начиная со средней школы, Анджелина (или просто “Лина”) знала, чем она собирается заниматься в жизни. Она возглавила школьную газету, затем ежегодник, а к четвёртому году обучения интернировала на городской станции новостей. Жизнь Лины приняла неожиданный оборот, когда репортёр, у которого она обучалась, сказал ей, что отправляется на секретное назначение. Репортер думал, что ему предстоит расследовать ситуацию с новым наркотиком, о существовании которого он услышал от местных детей. Свою ошибку он осознал только тогда, когда наткнулся на сверхъестественное существо, которое кормило зачарованных им детей своей проклятой кровью. На следующий день репортёра нашли мёртвым в его квартире. Коронер решил, что это было самоубийство посредством передозировки неидентифицируемого препарата, но Лина знала, что смерть наставника имеет какое-то отношение к его загадочной истории. Ей удалось достать видео, которое он отснял при выполнении своего задания, и увидела достаточно, чтобы понять, почему он лишился жизни. Опасаясь стать следующей в очереди жертв, Лина настроила “переключатель покойника”, который отправил бы видео в Интернет (и, вероятно, сделал бы его самым популярным видеоклипком в мире), если бы она не ввела пароль следующим утром. Она продолжала жить нормальной жизнью, интернируя на станции новостей, но постоянно поглядывала за плечо, хорошо понимая, что существо, которое убило ее наставника, очень скоро явится к ней для того, чтобы закончить работу. Своими свежееоткрывшимися глазами она увидела, что в мире существует гораздо больше

событий, которых среднестатистический зритель просто не удостоивал внимания, а потому в кратчайшие сроки в её коллекции появились и другие загадочные видеозаписи.

Каким-то образом Сеть Зеро получила доступ к закрытой базе данных Лины и, признав в ней потенциального новичка, связалась с ней. Как только они убедили её, что не связаны с тварью, кормящей детей собственной кровью, они поощрили её на редактирование ленты с тем, чтобы устранить свидетельства о её собственной личности и обнародовать видео. С помощью организации она создала себе новую личность, “Ангела правды”, после чего начала не только размещать свои видео в Интернете, но и распространять работы других сотрудников Сети Зеро. Большинство зрителей полагают, что просто смотрят таблоид создателей спецэффектов, однако некоторые, включая обширную аудиторию настоящих охотников, знают, что видят реальные, неподдельные записи происходящего в этом мире.

Внешность: Лина имеет латиноамериканское происхождение, что выдаёт кожа теплых оттенков и тёмные волосы. Она отличается невысоким ростом, однако отказывается носить каблуки, чтобы восполнить его нехватку. Долгие часы, проведённые за компьютером, и привычка перекусывать фаст-фудом сделали её некогда соблазнительную форму скорее “пухлой, но привлекательной”, хотя врождённая энергичность позволяет ей отвлечь окружающих от этого лёгкого недостатка.

Во время работы она отбрасывает густые, вьющиеся волосы назад и пользуется обильной, тщательно нанесённой косметикой, а также одеждой, которая наилучшим образом подходит окружающей среде, в которой ей предстоит работать. К ней уже несколько раз обращались с просьбой заменить девушку, ведущую программу с прогнозом погоды, а потому она всё время ожидает возможности раскопать взрывной материал и всегда носит камеру с собой.

Хотя она уже несколько лет ведёт трансляцию по Интернету как “Ангел правды”, только её голос (намеренно лишённый всякого латиноамериканского акцента) связан с видеоклипами. Когда Анджелина выходит на “разведку” для своей Сети, она собирает волосы в пучок и избегает использования косметики.

Использование в игре: Лину трудно назвать пацифистом, однако она никогда не была и борцом. Если не говорить о способности оказать нападающему хоть какой-то отпор, присущей любому среднестатистическому человеку, она совершенно не приспособлена к настоящей борьбе, что и является одной из многих причин, по которым она старается избегать участия в боевых действиях.

Своим настоящим другом она всегда считала телефотографические линзы. Как Лина она всё ещё надеется получить работу полноценного репортера или даже телеведущего (хотя для этого ей, по всему видимости, необходимо закончить интернатуру). Но она знает, что случаи, которые она расследует для Сети Зеро, вызовут только смех у её работодателей, а потому разумно соблюдает чёткую грань между обеими сферами деятельности. Она всегда знала, что еёжизненная роль заключается в поиске и распространении истины, и она продолжает делать это изо дня в день – как Ангел правды.

К сожалению для других охотников, она не видит никакой разницы между “настоящими монстрами” и другими охотничьими ячейками, особенно теми, которые демонстрируют нечеловеческие способности. Она с одинаковым энтузиазмом раскрывает людям глаза как на существование оборотней, вампиров и других монстров, так и на тайную деятельность необычных оперативных групп, к восхищению зрителей и огорчению других охотников, обнаруживших свои лица на видеозаписях.

Анджелина “Ангел правды” Родригес

Профессия: Журналист

Организация: Сеть Зеро

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 3, Самообладание 3
Ментальные Навыки: Образование 1, Компьютер 3, Расследование (тайная съёмка) 4, Оккультизм 2, Политика 1
Физические Навыки: Вождение 2, Кража 1, Скрытность (выслеживание) 3, Выживание 1
Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия (ведение видеоблога) 4, Убеждение 3, Коммуникабельность 3, Знание улиц 2, Обман (чужая личность) 3
Преимущества: Чувство опасности, Эйдетическая память, Язык 3 (испанский), Профессиональная подготовка 2 (блоггер), Известность 1 (как Ангел правды), Наставник 2 (Редактор газеты), Статус (Сеть Зеро) 2
Воля: 6
Нравственность: 7
Добродетель: Благоразумие
Порок: Похоть
Инициатива: 5
Защита: 2
Скорость: 9
Здоровье: 7

Третий ярус

Охотники, состоящие в организациях третьего яруса, обладают неоценимым преимуществом в лице крупномасштабной сети сотрудников, которые находятся в их абсолютном распоряжении. Информация, которую могут предоставить эти агенты, позволяет “большим шишкам” направлять охотников на достижение их собственных целей, не прекращая при этом следить за местоположением и деятельностью всех представителей организации. К несчастью для тех, кто достиг этого организационного яруса, разведданные редко оказываются в открытом доступе для всех членов группы. Как правило, даже самые ценные сведения проходят через длинную цепь инстанций, что часто оставляет ячейку в том же блаженном неведении относительно подлинного положения дел, в котором охотники находились, когда была частью первого и второго ярусов.

Мало того, что различные организации третьего яруса неохотно делятся информацией, эти группы, как правило, находятся в разногласиях друг с другом или (по крайней мере, на практике) игнорируют существование других структур, не только позволяя, но и в определённом смысле подталкивая агентов других глобальных организаций соперничать друг с другом за выполнение тех или иных задач в пределах отдельно взятой местности.

Отец Василий Горан

Реплика: “*Не все, кто обращается против наших врагов с мечом, находятся на нашей стороне. Дьявол скрывается под множеством разных обликов*”.

Описание: Ещё мальчишкой Василий Горан терзался видениями и кошмарами, открывавшими его глазам видения адских зверей и созданий, которые могли навечно проклясть человека одним лишь прикосновением. В каждом из подобных видений он боролся с чудовищами, и в каждом – проигрывал эту схватку. Он пробуждался с криком каждую ночь в течение многих недель, которые превратились в месяцы, которые превратились в годы. Грёзы исчезли только когда он стал старше, однако именно они стали причиной его решения поступить в семинарию и в конечном счёте стать католическим священником. К несчастью, хотя сам ректор, епископ и сокурсники полагали, что им довелось увидеть одного из самых набожных мужчин, которых они вообще могли встретить на этой земле, Горан знал, что это не так. Видения возвратились, и Горан воспринял их в качестве предупреждения о его дурном происхождении, которое поджидало удобной минуты, когда он ослабит бдительности и его наследие сможет завладеть его чистой душой. Постоянное стремление избежать совершения каких бы то ни

было грехов (и сохранить в тайне те, которые он всё-таки совершил, чтобы другие не узнали о его слабости) наложило свой негативный след на разум священника, а потому, после очередной бессонной ночи, он признался в своих страхах епископу. К сожалению для Горана, его духовный наставник оказался даже менее набожным человеком, чем Горан считал сам себя. Епископ назначил ему епитимию глубоко порочной природы, и когда Горан отказался участвовать в подобной гнусности, тот использовал своё политическое влияние в церковных кругах, чтобы очернить Горана и лишить его духовного сана по сфабрикованным обвинениям. Горан был вынужден дать формальное объяснение не только отказу выполнять непристойные требования епископа, но и природе своих видений, которые подтолкнули его к той исповеди. Когда молва о видениях Горана достигла Маллеус Малефикарум, организация разыскала бывшего священника и пригласила его в свои ряды.

Внешность: Отец Горан решительный и строгий человек с коротко постриженными седыми волосами и толстыми бровями, которые оттеняют жгучую пронизательность его серых глаз. Его отличает подчёркнуто прямая осанка, а манеры носят медленный и вдумчивый характер. Когда он говорит, его голос может быть мягким и умоляющим, а может приобрести нотки ревушего гнева.

Начиная с присоединения к Теневой пастве, Отец Горан принял все атрибуты, которые лишение духовного сана вынудило его отложить. Хотя формально он не был принят Католической церковью, он чувствует, что его роль в Молоте ведьм обеспечивает его более прямой связью с Богом, нежели та, которую предлагали ему носители официальных церковных званий. Как охотник он понимает, что был не только принят, но принят на служение Богу и его воле, а потому чувствует за собой право носить церковные одеяния. Когда он не участвует непосредственно в охоте, он отдаёт предпочтение безупречному чёрному костюму и рубашке с пасторским воротником. Во время охоты он надевает полное одеяние католического священника, от белого льняного стихаря и плетёного пояса до кроваво-красной ризы (плаща) и епитрахиль.

Использование в игре: В арсенале своей структуры Отец Горан стал одним из самых мощных орудий. Это фанатик, который не только верит, что выполняет волю самого Господа, но и действительно способен творить чудеса, придающие определённого веса его словам. Он не терпит греха ни в себе, ни в других, хотя вера в божественный статус Бдения оправдывает в его глазах даже убийства и регулярные кражи. Горан старается даровать каждой из своих жертв возможность раскаяться и признаться в своих грехах прежде, чем он отправит их на встречу с Создателем. Хотя формально он не состоит ни в одной ячейке охотников, Горана часто просят помочь менее опытным представителям организации одолеть противников, подступить к которым без его уникальных навыков было бы трудной задачей. Как правило, такими врагами становятся демоны, падшие ангелы, злобные духи, призраки, неупокоенные мертвецы или просто бездушные изверги из числа самих смертных, которые полагают, что они могут безнаказанно действовать на территории Божьих воинов (как это происходит в случае с проклятыми представителями Люцифуга, дилетантами из Эшвудского аббатства и последователями любых других охотничьих групп, отказывающихся выполнять волю Творца).

Отец Василий Горан

Профессия: Религиозный лидер

Организация: Маллеус Малефикарум

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 2, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 2, Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование 3 (католицизм), Расследование 3, Оккультизм 4 (демоны), Политика 2

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 2 (захват), Вождение 1, Скрытность 2, Холодное оружие 2

Социальные Навыки: Эмпатия 4, Экспрессия 2, Запугивание 3, Убеждение 4 (обращение в веру), Коммуникабельность 2, Знание улиц 1, Обман 1

Преимущества: Благословение 4 (Подлинное зрение святого Авеля, Благословение Пречистой Девы, Vade Retro Satana, Благословение пастыря, Бальзам Святого Рафаила⁴, Броня святого Мартина, Ладони святого Луки), Стремительные рефлексy, Статус в Маллеус Малефикарум 4, Потустороннее чувство

Воля: 9

Нравственность: 5

Добродетель: Вера

Порок: Гнев

Инициатива: 8

Защита: 2

Скорость: 11

Здоровье: 8

Оружие/атака

Тип	Урон	Диапазон	Бросок	Особенности
Револьвер	1(Л)	20/40/80	6	отсутствуют

Изгон

Хотя “летальный исход” всегда фигурирует на одной из первых позиций в списке опасностей, поджидающих охотника на дороге Бдения, путь во тьму далеко не для всех заканчивается смертью. Некоторые сбегают от Бдения и пытаются найти себе нишу вдали от борьбы и чудовищ. К несчастью для большинства из них, мир полон монстров, и даже если их собственная организация готова освободить изнурённых охотников от обязанностей, мало кто среди их противников соглашается играть по правилам.

Многие охотники утверждают, что “уход в отставку” со стороны охотника, павшего духом, мало чем отличается от попытки самоубийства. Некоторые рассматривают отказ от охоты как предательство, называя тех, кто сошёл с пути Бдения, слабаками, неспособными справиться со своими переживаниями. Другие считают их самыми настоящими предателями, потому что они повернулись спиной к своим братьям и простым людям, полагавшимся на их помощь в войне с бесконечной тьмой, хотя отступники прекрасно знали о существовании этой вечной борьбы.

Дукен “Дюк” Мэловеш

Реплика: “Я этим больше не занимаюсь. Не просите меня ни о чём, потому что ответ вам вряд ли понравится”.

Описание: Дюк присоединился к вооружённым силам в возрасте 17 лет и служил в Корпусе морской пехоты как во время Корейской войны, так и во время Вьетнамского “конфликта”. Он выделился на поле боя как опытный командир и неоднократно воевал на фронте, получая одно повышение за другим благодаря своей храбрости, лидерским качествам и успешному выполнению боевых миссий. К несчастью, даже на гражданке он не мог избежать конфликтов. Более того, каждый раз, возвращаясь домой, он начинал скучать, не зная, как жить без врагов, постоянно прячущихся поблизости. Поэтому он стал ввязываться в драки и конфликтовать с военной полицией – к ужасу своей любимой жены, Джери, которая начала бояться времён, когда вооружённые силы распускали сотрудников по домам, не располагая конфликтами, над решением которых её муж и другие солдаты могли бы напряжённо трудиться.

⁴Несмотря на упоминание этого ритуала, его описание в книге отсутствует.

К концу своей военной карьеры Дюк несколько раз достиг звания Мастера-сержанта, а по выходу на пенсию получил предложение вступить в Опергруппу: Валькирия, руководство которой почувствовало, что может предложить ему участие в бесконечном конфликте. Дюк сказал Джери, что будет работать на тайную правительственную группу (что в определённом смысле не расходилось с истинным положением дел), и первые несколько лет казалось, что Опергруппа стала настоящим подарком для их семьи. Работа позволяла Дюку напряжённо трудиться, чувствовать востребованность своих талантов... и при этом избегать неприятностей. Однако по мере того, как шли годы, Джери всё с большей отчётливостью понимала, что с этой “оперативной группой” что-то не так. Поскольку охота имела свои негативные последствия для физического и эмоционального состояния Дюка, Джери всё острее чувствовала растущий барьер между ней и супругом – не в последнюю очередь из-за стремительно увядающей Нравственности её мужа. Бдение поглотило Дюка настолько, что он уже не замечал изменений, происходящих в семье, цепляясь за воспоминания об отношениях с женой, какими они были раньше.

Через двенадцать лет напряжённой работы что-то пошло не так. И это изменение Дюк уже просто не смог проигнорировать. В официальных отчётах до сих пор значится, что это была проваленная операция и что объект охоты проследил за Дюком до его дома – откуда и узнал о существовании Джери. Однако члены ячейки самого Дюка давно заметили, сколь отрешённым этот солдат стал в последние месяцы перед её смертью, и некоторые до сих пор задаются вопросом, действительно ли *чужак* забрал жизнь этой женщины.

Хотя официально он вышел в отставку из Опергруппы лишь через несколько месяцев после события, Бдение Дюка закончилось в тот день, когда он проснулся и обнаружил расчленённое тело Джери в постели рядом с собой. С тех пор он стал ждать, пока враг не вернётся к нему в попытке закончить начатое, однако сегодня стукнуло уже 15 мучительно долгих лет, а Дюк всё ещё жив.

Внешность: Стройная, удивительно тонкая фигура Дюка заплатила свою жестокую цену за долгие десятилетия службы в различных воинских частях. Он уже далек не так силён, быстр и гибок, как в прежние годы, но целая жизнь, проведённая в боевой готовности, позволяет ему даже сейчас играючи справиться с молодыми “панками”, с которыми он сталкивается время от времени. Его тело травмировано и изношено, словно древняя винтовка. Однако, как и старинное оружие, за которым всё ещё исправно ухаживают, он способен бороться на равных со многими из своих противников. Дюк по-прежнему предпочитает высокую, жестковатую причёску в стиле “ёжик”, которую он носил на протяжении всей военной карьеры. Его кожа покрыта морщинами и веснушками – признаком долгих десятилетий, проведённых в суровых погодных условиях. В тех местах, на которые климат не мог заметно повлиять, она остаётся белой, как мясо рыбы. У него всё те же пронизательные глаза, какими он отличался и в молодости, и он смотрит на мир поверх носа, похожего на орлиный клюв, которому он раньше приписывал способность “чувять приближение неприятностей”. Оба плеча отмечены постепенно стирающимися фиолетово-синими татуировками, изображающими орла, земной шар и якорь Корпуса на правом плече, а также женщину во фривольном одеянии (довольно скромном по сегодняшним меркам) на левом.

Использование в игре: После смерти жены Дюк оставил деятельность Опергруппы, однако он всё ещё живёт в крошечном городе и небольшом доме, в котором они с Джери решили уединиться после того, как он вышел из Корпуса морской пехоты. Тем, кто понятия не имеет о его прошлом, Дюк кажется просто очередным элементом городского пейзажа. Он выполняет свою ежедневную деятельность почти безотчётно, словно заведённый механизм. Каждые несколько лет кто-нибудь из Опергруппы узнаёт о его существовании и разыскивает его для того, чтобы “подбросить разовую работёнку”. Его ответы всегда одинаковы. Он завязал с охотой. Он оставил убийства и смерть позади. К

сожалению для Дюка, вместе с ними он похоронил и все удовольствия, оставив позади саму жизнь.

За эти годы подорванная Нравственность Дюка медленно возвращалась к нормальному уровню. Он восстановил большую часть своего психического здоровья, и возможно, что персонажи, решившие отыскать его, чтобы спросить совета, смогут получить от него определённую информацию или выучить пару полезных уроков, хотя для того, чтобы подтолкнуть его к настоящим действиям, им потребуется что-нибудь по-настоящему значимое (как, например, наличие данных о личности и местонахождения убийцы его жены).

Дукен “Дюк” Мэловеш

Профессия: Солдат

Организация: отсутствует (ранее Опергруппа: Валькирия)

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование 4 (полевая тактика), Ремесло 2 (импровизированные ловушки), Расследование 3, Медицина 3 (полевая медицинская сортировка), Окультизм 5 (социальная динамика монстров), Политика 3 (американские вооружённые силы)

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 2, Огнестрельное оружие 4 (винтовка), Скрытность 2, Выживание 3, Холодное оружие 3 (нож)

Социальные Навыки: Запугивание 2, Убеждение 2 (приказы), Обман 2

Преимущества: Контакты (Опергруппа: Валькирия) 1, Стремительные рефлексy 2, Мгновенное выхватывание, Потустороннее чувство

Воля: 7

Нравственность: 5

Добродетель: Благоразумие

Порок: Лень

Инициатива: 9

Защита: 3

Скорость: 12

Здоровье: 7

Оружие/атака

Тип	Урон	Диапазон	Бросок	Особенности
Винтовка	5(Л)	200/400/800	13	отсутствуют

Отрёкшиеся

Охота требует сосредоточения и решительности. Иногда – особенно в случаях с теми охотниками, которые принадлежат тем или иным организациям второго или третьего яруса, – происходит нечто такое, что заставляет охотника усомниться в необходимости Бдения. Возможно, его начинает тянуть совсем в другом направлении, или он утрачивает веру в победу, или кто-нибудь (или что-нибудь) оказывает на него такое влияние, что он оказывается просто вынужден свернуть с ранее выбранного пути. Вне зависимости от конкретной причины отказа, такие охотники прекращают работать с бывшими участниками своей ячейки и выходят из-под контроля своего руководства. Некоторые просто отказываются от продолжения охоты (как в случае с Дюком Мэловешем), в то время как некоторые просто обнаруживают, что объектом их Бдения становятся новые или, по меньшей мере, дополнительные цели.

Некоторые команды охотников порывают со своим образом жизни, уходя в самовольную отлучку, пропадая без вести или даже подстраивая свои смерти для обмана собственных ячеек и/или организаций. Другие продолжают вести двойную жизнь,

поддерживая своих соседей по ячейке и вместе с тем принимая участия в других “проектах”, о которых их коллектив ничего не знает.

Себастьян Рэдклифф

Реплика: *“Раньше я не верил в любовь с первого взгляда. А потом я встретил её”.*

Описание: Магистерской диссертации Себастьяна по вавилонским диалектам было достаточно, чтобы привлечь к нему внимание Эгис Кай Дору. После короткого периода обучения он присоединился к ячейке, исследовавшей сообщество ликантропов, специализируясь на их ритуалах и языке. Это была захватывающая работа. За несколько лет (при вынужденной помощи нескольких пленников из числа самих оборотней) ячейка пришла к выводу, что она всё сильнее приближается к расшифровке загадочного языка, которым ликантропы пользуются для общения в собственных кругах и на тайных церемониях.

Для того, чтобы помочь продвижению их работы, руководители местной ячейки выдали Себастьяну Реликвию – очки, позволяющие читать быстрее, сохранять больше прочитанной информации в памяти и делать выводы с большей точностью. К сожалению для Себастьяна, вскоре после того, как он начал использовать эту Реликвию, бывший владелец очков проснулся от столетнего сна и отправился на поиск своей украденной собственности.

Ни один из уроков, полученных Себастьяном в работе с вервольфами и их прямолинейными методами противостояния, не подготовил его к едва заметному манипулированию Лизебет. Уже очень скоро он оказался под её абсолютным контролем. Он сообщал ей не только о собственных действиях, но и о планах своей ячейки и целях оборотней, а также обо всём, что он знал о других ячейках Эгис Кай Дору. Контроль Лизебет над Себастьяном настолько его охватил, что он даже не понимал своего рабского положения. Он считал, что влюбился в прекрасную девушку, увлекающуюся готической субкультурой и искренне заботящуюся о нём самом, проявляя искренний (если даже порой и наивный) интерес к его исследованиям и работе.

Внешность: В свои двадцать с небольшим Себастьян весит немного сверх нормы. Он потратил всю свою жизнь на образование, а потому мало двигается, если только не говорить об освоении обязательных навыков самообороны, которые преподаёт своим членам организация. У него хорошее зрение, хотя за работой он постоянно носит свои магические очки. Он предпочитает носить джинсы и рубашку с пуговицами, выбирая размеры побольше, чтобы скрыть свою “запасную шину” на месте живота.

Начиная со встречи с Лизебет, он стал уделять больше внимания своей внешности, постриг неопрятные волосы и приучил себя проверять перед выходом из дома, чистая ли у него рубашка и парные ли он одел носки. Он действительно старается понравиться ей, однако ему так мало известно о моде.

Использование в игре: Себастьян понятия не имеет, что он находится под абсолютным контролем Лизебет. Она применила все свои вампирические способности и сверхъестественную волю к тому, чтобы устранить любые проблемы и противоречия, которые могли зародиться в его голове.

Он добросовестно выполняет свою работу для Эгис Кай Дору, а в свободное время помогает ей с “домашними заданиями” (при первой встрече он посчитал её студенткой колледжа, которая просто искала более опытного исследователя, а потому она решила использовать это заблуждение в своих целях). Хотя он всецело хранит лояльность своему коллективу, он продолжает невольно играть роль шпиона Лизебет, предоставляя ей любую информацию, в которой она нуждается. Лизебет позволила ему оставить магические очки, зная, что в его руках они могут стать более полезным инструментом, чем если бы она сама пыталась ими воспользоваться.

Реликвия: Линзы Киркстеда (•)

Напоминающие пару линз, скреплённых стержнем, Линзы Киркстеда могут служить отличным примером интеграции ранних технологий в защитные очки, обладающие сверхъестественными особенностями. Создание Реликвии традиционно приписывается некоему Генри из Киркстеда, английскому библиотекарю четырнадцатого столетия. Эти бронзово-кварцевые линзы несколько не улучшают зрения своего носителя (в сущности, они даже затевают всё, что находится за пределом их фокуса). Тем не менее, они значительно способствуют исследовательским способностям своего владельца.

Эффект: Всякий, кто надевает очки и вкладывает очко Воли для сосредоточения на своей работе, получает +2 дополнительных дайса к любым проверкам исследований до окончания сцены. Аналогичным образом, скорость чтения (и понимания) текста удваивается, сокращая наполовину период времени, требуемый для любого продолжительного действия, связанного с исследованиями (см. “Расследование” на стр. 55-56 книги **World of Darkness Rulebook**). И наконец, любые задачи, связанные с запоминанием материала, прочитанного в течение сцены после активации Реликвии, получают аналогичный бонус +2 (см. “Заучивание и запоминание” на стр. 44-45 книги **World of Darkness Rulebook**). К сожалению для исследователей, у использования Линз есть и свои недостатки. Персонаж, надевающий очки (даже не обязательно активируя их), получает штраф -2 на попытки совершить действия, предполагающие зрительную фокусировку на чём-либо, кроме чтения с близкого расстояния. Кроме того, если противник пытается застать его врасплох, персонаж получает штраф -4 на встречный бросок.

Себастьян Рэдклифф

Профессия: Академик

Организация: Эгис Кай Дору

Ментальные Атрибуты: Интеллект 5, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 3, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Образование 5 (лингвистика), Компьютер 3, Расследование 4 (исследование), Оккультизм 3 (ликантропы), Политика 2, Наука 2 (биология ликантропов)

Физические Навыки: Атлетика 1, Рукопашный бой 1 (самооборона), Вождение 1, Кража 1, Скрытность 1, Выживание (городские условия) 1

Социальные Навыки: Эмпатия 1, Экспрессия 3 (схоластические документы), Убеждение 1, Коммуникабельность 1, Обман 1

Преимущества: Контакты (университет), Эйдетическая память, Энциклопедические знания, Профессиональная подготовка 3, Реликвия 1 (см. описание Линз Киркстеда), Статус (Эгис Кай Дору) 3

Воля: 7

Нравственность: 6

Добродетель: Надежда

Порок: Лень

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 9

Здоровье: 7

Падшие

Бдение часто подталкивает человека к совершению действий, которые не предназначались для простых смертных. Умственно, эмоционально, физически и нравственно охота налагает тяжёлый отпечаток на личность любого охотника. Некоторые справляются с этим лучше, чем другие. Одним из ключевых преимуществ

принадлежности к полноценной ячейке является общество других людей, способных заметить растущую отрешённость своего друга и поддержать охотника прежде, чем тот полностью выскользнет из общества смертных, погрузившись в пучину нравственного вырождения. К сожалению, не каждому охотнику хватает поддержки своих товарищей, когда настанет роковой момент. В таких ситуациях чёткая грань между охотником и чудовищем стирается, и никому уже не удаётся вернуть подобного человека назад, под сияние дневного света.

Серена, Сирена

Реплика: *“Тише, плакать не надо... не бойся, это будет не больно”.*

Описание: Первые тридцать лет своей жизни Серена провела словно в сказке. Она вышла замуж за парня, в которого влюбилась ещё в школе, и поступила на курсы детской психологии. По окончании института она купила дом на окраине, завела собаку и родила двух прекрасных детей. Муж даже уволился для того, чтобы остаться дома с детьми, в то время как она начинала свою частную практику. Всё шло прекрасно до того дня, когда в списке её клиентов появился Билли.

Семью Билли жестоко убил неизвестный, который чудесным образом оставил семилетнего мальчика целым и невредимым. По мере того как Серена расспрашивала ребёнка, он приобретал всё большую раздражительность и начинал отвечать ей голосом, который был значительно старше, чем его собственный. На его коже появлялись глубокие отметины, лишённые всякого материального источника, а когда в один из таких моментов Серена позвала ассистента, мальчик прыгнул на неё, погрузив ногти и зубы в её плечо, а затем потеряв сознание. В шоке она вернула мальчика обратно сотрудникам системы надзора и рекомендовала следить за его умственным развитием.

Вечером того же дня, когда Серена просматривала видеозаписи консультаций у себя дома, что-то напало на неё сзади, лишив сознания. Она проснулась от звуков колдовских песнопений и опрокидываемой мебели. Когда она заставила себя спуститься вниз из своего офиса, её глазам предстала ячейка охотников, загоняющих в огненный круг создание, овладевшее сознанием Билли. К сожалению для Серены, команда Лоялистов Туле прибыла слишком поздно. Создание убило всю её семью – мужа, двоих детей и даже домашних животных, – пока они спали.

Серену забрали в местное отделение Лоялистов Туле, где её ознакомили с целями организации и предоставили ей возможность защищать других смертных от той горькой участи, как та, что постигла её семью (как и семью Билли до этого). Однако любая ячейка, в которую вступала Серена, начинала страдать от чудовищных неудач, теряя вдвое больше людей, чем другие команды организации. Серена начала верить, что проклятый укус Билли каким-то образом заразил её, а потому она притягивает несчастье к тому коллективу, в который вступает. Каждая новая потеря всё больше отравляла её существование, до тех пор, пока *все* члены её ячейки не погибли на миссии, с которой Селене удалось спастись без единой царапины. Смерть бывших товарищей оборвала последние нити её здравомыслия, и она окончательно потеряла чувство действительности. Она превратилась из охотника в монстра, искренне полагая, что стала живым предзнаменованием гибели. Она рыщет по тёмным переулкам и опасным местам своего города, забирая жизнь у тех, кого она считает недостойными этого дара – нередко без явной причины и логики (если, конечно, опираться на логику посторонних).

Внешность: Серена – гибкая и худая девушка на грани полного изнеможения. Хотя она всегда поддерживала спортивную форму, после смерти своей семьи она начала постоянно тренироваться в качестве платы за чувство вины, которое она испытывает из-за того, что осталась единственной выжившей. Она развила свои телесные возможности до практически невероятной степени, и это, наряду с полной потерей инстинкта самосохранения, делает её опасным противником в любой рукопашной схватке. Серена одевается в чёрное, коротко постригая волосы и не используя никакой косметики. Она

выбирает прагматичную одежду, сотканную таким образом, чтобы не мешать ей выполнять обязанности, возложенные Селеной на саму себя.

Использование в игре: Серена безумна. Она больше не думает о себе как о человеке, вместо этого видя в себе живое воплощение рока, столь же неизбежное, что и сама смерть. Она выполняет свою работу с чувством выполненного долга и гордости, получая немалое удовольствие от обречения своих жертв на быстрое и милосердное окончание жизни. Тем не менее, метод, который она использует для отбора жертв, остаётся тайной, на которую лишь она одна знает ответ.

В течение своего служения Лоялистам она освоила множество боевых навыков, но она также пользуется своими психологическими познаниями, предсказывая реакцию окружающих и используя это знание для того, чтобы максимально приблизить выполнение своей задачи к заранее намеченному плану. Хотя она не испытывает раскаяния из-за убийства невинных мужчин, женщин и даже детей, она предпочитает не обворовывать своих жертв. Она живёт в заброшенных зданиях, а ест либо в благотворительных продовольственных фондах, либо на улицах, убивая животных (крыс, кошек, собак и кроликов) в пригороде. Серена забирает у каждой из жертв маленькие трофеи в качестве формы воспоминания о совершённом благе. Серёжки, локоны волос, игрушки ребёнка – каждую из таких вещей она размещает рядом с собственной коллекцией в вещевом мешке, который повсюду носит с собой.

Серена, Сирена (падший охотник)

Профессия: Бродяга

Организация: отсутствует (ранее Лоялисты Туле)

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 4, Решительность 5

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 3, Компьютер 2, Расследование 2, Медицина 5 (психология), Оккультизм 2, Наука 2

Физические Навыки: Атлетика 4 (бег), Рукопашный бой 4 (душение), Огнестрельное оружие 2, Кража 2, Скрытность 4, Выживание 3 (городская среда), Холодное оружие 4

Социальные Навыки: Эмпатия 3, Запугивание 1, Убеждение 2, Знание улиц 2, Обман 4

Преимущества: Чувство опасности, Стремительные рефлексy 2, Боевое изящество, Быстрый бег 2, Свежий старт

Воля: 8

Нравственность: 1

Добродетель: Стойкость

Порок: Гордыня

Инициатива: 10

Защита: 4

Скорость: 16

Здоровье: 9

Имитаторы

Охотникам, обладающим хоть сколько-нибудь обширными познаниями о сверхъестественном мире, известно пять общих типов так называемых Имитаторов: монстров, которых нетрудно спутать с людьми. Однако чем больше сам монстр привык к тому, что смертные не замечают его в внедрениях в их коллектив, тем вероятнее, что в какой-то момент он выделится из толпы и станет замечен тем, кто за ним наблюдает... и именно в такую минуту бдительные охотники настигнут его.

Это не означает, что подобных существ в мире больше, чем остальных видов монстров. Любому охотнику хорошо известно, что это совсем не так. Тем не менее, эти создания

носят человеческое обличье, будь оно их врождённым качеством или приобретённой мистической силой. Это свирепые волки, притворяющиеся бабушкой Красной Шапочки.

Далее в этом разделе читатель сможет найти описание Внутренней иерархии каждого из сообществ подобных монстров. Такую информацию охотники могут узнать и сами, при условии, что у них будут неограниченные ресурсы, надёжные осведомители и стремление продолжать Бдение. Иными словами, все эти данные носят противоречивый характер, а некоторые даже свидетельствуют об истинах, о которых не осведомлены сами монстры (или которые они отказываются признавать). Кроме того, в настоящем разделе содержится информация о том, как данное общество монстров можно разбить на ярусы аналогично организациям самих охотников (где первый ярус соответствует глубоко индивидуальным коллективам чудовищ, второй охватывает уже несколько городских общин, а третий распространён по множеству городов в которых обитают подобные монстры, или даже по всему миру).

Наконец, вы найдёте здесь информацию о том, как можно убить тех или иных монстров. Существует всего несколько способов уничтожить определённого монстра, которые можно назвать хоть сколько-нибудь проверенными и надёжными. Это хороший старт для охотников: смертных, которые видят смысл всей своей деятельности в истреблении монстров. Тем не менее, на практике каждая успешная группа охотников сталкивается с необходимостью разработать собственную тактику и подыскать оружие против каждого противника вместо того, чтобы полагаться на слова окружающих.

Подменыши

Она – это всё, что вам нужно для счастья. Она абсолютно безумна. Но она больше не ваша дочь.

Каждый день люди пропадают без вести. Беглецы, наркозависимые, убитые – кто угодно. Иногда они возвращаются. Родные плачут и улыбаются сквозь слёзы, а их вернувшиеся друзья и близкие проходят годы психотерапии. Счастливые истории становятся темами для обсуждения на телешоу, печальные рассказываются в вечерних новостях. Но иногда люди возвращаются домой *изменёнными*, и лишь охотники знают, кем они стали. Это подменыши: существа, которые, по словам охотников, были похищены и искажены (или одержимы) духами их страшных сказок.

Подменыши живы, как и другие смертные, и они даже похожи на окружающих, однако они давно уже перестали быть частью смертного общества. Взгляните на них краем глаза, и вы увидите рожки у них на лбу или заострённый хвост позади – великие шрамы и благословения, полученные ими от потусторонних хозяев. Подменыши – существа безумия и красоты, которые наделяют вас необычайными дарованиями и одновременно шарят рукой в вашем кармане.

У них есть свои слуги – смертные, живущие своими обычными жизнями, в то время как Подменыши проводят странные праздники и выполняют свою непостижимую работу. Кто эти существа, похищенные, изменённые и выпущенные обратно в мир, которые даже не подозревают об их присутствии? Судя по всему, они сами не до конца это понимают – и уж точно ответа на этот вопрос не может дать ни один из охотников.

Сила грёз и кошмаров

Каждый Подменыш связан с одной особой эмоцией, и он способен получать Волю благодаря проявлению этой эмоции (при условии, что “проявление” будет выражено в определённом поступке, а не простом утверждении этой эмоции). Рассказчик должен сделать бросок на Сообразительность + Решительность, чтобы увидеть, сколько очков Воли может получить монстр (один успех приносит одно очко Воли). Он может сделать это лишь один раз в день.

Кроме того, Подменыши способны вторгаться в сны простых смертных: для этого им достаточно всего лишь вложить очко Воли и прикоснуться к спящему, после чего монстр

способен сделать с грёзами спящего практически что угодно: превратить их в кошмар, наделить великим (или бессмысленным) пророчеством, передать важное сообщение, сделать сон крепче или совершить с ним что-либо ещё – фактически, всё, что вообще способен породить разум чудовища.

Наиболее распространёнными Жуткими силами этих созданий считаются Экстаз, Помешательство, Новое лицо, Странная форма и Нечестивый Атрибут (Ловкость, Манипулирование, Сообразительность), хотя этими колдовскими характеристиками их способности не ограничиваются.

Внутренняя иерархия

Хотя у Подменышей действительно есть потусторонние “хозяева”, их отношения с этими загадочными повелителями носят непостижимый характер, и большинство Подменышей вообще утверждают, что либо сбежали от таких существ, либо были освобождены ими. Как бы то ни было, если верить их описанию Истинных фей, они не кажутся теми созданиями, которые могли бы по-настоящему потерять след своих прежних служителей.

Заставьте Подменыша говорить, и всё станет ещё менее очевидным. Если Короли фей столь всемогущи, как их описывают, то зачем им похищать или отпускать кого-либо для служения в землях смертных? Действительно ли сам феномен Подменышей служит лишь маскарадом, скрывающим деятельность куда более жутких созданий? Конечно, многое из того, что они описывают, напоминает истории о людях, похищенных инопланетянами. Подменыши могут быть даже свободными агентами, выполняющими поручения для самых разных потусторонних созданий... что делает их одними из самых опасных и непредсказуемых противников, которые вообще могут встать на пути охотников.

Некоторые Подменыши сами охотятся друг на друга, в то время как некоторые собирают вокруг себя армии... однако точная информация о том, кто именно собирается занимается той или иной деятельностью в их тайном обществе, меняется от раза к разу и даже от одного предложения, вырванного из уст пленённого Подменыше, к другому. Существует вполне достоверное предположение, что Подменыши служат своим хозяевам только первой волной крупномасштабного вторжения на землю... однако знают об этом сами Подменыши или нет, сказать чрезвычайно трудно.

Даже при том, что они выглядят как обычные смертные, большинство подменышей обладают поистине необычайными характеристиками: некоторые источают мускусный запах, другие отличаются огромным ростом и жестоким нравом, подобно ограм из старых сказок, а третьи привлекают насекомых или способны вселять безумие одним взглядом пронизательных глаз. Если взглянуть на них краем глаза, становятся видны личинки, торчащие вместо глаз, покрытые мехом шеи, зелёные руки, достаточно крупные для того, чтобы обхватить голову человека пальцами и сдавить её...

На первом организационном ярусе Подменыши представляют собой достаточно редкий феномен. Само собой, они не сотрудничают с охотниками. Это либо монстры, притворяющиеся теми людьми, которыми были когда-то, либо более нравственные имитаторы человеческой деятельности, пытающиеся вернуться в человеческий коллектив, подобно призракам, которые беспрерывно стремятся закончить свои дела на земле. Тем не менее, на этом ярусе они часто ведут свою жизнь на дне общества: это преступники, наркозависимые, сумасшедшие и бездомные – или другие личности, оказавшиеся в чрезвычайно невыгодном положении.

На втором ярусе Подменыши собираются в так называемые “фригольды” – группы, созданные для защиты собственных интересов. Подменыши формируют маленькие, воинственные коллективы или бродячие стаи, похищая грёзы и мечты окружающих. Они ещё мало задумываются о создании полноценной идеологии и куда больше беспокоятся о выгоде, которую они хотят получить, или о защите от окружающих обитателей Мира Тьмы.

На третьем ярусе Подменыши вполне могут сформировать так называемые Дворы – таинственные организации, основанные на сезонах, сторонах света или временных различиях (ночь, день, фаза луны или месяц). Они служат воле непостижимых лордов из царства фей и создают небольшие королевства безумия и красоты. Эти королевства, по всей видимости, связаны с общинами фей из других городов, что позволяет им сформировать обширную иерархию... однако может ли это значить, что на Земле существует великий Король или Королева, правящая всеми Подменьшами? Что вообще может возжелать в этом мире существо подобной красоты – и подобного ужаса?

Подрезание крыльев

Подменыши выглядят как обычные люди – и умирают почти с той же лёгкостью. Тем не менее, это не означает, что довести столкновение с ними до той минуты, когда охотник сможет убить Подменьша, можно назвать хоть сколько-нибудь простой задачей. Они умны. Они коварны. Они знают, как прятаться от чужих глаз, как заключать сделки с опытными союзниками и как заставлять других вставать на их защиту. Если у Подменьшей и есть какая-то слабость, то это боязнь железа. Железо не причиняет им большего урона, чем любой другой металл, однако оно обходит Защиту и Броню (как мистическую, так и земную), которой может обладать подобное существо.

Вместе с тем, некоторые Подменыши обладают своими Напастями наподобие тех, от которых страдают демоны. Подменыши, обладающие запасом Воли от 8 до 10, получают одну Напасть (будь это Напасть долга или Напасть муки, как в случае с демонами) за каждое очко Воли выше семи (одну при 8, две при 9 и три при 10). Эти запреты часто идейно связаны с народными поверьями о феях. Один Подменьш не может вынести звука колоколов, другой обязан выполнять указания тех, кто произносит их имя наоборот, а третий не может пересечь порог двери, над которой висит железная подкова.

Дрожь

Реплика: *“Хочешь разделить со мной сигаретку и услышать захватывающую историю?”*

Описание: Дрожь заведует регистром на складе “Фуд Лайон”. Во всяком случае, так считается официально. Коллеги делают за неё почти всю работу по меньшей мере вполтину так часто, как сплетничают о ней.

Все знают, что с Дрожью что-то не так. Именно поэтому они её так и называют. Она дрожит все время, даже когда записывает, кто из ночных закупщиков сколько взял мяса. Как будто она постоянно чувствует холод, от которого неспособна избавиться, или как будто что-то невидимое продолжает щекотать заднюю часть её шеи. Возможно, всё это из-за сигарет. Некоторые из коллег думают, что она - наркоманка. Другие считают, что у неё всё в порядке с семьёй. Она не говорит об этом и всегда реагирует как-то слишком нервно, когда кто-нибудь затрагивает подобную тему хотя бы вскользь. А кому захочется расстраивать такую девушку?

Тем не менее, время от времени кто-нибудь спрашивает о её проблемах. На следующей день он не появляется на работе. В сущности, он не появляется на работе уже никогда. А если застать Дрожь врасплох, высока вероятность, что вашим глазам откроется вид девушки, курящей сигарету у морозильников с мясом до тех пор, пока окурок не обожжёт её пальцы. Она делает это просто для того, чтобы почувствовать хоть какое-нибудь тепло.

Дрожь – Камилла Люсиль Фримен – является одной из тех безвестно пропавших девочек, которых так и не удалось отыскать. В двенадцать лет её перенёс в параллельный мир ангел, созданный из сосулес и инея, и она потратила пять долгих лет, обучаясь магии у его морозных стоп и осваивая его непостижимые ритуалы. Ей это казалось сущей бессмыслицей. Каждый день ангел угрожал проломить ледяной пол под ней, чтобы замуровать её вместе с остальными, кого она видела под собой. Она видела их дыхание,

скапливающееся на белом льду. Она видела, как они что-то пишут на этом тумане. Они видела их отчаянные лица.

Однако он так этого и не сделал. Она не дала ему шанса. Однажды, на свой семнадцатый день рождения, она выхватила один из пальцев ледяного ангела и воткнула его себе в сердце. Её кровь хлынула красным, горячим, обильным потоком... Она растопила пол, заключённых и всю ледяную тюрьму, и Камилла обнаружила, что дрожит от холода неподалёку от дома.

Внешность: В определённом смысле Камилла красива – какой-то собственной, измождённой красотой. Тёмные волосы, мечтательные глаза, кожа, которая будто бы никогда не знала тепла. И она невысока ростом – какие-то пять с небольшим футов и округлости в нужных местах заставляют окружающих оборачиваться ей вслед.

Использование в игре: Дрожь по-прежнему носит сосульку у себя в сердце. Вероятно, это и есть причина, по которой она постоянно дрожит. А возможно, всё это потому, что она знает, что случается, когда она открывается окружающим. Когда кто-то спрашивает, что с ней случилось, она не может сопротивляться желанию рассказать обо всём. В такие минуты она начинает плакать горячими слезами и открывает сердце своему собеседнику, после чего тот уже не способен прекратить слушать и сам начинает чувствовать лёд в своём сердце. Возможно ли, что она сама этого хочет? Или это просто печальное условие её новой жизни?

“Дрожь”

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 3, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Ремесло 1, Расследование 2, Медицина 1, Оккультизм 1

Физические Навыки: Атлетика (бег) 3, Кража (карманные кражи) 4, Выживание 1

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия 2, Убеждение 1, Коммуникабельность 3, Знание улиц 1, Обман 1

Преимущества: Союзники (другие Подменыши) 3, Чувство опасности, Чувство направления, Быстрый бег 3

Воля: 4

Нравственность: 7

Добродетель: Надежда

Порок: Лень

Здоровье: 7

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 14

Жуткие силы: Новое лицо 2, Охотник во тьме 2, Странная форма 2 (ледяные конечности, Ловкость +3, Сила +1)

Особенность

Тук–тук: Дрожь способна использовать любую дверь для того, чтобы обеспечить своё спасение. Она просто стучит в дверь, вкладывает очко Воли и ступает через порог. Охотники могут увидеть в дверном проёме шипы или тёмный лес, однако если бросаются вслед за ней, они оказываются там, куда на самом деле ведёт эта дверь (ванная, туалет, улица или любое другое место). Однако Дрожь оказывается... где-то ещё. Она может использовать эту способность посредством стука в любую дверь, однако для этого ей необходимо хотя бы раз пройти через эту дверь нормальным образом.

Оживлённые

Некоторые попытки лучше не предпринимать. Никогда.

Вот как это происходит. Иногда грубое подобие жизни входит в полуразложившийся труп или даже создание, наспех сшитое из разрозненных частей тела, после чего монстр слезает с лабораторного стола. Вполне очевидно, что такое существо просто не может быть счастливо. Оно не знает, кто оно и откуда прибывало в этот мир; оно знает лишь то, что каким-то непостижимым образом искра жизни проникла в него, наделив его разумом, однако так и не подарив души. Это пустые телесные оболочки, неожиданно пробудившиеся к жизни и словно сошедшие со страниц романа Мэри Шелли.

Большинство имитаторов получают своё могущество из внешних источников. Вампиры крадут нашу кровь. Подменыши изменяют свой разум, блуждая по лабиринтам и райским садам – и предположительно, это те же места, из которых маги черпают силу для совершения великого зла. Однако в этом Оживлённые отличаются от них кардинальным образом. Они не нуждаются в пище – мусор и ветви деревьев вполне заменят им биг-мак. Они не чувствуют усталости, останавливаясь лишь затем, чтобы решить, куда направиться дальше.

Иными словами, они черпают свою силу внутри, и именно это делает их настолько опасными. В каждом чудовище Франкенштейна сокрыт незримый реактор ненависти и разрушения, негасимое пламя, медленно обжигающее окружающий мир. Всюду, где они ступают, эти зомби и големы вызывают природные катаклизмы и оставляют духовные шрамы.

Любой, кто смотрит на них, не может избежать чувства жалости, ненависти и гнева. Действительно ли это создание выглядит так ничтожно, что вам хочется врубить ему в лицо лезвие от лопаты? Действительно ли оно выглядит так неестественно, что единственным будущим, которое должно его ожидать, становится стол для вскрытия? Действительно ли оно выглядит так привлекательно, что вам хочется заключить его голову в объятия и свернуть шею? Оживлённые вызывают у смертных эмоции, которых не должен испытывать ни один человек. Этих созданий попросту не должно было существовать: один лишь тот факт, что эмоции смертных направлены исключительно против них, вполне доказывает истинность этого утверждения. Что ещё хуже, изредка случается так, что охотник видит, чем это создание является *на самом деле*... омертвевшая кожа, неаккуратные стежки, фарфоровое лицо... но это длится только мгновение. Знаете, чем эта ситуация отличается от других чудовищных эпизодов Бдения? Тем, что, кроме охотника, это видят и нормальные смертные.

Живительная сила

Оживлённые не обязаны искать для пропитания хоть что-нибудь конкретное, вместо этого удовлетворяясь тем, что лежит прямо перед ними (трупы животных, сбитых автомобилями, мусор, разлагающиеся листья), не страдают от заболеваний и не получают никаких штрафов от ран и усталости. Что ещё хуже, они могут излечить любые ранения посредством прикосновения к источнику электроэнергии (а потому Рассказчик может подчеркнуть эту способность, изобразив чудовище Франкенштейна, оживающее после удара молнии в плиту, на котором покоилась его туша). Одно очко повреждений от электричества излечивает один уровень тупого урона, а два очка электричества – очко летального урона. Обратите внимание, что используя электричество для исцеления, а также используя любые Жуткие силы, Оживлённые теряют иллюзию человеческого обличья и проявляют гротескные черты своего тела, открывая глазам напуганных смертных тела чудовищ, сшитых из тел покойников.

Наиболее распространёнными (но не всегда единственными) Жуткими силами считаются Гигантский размер, Странная форма, Кошмар, Щупальца и Нечестивый Атрибут (Решительность, Выносливость, Самообладание).

Внутренняя иерархия

В действительности Оживлённые представляют собой человеческие тела, возвращённые к жизни посредством одной из множества оккультных или алхимических ритуалов. Иногда жизнь в подобных созданиях вдыхают люди, обычно для восполнения потери, связанной со смертью детей или возлюбленных. В других случаях их порождают другие представители их вида, обладающие поистине одержимой страстью к созданию компаньонов и слуг.

Некоторые из них представляют собой огромных и яростных монстров, напоминающих классическое чудовище Франкенштейна. Другие похожи на странных суккубов с алебастровой плотью, почти столь же гладкой, что и кладбищенский мрамор. Довольно многие из этих искусственно созданных и оживлённых трупов ищут возможности влиться в человеческий коллектив или обрести человеческую душу (что может вызвать у охотника горькое понимание этих созданий, а может лишь подстегнуть стремление не допустить достижения их цели), однако среди них хватает и тех, кто просто живёт на границе человеческого сообщества, позволяя миру медленно разлагаться... или даже стремясь уничтожить мир, который отказывается их принимать.

Большинство Оживлённых достигают лишь первого организационного яруса, блуждая по миру в одиночестве или собирая вокруг себя временные группы, проходя по улицам бесчисленных городов подобно другим странникам и безумцам. Их цели всегда отличаются глубоко личным уровнем и болезненно соприкасаются с донкихотскими идеалами, что может сделать их любопытными антагонистами именно благодаря их желаниям.

На втором ярусе Оживлённые обретают возможность собраться в хоть сколько-нибудь большой коллектив. Они начинают придумывать собственные философии; они обмениваются письмами и оставляют на стенах городских домов небрежно написанные сообщения. Они вступают на путь, известный как “Паломничество” и подразумевающий долгое путешествие к обретению подлинной человечности или хотя бы её подобия. Они могут вступить во взаимодействие со смертными магами или алхимиками – даже вернувшись к так называемым “демиургам”, которые некогда и сотворили их (или которые соглашались создать новых чудовищ специально для них).

На третьем ярусе Оживлённым уже удаётся сформировать полноценное движение, собравшись в жуткую армию зомби, следующих алхимической философии (прежде всего – философии преобразования смерти в жизнь, а бездушного – в одухотворённое). Учитывая, какой эффект оказывает их обезображенная сущность на мир и людей, они вынуждены собираться в действительно крупные группы, вызывая массовые восстания, катастрофические явления и природные катаклизмы, охватывающие всё большую и большую территорию.

Исправление ошибок

Охота на Оживлённых может стать легче, чем кажется на первый взгляд. Охотники могут заручиться поддержкой друзей, полиции или даже всей городской общественности, скрыв лишь самые базовые факты о сущности тех преступников, на которых они охотятся. Более того, иногда сами охотники начинают верить собственной лжи. Почему? Потому что ни один из Оживлённых не должен был пробуждаться к жизни. Они должны быть мёртвыми, и это грубое противоречие законам самой вселенной заставляет как людей, так и природу обрушивать на них свою ненависть.

Всякий, кто вступает в контакт с одним из таких созданий, должен преуспеть в проверке Решительности + Самообладания против оппозиционного броска 10 дайсов минус Решительность + Самообладание самого монстра (до минимума в один дайс). Если человек проходит эту проверку, он не поддаётся навязчивому чувству ненависти и отвращения к монстру. Однако если больше успехов получает чудовище, оно вызывает в смертном сильнейшую ненависть, которая принимает форму любой тёмной страсти

(буквальная ненависть, жестокость, стремление к самосуду, извращённая любовь или полное отторжение монстра). Человек должен действовать в соответствии с этими чувствами (подумайте о толпе с факелами, обступившую замок Франкенштейнов). Целые сообщества могут стремительно подняться на ноги и броситься вдогонку за таким существом, чтобы уничтожить или изгнать его как можно скорее. В некотором смысле это наделяет охотников небывалыми преимуществами, однако порой случается так, что эмоции остаются в сердцах людей, отравляя их жизни, до тех самых пор, пока существо не будет выслежено и предано окончательной ликвидации.

Всё это усугубляется ещё и тем обстоятельством, что любое место, в котором создание оставалось больше одного дня, начинает “разлагаться”. Район становится эпицентром стихийных бедствий. Материалы и здания рассыпаются в прах. Люди обнаруживают у себя подозрения на рак. Чем дольше существо остаётся в городе, и чем больше оказывается рядом таких же созданий, тем сильнее страдает земля. С другой стороны, это облегчает задачу по поиску убежищ, в которых может скрываться такое создание. Охотникам иногда достаточно просто взглянуть на небо, чтобы увидеть, где висят самые тяжёлые тучи, или на город, чтобы заметить самое ветхое здание.

Несмотря на всё вышеописанное, убить Оживлённого нелегко. Эти создания чрезвычайно сильны и выносливы – а порой они просто хорошо знают, как избежать внимания смертных. Тем не менее, если верить словам большинства охотников, огонь значительно облегчает задачу по их истреблению. В то время как электричество излечивает их раны, огонь вызывает совсем другие последствия (наносит аггравированные повреждения).

Тем не менее, если охотник способен вынести регулярный контакт с подобными существами, Оживлённые могут стать удивительно ценными осведомителями. Большинство из них голодает даже по самым коротким контактам с людьми, а потому готовы подолгу рассказывать охотникам всё, что им известно. Более того, учитывая их склонность формировать или привлекать к себе неестественные события, они могут обеспечить охотников обширными и подробными (даже если в чём-то неправильно понятыми) знаниями о Мире Тьмы в целом.

Наконец, Оживлённый может стать превосходной наживкой или козлом отпущения. Когда все жители города выбираются с факелами в руках на улицы в твёрдом намерении догнать Франкенштейна, едва ли кто-нибудь обратит внимание на одиночку, сжигающего ночной клуб местного Дракулы.

Билли из сточной ямы

Реплика: *“Я веду себя тихо. Прошу, оставьте меня в покое”.*

Описание: Билли открыл глаза в тёмном водоеме с лицом, исполосованным грязными водорослями, и полусгнившими пальцами, которые пощипывали проплывающие мимо рыбы и копошащиеся в них черви. Он ничего не помнит о том, что было с ним перед этим, и по большому счёту, ему не хочется этого знать.

На данный момент он блуждает по земле уже пять долгих лет, источая в смертное общество ауру мелочности и депрессии. Везде, где появляется Билли, естественный ход вещей останавливается. Электроника прекращает работать. Автомобили едва заводятся. По земле разбегаются трещины.

В последнее время он сделал своим убежищем гнездо подземных туннелей, уверенный в том, что никто не узнает о его существовании. Однако с этим возникли две трудности. Прежде всего, трубы коллектора быстро разрушились, и теперь сточные воды хлынули на улицы города. Во-вторых, он думает, что влюбился. Та девушка, которая работает за прилавком кинотеатра неподалёку от его любимого дренажа, уже несколько раз становилась причиной, по которой он выбирался на поверхность и пристально смотрел на неё издалека. Однако похоже, что людям это не нравится. Скоро к нему могут прийти

разъярённые друзья девушки. И это значит, что он может стать причиной возникновения первых охотников этого города.

Внешность: Это рыхлое, грязное, лысое существо, источающее жуткий запах. Всякий раз, когда Билли использует Жуткую силу, его безобразная плоть на мгновение обнажает подлинные черты его мёртвого тела, а лицо начинает казаться сделанным из крови, грязи и голых костей.

Использование в игре: Билли нельзя назвать плохим “парнем”, однако с годами он становится всё печальнее и агрессивнее – и он просто *жаждет*, чтобы хоть кто-нибудь его полюбил. Возможно, в конце концов он смирится с тем фактом, что он никому не нужен. А возможно, он выберется наружу и пойдёт сворачивать шеи.

Билли из сточной ямы

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 2, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 5

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 1, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Расследование 1, Медицина 2, Оккультизм 2

Физические Навыки: Рукопашный бой (захват) 4, Кража 1, Скрытность (темнота) 3, Выживание 3, Холодное оружие 2

Социальные Навыки: Эмпатия (женщины) 4, Запугивание 4

Преимущества: Гигант, Медитативное сознание, Крепкая спина, Сильные лёгкие

Воля: 8

Нравственность: 6

Добродетель: Воздержанность

Порок: Похоть

Здоровье: 11

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 11

Жуткие силы: Щупальца (кнуты из жидкой грязи), Нечестивый Атрибут (Выносливость) 4

Особенность

Призрачное прикосновение: Вложив очко Воли, Билли способен видеть призраков и других нематериальных существ, говорить с ними и даже трогать их, как если бы они находились в физическом мире.

Ведьмы и чернокнижники

На первый взгляд кажется, что он слаб. Но посмотрите внимательнее, и станет видно, что даже падшее может воссиять снова. В конце концов, колдуны всегда лгут.

Маги и чернокнижники называют себя людьми. Эти незримые манипуляторы полагают, что одного лишь того обстоятельства, что они не страдают от нечеловеческого голода и психической неустойчивости Подменышей, достаточно, чтобы их можно было причислить к роду людскому. Само собой, они ошибаются. Это они построили Вавилонскую башню и высекли свои имена в высших царствах, принадлежащих лишь одному Богу. Они собираются в своих порочных часовнях и проводят кровавые ритуалы... во имя человечества. Как будто есть что-то человеческое в изменении хода времени с целью устранения будущих конкурентов или сокрушении разума жертв с целью обогащения за их счёт. Маги обладают поистине колоссальными силами, и они используют их, чтобы удовлетворить самые порочные из своих желаний.

Большинство из них открыто признаются в своём стремлении раскрыть тайны вселенной и увидеть, что лежит за её пределами. Но они вырывают тайны из уст конкурентов при помощи раскалённых щипцов, обучаясь у почтенных наставников долгие годы, чтобы затем предать их и нанести удар в спину. Вампиры охотятся на людей от

голода; чернокнижники преследуют друг друга для обретения власти. И эти ублюдки гордятся своим положением.

Великая сила магии

Кто знает, откуда ведьма получает своё могущество? Один чернокнижник говорит, что обрёл свою силу благодаря наследию, полученному из давно забытой, падшей цивилизации: Му, Туле, Гипербореи или Атлантиды. Другой утверждает, что заработал её благодаря соглашениям с демонами и драконами, в то время как ещё один рассказывает, будто обрёл её потому, что вычертил буквы своего имени на стене мистической башни, сделанной из шипов и костей. Наконец, кто-то вообще игнорирует подобные рассказы и рассказывает, что пришёл к колдовским откровениям по своему собственному пути. Они утверждают, что сами пробили себе дорогу в магический мир посредством загадочных ритуалов и тёмных церемоний.

Во многом магию можно представить в облике Жутких сил, обрётённых благодаря сверхчеловеческим способностям. Некоторые чародеи способны накладывать пагубные эффекты только во время чтения своих книг. Другие должны провести таинственный ритуал или церемонию, чтобы достичь желаемого эффекта: это может быть сожжение пряди волос своей жертвы перед использованием Помешательства, а может вылепление восковой руки и её последующее сожжение для вызова Агонии. Считайте, что слабые маги должны провести один из таких ритуалов за одну сцену до того, как они будут использовать Жуткую силу, иначе эффект аннулируется.

Наиболее распространёнными (но не единственными) Жуткими силами считаются... хорошо, почти любые из них. Магия обладает пугающим выбором способов причинить вред окружающим. Само собой, для активации заклинания всегда нужно проявить к этому волю, а запас Воли не безграничен...

Внутренняя иерархия

Многие чернокнижники по каким-то причинам делят своё сообщество на мистические пути или лагеря, объединённые общими способами применения магии (хотя этим списком общество магов не ограничено).

Некроманты: Эти колдуны отдадут приказы усопшим. Всякий, кто осмеливается перейти им дорогу, заканчивает свою жизнь не только в окружении разъярённых призраков, но и в ужасе перед мыслью о том, что сама земля обернулась против них. Хотя их сердца ещё бьются в груди, некроманты – непримиримые противники всего живого на земле.

Священники: Всего несколько ловких манипуляций руками, несколько слов, обращённых к законам физики или магической подоснове жизни – и эти существа получают доступ к контролю над самыми чистыми и возвышенными силами этого мира... однако они столь же бесчеловечны и своенравны, что и другие представители их чудовищного коллектива.

Экстрасенсы: Они похожи на вас. Они говорят, как вы. Но они способны одним лишь усилием воли открыть своим глазам прошлое, пригласить души усопших на разговор, предсказать будущее или сломать вам запястья, просто моргнув глазами.

Ритуалисты: Они получают свою колдовскую силу благодаря древним традициям и потусторонним обрядам, которые они выучили после прочтения зловещих книг или странных веб-сайтов. Их колдовство в действительности принадлежит не им: нет, они крадут его на какое-то время, принуждая магию работать на них посредством жестоких и непостижимых обрядов.

Шаманы: Хозяева судьбы и природы, волшебники с окровавленными клыками и когтями. Они с равной лёгкостью командуют как колдовскими фамильярами, так и простыми животными из лесов, и охотятся на свою добычу с жестокостью демонов или бешеных псов.

На первом ярусе заклинатели сохраняют полную независимость от своего коллектива, за исключением других участников их маленькой группировки. Они работают сами на себя или пытаются достичь великой цели, которую не поддерживает никто из их бесчеловечных товарищей. Многие из них преследуют глубоко личные интересы и ведут образ жизни одержимых учёных, затворившихся в башнях из слоновой кости, или жестокосердных оккультистов, погружающихся всё глубже во тьму для обретения подлинной власти.

На втором ярусе маги уже собираются в странные колдовские гильдии и академии. Некоторые из них могут работать в коллективных лабораториях и библиотеках; другие формируют тайные союзы, призванные защищать или эксплуатировать места силы (кладбища, монументы, знаменитые места убийства, серии туннелей, вырытых гигантскими паразитами). Возможно, они по-прежнему участвуют в таких союзах только для достижения личных целей, однако такие цели оказываются общими уже для целых политических организаций и культов.

Когда маги достигают третьего яруса, охотники задаются вопросом, как глубоко эти оккультисты проникли в решение глобальных проблем? В теории, волшебство обладает безграничным могуществом, а потому в каждом слое человеческого общества могут незримо существовать целые ордены и войска чернокнижников, дёргающих за ниточки, привязанные к политическим фигурам, деловым корпорациям, знаменитостям и светским деятелям. Хотя на этом уровне отдельные чернокнижники всё ещё могут совершать хоть сколько-нибудь благородные поступки, в целом участники глобальных агентств уже мало способны на подлинную добродетель. Эгоистичность встаёт у руля, позволяя магам незримо деформировать саму земную реальность.

Задувание пламени

Колдуны часто говорят о своих “небесных путях” и “серебряных лестницах”, ведущих к окончательному обретению власти, к которой они так стремятся. Когда охотнику необходимо сбросить их с этой лестницы или встать на незримом пути чернокнижников, ключевое значение приобретает неожиданность. Собирается ли ячейка нанести удар по самому магу или разрушить его состояние посредством социальных манипуляций и тщательно продуманных планов, они должны помнить, что сила маг – в подготовке. Что могут сделать эти заклинатели, когда им дают возможность подготовиться?

Фактически – что угодно. В прямом смысле этого выражения. Свернуть горы. Отправить жертву в собственноручно созданный ад. Увеличить раковые опухоли в мгновение ока. И всё это без поддержки других чернокнижников.

Старые охотники дают молодым следующий совет: как только становится очевидно, что маг обратил на вас своё пагубное внимание, сделайте то же самое, что вы бы сделали, столкнувшись с любым другим опасным незнакомцем. Выйдите на публику и привлечите к себе внимание. Благодаря какому-то необъяснимому вмешательству судьбы колдовство гораздо слабее работает, когда жертву видят простые смертные. Если волшебник пытается использовать свои способности перед широкой аудиторией, иногда их самих настигает какая-то непостижимая сила. В первые один или два раза знание этого секрета может даже спасти охотника. Хотя другие охотники заговорщически шепчут, что иногда колдовство работает методами, которые невозможно заметить. Оно бывает столь же невидимым, что и глоток ядовитого газа. Вот происходят странные совпадения, играющие не на пользу охотников. Вот кто-то зажигает сигарету, не зная об утечке газа в квартире охотников (бах!). Вот чернокнижник побеждает сразу в череде лотерей, получая значительное преимущество перед охотниками. Тем не менее, осторожность ещё никому не мешала, поскольку магия обладает смертоносным характером и вместе с тем – не всегда очевидна для окружающих. Безумный колдун просто выпустит ваши внутренности. Мудрый колдун убьёт вас методом, похожим на естественные причины смерти.

Нередко лучшим выходом из конфликтной ситуации с магами становятся переговоры. Колдуны склонны заключать сделки с другими смертными, особенно если они получают от них очевидную прибыль. Если вы оказались между необходимостью вступить в борьбу с колдуном и ещё более жуткой альтернативой, предложите ему что-нибудь. И надейтесь, что он никогда не попросит отдать предложенное.

Кабал: Радио “Смерть задаром”

На улицах поздняя ночь ночью, на дороге уже почти никого, однако по радио тоже почти ничего не транслируют. Вам нужно проехать ещё одну милю, прежде чем вы сможете отправиться в кровать, а потому вы останавливаетесь на одной из джазовых волн. Джаз уступает место блюзу, и по мере того, как вы выезжаете на ровное покрытие шоссе, вы начинаете думать о собственных делах. О супруге, о том, что всё должно было пойти не так. О том, что, возможно, вы бы добились большего успеха, если бы работали вместе с ним, или стали бы лучше, чем он, или и то и другое сразу. Звук множества труб и голосов составляют вам компанию в этой долгой поездке и, откровенно говоря, отвлекают от мыслей о той печали, которую вызывает пустота на пассажирском сиденье.

И именно тогда начинает вещать ди-джей своим мягким и успокаивающим голосом, напоминающим потрескивание на виниловой пластинке...

...я полагаю, он не единственный, кто в эту ночь по кому-то скучает, не так ли? Я хотел бы благодарить этого слушателя за звонок за то, что он дал понять всем, кто сейчас чувствует себя одиноко, что они не одни. В мире томится не одна женщина и не один мужчина, знающие, что они поступили неправильно и причинили кому-то боль. Но всё в порядке. Просто позвольте нам разделить эти чувства. Нам звонит Синди из Вифезды, и она хотела бы, чтобы её молодой человек узнал...

Вот ещё несколько грузовиков. Возможно, вы и не случайно попали на этот слезливый канал, хотя среди песен о горе и сожалении подобные разговоры смотрятся вполне гармонично, а возможно, у вас раньше просто не было шанса послушать эту волну. Вы начинаете задаваться вопросом, а можете ли вы исправить ситуацию. Само собой, он не примет вас обратно в семью, и она не простит вас, однако возможно...

...я знаю, что сейчас поздно, и надеюсь, что вы не будете возражать, если я скажу, что Бог сейчас с каждым из нас без каких-либо исключений. Не хочу быть настойчивым, но согласитесь, что иногда проблемы в жизни идут нам только на пользу, не так ли? Иногда только после этого мы начинаем стремиться к своей мечте и пытаемся по-настоящему взять контроль над своей судьбой в свои руки. Сделайте что-нибудь такое, что сможет облагородить наш мир. И возможно, этого будет достаточно, чтобы боль прекратилась...

Он прав. Они не заслуживали того, что вы сделали. Вы чувствуете, как слёзы обжигают ваше лицо, а это значит, что они только начали капать. И по мере того как огни пролетающих фур сменяют друг друга, вы всё больше понимаете, что этот парень с радио совершенно прав. Вы останавливаетесь на обочине. Свет от передних фар отражается от бордюра, отгораживающего утёс.

...иногда нам просто нужен какой-то толчок. Конечно, многие не захотят, чтобы я сейчас говорил о Боге. Возможно, такой толчок совершает и кто-то другой, какая-нибудь высшая сила. Но я уверен, что эта сила хочет, чтобы вы воспользовались этим толчком и сделали настоящий прыжок. Так вперёд!

И вы газуете. Вы сворачиваете влево, всё ещё сохраняя абсолютное спокойствие, даже когда автомобиль срывается с утёса и влетает в деревья, растущие у его подножия. И за мгновение до того, как толстая ветвь пробивает вам череп, вы слышите ещё несколько слов, которые произносит этот успокаивающий, мягкий голос.

...БРСЗ, Беспроводное радио “Смерть задаром”, конец вещания.

Прослушивание радио

Голос Загробной жизни хочет, чтобы его аудитория пересекла грань между жизнью и смертью. Нет, в самом деле. Здесь гораздо лучше. Куда проще жить за пределами материального мира, полного горя, любви и боли. Здесь спокойно. У вас бывало, что вы включали радио и слышали песню, которая как нарочно рассказывала именно о том, что у вас на душе? Радио “Смерть задаром” полностью соответствует подобным моментам. Вот только после него вам захочется схватить бритву, коробочку с пилюлями или любой другой инструмент, который позволит приблизить этот безумно сладкий и ужасающий миг перехода в загробный мир.

Суицидальный сигнал наносит точный удар по самой уязвимой зоне между эмоциональным спектром человека и областями распространения радиовещания, определёнными Федеральной комиссией связи. Последнее наводит многих охотников на мысль о провалившемся эксперименте Опергруппы: Валькирия или Коллектива Хирон. Тем не менее, в действительности радио стало плачевным результатом деятельности некромантического культа, члены которого думали, будто знают, что они делают.

Некоторые колдуны полагают, что их могущество происходит из руин древних башен, посредством которых их предки осаждали Небеса. Большую роль в магических церемониях играет способность обмениваться сообщениями, что приводит нас к разговору о детище Карла Хэджера. Хэджер всегда был одним из мальчишек, которые задумывают несоизмеримо больше, чем они могут построить. В детстве он всегда нуждался в огромном количестве новых конструкторов. Когда он стал студентом технического колледжа, ему нужны были те, кто сможет разобраться с бесчисленными отвлекающими факторами. Что касается его инициации в общество некромантов, то она не заслуживает особого внимания. Позвольте нам просто сказать, что для него это было трудное время, тем более что в этот период у него умерла подружка.

От других магов Карл слышал, что некогда в мире духов существовала единая структура, а потому он решил изучить её теми методами, которые были близки ему самому – посредством структурного моделирования. Само собой, ему предстояло исследовать загадочные и непостижимые сферы реальности, однако он был уверен, что вполне в состоянии их смоделировать. Для этого ему нужно было просто найти того, кто взял бы на себя математические расчёты. Таким ассистентом стала Эми Винтер, убеждённый технократ и единственный посредник между Карлом и странным мистическим братством.

За несколько лет сформировался целый проект: оказалось, что Башню свинца, Цитадель смерти и вечного покоя, можно было смоделировать и в примитивной, трёхмерной реальности... а затем на этот искусственный проект можно было наложить высший уровень реальности. Вместо того, чтобы по частям очищать частицы волшебства, извлечённые из более высоких сфер, Карл, Эми и их постоянно растущий культ смогли черпать мистическую силу прямо из источника.

Они отъехали на несколько миль от города и восстановили заброшенный радиопередатчик. Проект был невероятно большим и сложным, а потому требовал согласования некоторых сомнительных проверок с подозрительными подрядчиками, однако в конечном итоге его получилось завершить. Одной тёмной, ненастной ночью они провели ритуал в старой диспетчерской, в десяти футах под землёй. Они запустили старые диски, они затянули песнь, вкладывая в неё всю свою силу...

... и это сработало. Во всяком случае, результат соответствовал их ожиданиям. Передатчик был точной моделью мистической башни Смерти... однако сама Башня оказалась не более чем развалинами. Одинокими и *голодными* развалинами. Пятеро чернокнижников стали частью канала, проводящего в этот мир энергию смерти, и они получили ту силу, о которой мечтали, однако с этого момента их начали интересовать только базовые потребности самой Башни, и они стали лишь оболочками, служащими воле Смерти.

Радио “Смерть задаром” – живое существо, и оно требует колоссального числа жертв *каждую* неделю. Количество самоубийств в области возросло до невиданной степени – они продолжают вне зависимости от времени года. Для материалистов и скептиков это лишь символ медленного увядания мира. Но для охотников, особенно из числа тех, кто внимательно следит за ситуацией и готов к проведению подсчётов, вполне очевидно, что за всем этим стоит сверхъестественный источник.

Технология и последствия

По существу, Радио “Смерть задаром” – пиратская станция, разрабатывающая слабую амплитудную модуляцию вокруг города, в котором разворачивается действие вашей хроники. Сами сигналы вполне реальны, а потому их может услышать любой человек – но только при условии, что их будет отличать правильное соединение меланхолии и желания умереть. Остальные услышат лишь статику.

Идеальными кандидатами на отслеживание загадочной пиратской станции могут стать представители Сети Зеро, как и любые охотники первого яруса. Всё, что нужно для выявления противника – это обнаружение правильного спектра. Опергруппа: Валькирия также обладает специализированным оборудованием (а также данными о различных сигналах, полученных в ходе Операции: Соломон в Ираке), а Коллектив Хирон располагает необходимым бюджетом, который руководство структуры вполне может вложить в исследование загадочного сигнала, если посчитает, что им можно управлять.

Наконец, в воздухе вокруг передатчика можно зарегистрировать повышенный уровень электричества, что может быть заметно по метеорологическим картам. Подобная аномалия способна проинформировать или даже случайно заманить к передатчику охотников за привидениями, использующих устройства измерения электромагнитных полей.

Программисты

Карл, Эми и их группировка достигли совсем не того результата, на который рассчитывали. С одной стороны, они напрямую подключены к источнику своей магии. С другой, эта связь перепрограммировала саму их сущность, превратив потребность в служении своему радио в основную функцию их организма. Они не зомби – во всяком случае, по стандартным меркам охотников, – но они стали Программистами, рабами-жрецами Станции и Башни смерти.

Их кожа распределена на множество восковых и иссохших участков, носящих однородно белый характер, а глаза смотрят из глубоких, желтоватых пустот. В отличие от гладкого, обольстительного голоса Станции, они редко говорят, вместо этого общаясь телепатически или при помощи жестов.

Карл Хэджер

Реплика: *Невнятное бормотание*

Описание: см. выше.

Внешность: Карл – полноватый мужчина с тёмными глазами, прячущимися под толстыми чёрными бровями. Если бы он не был таким плотным, его можно было бы принять за призрака. Зубы и ногти отличаются болезненно жёлтым цветом, губы – излишне розовым, кожа – ужасающе пепельным.

Использование в игре: Охотник может увидеть в глазах Карла печаль. Невозможно определить, действительно ли он хотел открыть подобный канал в высший мир и думал ли он вообще о том, что должно произойти, однако он кажется потерянным или даже брошенным, и в глубине его глаз можно разглядеть вопрос “*Что я наделал?*” И всё же он рьяно служит некромантическому сигналу.

Карл Хэджер

Ментальные Атрибуты: Интеллект 5, Сообразительность 4, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 1, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование 2, Компьютер (автоматизированное проектирование) 3, Расследование 2, Наука (инженерное дело) 4

Физические Навыки: Рукопашный бой 1, Кража 2, Скрытность 3, Выживание 1, Холодные бой (обычные инструменты) 1

Социальные Навыки: Эмпатия 4, Экспрессия 1, Запугивание 3

Преимущества: Неустойчивость, Быстрое выздоровление, Сопrotивляемость токсинам, Потустороннее чувство (призраки)

Воля: 6

Нравственность: 3

Добродетель: Вера

Порок: Зависть

Здоровье: 7

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 10

Жуткие силы: Великое суждение 5, Вселение

Особенность

Вызов призрака: Каждый из Программистов способен призывать в земную реальность призраки людей, соблазнённых Станцией, вкладывая в поддержание их активность по 1 очку Воли за сцену. Призраки служат Станции, подчиняясь указаниям Программистов, и получают бонус +3 к проверкам манифестации (см. стр. 210 книги **World of Darkness Rulebook**).

Вампиры

Если вам когда-нибудь придётся охотиться на вампира, возьмите лист чистой бумаги. Запишите каждую вещь, которую вы боитесь потерять в этой жизни. И когда вампир отнимет у вас каждую из этих ценностей, суньте пистолет в рот и спустите крючок. Потому что вам не захочется узнать, что он заберёт у вас после этого.

Ван Хельсинг. Беовульф. История этих охотников помогают лучше понять смысл Бдения. Но на кого они охотились? На людей, которые поедали тела других людей и которые преодолели смерть только затем, чтобы распространять её вокруг себя. Когда солнце скрывается за горизонтом и наступает ночь, мёртвые выбираются из гробов и заявляют свои права на города смертных. Во многом они ещё остаются людьми, однако они куда более склонны к удовлетворению своих инстинктов, среди которых жажда убийства играет отнюдь не последнюю роль. Они быстрее, они беспощаднее, и, чёрт возьми, они прекраснее смертных.

Вампиры хотят оставаться в сытости и безопасности, нисколько не отличаясь в этом от своих жертв. Тем не менее, для удовлетворения этих потребностей они должны заходить весьма и весьма далеко. Большинство из них нуждаются в человеческой крови, и на её получение у них есть лишь несколько часов каждую ночь. Они тяготеют к стабильности: заручаются поддержкой секретарш, которые занимаются их ценными бумагами, и бизнесменов, которые берут на себя заботы об их благосостоянии. Зачастую они превращают таких людей в полувампиров, кровавых наркоманов, которые всё ещё могут ходить при дневном свете, однако всецело зависимы от крови своих повелителей. Именно они зачастую становятся лучшими инструментами в руках охотника, бросившего вызов вампиру. Зависимость и ослабленная воля такого смертного могут сослужить хорошую службу вампиру, однако умный охотник сможет превратить такого слугу в двойного агента.

Возможно, самое страшное, что может понять охотник при столкновении с вампиром – это глубина понимания человеческой сущности, которой отличаются все вампиры. Смерть отделяет их от коллектива смертных, забрав многие из их человеческих пристрастий, однако вампиры слишком хорошо знают, как управлять людьми, используя эти пристрастия как инструменты для манипулирования окружающими.

Сила крови

Любой вампир обладает способностью *Осушение*, уровень которой растёт с их возрастом (считайте, что за каждые 50 лет, прошедшие после смерти вампира, он получает дополнительное очко Осушения). Большинство вампиров питаются кровью, однако среди них встречаются те, кто способен употреблять в пищу и другие компоненты (память, мечты или плоть) для того, чтобы получить очки Воли. Таким образом, вампиры используют Осушение прежде всего для того, чтобы вложить полученные очки Воли в дальнейшую активацию Жутких сил. Обратите внимание, что каждое очко Воли, забранное таким образом (через укус) наносит очко летального урона (см. “Укус” на стр. 157 книги **World of Darkness Rulebook**). Вампиры могут потратить Волю на заживление ран, хотя в действительности это означает, что они восстанавливают целостность своей плоти за счёт пожирания тел (или крови) смертных: одно очко Воли излечивает два очка тупого или одно – летального урона. Аггравированный урон не может быть исцелён таким способом. Наконец, учтите, что пули наносят всего лишь тупой урон телу вампира.

Самыми распространёнными (но не всегда единственными) способностями вампиров считаются Агония, Экстаз, Ярость, Гипноз, Впечатление и Нечестивый Атрибут (Ловкость, Выносливость, Сила).

Внутренняя иерархия

Вампиры способны как ненавидеть, так и любить друг друга до смерти. Они – вечные одиночки, переполненные страхом перед тем, что прячется за пределами городских огней, а потому хорошо понимающие, что им необходимо держаться друг друга. Они называют себя Проклятыми, но друг друга они считают бездушными извергами. Некогда в мире существовало семь полноценных династий вампиров. Сегодня кровь Проклятых смешалась, однако охотники всё ещё могут выделить несколько категорий вампиров, объединённых общей родословной...

Любовники: Искушители и соблазнители, привыкшие выманивать смертных из захудалых баров и осушать их тела на заднем сиденье их же автомобилей. Страсть этих проклятых созданий проявляется даже не физическом уровне, позволяя им уклоняться от пуль, сворачивать шеи и разбивать сердца смертных с равным успехом.

Дикари: Участники первобытных культов. Головорезы, исповедующие философию самораскрытия. Художники, потрёпанные вечной жизнью. Эти создания рвутся в природную глушь, где они могут почувствовать свою независимость, однако они готовы носиться и по ночным улицам городов так, как если бы это тоже была природная глушь. Если вам и удастся почувствовать их дыхание у себя на шее, то это лишь потому, что они хотят дать вам знать о себе.

Людоеды: Большинство вампиров – не более чем покойники, которые навсегда остаются теми, кем были в момент своей смерти. Кровопийцы же воплощаются нечто гораздо, гораздо худшее... это безмозглые трупы, продолжающие охотиться на людей, невзирая на явные признаки гниения и распада. Когда их собственные тела наконец разваливаются, их укус может распространить проклятие на других людей. Даже окружающие вампиры нередко боятся почерневших зубов и жёлтых глаз этих жутких созданий (подумайте о воющих монстрах из *28 дней спустя* – безмозглых, но невыразимо голодных созданиях).

Чудовища: Они питаются вашим страхом. Нет, к сожалению, у вас нет никакого выбора. Если вы не проявите отвращения к запаху гнили, который источают их тела, или к

нечеловеческим движениям, или тысяче других уникальных, но глубоко безобразных черт, то они просто достигнут глубин вашего разума и отыщут то, что действительно вас пугает. И после этого они начинают бить в эти уязвимые точки до тех пор, пока вы не превратитесь в сжавшийся комок кожи, костей и небольшого количества крови.

Аристократы: Вот боссы всего коллектива Проклятых – или, по крайней мере, так они привыкли считать. Они носят костюмы из акульей кожи, а их рты полны острых акульих зубов. Они привыкли к тому, что рано или поздно всё сущее оказывается у их ног – люди или животные, живые или мёртвые.

Хотя семь династий, некогда существовавших в сообществе Проклятых, с годами превратились в неплотные семьи кровососущих извергов, вампиры часто находят причины и поводы для сотрудничества. Они собираются в тесные коллективы с единомышленниками из числа других монстров, сумевших преодолеть вечный голод и первобытные инстинкты ради достижения более высокой (хотя и достаточно мрачной) цели.

На первом ярусе вампиры немногим отличаются от измученных монстров, которые путешествуют по городам смертных стаями и кoterиями. На этом уровне они не обладают особой социальной структурой и занимаются глубоко индивидуальной деятельностью, стараясь обеспечить себе наиболее безопасный доступ к крови или, напротив, умерить свою бесконечную жажду.

На втором ярусе вампирам удаётся собраться в малочисленные коллективы и клики, обычно связанные только с тем городом, в котором они были сформированы. Маленькие языческие культы, эпикурейские родословные, уличные и байкерские группировки, кабалы жадных финансистов, странные коллективы потусторонних учёных – вампиры могут образовать любую организацию, которую вы как Рассказчик считаете подходящей для вашей игры.

На третьем ярусе локальные организации Проклятых уступают место глобальной политике: вампиры заключают союз с Католической церковью (во всяком случае, пока речь идёт о вампирах, считающих себя тёмными слугами самого Господа), последователи кровавой богини распространяют своё учение по земному шару, тайное общество бессмертных банкиров создают универсальную корпорацию, армия мёртвых выходит на тропу войны во имя Влада Цепеша или самого Дракулы и так далее. На этом уровне вампиры управляют целыми государственными структурами, они походят на чуму, которая существует незримо от смертных, а потому с трудом поддаётся попыткам охотников устранить её навеки.

Вечное упокоение

Как только охотнику удаётся узнать о сущности этих созданий, его неизбежно заинтересует вопрос о том, как их убить. Начнём с того, что всё, что причиняет человеку боль, вполне может сработать и на вампире, однако имейте в виду, что скорее всего эти методы будут работать несколько по-другому. Пули с лёгкостью разрывают ткани вампиров, однако большинство кровопийц не проявляют особой потребности в функционировании внутренних органов. Кроме того, большинство живых мертвецов способны влиять на человеческий разум – и даже если они не смогут заполучить ваше сознание, вероятно, они будут в состоянии поколебать уверенность посторонних в том, что вы совершаете доброе дело.

Если у вас появляется такая возможность, старайтесь вбить кол в сердце вампира прежде, чем он вообще узнает о вашем присутствии. Если кол должным образом проникает в сердце вампира, он чаще всего замирает и лишается всякой способности нанести ответный удар – однако бдительные вампиры всегда окружают свои жилища ловушками. Вампиры отличаются параноидальным характером, а потому готовы к появлению даже более опасных гостей, чем охотники.

После того, как вам удалось пробить сердце вампира колом, расчленив его и погрузив в огонь. Кремирование приносит двойную пользу – оно не только уничтожает монстра, но и устраняет следы преступления. В конце концов, некоторые вампиры официально зарегистрированы как обычные смертные. (Обратите внимание, что огонь наносит вампирам аггравированные повреждения).

Полковник Габриэль Дитильо

Реплика: *“Действительно ли вы сохраняете мне лояльность? Вы думаете, что способны сохранять лояльность этому лицу?”*

Описание: Некоторых людей любят даже тогда, когда они проявляют жестокость. Аргентинский президент Хуан Перон был как раз одним из таких людей, и молодой Габриэль Дитильо рос, поклоняясь этому великому человеку. Карьера Перона была основана на обещании превратить страдающую Аргентину в сияющий Камелот. Актрису мыльной оперы он сделал богиней, а своих врагов он умел изобразить как самый мерзких среди злодеев. Перон проложил собственную золотую дорожку между капитализмом и социализмом.

В 1949 г., в годы первого президентства Перона, Дитильо увидел выступление президента. В свои двенадцать лет он напрягался изо всех сил, стараясь услышать речь; он протолкался к нему сквозь потную и взволнованную толпу. И он увидел две вещи: президента и современный реактивный самолёт, только что сошедший с конвейера. Сияющий пот человека и сияющий металл самолёта. Дитильо поверил в своего президента. Уже в следующем месяце он переехал в город.

Промышленная работа была нелёгкой, а руководство ужасно дискредитировало “чёрных рубашек”, то есть сельских рабочих. Вместо этого Дитильо отправился в армию. Оказалось, что он не возражает против тяжёлой работы до тех пор, пока эта работа требует применения физических навыков, и он хвастался, что не будет стареть до тех пор, пока у него не появится больше морщин, чем шрамов. Вопрос о том, когда именно Габриэль стал вампиром, служит среди вампиров предметом споров. Достаточно просто сказать, что вступление в новое общество, по всей видимости, не слишком повлияло на его характер.

Впрочем, вполне очевидно, что произошло это незадолго до того, как ему стукнуло бы тридцать – скорее всего, в ходе одного из нескольких военных переворотов, которыми был отмечен рубеж 1960-ых и 1970-ых. Он утверждает, что был частью взвода, ответственного за спасение Перона в изгнании 1955 г., но это маловероятно. Что можно сказать наверняка, так это то, что в 1964 г. он управлял псевдонезависимой боевой единицей, известной как Лос Манос Неграс, и что он был одинаково эффективен в подавлении мятежей как в городских, так и в сельских условиях. Дисциплину и опытность его войск уважали во всей аргентинской армии и тем более – в его родной области, и он даже совершил несколько поездок в Соединённые Штаты в качестве тактического консультанта и инструктора – всегда опираясь на собственное расписание. За что Перон боролся при помощи целой страны, Габриэль брался при поддержке маленькой группы мужчин. Они проявляли абсолютную преданность, абсолютную веру и абсолютное стремление к доминированию. Также он был известен ужасными методами расправы над конкурентами и “лесами смерти”, которые он оставлял за спиной, когда Лос Манос Неграс проносился через новую область.

Одной из редких ошибок полковника Дитильо была его детская преданность. Он помог Перону вернуть себе президентский пост в 1973 г. Это возвращение стало катастрофой, и большинство его соотечественников покинули страну – в машинах или гробах. Габриэль и часть Лос Маноса Неграса уезжали обоими методами. Заручившись поддержкой своих союзников в Соединённых Штатах, он смог переехать под псевдонимом в богатый американский пригород, сохранив огромные запасы финансов.

В течение нескольких лет Габриэлю удавалось поддерживать роль политического консультанта по вопросам южноамериканских дел. Однако, по мере того как его смертные контакты старели и умирали, он обнаруживал, что в его услугах нуждается всё меньше людей. Даже его собственная травмированная кожа уже не скрывала его неестественно долгую юность. Некоторые представители Лос Манос Неграс всё ещё служат Габриэлю как “Полковнику”. Некоторые из них – гули, другие – вампиры, и даже смертные сотрудники отдела безопасности давно пристрастились к его мёртвой крови.

За большие деньги Полковник содержит трёх невест, или “Эвитас”, как он их привык называть. Они прекрасны, статны и куда больше напоминают кукол, чем женщин, и каждая из них настолько похожа на другую, насколько это могут обеспечить торговцы людьми. Ревность заставляет Полковника держать их на территории особняка, хотя, как известно охранникам, их не устраивает подобное положение дел. И всё же Полковник не может сохранять осторожность везде и всегда; а потому иногда он сам убивает своих “Эвитас”. Ни один порез нельзя залечить, не приложив к этому воли; а ведь любой залеченный шрам оставляет на коже морщины и нагноения. Даже мельчайший порез, нанесённый отчаявшейся невестой, может принести смерть такой “Эвита”.

Особняк представляет собой самый безопасный дворец, который вообще может обеспечить Полковнику пригородная Америка. Это прекрасный джорджийский комплекс, удобно расположенный неподалёку от города, в котором действуют протагонисты. За исключением приобретения предметов роскоши, Полковник инвестировал свои деньги в недвижимое имущество, наркотики и рост уважения со стороны местных Проклятых. Последнее трудно назвать лёгким делом, однако Полковник давно заметил, что деньги способны охладить даже самую пылкую кровь, подобно тому, как сама кровь способна ослабить приверженность жертве иным идеалам.

Внешность: Полковник – высокий и плотный человек, привыкший к ношению дорогих костюмов и тёмных очков. Он страдает от уникального проклятия, которое заставляет его кожу сохранять травмированный, обесцвеченный характер, даже если он получает лишь небольшую царапину. Судя по всему, его это не слишком волнует, однако он постоянно следит за тем, чтобы это проклятие не затронуло совершенной внешности его невест, превращённых в вампиров.

Использование в игре: Габриэль – опытный и терпеливый военный офицер. Тем не менее, это опытный и терпеливый военный офицер, который вселяет трепет не только в сердца врагов, но и в сердца тех, кто слышит истории о том, что он сделал со своими врагами.

Полковник Габриэль Дитильо

Внешний возраст: Около тридцати, хотя многочисленные шрамы мешают дать точное определение.

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 4, Самообладание 5

Ментальные Навыки: Образование 2, Расследование 2, Медицина (полевая медицина) 4, Оккультизм 1, Наука 1

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Вождение 2, Огнестрельное оружие (военное оружие) 4, Кража 1, Скрытность 3, Выживание 4, Холодное оружие 3

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Запугивание (дисциплинирование) 5, Убеждение 5, Коммуникабельность 2

Преимущества: Союзники (наркокартели) 3, Уклонение в рукопашном бою, Боевой стиль: Бокс 4, Контакты 2 (уличные банды, агенты из Управления по борьбе с наркотиками), Ресурсы 4, Статус (вампиры) 3

Воля: 6

Нравственность: 3

Добродетель: Воздержанность

Порок: Гнев

Здоровье: 10

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 10

Жуткие силы: Сокрушительный удар, Осушение (кровь) 3, Жуткая атака (клыки и когти) 3, Кошмар 2

Особенность

Иди ко мне: Габриэль способен вызвать любого, кого он встречал в своей жизни, просто вложив очко Воли и сделав бросок на Манипулирование + Убеждение против Самообладания жертвы. Если он получает больше успехов, то жертва является к нему любым способом, который позволит ей добраться до Габриэля с максимальной доступной скоростью. Жертва может вложить очко Воли для обнуления этого эффекта на одну ночь, однако уже следующей ночью зов повторяется сам собой.

Оборотни

Каждый раз, когда я слышу этот вой, мне хочется сжаться в комок и намочить штаны. Когда ты тоже его услышишь, ты поймёшь, что я чувствую.

Оборотни скрывались среди людей с незапамятных времён. Они охотились в тених, преследуя человеческую добычу и убивая её при помощи своих зубов и когтей. Хотя эти полуволки способны носить как обличье животных, так и маску простых людей, только в их жуткой гибридной форме открывается подлинная природа этих чудовищ. Их комбинированное тело смертного с головой волка объединяет невероятную массу мышц с острейшими зубами и мощными челюстями, и только редкому смертному удавалось выжить, чтобы описать то, что он видел.

Даже в своём человеческом облике оборотень – смертоносный хищник, и люди чувствуют запас опасности, витающий вокруг такого создания. Хотя большинство мифов о людях-волках описывают их как обитателей дикой глуши, в которую не ступает нога человека, охотники знают, сколь ложны подобные представления. В большинстве городов по улицам рыщет не одна стая оборотней, нюхающий ночной воздух в поиске новых жертв.

Сила зуба и когтя

С игромеханической точки зрения оборотня легче всего описать, опираясь на правила изменения его формы. Приобретение другого обличья требует полного раунда.

- В волчьей форме оборотень получает +2 очка Ловкости, +1 очко Выносливости и утрачивает -1 очко Размера. Инициатива возрастает на +2 единицы, а Скорость на +5. Волк способен отслеживать жертву по запаху, получая +4 дополнительных дайса к броскам Восприятия, а его укус наносит летальный урон. Броски на манипулирование людьми недоступны и автоматически считаются проваленными.

- В огромной гибридной форме человековолка оборотень получает Силу +3, Ловкость +1, Выносливость +2, Размер +2, Здоровье +4, Инициативу +1 и Скорость +4, а его зубы и когти наносят летальный урон (см. описание Жуткой атаки). Оборотень приобретает Броню 1/1. Он игнорирует штрафы от ран и не может потерять сознание, даже когда всю шкалу Здоровья заполняет тупой урон. Он не способен использовать сложные инструменты или участвовать в выполнении сложных Ментальных и Социальных задач. Вместо этого оборотень каждый раунд *обязан* атаковать врага или двигаться к нему на максимальной скорости. Единственный способ пресечь это безумное состояние заключается в перевоплощении в одну из других форм.

Оборотни восстанавливают очко тупого урона за раунд, а летальные повреждения затягиваются сами собой по правилам исцеления тупого урона смертными (то есть по

одному очку каждые 15 минут). Аггравированный урон оборотни получают только в случае поражения серебряным оружием или пулей, однако они не страдают от обычного *прикосновения* к серебряным предметам.

Многие оборотни обладают и более загадочными способностями, которые закрепляют за ними звание совершенных хищников. Они могут узнать имя своей жертвы, просто внимательно на неё посмотрев, или разрушить рукотворный предмет долгим, пристальным взглядом. Некоторые также практикуют своего рода ритуальное колдовство, неизменно используя галлоны крови, кости и мяса. Часто охотники приходят к выводу, что во время таких ритуалов и следует наносить удар, поскольку в этот момент оборотни могут быть наиболее уязвимы.

Следует также отметить, что мир является родиной множества других *териантропов*: людей, способных принимать не обличье волков, а форму других животных (кошек, насекомых, рыб, воронов и т.д.). В их случае применяются те же правила, что и в случае с вервольфами, однако вам следует изменить цифры на те, которые более точно отражают характеристики разных животных.

Самыми распространёнными (но не всегда единственными) Жуткими силами считаются Жуткая атака (когти, клыки), Ярость, Гремлинизация, Охотник во тьме, Странная форма и Нечестивый Атрибут (Сила, Ловкость, Сообразительность)

Страх перед неестественным:

Лунатизм

Некоторые существа столь противоестественны, что человеческий разум с трудом возвращается в нормальное состояние после одного взгляда на эту ошибку природы. Обратней можно уверенно отнести к числу существ, провоцирующих такую реакцию, хотя они вызывают подобный эффект только в неповоротливой гибридной форме. Реакция охотника на столь противоестественное зрелище (будь это оборотень в гибридной форме или другое омерзительное создание) зависит от его показателя Воли – любые действия, которые он предпринимает до окончания сцены, кроме попытки унести ноги от этого монстра, проходят со штрафом, равным (10 – значение Воли), поделённое на 2. Если Воля охотника окажется ниже 5, то персонаж просто заблокирует всякое воспоминание об увиденном в своей памяти, хотя с появлением кабельного телевидения и видеокамер охотникам удаётся найти доказательства того, что подобное столкновение действительно имело место в реальной жизни. Хотя при более высоких показателях Воли охотнику всё ещё нужно напоминать о случившемся, охотник уже не пытается отрицать произошедшее или рационализировать ситуацию.

Этот страх не нормален. Охотник, видящий оборотня в гибридной форме, *знает*, что оно явилось для того, чтобы съесть его. Существо, которое просто не должно было существовать, явилось к нему, чтобы разорвать его тело на части и выпить саму его сущность из тёплых костей. Промывка мозгов способна помочь охотнику преодолеть этот страх, вложив очки Воли. В качестве альтернативной возможности охотник, столкнувшийся с оборотнем в его монструозной форме и обладающий самым высоким показателем Воли в своей ячейке, может сделать бросок на Решительность + Самообладание. За каждый успех его товарищи по ячейке добавляют по очку к своей Воле *для определения свободы действий* (и только для этого). Тем не менее, его вдохновение не способно помочь им вспомнить, что произошло. Охотники, увеличившие таким образом свою Волю, не могут поднять ее выше значения, равного Воле их лидера минус ещё 1. Многие охотники вспоминают свои столкновения с оборотнями только в кошмарах и при просмотре специфических фильмов. И это одна из самых серьёзных проблем столкновения с оборотнями, даже большая, чем реальная угроза смерти, поскольку охотник просто не помнит, что с ним произошло. И для некоторых охотников это оборачивается настоящей трагедией, поскольку они не помнят, что убило их друга или разрушило их жилище, даже если они знают, что всё это время находились рядом.

Внутренняя иерархия

Большинство оборотней рождаются чудовищами, хотя они и не подвергаются физическим изменениям до тех пор, пока их не кусает волк. Эти “наследственные” породы сформировали две группы. Одна из них как-то связана с луной, смыкаясь в этом с мифическими существами из западного фольклора. Они чтят безумную лунную богиню, а она наделяет их жуткой силой – и вместе с тем, это позволяет им находить хоть какие-то точки соприкосновения с людьми, тоже одержимыми жадной охоты. Участники другой группы – одичалые фанатики, от жрецов богохульных религий до сёрвайвелистов с экстремистскими наклонностями, отвергающие плоды человеческой цивилизации. Представители обеих групп присоединяются к стаям – группам, объединяющим своих участников даже сильнее, чем ячейка – охотников.

В мире встречаются и более странные твари, чем эти животные, наделённые интеллектом. Ведьмы, обретающие первозданные инстинкты, когда одеваются в священную кожу волка, стаи зверей, изучающие повадки людей для того, чтобы принять их обличья, и странные духи, вселяющиеся в смертных для того, чтобы исказить их тела. Вне зависимости от источника их проклятой силы, охотники неизменно именуют олицетворения этой дикой ярости “оборотнями”.

На первом ярусе путешествуют стаями, не вступая в контакты друг с другом, если только не считать непрерывных стычек. Их можно легко описать как маленькие уличные банды, грызущиеся друг с другом за территории почти тем же образом, каким ячейка охотников сама борется с окружающими на этом ярусе. Они защищают только родной городской квартал или участок леса, не интересуясь проблемами других районов.

На втором ярусе оборотни начинают формировать полноценные идеологии или племена: одна группа некогда поклялась сохранять в чистоте места силы или устранять неприятности, возникающие из-за мистических аномалий, в то время как другая одержима соблюдением “чистоты крови” и старается вывести родословную идеальных оборотней. Вот группа, состоящая из шаманов, колдующих над ржавчиной городских свалок, а вот коллектив, посвятивший себя обретению славы в кровопролитной войне с другими представителями своей расы.

На третьем ярусе оборотни обнаруживают в себе достаточно солидарности, чтобы объединиться в единое общество. Они формируют своего рода нацию, в которой появляются и свои короли, и свои генералы, собирающие солдат с изорванной плотью и порозовевшими от постоянной грызни зубами. Могущественные племена, составляющие эту нацию, настолько глубоко верят в справедливость своих идеалов, что больше не прячутся от своих врагов – и охотники бледнеют, понимая, что оборотни контролируют не один городской квартал, но и целый проклятый город, или всё шоссе, и ужасные демоны и духи, которых они вызывают, способны объявить войну всему миру, каким его знают смертные. Грядёт апокалипсис, порождённый дикими сердцами вервольфов.

Джек Кросс

Реплика: *“Не нужно думать об этом как об убийстве. Думайте об этом как о победе над конкурентами”.*

Описание: Друзья всегда чувствовали, что в Джеке Кроссе скрывается что-то хищническое. Он не просто любил соперничать – это было бы вполне естественно для мужчины. Нет, он *должен* был побеждать, и когда он добивался победы, помыканию побеждёнными не было конца. Это не закончилось со средней школой. На протяжении всего обучения в колледже он выбирал добычу и преследовал её долгие годы. И единственной альтернативой, которая была *хуже*, чем проигрыш Джеку, была победа над ним. Он прорывался к званию лучшего ученика, сдавая экзамен за экзаменом – а в одном случае даже прикончив учителя, которые посмел завалить его. Этот профессор стал первым человеком, погибшим от когтей Джека при свете полной луны.

Джек получил высшее образование как раз вовремя, чтобы воспользоваться результатами экономического пузыря, вызванного обвалом доткома. Кто-то из друзей подсказал ему, как пробиться к власти, и посредством использования своей запугивающей внешности наряду с прямыми угрозами он добился контроля. Другие оборотни теперь занимают позиции в Кросс Текнолоджикал благодаря Джеку, занимая должности от директоров филиалов до простых охранников. И фирма Джека служит ему чем-то большим, нежели простым прикрытием от человеческих глаз. Нет, в определённом смысле она сама является оборотнем. Кросс Текнолоджикал – это хищник. Она изолирует и разваливает слабые компании конкурентов и заставляет их сойти с пути Кросс Текнолоджикал или согласиться на поглощение. Если для разрушения конкурирующей фирмы необходимо убить несколько человек, то это считается необходимой жертвой. Будучи подающим надежды промышленником, Джек стал важным лицом на благотворительных ужинах и других социальных собраниях. Хотя все соглашались, что он немного пугает своими манерами, люди находят его достаточно... сексуальным? Джек постоянно находится в поисках своей новой жертвы, и когда ему удаётся её найти, он выходит на её след.

Внешность: Кросс одевается так, чтобы каждый дюйм его тела говорил о том, что перед вами – влиятельный бизнесмен. Он умеет пользоваться языком тела и с безукоризненной точностью воспроизводит в своём внешнем виде напор первозданной природы, подбирая даже костюм и галстуки таким образом, чтобы они запугивали интенсивностью своих тонов. Даже когда он не на работе, его никогда не видят без дорогих часов и пары запонок для манжет. В нём около шести футов роста, и он отличается шириной плеч, демонстрирующей невероятно развитую мускулатуру. Обычно его кожа отличается загорелым оттенком, а лицо открывает глазам окружающих бесчисленные рубцы, которых становится только больше после каждой охоты. Пряди тёмных волос спадают до плеч, и каждое утро на его подбородок возвращается толстый слой щетины. Каждое движение выдаёт в Джеке “вожака стаи”, начиная с его осанки и заканчивая привычкой сосредотачивать взгляд своих глубоких карих глаз на человеческих глотках.

В своей гибридной форме Джек достигает девяти футов росту, обретая ещё более крепкие мышцы и покрываясь толстым слоем чёрного меха. Бритвенно-острые зубы выступают вниз и вверх из чудовищных челюстей, и привычка смотреть на глотки людей никуда не уходит. В форме обычного волка, он превращается в большого чёрного представителя своего вида, способного пронестись через тени городских улиц быстрее, чем за ним может проследовать нетренированный глаз.

Использование в игре: Как личность Джек Кросс – ублюдок, каких поискать. Он никогда не станет умашивать тех, кто встал у него на пути, поскольку он не из тех, кто вообще готов хоть как-то принизить себя перед смертными. Вместо этого он просто делает их своими жертвами. Он любит стоять в упор к собеседнику, отведя плечи назад и выпятив грудь так, как будто вот-вот набросится на него. Даже когда он находится в прекрасном настроении, его окружает аура недружелюбия, и он всегда следит за уязвимыми точками окружающих для того, чтобы использовать их в дальнейшем. Другие представители его стаи отличаются куда более человеческим характером, однако когда Джек Кросс отдаёт им приказ, они выполняют его без малейшего колебания.

Следует помнить, что Джек – отнюдь не безмозглый хищник. Он и его стая следят за сохранностью своей территории, подобно стае волков, выходя за её пределы только затем, чтобы настигнуть добычу. Если что-то угрожает их территории, они выслеживают и убивают обидчика. Хотя многие из их жертв принадлежат к роду людскому, стае не раз приходилось охотиться и на более странные цели. Сам Джек несколько раз становился объектом Бдения. Одна группа охотников не понимала, что оборотни охотятся стаями, и погибла после неаккуратной атаки. Другая видела совсем другую сторону Кросс Текнолоджикал, и Джеку удалось обнаружить их только тогда, когда они нарыли на него

практически все возможные данные. Он оценил их навыки. Он никогда не был глуп, а потому знал, что ликвидация этих охотников будет иметь для него дурные последствия. Вместо этого он предложил им работу. Хотя отношения между ячейкой и стаей нельзя назвать сердечными, они делятся информацией о своих врагах и не встают друг у друга на пути. И это хорошо демонстрирует, как Джек предпочитает работать с противниками. Если он может использовать их, он предлагает им соглашение. Он готов принять практически любые требования с их стороны, однако ему нравится сам тот факт, что с его врагами борется группа “его” охотников. Он проверяет способность ячейки разбираться с теми или иными проблемами, пуская её на борьбу с ложными или незначительными противниками и тем самым затрудняя возможность понять его истинные планы даже для самого вдумчивого исследователя.

Джек Кросс

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 4 (7/4), Ловкость 3 (4/5), Выносливость 3 (5/4)

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 2, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 3, Ремесло 2, Расследование 1, Оккультизм (оборотни) 2, Политика (бизнес) 2, Наука (Инженерное дело) 1

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 4, Скрытность 2, Выживание (городская среда) 2

Социальные Навыки: Знание животных 2, Эмпатия 1, Запугивание 4, Убеждение 2, Коммуникабельность 1, Знание улиц 2

Преимущества: Союзники (стая оборотней) 3, Уклонение в рукопашном бою, Контакты (охотники, бизнес) 2, Язык (волки), Ресурсы 3, Тактика 3

Воля: 6

Нравственность: 6

Добродетель: Стойкость

Порок: Зависть

Инициатива: 6 (7/8)

Защита: 2 (во всех формах)

Скорость: 12 (16/17)

Здоровье: 8 (12/8)

Жуткие силы: Жуткая атака (когти, зубы) 2, Охотник во тьме 2, Нечестивый Атрибут (Сообразительность) 3, Нечестивый Атрибут (Сила) 1

Особенность

Оборотень: Джек – наследственный оборотень, а потому он обладает всеми характеристиками, указанными выше. Показатели, изменяющиеся в зависимости от формы, указаны в первую очередь как человеческие с гибридными и волчьими характеристиками, указанными сразу после них по принципу *человек (гибрид/волк)*.

Ритуальное исцеление: Стая Джека может собраться вокруг члена своего коллектива, который был тяжело ранен, но не убит. В этом случае они проводят ночь, напевая ритуальные тексты на гортанном, нечеловеческом языке, очищая раны травмированного оборотня. Каждый член стаи вкладывает по очку Воли. Травмированный участник излечивает один пункт аггравированного повреждения за очко потраченной Воли.

Оружие/атака

Тип	Урон	Бросок
Укус (Жуткая атака)	2(Л)	13 (гибрид)/11 (волк)
Когти (Жуткая атака)	2(Л)	13 (гибрид)

Приложение первое: Нравственность и Бдение

*Тот, у кого бывают экстазы, видения, кто сны принимает
за действительность и фантазии за предсказания – энтузиаст;
тот, кто убийствами поддерживает своё безумие – фанатик.*
Вольтер (Франсуа-Мари Аруэ), “Фанатизм”, 1764 г.

Охотники охотятся. Это самое сердце их деятельности.

В случае с некоторыми это утверждение принимает совершенно буквальный оборот: пушки наперевес, рокот очередей, отслеживание добычи и полное отрешение от мирской жизни. Иногда охота приобретает более фигуральный характер: в таких историях речь идёт о пленении и изучении представителей сверхъестественного сообщества или накоплении информации и ресурсов с целью защиты людей, мест и предметов, важных для самих протагонистов. И тем не менее, несмотря на различия в тематике отдельных сессий, любые игры, действие которых разворачивается в рамках сеттинга **Hunter: The Vigil**, опираются на рассмотрение сюжетных проблем с точки зрения нравственности.

Монстры не люди, сынок, даже те, кто похожи на них. Плевать, что они умоляют тебя о прощении и кричат от боли. Плевать, что они кровоточат, как люди. Они никогда не были одними из нас. Если бы они были, они бы сразу почувствовали свою проклятую натуру и прикончили бы себя сами, избавив нас от проблем.

Убийства, смерти и истребление

Говоря простым языком, если охотники будут придерживаться тех же морально-этических рамок, что и обычные смертные, игра по сеттингу почти неизбежно превратится в историю о героях, скатывающихся в деградацию личности и тотальное сумасшествие в самый короткий промежуток времени (хотя, безусловно, это может быть именно та история, которую вы хотите рассказать). Если протагонисты будут вынуждены делать броски на дегенерацию за убийство вампиров, оборотней и других монстров с той же частотой, что и броски за убийство невинного человека, *любая* хоть сколько-нибудь эффективная ячейка охотников столкнётся с необходимостью проходить такие проверки на регулярной основе. В такой ситуации Рассказчику следует готовиться к тому, что герои быстро окажутся под воздействием всевозможных психических отклонений и начнут прорываться сквозь игровой сюжет с окровавленными ножами в руках вместо того, чтобы мирно идти по сценарию.

А потому для смягчения отдельных сцен или полноценных игр, ориентированных на исследование нравственной стороны охоты, Рассказчик может использовать некоторые (если даже не все) приведённые ниже альтернативы по применению Нравственности.

Кодекс: Путешествие по дороге Бдения вносит заметные изменения в психику человека. Система “Кодекса”, описанная в этом разделе, предлагает игрокам детализированный набор правил, которых может придерживаться охотник, со временем адаптировавший свою Нравственность под нужды Бдения, отказавшись от некоторых общечеловеческих стандартов. Хотя эта система имеет свои недостатки (социальные штрафы и специфические типы отклонений, известные охотникам как Отличия), этот метод прекрасно работает с освещением тяжёлых моральных тем, которыми задаются герои игры. Равным образом, система Кодекса позволяет охотникам сохранять человеческое лицо даже там, где стандартная шкала Нравственности заставила бы героев страдать от полномасштабного безумия.

Монстры не считаются: Как уже говорилось ранее, охотники редко рассматривают сверхчеловеческих существ как людей. Рассказчики могут использовать эту точку зрения в качестве оправдания для правила “Монстры не считаются”, согласно которому

причинение вреда или даже убийство чудовищ не рассматривается как преступление против Нравственности. В этом случае охотники не делают никаких бросков на дегенерацию за действия, предпринимаемые против монстров. Это решение в корне изменяет шкалу Нравственности, а потому Рассказчикам следует понимать, что оно выносит за скобки значительную часть нравственной проблематики сеттинга. Тем не менее, этот метод как нельзя лучше подходит для проведения “героических” сессий в рамках **Hunter: The Vigil**.

Это уже не люди: В чём-то перекликающийся с предыдущим, однако менее экстремальный метод “Это уже не люди” строится на идее о том, что применение жестоких действий против чудовищ всё ещё *может* сказаться на нравственном состоянии охотника, однако даже такое влияние преступлений на его психику не сравнится с подлинными психологическими изменениями, происходящими в случае с аналогичными преступлениями против нормальных людей. Данное изменение Нравственности предоставляет охотникам соответствующие бонусы (от +1 до +3 в зависимости от человечности самих монстров) всякий раз, когда игрок делает бросок на дегенерацию из-за действий, связанных с причинением вреда сверхъестественным существам. Рассказчик может наделить игрока бонусом +1 к проверке дегенерации после действий, предпринятых против созданий, напоминающих обычных людей (например, против смертных магов), +2 дайсами за преступления против ликантропов и +3 дайсами при уничтожении созданий, которые *уже* были мертвы (вампиры, призраки, Оживлённые, зомби).

Ничего не менять: Бдение всегда оставалось дорогой, ставящей персонажей перед морально неоднозначным выбором, и сохранение базовой системы Нравственности только подчёркивает эту печальную данность. Провозглашая себя судьёй, присяжным и палачом в одном лице, охотник добровольно подвергает себя риску – и не только физическому или эмоциональному, но и духовному. Отказ от альтернативных вариантов, смягчающих эти опасности, может позволить игрокам обратиться к более широкому спектру этических вопросов. Как провести черту между долгом и одержимостью? Как не допустить превращения карателя в преступника? И наконец – по мере того как счёт убитых врагов увеличивается в масштабах – что вообще отделяет охотника от добычи?

Проведение границ

При использовании методов “Монстры не считаются” и “Это уже не люди” имейте в виду, что вам нужно определить для себя, где вообще проходит граница между людьми и чудовищами. Является ли определение “монстр” частью биологической классификации? Должен ли с точки зрения Нравственности человек, обладающий возможностью применять заклинания или просто хранящий при себе магические предметы, наделяющие его сверхъестественной силой, считаться монстром – или же он по-прежнему сохраняет свою принадлежность к человеческой расе? Зависит ли это от поведения? Какой враг чудовищнее: оборотень, который никогда не убивал живое существо, или потрошитель, полностью принадлежащий к роду людскому, однако ведущий счёт на десятки невинных душ?

Делая этот выбор, Рассказчик обязан решить, где проходит граница в его собственном мире – хотя ему следует признать допустимость других ответов, которые могут возникнуть по ходу игры. В целом имеет смысл решить, что если монстр совершенно бесчеловечен по внешнему виду и поведению (разумное облако пара, питающееся кровью, или завывающий призрак гончей, вырвавшийся из преисподней), Нравственность не должна подвергаться проверке при его уничтожении.

Нравственная проблематика

Ниже вы найдёте дополнительные модели изменения Нравственности, которые можно использовать в целях регулирования характера соответствующей характеристики и её влияния на охотников в вашей истории. Чем больше вы используете эти альтернативные методы, тем мягче становится тот крутой склон, которым Бдение часто становится для охотников Мира Тьмы.

Хотя в применении таких методов нет ничего предосудительного, помните, что если вы пытаетесь заострить внимание игроков на тяготах Бдения, подталкивающих смертных к исполнению своего долга через истребление и уничтожение монстров, использование любой из этих опций только ослабит тему игры. С другой стороны, если вы пытаетесь рассказать историю, в которой охотники будут изображены как герои, сдерживающие силы ночи пламенем своих факелов, использование одного или даже нескольких подобных модификаторов только поможет вам заострить внимание игроков на тематике вашей сессии.

Самооборона

Когда дело доходит до нападения или разбоя, самооборона вполне может стать шатким, однако реальным нравственным основанием для преодоления чувства вины за убийство преступника. Так, домовладелец может отрицать за собой всякую вину, если ему пришлось застрелить потенциального убийцу/вора/насильника, который ворвался в его дом. Однако в случае с охотниками, зачастую *осознанно* принимающими участие в опасных ситуациях, возникает вопрос о том, позволяет ли критическая обстановка заявить о самообороне, если убитое ими чудовище, в сущности, могло бы сказать о своих действиях то же самое. Может ли охотник говорить о самозащите, если он провёл целую неделю, выслеживая существо, которое затем пыталось его убить? Что делать, если первоначальное намерение охотника заключалось в накоплении информации, захвате или другой форме ненасильственной нейтрализации монстра, однако ситуация пошла не по плану и уничтожение жертвы стало лучшим или даже единственным выходом?

Игрокам, персонажи которых совершили преступление против Нравственности в порядке самообороны, Рассказчик обязан дать небольшой бонус к избежанию дегенерации – но только при условии, что жертва, на которую они напали или которую убили, ясно дала понять, что она намерена сделать то же самое (или нечто более страшное) по отношению к ним или другим невинным людям. Персонаж может получить бонус +1 к броску на дегенерацию, когда совершает грех в целях самообороны или защиты окружающих. Тем не менее, если охотник намеренно принимает участие в истреблении монстров и осознанно допускает нанесение вреда существу, которое в настоящее время не проявляет угрожающих намерений, персонаж не получает указанного бонуса.

Пороки и Добродетели

Если охотник совершает грех в порядке служения своей Добродетели (и если Рассказчик считает это целесообразным), он может получить бонус +1 к проверке дегенерации. Если охотник убивает ведьму, потому что считает библейскую точку зрения на колдовство единственно верной, а себя видит исполнителем воли Божьей, он может получить бонус +1 из-за искренней веры в свою Добродетель. Если охотник очищает банковские счета чудовища для того, чтобы разделить похищенные богатства между семьями пострадавших, он получает возможность сделать более мягкую проверку на дегенерацию за счёт своего Человеколюбия.

Если Рассказчик сочтёт это подходящим решением, он может пойти и обратной дорогой: если охотник совершает грех против Нравственности ради услужения своему Пороку, он может получить штраф -1 к соответствующему броску. Так, представитель

Эшвудского аббатства, который просто не может упустить случая вкусить плоти убитого Оживлённого, заслуживает получения штрафа -1 за сознательное потакание Чревоугодию.

Выживание

Грехи, совершённые в попытке удовлетворить основную потребность человеческого индивида – стремление к выживанию, – продуцируют дополнительный бонус, который не зависит от любых других модификаторов, полученных за счёт удовлетворения корыстных побуждений или других мотиваций, не связанных с выживанием напрямую.

Если охотник действует из явной потребности к выживанию (например, он не ел весь день, ему негде спрятаться от холода и т.д.), он может получить +1 дайс к сопротивлению нравственной деградации.

Долг

Общественность всегда назначала определённые должностные места, которые предполагают совершение малоприятных или нравственно неоднозначных действий во имя всеобщего блага. И хотя совершение таких поступков при исполнении служебных обязанностей всё ещё причиняет личности нравственные страдания, понимание того факта, что он был назначен для выполнения подобных обязанностей, помогает человеку смягчить нравственное воздействие своего греха. В немалой степени это связано с тем, что человек (и общество в целом) считает, что подобные преступления в итоге служат наилучшим интересам общества или даже некоему высшему “благу”. Подобное восприятие не всегда можно назвать адекватным, однако оно многое значит для человека, пытающегося смягчить тяжесть своей ответственности за действия, предпринятые в таких случаях. В целом подобные роли включают должности полицейских, солдат, врачей и ветеринаров, работников службы спасения, офицеров по безопасности (например, членов Секретной службы), тюремных охранников и других людей, занимающих аналогичные должности.

Грехи против Нравственности, совершённые по причине, которую можно отнести к категории “служебных обязанностей”, может предоставить охотнику бонус +1 к сопротивлению психологической деградации. Таким образом, солдат, подрывающий здание по прямому указанию начальника штаба, может получить один дополнительный дайс к проверке дегенерации за преднамеренное повреждение чужой собственности.

Тем не менее, коль скоро Нравственность проявляется на внутреннем, а не внешнем уровне человеческой личности, этот модификатор предоставляют не взгляды общества и не права личности на совершение преступления, а впечатления самого охотника, полагающего, что у него есть право совершать подобные действия. Таким образом, игрок, персонаж которого состоит в организации третьего яруса, может иметь все основания утверждать, что его роль медицинского исследователя даёт ему бонус +1 к соответствующим проверкам, связанным с проведением научных экспериментов (или, попросту говоря, пыток) над пойманными созданиями, поскольку это является частью его роли в организации. Тем не менее, обязанности охотника в пределах его индивидуальной ячейки *не* квалифицируются как долг, а потому персонаж обязан состоять в некоей внешней организации, крупной компании или другом юридическом образовании, чтобы получить этот бонус.

Слуги чужих пороков

Безумие, депрессия, синдром посттравматического стресса и другие “зависящие от обстоятельств” факторы иногда используются в качестве юридических оснований для отрицания вины человека за предъявленные ему обвинения. В Море Тьмы ситуация обстоит сходным образом. Сверхъестественные силы, способности, свойства предметы или даже гипнотические воздействия могут привести к неспособности индивида сознательно выбирать, как отреагировать на ту или иную ситуацию. Эти обстоятельства

вливают на проверки дегенерации только в том случае, если действия персонажа действительно были произвольными. Совершение греха в состоянии *добровольного* подчинения внешней силе или паническому темпу критической ситуации не даёт персонажу защиты против морального веса его преступления.

Когда человек совершает грех против Нравственности в состоянии аффекта, навязанного чужим разумом, Рассказчик может предоставить ему бонус +1 в целях сопротивления дегенерации. Может быть, этот человек оказался во власти бесчеловечной воли чудовища. Возможно, он находился под дозой какого-то препарата. В Море Тьмы люди часто оказываются лишь марионетками в играх чудовищных внешних сил, и это может наделить персонажа вполне справедливым бонусом к нравственной стойкости.

Данная модификация действует только в том случае, если лицо, совершившее преступление, осознаёт, что оно находилось под контролем или влиянием чужого разума. Нравственность опирается прежде всего на внутреннюю оценку собственных действий со стороны индивида, а потому не может принимать во внимание факторы, которые сам человек не осознаёт.

Толстые серые линии

Характеристика Нравственности существует в мире, состоящем из различных оттенков серого. Даже если конкретному персонажу всё кажется чёрно-белым, многие ситуации, с которыми вынуждены сталкиваться охотники, оказываются связаны с целым спектром смягчающих обстоятельств, некоторые из которых являются очевидными для игроков. Равным образом, существуют факторы, которые только кажутся таковыми. Было бы невозможно создать конкретные правила для покрытия каждого из возможных вариантов перестановки нравственных убеждений для того, чтобы предугадать ситуации, которые могут возникнуть во время игры по сеттингу **Hunter**. Вместо этого игрокам и Рассказчикам рекомендуется воспользоваться этой возможностью для того, чтобы исследовать собственные взгляды на изменения в моральной ответственности, которые возникают во время игры. Равным образом, вы можете использовать описанные здесь модификаторы и предложенные границы между человечностью и чудовищностью как опору для основания собственных моделей оценки тех или иных ситуаций. В конечном счёте, именно эти руководящие принципы и их влияние на охотников позволяют сформировать тему конкретной истории. Просто учтите, что если Рассказчик будет настолько мягок, чтобы позволять игрокам самим приводить доводы в защиту *любых* предложенных модификаторов, их персонажи не смогут прочувствовать всё чудовищное давление Бдения. Если, однако, Рассказчик будет слишком редко допускать косвенные бонусы к сопротивлению дегенерации, вес охоты упадёт на плечи героев гораздо быстрее – и, безусловно, гораздо болезненнее.

Кодекс

Характеристика Нравственности, как она описана в основной книге Мира Тьмы, представляет собой обобщённый перечень укоренившихся положений, бессознательно принимаемых большей частью человечества за справедливую истину. Это и масштаб добра и зла, и вместе с тем – мера собственного этического поведения, и линейка, по которой человечество судит свои действия и действия других, определяя, насколько полезны или вредны их поступки для остальной части человеческой расы. И хотя представители определённых культур и эпох могут иметь вариации и исключения из этих базовых правил, Нравственность представляет собой достаточно универсальный перечень представлений о том, какие действия приемлемы для человеческого коллектива в целом.

Однако, как было отмечено в базовой книге правил, Нравственность нельзя считать абсолютным показателем духовной чистоты человека. Для “нормальных” людей она служит неабсолютной шкалой морали, позволяющей показать нравственное состояние персонажа в тот или иной отрезок времени. Тем не менее, этот показатель в любой момент

может повысить или понизить своё значение в зависимости от действий самого индивида. По мере того как охотник участвует в новых ситуациях и принимает тяжёлые решения, его мораль изменяется. Человек может бороться за обретение новых добродетельных начал (повышая тем самым уровень Нравственности) или может поддаться отчаянию из-за своих действий, подорвав собственную духовную устойчивость, что неизбежно заставит его отклонить свои старые представления о морали и принять “грехи”, которые он некогда считал недопустимыми.

Хотя охотники всегда оставались частью человеческого коллектива, с течением времени многие из них начинают терять чувство “нормальной жизни”. Одержимость Бдением заставляет их всё сильнее отдаляться от основной человеческой массы. Не в последнюю очередь именно это наделяет их удивительной силой воли, позволяющей подняться над базовыми человеческими способностями и бросить вызов чудовищным порождениям Мира Тьмы, вложив в их уничтожение такие силы, которые “нормальный” человек счёл бы поистине невозможными. Тем не менее, одержимость Бдением представляет собой нечто большее, чем источник питания для решительности охотников. Она подобна бушующей реке или безжалостному шторму в психике человека, идущего по дороге Бдения, и, как любая другая великая сила, она постоянно подталкивает охотника выступить против всего, что он некогда считал неотъемлемой частью собственной личности, и заставляет его искать обходные пути, ломать или отвергать некогда нерушимые принципы. Из-за последствий Бдения мораль охотника может измениться в достаточной степени, чтобы нормальная “Нравственность” отошла на задний план.

Вместо того, чтобы просто получать бонусы или штрафы к броскам дегенерации, совершаемым по статической шкале грехов, охотник может получить новые, уникальные отклонения, этику и привычки, которые вытеснят аналогичные компоненты обычной человеческой Нравственности. Эти изменения, в совокупности именуемые “Кодексом”, представляют собой неотъемлемые эффекты, которые Бдение может оказать на индивидуальную систему верований охотника. В данном случае Кодекс предлагается в качестве дополнительного элемента системы **Hunter: The Vigil**. Хотя, безусловно, нет никакой необходимости использовать эту систему во всех играх по сеттингу **Hunter**, она предлагает Рассказчикам и игрокам дополнительный слой дифференциации между охотниками (особенно теми, которые подверглись значительным или необычайно длительным испытаниям в ходе охоты) и “нормальными” смертными. Имея собственный, глубоко индивидуальный кодекс, каждый охотник может медленно, но неумолимо изменять свою Нравственность, пока в один день она не утратит тождественность с нравственными принципами обычных людей. Такая система подчёркивает ту цену, которую охотник платит за свои действия в социальной и нравственной сферах, хотя определённые элементы Кодекса могут привести и к возникновению физических опасностей.

Механика Кодекса обманчиво проста. По мере того как охотник всё дальше движется по пути Бдения, одержимость охотой начинает подталкивать его к невиданным прежде границам, заставляя принимать меры, которые считались бы грехом в случае с обычной человеческой Нравственностью. В такие моменты, известные как Поворотные точки, “грех”, связанный с нормальным рейтингом человеческой морали, изменяется на новое положение индивидуального кодекса, которое применяется непосредственно в случае с Бдением данного охотника.

Первоначальный “грех” отныне перестаёт быть частью Кодекса персонажа; он заменяется новым грехом, который также накладывает ограничения на охотника, однако больше соответствует его целям и опыту. По мере того как он заходит по дороге охоты всё дальше, могут быть достигнуты новые Поворотные точки, и тогда ещё один из грехов охотника заменяется уникальным мандатом, ориентированным на Бдение данного персонажа. Постепенно эти новые положения меняют не только поведение персонажа, но и его взгляд на окружающий мир. Этот процесс кажется чрезвычайно простым, и всё же,

поскольку мораль стоит в центре человеческой личности, изменение грехов Нравственности на мандаты Кодекса представляет собой поистине судьбоносное решение. Хотя в определённых случаях это изменение может быть предложено самим Рассказчиком (если, конечно, он считает это необходимым), решение о смене Нравственности на Кодекс не должно навязываться игроку. В конечном счёте, это выбор самого игрока (при стандартном условии одобрения со стороны Рассказчика), и только он сам имеет право решить, следует ли его персонажу сделать бросок на дегенерацию или сместить мораль к новым стандартам Бдения.

Поворотные точки

Изменение своей основной морально-этической базы никогда не бывает случайным. Человечество не без причины придерживается общих представлений о нравственном поведении, а определённые действия считались грехами практически во всех основных религиях, духовных учениях и юридических системах. Эти действия преимущественно относятся к числу тех, которые вызывают несогласие между людьми (кража или уничтожение чужого имущества) или приводят к травмированию окружающих (изнасилование или убийство). Изобилие таких преступлений в обществе наносит большой ущерб всей человеческой расе, поскольку заставляет людей проявлять друг к другу агрессию и приводит к разрушению социальных связей, которые и позволяют людям жить, работать и развиваться вместе как единой группе. Отклонения от этого морального кодекса представляют собой угрозу для социальных структур, на которых основывается весь человеческий коллектив. Социопаты – то есть люди, которые бесстрастно отклоняются от согласованных представлений человеческого общества о нравственном поведении – представляют опасность для личности и для общества в целом. В мире, построенном на определённых ожиданиях, относящихся к каждому члену общества, несоответствие этим ожиданиям может иметь далекоидущие последствия.

Вместе с тем, охотники посвящены в тайны, о которых человеческая масса в целом не имеет ни малейшего представления, а потому вынуждены делать выбор между стандартным человеческим поведением и попыткой послужить интересам охоты (будь эти интересы альтруистическими или эгоистичными). Господствующая часть человечества просто не сможет понять охотников, не говоря уже об оказании помощи. Подобное понимание и нестандартная реакция охотников на определённые события означает, что охотники ведут себя таким образом, который “нормальные” люди не считают приемлемым. Фокус на сверхъестественной стороне жизни и обострённая подозрительность делает возможным изменения морального кодекса охотников даже при том, что самые фанатичные среди нормальных людей всё равно остаются привязаны к базовой шкале Нравственности.

Однако даже охотники не меняют кодекс по собственной прихоти. Изменения кодекса происходят в специфических случаях, когда охотник сталкивается с выбором между успешным проведением охоты – и, соответственно, применением мер, ведущих к нравственной деградации (если эти действия считаются недопустимыми на его текущем уровне Нравственности) – и отказом от совершения преступлений (по крайней мере, в данной ситуации) в надежде на избежание предосудительных действий. Когда индивид выбирает охоту и пренебрегает моралью, он делает шаг к тому, что другие охотники называют Поворотной точкой. В такой момент игрок может выбрать, изменять ли ему моральные представления своего охотника или нет. Если он решает изменить нравственный кодекс своего персонажа, ему предстоит заменить одно “нормальное” преступление на грех, более подходящий мировоззрению протагониста.

Пример: *В ходе недавней операции ячейке Маллеус Малефикарум, в которой состоит Эмма, удалось истребить большую часть колдовского шабаша, однако лидер магической группы сбежал. В течение нескольких недель исследований, расследований и молитв охотники находили и снова теряли его след, однако в конце концов судьба помогла им*

разыскать изверга в захудалом мотеле. Эмма находится на улице, когда колдун пытается вырваться на свободу. Она решает перекрыть ему дорогу и перехватить возле здания. Эмма давит на газ, пуская внедорожник через стоянку мотеля, однако прежде, чем она получает возможность достать своего врага, на дорогу выходит пожилая уборщица, толкающая свою прачечную тележку через стоянку. Колдун же толкает ошеломлённую прачку на землю перед автомобилем и бросается прочь по переулку. Эмма оказывается перед выбором: свернуть, сохранив жизнь невинной пожилой женщине и, вероятно, позволив врагу сбежать, или последовать за ним и практически неизбежно нанести вред женщине. Эмма вспоминает о детях, которых принесли в жертву прихвостни колдуна, как вспоминает и бесконечные трудности, которые ей с товарищами пришлось преодолеть для того, чтобы выследить чернокнижника в этом мотеле. Она вдавливая педаль газа в пол, переезжает пожилую женщину и устремляется в переулок. Колдун оказывается в тупике, и Эмма надавливает на акселератор, выпрыгивая из автомобиля непосредственно перед тем, как он врежется в кирпичную стену, раздробив кости чёрного мага и обрывая его мирскую жизнь взрывом металла и битого стекла. Она удостоверяется, что её жертва мертва, после чего устремляется назад, чтобы проверить состояние прачки. К несчастью, женщина тоже оказывается мёртвой.

По окончании сцены Рассказчик берёт игрока Эммы в сторону для проведения маленькой персональной истории, в ходе которой он описывает видения Эммы в течение следующих нескольких дней. В некоторых видениях сквозь тяжёлое небо прорывается золотистый солнечный луч, освещая пылающие обломки её внедорожника. Из облаков показываются детские лица, подобные лицам ангелов (это те самые дети, которых колдун лишил жизни), и они одобрительно улыбаются ей. Другие видения возвращают Эмму к тому месту, в котором её ячейка впервые обнаружила убитых детей – однако во сне их тела заменены телами пожилых женщин с перерезанными горлами и содранной одеждой, скорчившимися в дюжине самых разных посмертных поз, полных боли. Эмма решает, что эти видения – божий дар, заверяющий её, что эти действия были необходимы, чтобы предотвратить большее зло, которое неизбежно последовало бы, если бы колдун сбежал.

Рассказчик просит игрока Эммы написать напротив четвёртого порога Нравственности “Позволить колдунам выжить”. Таким образом, “Преступление в порыве страсти/непредумышленное убийство” на соответствующей строке листа персонажа теперь заменяется на новый принцип. Это положение становится первым догматом её изменённой Нравственности, адаптированным к методам действий Эммы, поскольку вполне вероятно, что и в дальнейшем она будет оттачивать свои навыки по охоте на ведьм. В будущем она не будет делать броски на дегенерацию в случае со случайным убийством человека, однако до тех пор, пока её Нравственность не упадёт ниже 4, при любом удобном случае, когда у неё будет возможность убить ведьму (колдуна, чернокнижника), которой она не воспользуется, ей придётся сделать бросок на дегенерацию. Разумеется, это быстро приведёт к дальнейшим нравственным вопросам (убийство ведьмы всё ещё может рассматриваться как запланированное убийство)... однако этот мост она тоже сможет сжечь, когда до него доберётся.

Спусковой механизм

Не всякое нарушение в сфере стандартной человеческой морали становится Поворотной точкой для изменения индивидуального кодекса человека. Лишь те действия, которые были приняты в прямой погоне за поддержанием Бдения, предоставляют охотникам возможность использовать свою одержимость в качестве трамплина для окончательного отрыва от тех или иных элементов человеческой нравственности. Убийство невинного свидетеля в попытке задеть той же очередью оборотня квалифицируется как действие, непосредственно связанное с охотой. Убийство бармена,

который дал персонажу неверную информацию о местонахождении оборотня, таковым не считается. Изменения в кодексе персонажа протекают под непреодолимым давлением Бдения, а потому осуществляются лишь в ситуациях, когда отчаяние переполняет охотника, заставляя его сделать шаг в сторону от стандартных моральных норм. Деяния, косвенно связанные с охотой (похищение оружия для более позднего нападения, избивание человека с целью получения информации о местонахождении монстра и т.д.), не производят впечатление действий, вызванных подлинным отчаянием, наподобие тех, которые совершаются в самый разгар охоты. Таким образом, хотя они ещё могут нарушить нравственный кодекс охотника (и, следовательно, потребовать броска на дегенерацию), они просто не имеют потенциала стать приемлемой частью мировоззрения персонажа. Им не хватает импульса, необходимого для того, чтобы навсегда изменить натуру охотника. В качестве общей рекомендации можете использовать правило, согласно которому, если монстр не присутствует в сцене, когда происходит потенциальное изменение Нравственности, Рассказчику чаще всего следует решить, что ситуация не подходит для объявления Поворотной точки. Даже во время охоты определённые действия оказываются попросту недостаточно существенны (или напротив, слишком существенно отличаются от нравственного поведения большинства людей), чтобы побудить охотника сделать шаг к отклонению от господствующей морали.

Также обратите внимание, что даже если это является нарушением на текущем рейтинге Нравственности охотника, 9 и 10 уровни грехов редко оказываются достаточно значимыми, чтобы выступить в качестве катализатора Поворотной точки. Они считаются поступками, которые среднестатистический человек (обладающий седьмым уровнем Нравственности) совершает на регулярной основе, даже если толчком для подобных действий послужили события Бдения. Они просто недостаточно характерны, чтобы их можно было классифицировать как общечеловеческие или сугубо охотничьи. Вообще говоря, совершение преступления против 7 и 8 уровней Нравственности также может быть недостаточно существенным поводом для объявления Поворотной точки, но обстоятельства иногда способствуют возникновению значимых и показательных ситуаций, которые могут позволить изменение Нравственности в результате подобных действий.

Ниже этих показателей? Здесь уже может произойти всё, что угодно. Охотник может дойти до той точки, когда он начнёт оправдывать кражу транспортных средств в целях преследования быстроногих существ, сожжение складов, которые могут послужить домом для каких-нибудь противоестественных паразитов, или даже лишение жизни любого, кто позволяет себе работать на кровососущих тварей в человеческом облике. Чем выше эмоциональность преступного акта (убийство людей или даже монстров часто сопряжено с сильнейшими переживаниями), тем выше вероятность того, что он сможет выступить в качестве импульса для создания Поворотной точки.

Вопрос замены

Хотя в примере изменения нравственных принципов персонажа указано, что Рассказчик устраивает для игрока дополнительную игровую сцену, такой процесс следует рассматривать как предложение, а не требование. Некоторые игровые группы или просто отдельные персонажи будут не только требовать, но даже располагать к созданию дополнительных сюжетных линий для изменения нравственных принципов того или иного охотника. Пока изменение удовлетворяет как игрока, так и Рассказчика, оно может принимать форму мгновенной эволюции нравственности, а потому имеет смысл использовать Поворотные точки для продвижения истории, а не её временной остановки. Кроме того, не все из этих моментов прозрения следует показывать через видения, будь они небесными или какими-либо ещё. Возможно, персонажу достаточно мысленно подготовиться к тому, что он до конца жизни будет жить по новым нравственным принципам, или сделать себе татуировку “Они не имеют права на жизнь” на бицепсе.

Член Эшвудского аббатства может просто заявить о своей поддержке в пользу свежееобъявленного этического принципа, по которому предлагается жить всем местным ячейкам, после чего его “товарищи по клубу” явятся к нему с поздравлениями и вознаграждениями за совершение действий, которые раньше казались им нравственно неоднозначными. Член Люцифуга может получить персональное рукописное послание от известного деятеля агентства. Подобные ситуации могут с лёгкостью оправдать изменения в нравственном кодексе соответствующих охотников.

Поворотные точки и броски на дегенерацию

Иногда (хотя далеко не всегда) Поворотные точки приходятся именно на те минуты, когда охотник только нарушил своё текущее значение Нравственности и по всем правилам должен сделать бросок на дегенерацию (см. стр. 91-92 книги **World of Darkness Rulebook**). Если в вышеописанном примере Эмма находилась на четвёртом уровне Нравственности, правила требуют от её игрока сделать соответствующий бросок. Тем не менее, благодаря опциональному правилу Кодекса игрок может использовать сложившуюся ситуацию в качестве Поворотной точки. В таком случае персонаж не рискует понизить уровень Нравственности, однако перемена в мировоззрении всё равно не проходит бесследно для Эммы: отныне ей будет труднее находить общий язык с нормальными людьми, а кроме того, ей придётся страдать от одного из охотничьих Отличий (подробнее плата за изменение Нравственности описана ниже).

По воле Рассказчика, некоторые Поворотные точки могут и не основываться на ситуациях, подразумевающих проверку дегенерации. Если Эмма находилась на третьем уровне Нравственности, когда решила рискнуть причинением серьёзных травм или даже смерти обычному постороннему ради убийства чернокнижника, с точки зрения игромеханики этот “грех” недостаточно велик, чтобы игроку пришлось делать бросок на дегенерацию. Тем не менее, поскольку это явное нарушение общечеловеческой Нравственности (даже если Эмма уже переборола чувство вины при совершении подобных поступков), Рассказчик может позволить ей использовать ситуацию в качестве Поворотной точки – если, конечно, с этим согласен игрок. Учитывая, что такие моменты становятся очередным шагом охотника в сторону от нормальных человеческих представлений о нравственном поведении, игрокам рекомендуется избегать наслоения Поворотных точек при совершении незначительных прегрешений. Такие изменения взимают с протагонистов немалую цену, и даже если однократное изменение Нравственности не слишком повлияет на их характер, накопление таких изменений окажет решительное воздействие на личность охотников.

Кроме того, иногда охотник оказывается в ситуации, в которой сам он не совершал никаких грехов против Нравственности, однако видел достаточно таких нарушений со стороны других персонажей, чтобы оправдать изменение своей Нравственности. Начинаящий охотник может присоединиться к Молоту ведьм просто потому, что он верующий католик и присоединение к этой структуре кажется ему верным шагом, согласующимся с его религиозным воспитанием. Тем не менее, организация начинает посвящать его в тайную деятельность группы посредством интенсивного умерщвления плоти и жутких обрядов крещения, напоминающих утопление. Охотник явно оказывается жертвой жестокости своих руководителей, а потому, хотя сам он не совершил ни одного греха против Нравственности, это мучительное погружение в деятельность структуры может послужить стимулом для внесения изменений в его индивидуальный кодекс. Он должен спросить Рассказчика, допустимо ли объявить Поворотную точку в обход стандартного правила о необходимости совершения преступления самим персонажем.

Примеры

Ниже приведены несколько примеров того, как охотник может изменить свою Нравственность и что может послужить стимулом для подобного действия:

- Фиолетовая голубка, охотница из числа самопровозглашённых “Дозорных” – ячейки первого яруса, стерегущей свою часть города – давно заметила, что ей становится всё труднее приобретать оборудование и другие предметы первой необходимости, поскольку все деньги уходят на оплату аренды, бензина и еды для её семьи. Что ещё хуже, члены её ячейки обладают на удивление бедным объёмом ресурсов: единственный из них, кому удавалось доставать хоть какие-то деньги, недавно пустил себе пулю в рот. Последнее событие становится для Голубки Поворотной точкой. Отныне она заменяет грех “Мелкое воровство (воровство в магазине)”, соответствующий седьмому уровню Нравственности, новым грехом: “Отказ от распределения ресурсов между товарищами по ячейке”. Отныне она прощает себе воровство... однако всё, что она получает после очередной кражи, должно быть распределено среди членов ячейки, которые в этом нуждаются больше всего.

- Дункан Скарборо принадлежит к местному отделению Эшвудского аббатства. Он пока ещё новичок в этом деле и до сих пор чувствует вину за то, что участвует в деятельности своих товарищей. Однажды ночью на него нападает вампир – и Дункан обнаруживает, что Поцелуй доставляет ему невыносимое наслаждение. Тем не менее, когда он уже находится на пике высшего наслаждения, вампир отбрасывает свою маску. Он пытается шантажировать Дункана, говорит, что расскажет семье охотника о том, чем занимается их любимый родственник. Дункан выходит из себя, бросается на вампира и благодаря удачному стечению обстоятельств одерживает над чудовищем верх, отрубая ему голову. Рассказчик позволяет использовать это убийство в качестве Поворотной точки: вместо того, чтобы делать бросок на дегенерацию из-за греха четвёртого уровня (“Преступление в порыве страсти”), Дункан незаметно для себя изменяет грех на аналогичный, однако действующий исключительно по отношению к людям. Отныне его четвёртому уровню Нравственности соответствует грех, сформулированный как “Преступление в порыве страсти (непредумышленное убийство) в отношении человека”. С течением времени, Дункан, возможно, начнёт развивать свой новый Кодекс, изменяя каждый из грехов Нравственности на такой же, но действующий лишь в случае с причинением вреда простым обывателям (или, в качестве альтернативного варианта, Рассказчик может разрешить Дункану изменить *все* эти грехи разом, однако это потребует от него принятия целого ряда Социальных штрафов и специальных Отличий... если только Рассказчик не позволит ему отделаться всего одним).

- Агент Троцкий возглавляет силовой блок Опергруппы: Валькирия. Вокруг его группы всё время происходит какое-нибудь дерьмо: сколько бы раз они ни пытались провести быструю и незаметную операцию вроде тех, которыми занимаются их коллеги из других подразделений структуры, их действия всегда заканчиваются массовыми разрушениями. В один из таких моментов Троцкий сталкивается с особой проблемой: один демонический культ запирается в городском здании, а потому, чтобы выкурить из него культистов, отряду необходимо спалить всё строение. Разумеется, подобное действие нарушает пятый уровень Нравственности (поскольку это сознательное и массовое повреждение имущества). Но если отряд откажется это делать, культ сможет провести в здании ещё не одну демоническую церемонию. Троцкий отдаёт приказ поджечь здание. Эта команда срабатывает в качестве Поворотной точки, а потому с одобрения Рассказчика Троцкий может заменить указанное преступление на любое другое. Поскольку агент отличается редким патриотизмом, Троцкий приобретает новый грех: “Подвести интересы американской нации”. К несчастью, огонь вырывается из-под контроля и убивает культистов вместо того, чтобы выкурить их из здания. А потому, даже заменив один грех, Троцкий совершает другой: непредумышленное убийство, соответствующее четвёртому уровню Нравственности. Игроку приходится сделать бросок на дегенерацию своего персонажа.

Цена, которую мы платим

Изменение Нравственности должно опираться на момент прозрения поистине эпических масштабов. Это осознание того факта, что всё, чему персонажа учили с младенчества, было ошибкой. И это столь же существенно, что и выяснить, будто цвет, который он воспринимал как синий с момента рождения – это, в действительности, красный. Даже после того, как изменение будет сделано, вне зависимости от того, что весь мир по-прежнему будет называть его синим, охотник уже никогда не будет воспринимать его, видеть его или думать о нём как угодно, нежели как о красном.

Независимо от того, подчиняется он этим правилам или нет, человечество в целом признаёт наличие определённых правил, откуда и возникает разделение конкретных действий на “хорошие” и “плохие”. Они представляют собой основу человеческой Нравственности. Убийца, работающий на мафию, может иметь дело с убийствами на ежедневной основе, но в глубине души он всё ещё признаёт, что убийство рассматривается как “неправильный” поступок в соответствии со стандартами общества, даже если он ограждает себя от этого целыми слоями оправданий, отговорок и объяснений. Однако в случае с охотником, изменившим свою Нравственность в достаточной степени, чтобы переменить и свой взгляд на убийства, общие правила Нравственности не рассматриваются как просто “нарушенные” – нет, они были перекошены, вытеснены другими значениями, которые человечество в целом не разделяет.

Внешние последствия

Даже одного отклонения от общественной морали достаточно для охотника, чтобы иллюзия его “нормальности” покрылась трещинами. Это означает, что Бдение заставило его идти дорогой, которую остальная часть человечества считает слишком опасной для путешествий. Все последующие изменения в Кодексе охотника продолжают расширять и углублять вышеупомянутые трещины до тех пор, пока видимость адекватности в образе протагониста не исчезнет раз и навсегда. С точки зрения игровой механики, каждое отклонение представлено совокупным штрафом -1 к Социальным проверкам (до максимума -5), которые вступают в силу при общении с другими смертными. Каждый раз, когда Кодекс охотника отклоняется от нормальной человеческой Нравственности, взаимодействие с другими людьми становится всё труднее, пока на более поздних стадиях охотник уже не начнёт рассматриваться другими людьми, *не* знакомыми с бременем еженощного Бдения, как настоящий монстр. Этот штраф не влияет на взаимодействие с другими охотниками, независимо от того, обладают ли они изменениями в шкале Нравственности или нет – те, кто идёт по дороге Бдения, слишком хорошо понимает, какое давление оказывает охота на психику своих последователей. Этот же штраф не применяется при взаимодействии со сверхъестественными существами, которые обладают другими типами Нравственности. Если Рассказчик не заявляет об изменении этого правила, штрафы также не применяются при отыгрыше отношений с уже существующими Союзниками и Слугами, хотя они всё же вступают в силу при работе с Kontakтами (которые редко бывают близки охотнику и, как правило, не рассматривают его как друга, союзника или руководителя).

Внутренние последствия

Каждая ночь способна углубить трещину в психике охотника, поскольку, несмотря на свои побуждения, охотник всё равно остаётся обычным смертным. Таким образом, та же навязчивая идея, которая отдаляет его от остальной части человечества, создаёт при этом и внутренние перекосы в его сознании. Этот ущерб лишь накапливается по мере того, как охотник получает всё новые психические отклонения. Каждый раз, когда охотник изменяет одно из положений своей Нравственности на новую догму личного Кодекса, он автоматически получает расстройство, которое отражает сдвиг в его морально-этическом

мировоззрении. Эти нарушения, как описано ниже, отличаются от стандартных психических отклонений тем, что они проявляются только в случае с охотниками, а потому не знакомы обычным людям.

Отличия

Отличиями называются отклонения, которые имеют непосредственное отношение к охоте. Хотя в наиболее тяжких формах они могут распространяться даже на те сферы деятельности персонажа, которые не имеют прямой связи с Бдением, они всегда являются прямым результатом изменений в Нравственности охотника и в некотором роде привязаны к его чувству долга. С психологической точки зрения Отличия представляют собой ущерб, который причиняет охотнику отступление от общечеловеческих стандартов нравственного поведения. Как таковые, они начинаются с незначительных нарушений в сознании, однако по мере того как Кодекс охотника постепенно растёт и всё больше отходит от “нормального” мировоззрения других людей, его Отличия набирают силу (или углубляются, или становятся заметнее, или происходит и то, и другое, и третье) до тех пор, пока охотник не разрывает всякую связь с человеческой нравственностью, оказавшись по ту же сторону смертного общества, что и создания, на которых он ведёт охоту. Если в описании конкретных Отличий не указано чего-либо иного, эти психические отклонения проявляются в период напряжения в ходе самой охоты. В такие моменты протагонист должен преуспеть в проверке Решительности + Самообладания или подчиниться правилам отыгрыша своего Отличия.

Создание новых Отличий

Многие из тяжёлых форм “стандартных” психических отклонений, предлагаемых на стр. 96-100 книги **World of Darkness Rulebook**, можно с лёгкостью адаптировать под нужды Отличий. Сосредоточив описание таких отклонений на частных аспектах Бдения, Рассказчик или игрок может преобразовать любое тяжёлое отклонение в мягкое Отличие. Вместе с тем, распространив фокус этого отклонения на другие виды деятельности, не связанные с охотой, или просто значительно увеличив интенсивность свежееиспечённого Отличия, можно повысить его уже до тяжёлой степени.

Так, жертвы Множественного расстройства личности могут прибегать к своей вторичной натуре в стрессовые моменты, связанные с охотой: например, сбрасывая с себя бремя личной ответственности за нанесение смертельного удара, пытаясь забыть об увиденном или избавляясь от чувства вины за причинение боли другим людям в целях получения жизненно важной информации. Жертвы Паранойи, преобразованной из отклонения в Отличие, будут относиться к окружающим так, как если бы все они являлись потенциальными предателями. Такие люди будут снабжать оборудование и компьютерные сети несколькими слоями защиты, программами обнаружения нарушений и датчиками, позволяющими защитить данные от использования (или похищения) кем бы то ни было, кроме их законных владельцев. Оборудование и конспиративные квартиры таких охотников часто оказываются не менее опасны для неожиданных друзей, нежели для врагов.

Поскольку Отличия ограничены областью ситуаций, напрямую связанных с охотой, большинство *умеренных* отклонений не подходят для трансформации в полноценные Отличия. Из-за этого рекомендуется основывать Отличия на тяжёлых формах отклонений для того, чтобы они смогли действительно оказать влияние на охотника, изменившего свою Нравственность на соответствующий Кодекс.

Примеры Отличий

Визитная карточка: Скрытность и засекреченность всегда оставались бесценными инструментами любого охотника. Тем не менее, жертвы этого Отличия должны успешно пройти проверку Решительности + Самообладания для того, чтобы удержаться от желания

оставить после себя заметный след собственного присутствия на месте удачной охоты. Это может быть вещь (игральная карта, красная роза или льняной платок) или символ (инициалы, вырезанные на коже жертвы, знак, нарисованный на стене, или всё увеличивающееся число “зарубок”, указывающих на постоянно растущий перечень истреблённых монстров). Некоторые охотники пользуются даже ситуативными “знаками”, укладывая своих жертв в определённой позе (например, оставляя трупы стоять на коленях, словно во время молитвы, с руками, перекрещенными на груди, или, напротив, укладывая их лицом вниз), как используют и особенности конкретных локаций (размещая жертв за рулём автомобиля, привязывая их к стулу или вздёргивая в петле, даже если они были убиты в другом месте).

Мягкая форма Визитной карточки проявляется в желании оставить один небольшой знак или символ и ограничены только крупными успехами на дороге Бдения (то есть казнями, пленениями, взламываниями компьютерных систем или даже расхищениями могил).

Тяжёлая форма Визитной карточки заставляет охотника оставлять свой след уже чаще. Он может рассеянно высекать свои инициалы на подоконнике, наблюдая за логовом монстра, рисовать нули на бумаге, исследуя древние книги, или иным образом оставлять сведения о своём присутствии в той или иной локации даже в отрыве от непосредственной охоты.

Отрицание: Когда охотнику приходится пережить действительно тяжёлые происшествия на дороге Бдения, его разум может вернуться к прежнему этапу жизни, когда он ещё ничего не знал о сверхъестественном мире. В таких ситуациях охотник начинает категорически опровергать любые сведения о существовании монстров. Как и любой нормальный человек, он списывает любые феномены, не имеющие логического объяснения, на аферы, обманы или недостаток научных знаний. Однако в то время как среднестатистический человек может вполне счастливо жить на этом этапе блаженного неведения, Отрицание может стать опасным или даже смертельным для того, кто ранее посвятил себя охоте на тварей, которых теперь он просто отказывается признавать как действительно существующих.

Мягкая форма Отрицания влияет на веру охотника или его принятие одного сверхъестественного аспекта: например, магии и магов или вампиров. Во время сильного стресса персонаж должен пройти проверку Решительности + Самообладания. Если охотник потерпит неудачу, его настигает момент “прозрения”: он внезапно понимает, что его прежняя деятельность была некоей формой наваждения, которое теперь было распознано им как “ложь”. Пока Отрицание сохраняет своё воздействие на разум охотника, оно представляется ему очевидным, а потому он действительно верит в то, что убийца, которого он преследует, просто использовал сценическую форму иллюзий в попытке обвести его вокруг пальца. И нет, разумеется, он не способен действительно бросать в противников заклинания или превращаться в животное. Логика просто диктует охотнику единственное возможное объяснение и блокирует любые другие. Эта новообретённая “логика” может стать изнурительной или даже смертельно опасной ловушкой как для самого охотника, так и для его товарищей. Охотник, который больше не верит в вампирическую сущность своего противника (или в то, что вампиры вообще существуют) не будет применять знания, предупреждения или Тактики, которые он обычно использовал для борьбы с подобными существами. Нет никакого смысла бросать гранаты с искусственным солнечным светом или применить Тактику Стоматологии против убийцы, который попросту одевается в соответствии с современной готической модой. Это вполне может сделать протагониста основным препятствием для всей ячейки, поскольку охотник, который в любой напряжённый момент теряет способность признавать истинную природу и возможности своего врага, может подвергнуть всю группу колоссальному риску. Мягкая форма этого Отличия затрагивает только определённое подмножество сверхъестественных аномалий. Несмотря на отсутствие

здоровой логики, такой охотник вполне может отрицать существование вампиров, даже если его устраивает существование эльфов, демонов или призраков.

Тяжёлая форма Отрицания подрывает веру охотника во все сверхъестественные явления до тех пор, пока воздействие Отличия на его психику не пресечётся. Когда персонажу с таким отклонением не удаётся пройти проверку Решительности + Самообладания в стрессовых ситуациях, он создаёт “логические” объяснения любым доказательствам существования сверхъестественных явлений, с которыми он сталкивается. Магическое заклинание было иллюзией, тщательно спланированным трюком или простым совпадением. Вампир, пьющий кровь, – это просто человек, больной порфирией. Доказательства существования получеловека-полуволка созданы талантливыми гримёрами при поддержке фото- и видеомонтажёров. Аномалии, которые он засвидетельствовал лично, ничего не доказывают, потому что глаза иногда обманывают людей, а галлюцинации – вполне естественное явление после стольких бессонных ночей. В конце концов, охотник может просто пожалть плечами и заявить: “Ну, я не знаю, что это могло быть, но это был не монстр. Чудовищ не существует”. При столкновении с абсолютно неопровержимыми доказательствами, которые не могут быть проигнорированы или объяснены рациональными методами, охотник с Отличием Отрицания может погрузиться в кататоническое состояние, спрятав себя от того, что он просто не может принять. Несмотря на то, что технически человек пытается вернуться к своему прежнему состоянию сознания, когда он ничего не знал о сверхъестественном мире, в действительности Отрицание служит техникой самозащиты, а потому её нельзя преодолеть, попросту предоставив охотнику доказательства, противоречащие его объяснениям. Пока тяжёлая форма этого отклонения сохраняет активность, охотник просто *не может* верить в существование сверхъестественного и пойдёт на любые меры, включая полный уход в свой внутренний мир, чтобы избежать разрушения веры в свою безопасность. Он страдает от штрафа -3 к применению любых Тактик и Достижений, которые опираются на принятие сверхъестественных методов воздействия на реальность. Это предоставляет охотнику некоторую свободу действий: например, его вполне можно убедить выпить Эликсир (“Ты выглядишь обезвоженным. Вот, возьми этот энергетик”) или взять с собой образец Передового вооружения, если он выглядит как нормальный пистолет или инструмент, однако охотник будет полностью игнорировать любые сверхъестественные аспекты этого дара и постарается не иметь дела с тем, что кажется слишком уж “странным”.

Ипохондрия: Вампиры создают новых вампиров, когда обмениваются со своими жертвами кровью. Ликантропия – это болезнь. Укус зомби медленно превращает жертву в одного из оживших мертвецов. Фольклор множества самых разных культур полон легенд о сверхъестественном “загрязнении” человека. Охотники, страдающие Ипохондрией, испытывают параноидальное беспокойство от одной мысли о том, что они могут сами стать монстрами на буквальном, физическом уровне. Страх перед мистическими заболеваниями затрудняет им задачу по непосредственному взаимодействию с представителями сверхъестественного сообщества на любом уровне, который может привести в передаче инфекции (укусы, открытые раны и т.п.).

Те, кто страдает от *мягкой формы* этого Отличия, предпочитают избегать “грязных” локаций либо делают свою работу издалека, на худой конец окружая себя несколькими уровнями защиты от потенциальных загрязняющих веществ. Они должны успешно пройти проверку Решительности + Самообладания для того, чтобы принять участие в потенциально опасной сцене без “адекватной” защиты. Если они вынуждены принять участие, от любых бросков таких персонажей отнимаются -2 дэйса до конца сцены, если только персонаж не чувствует себя защищённым.

В случае с *тяжёлой формой* Ипохондрии этот страх развивается до крайней стадии, на которой охотник должен предпринимать защитные меры уже на регулярной основе – “на всякий случай”. Ипохондрия такого уровня может даже убедить персонажа, что он уже

заражён некоей формой заболевания (а возможно, что он даже медленно “превращается” в монстра посредством такой инфекции). Он может думать, что подцепил оспу из-за прикосновения губ вампира или что встреча с расвишавшим оборотнем могла заразить его каким-нибудь “животным гриппом”. Если персонаж не преуспевает в броске на Решительность + Самообладание, он считает себя больным и действует соответственно, получая штраф -2 на все Физические проверки на протяжении следующих 24 часов.

Избыточная агрессия: Одного-двух точных выстрелов обычно хватает, чтобы прикончить любую живую цель. Однако в случае с монстрами охотники никогда не могут быть уверены в том, что расправились со своим врагом навсегда. Протагонисты, страдающие этим Отличием, хорошо запомнили этот урок (как правило, в результате трагических событий), а потому патологически опасаются возвращения жертв, которых они убили давным-давно. В любой ситуации, допускающей потенциальное уничтожение жертвы, они должны сделать успешный бросок на Решительность + Самообладание или поддаться желанию обезопасить своё дальнейшее существование, даже если попытка удостовериться в смерти чудовища сопряжена с новыми опасностями.

Мягкая форма этого Отличия проявляется в виде простого желания “убедиться, что всё в порядке” при решении проблем, связанных с монстрами. Стрелок может дважды спускать крючок и настаивать на проверке тела противника, чтобы удостовериться, что он не “притворяется” или не просто ранен. Более практичные охотники могут настаивать на отрезании голов своих жертв (мало какие чудовища способны пережить подобную травму), кремации их тел или их погружения в машину для рубки дров. Охотник не может успокоиться до тех пор, пока не будет уверен в окончательной смерти чудовища: если он не сумеет “в достаточной степени” уничтожить тело чудовища, каждую ночь в течение одной недели он будет страдать от кошмаров, связанных с возвращением разъярённого монстра, исполненного жажды мести. Он не может восстановить очки Воли за счёт подобного сна, поскольку страдает от нервной болезни после этих ужасных видений.

Тяжёлая форма Избыточной агрессии приобретает характер поистине варварской ярости. Такой охотник уже не удовлетворяется уничтожением тела, лежащего перед ним, и должен посвятить одну полную сцену, чтобы убедиться, что “все пути к спасению” были устранены. Он будет опрокидывать столы и стулья, чтобы убедиться, что “проклятая кровь” этого существа не породит какие-нибудь inferнальные копии своего мёртвого хозяина; он может погрузить дом в очищающее пламя; возможно даже, что он пойдёт на убийство союзников монстра из числа обычных людей, находящихся в пределах его видимости, чтобы убедиться, что душа этого проклятого создания не переселится в своих смертных марионеток.

Садизм: Большинство охотников видят Бдение как долг, порождённый необходимостью и не имеющий ничего общего с удовольствием. Тем не менее, обладатели этого Отличия находят немалое удовлетворение в хорошо проделанной работе и зачастую даже пересекают границу между потребностью и желанием, превращая охоту в источник садистского наслаждения благодаря возможности видеть, как одно из “этих чудовищ” страдает так же, как некогда страдали его жертвы. Не довольствуясь простым убийством или нейтрализацией своего врага, охотники, страдающие Садизмом, стремятся причинить самую жуткую боль, страдания и унижения, которые только известны их разуму, тем, на кого они охотятся, иногда даже отказываясь убивать этих монстров ради prolongирования собственного удовольствия.

Некоторые персонажи ориентируются на особой разновидности Садизма, используя специализированные устройства в стиле средневековых пыточных приспособлений или предпочитая уничтожать родственников самих монстров прежде, чем нанести смертельный удар непосредственному врагу. Другие просто используют любые средства и возможности для достижения самых болезненных – с физической или эмоциональной точки зрения – эффектов, которые только могут пережить их враги перед смертью.

Обладатели *мягкой формы* Садизма обязаны сделать успешный бросок на Решительность + Самообладание, чтобы справиться с желанием причинить физические или эмоциональные страдания своей жертве, когда у них появляется такая возможность. Это длится всего мгновение, а потому садистские намерения по отношению к конкретному монстру не нужно переносить из одной сцены в другую (если только этого не хочет сам игрок).

Как только Отличие приобретает *тяжёлую форму*, Садизм усиливается до той стадии, когда уже не Бдение, а необходимость терзать своих жертв становится целью протагониста. Персонаж может нарушать планы своей ячейки на убийство или спасение души монстра, вместо этого стараясь получить право на использование его тела в специальных “экспериментах”. Такие охотники могут даже поставить под угрозу собственную жизнь или жизнь своих коллег, чтобы получить возможность доставить несколько лишних мгновений боли своим жертвам. В случае провального броска на Решительность + Самообладание персонаж делает своей миссией обрушить все муки этого мира на монстра или его союзника, и это стремление сохраняется даже по окончании сцены, в которой был сделан бросок.

Сексуальная девиация: Секс и насилие провоцируют в человеческом теле похожие химические реакции. И то и другое проявляется на основе адреналина и выброса тестостерона в организм. Некоторые из современных исследований показывают, что существует неотъемлемая связь между повышением реакции на сексуальные стимулы и такой же реакцией на агрессию (а воздействие Бдения на жизнь охотника трудно описать иначе, чем как постоянное возобновление агрессивных стимулов).

В случае с обладателями Сексуальной девиации черта между агрессивными и сексуальными реакциями размывается. *Мягкая форма* Отличия может проявляться в состоянии сильного возбуждения как во время, так и сразу после охоты (что может привести к интересной реакции охотника на своих товарищей по ячейке). Удачная охота может доставлять охотнику метафорическое (или даже буквальное) экстатическое наслаждение. Охотник получает штраф -1 на любые броски до тех пор, пока ему не удастся найти какой-либо выход для своей сексуальной энергии (потенциально таким выходом может быть самый дословный оргазм, хотя другие способы удовлетворения страсти вполне могут послужить альтернативным решением).

Охотник, страдающий от *тяжёлой формы* Сексуальной девиации, обнаруживает, что сексуальный подтекст охоты начинает затмевать любые другие аспекты Бдения. Охотники с этим Отличием должны успешно пройти проверку Решительности + Самообладания, чтобы не вступить в половой контакт с потенциальной жертвой своего врага (или другим членом своей ячейки) по завершении охоты или в самые интенсивные её периоды, какой бы неподобающей ни казалась ситуация. Многие члены Эшвудского аббатства не первый год страдают от этого Отличия, хотя вступают ли они в эту организацию из-за его влияния или получают Отличие из-за своей деятельности на дороге Бдения, до сих пор остаётся предметом догадок.

Необходимое замечание:

Отличия и отклонения

При использовании Отличий и отклонений следует проявлять немалую осторожность. Выделение потенциальных эмоциональных слабостей персонажа может сделать отыгрыш роли достаточно некомфортным для игрока и снизить его удовольствие от игры, если он не готов принять изменения в характере своего героя. Хотя жестокие и суровые истины часто присущи играм по сеттингу **Hunter**, их сочетание с вопросами сексуальности или другими деликатными темами могут сделать нововведения в образе персонажа обидными или неприемлемыми в глазах игрока.

В то время как сеттинг **Hunter: The Vigil** действительно предлагает игрокам поднимать вопросы о последствиях определённых решений и их влиянии на психику человека,

нельзя забывать, что в первую очередь это игра – и как таковая она должна быть источником развлечения и удовольствия для всех участников. Игрок никогда не должен соглашаться на отклонение или Отличие, которое противоречит его представлениям о приятном отыгрыше роли. Рассказчикам рекомендуется открыто обговорить с игроками уровень комфорта в сфере отыгрыша и тематики прежде, чем удостоить кого-либо Отличием или психическим отклонением, которое может оказать решительное влияние на образ протагониста.

Приложение второе: Филадельфия. Охота на извергов в городе братской любви

“Сам воздух этого города пропитан духом печали... подчёркнутым, вероятно, плакучими ивами, которые встречаются здесь на каждом шагу”.

Лейтенант А.М. Максвелл, описавший Филадельфию в своём рассказе “Поездка по Соединённым Штатам” в 1841 г.

Филадельфию можно назвать Вашингтоном, каким он должен был стать, или Нью-Йорком, каким он мог бы быть в самых смелых мечтах. Когда-то Филадельфия была важнейшим городом на всём североамериканском континенте. Она была “Афинами Америки”, колыбелью американской революции и первой столицей зарождающегося государства. Расположенный в точке слияния рек Делавэр и Скулкилл, город служил основным портом для всех новичков, прибывающих в Новый свет. То был географический центр тринадцати колоний и самый первый из социальных, коммерческих и политических центров Соединённых Штатов Америки. Однако по мере того, как нация росла и взрослела, город всё больше отступал в тень новых муниципалитетов Восточного побережья, что сопровождалось всё возрастающей агрессией местных жителей по отношению к посторонним, которые не выказывали должного уважения их великому городу.

Будучи городом иммигрантов, ремесленников и купцов, Филадельфия обладает богатой историей инноваций, коррупции, расовых трений и религиозных конфликтов, художественного самовыражения и презрения, которое деморализованные горожане нередко выказывали по отношению к самим себе.

И конечно же, это город великой тайны. Филадельфия – город синих воротничков, и как таковой он долгое время был тесно связан с историей восхождения американской нации к статусу полноценной страны. Огромное количество архитектурных древностей и реликвий накапливалось здесь из эпохи в эпоху, превращая Филадельфию в город, который стремительно обрастал тенями, в которых скрывалось многое из того, что нельзя было заметить с первого взгляда. Отличительной чертой города можно назвать и его контрастность. Подобно самим тринадцати колониям, Филадельфия с первых дней своего существования опиралась на деятельность горожан из самых разнообразных и непохожих районов, многие из которых сохранили свою самобытность до сих пор. Определённые части города даже обзавелись невидимыми границами, которые соблюдаются местными жителями уже более сотни лет. В каждом районе встречаются те, кто следит за сохранностью своих тайн. Спрятавшись за эти мнимыми стенами, обычаями и традициями, в городе обитают и многие представители сверхъестественного сообщества, прибывшие сюда вместе с волной иммигрантов со всех уголков планеты. В Мире Тьмы Филадельфия служит местом, в котором фракции сверхъестественных порождений ночи отчаянно цепляются за каждый клочок своей территории, не доверяя даже другим представителям своего вида – точнее, *прежде всего* представителям своего вида. И словно переняв у смертного населения презрение к централизованной власти, бесчеловечные обитатели Филадельфии то и дело восстают против лидеров своих проклятых родов, препятствуя самой возможности создать единый коллектив монстров.

И тем не менее, ничто не усложняет попытки вампира стать повелителем ночи или стремление мага стать королём местного шабаша с такой силой, как неучтённый фактор в лице городских охотников – смертных заступников человечества, неожиданное наступление которых, как правило, нарушает баланс мистического сообщества в самые критические моменты.

Тема: Революция требует жертв

Филадельфия – это место, где каждое изменение приходит с неожиданной ценой, а каждый успех содержит семена катастрофы, которые проявят себя только в будущем. Повести колонистов на свержение целой нации – и наблюдать, как медленно разлагается и исчезает ваш собственный город. Создать процветающий туристический центр – и бессильно смотреть, как другие районы страдают от бесконечных убийств. Проголосовать против корыстных политиков – и найти им замену, которая окажется только хуже. В случае с охотниками победа также никогда не бывает лёгкой – и практически всегда требует принесения в жертву того, что считалось неприкосновенным. Любой охотник, выступающий против чудовищного сообщества Филадельфии, должен уметь принимать трудные решения и всегда помнить о своих идеалах – иначе их быстро смоем волнами крови и адреналина.

Атмосфера: ТНВМК

ТНВМК: *“Только не в моём квартале”*. Территориальность считается одной из центральных особенностей филадельфийцев: как охотники, так и их вечные противники смотрят прежде всего за сохранностью собственных территорий. Иногда это работает охотникам на руку: монстр, пойманный за пределами родных земель, может оказаться не в состоянии получить доступ к привычным ресурсам или союзникам, а его сородичи могут даже оставить глупца на волю охотников, не желая покидать свою зону комфорта даже ради малейшей попытки помочь. Тем не менее, куда чаще принцип *ТНВМК* значительно затрудняет самим охотникам задачу по убеждению других последователей Бдения в необходимости позаботиться об угрозе, которая ничуть не влияет на их личную территорию. Что ещё хуже, филадельфийским охотникам известен далеко не один случай войны между самими “заступниками человечества”, отвлекающимися от поддержания Бдения и оставляющими невинных безо всякой защиты ради очередного клочка земли.

“Филадельфия не так страшна, как утверждают филадельфийцы”.

Плакат 1970-х годов, направленный на повышение гражданской гордости.

Оккультная история

Впервые европейцы посетили долину реки Делавер в начале 1600-х годов, где они обнаружили действующую общину коренных американцев, известных как ленапе, или ленни-ленапе. Эти матриархальные кланы обитали на всей протяжённости современного Нью-Джерси, к северу от Нью-Йоркской гавани, к востоку от Пенсильвании и на территории самой Делавер от южной до северной её частей. Образ жизни ленапе опирался на ранние виды фермерского хозяйства, а также охоту и собирательство. Контакт между европейскими исследователями и дэлаверскими индейцами, как их называли захватчики, закончился массовыми заболеваниями и постепенным увяданием общины ленапе. Несмотря на умение балансировать свои альянсы с различными европейскими нациями и участие в колониальном восстании в более поздние годы американской истории, с течением времени племена ленапе двинулись на запад, уступив родные земли чужакам, которые сделали континент основой собственного государства.

Филадельфия стала называться столицей колонии Пенсильвания в 1682 году. Будучи государственной колонией, Пенсильвания находилась в собственности и управлении британского адмирала Уильяма Пенна, а потому не контролировалась британской короной напрямую. Пенн – квакер, переживший религиозные преследования, – задался целью построить город, в котором жители разных вероисповеданий будут жить вместе и поклоняться каждый своим богам безо всякого страха. Кроме того, он хотел возвести столицу, которая была бы похожа на города его родной Англии, с домами, расположенными далеко друг от друга, между которыми пролегали бы живописные сады и парки. Земли, которые Пенн распределил между своими помощниками, были разбиты на

небольшие участки с указанием их собственников, что разделило строящийся город на множество улочек и куда быстрее создало многонаселённый город, чем Пенн, вероятно, когда-либо вообще надеялся. Однако город слишком успешно справился со своей ролью пристанища самых разных религий. В него начали стекаться иммигранты всех религиозных убеждений (следует также отметить, что рабы появились в Филадельфии уже в первые дни её существования, невзирая на неприятие рабовладельческой практики квакерами).

Из-за своего многонационального населения, обитающего в самом центре города, ранняя Филадельфия также представляла собой лакомый кусочек для сверхъестественных существ, прибывающих из Европы или других стран, которым требовалась опора (или просто тайное место) в так называемом Новом Свете. Лишённая пуританского авторитаризма Бостона или плантационного менталитета Джеймстауна, Филадельфия стала местом, в котором смешение между различными слоями населения сделало жителей города лёгкими жертвами, пешками или союзниками сверхъестественных порождений тьмы. Даже самое странное поведение, которым отличались те или иные вампиры, оборотни и маги, казалось не столь уж причудливым в этом вечном рагу языков, обычаев и традиций, особенно если учесть то обстоятельство, что Филадельфия выросла из поселения, возведённого в оживлённом речном порту.

Как бы то ни было, даже в первые дни своего существования Филадельфия обрушила на своих мистических обитателей череду проблем. Различные городские сообщества начали тщательное наблюдение за своими “личными” территориями и научились быстро вставать на защиту своих интересов. Будучи опытными людьми, которые рискнули столь многим для создания города своей мечты, жители Филадельфии чаще всего оказывались более чем способны заступиться за свои территории и выследить хищника в своём обществе. Более того, жители научились обмениваться информацией о сверхъестественном мире: так, иммигранты, прибывшие из Германии, могли привезти с собой старинные методы определения оборотней (некоторые из которых на самом деле работали), а община квакеров могла в качестве благодарности заняться изгнанием агрессивного духа. Услышав странные крики, раскатывающиеся над речной водой поздно ночью, рыбаки всего города могли собраться вместе и двинуться по следу существ, которые заманивали рыболовов и поедали их заживо. Хотя лишь несколько драгоценных документов, описывающих деятельность этих протоохотничьих групп, сохранились до наших дней, современные коллективы охотников, унаследовавшие от своих предшественников хоть какие-нибудь знания, иногда могут обнаружить, что первые заступники Филадельфии сталкивались со многими из тех проблем, которые сегодня приходится решать им самим. Уцелевшие хроники деятельности старых охотников могут даже содержать стратегии или методы, применимые к современному Бдению.

Оккультное братство

В 1694 году одним из многих немецких иммигрантов, прибывших в Филадельфию, стал мистик и оккультист Йоханнес Кельп, также известный как Кельпиус. Этот мистик поселился со своими последователями в долине Виссахикон-крик, расположенной в северо-западной части Филадельфии. Группа носила название *Блаженного братства боголюбящих душ*, и её представители проводили время в молитвах, медитации, сочинении одухотворённой музыки, а также другими видами деятельности в соответствии со своим убеждением, что конец света близок. Члены оккультного братства также заработали репутацию увлечённых алхимиков, ритуалистов, магов и нумерологов (число 40 обладало в их философии особым значением – по причинам, которые ныне уже забыты) и последователей других сомнительных практик. Пещера, в которой Кельпиус приказал своим последователям медитировать, до сих пор находится на территории современного Фэрмонт-парка (если, конечно вы знаете, где искать). Рядом можно увидеть

восемь монолитов, которые рассказывают о личности Кельпиуса как якобы первого американского магистра розенкрейцеров.

Сюжетные зарисовки

За вуалью: Возможно, Кельпиус и его последователи были вовсе не безобидными мистиками, но пешками тайной фракции магов, которые посвятили свою деятельность созданию фиктивных оккультных групп для того, чтобы смертные растрачивали свои силы на борьбу с ними, а не с подлинными обладателями магических знаний. Филадельфийский охотник, принадлежащий к числу работников Нуль Мистериис или Лоялистов Туле, может обнаружить доказательства того факта, что братство Кельпиуса было лишь пешкой в секретной деятельности настоящего колдовского агентства. Подобное знание сделает как самого охотника, так и членов его ячейки мишенью для современных магов, реакция которых может проявиться в самых разных ответных действиях, от уничтожения найденных доказательств до изменения памяти охотника или даже убийства самых упрямых приверженцев Бденя.

В поисках камня: Считается, будто члены братства смогли сотворить алхимический философский камень, который был брошен на дно реки Скулкилл последним живым членом культа (поскольку братство состояло исключительно из мужчин, давших обет безбрачия и посветивших себя ожиданию конца света, продолжительность существования самой группы никогда не стояла в числе ведущих приоритетов их тайной общины). Как бы то ни было, камень всё ещё остаётся где-то неподалёку, и сверхъестественные обитатели города пытаются заполучить его в свои руки. Более того, Рассказчик может решить, что мистики надеялись использовать свой алхимический камень для защиты от сверхъестественных сил, а потому эта реликвия может в действительности представлять собой мощное оружие, которое охотники пожелают найти раньше чудовищ.

Революция

Война изменила Филадельфию до неузнаваемости. Будучи местом, в котором была составлена и подписана Декларация независимости, прошли два первых Континентальных конгресса и была разработана стратегия Войны за независимость, город быстро стал высокоприоритетной мишенью для британских вооружённых сил. Бои в городе и его окрестностях запятнали кровью весь 1777 год, после чего город был оккупирован британцами. Отцы-основатели города оказались в темнице, знаменитый Колокол свободы был увезён прочь (для того, чтобы британцы не переплавили его на пули), а сам город был лишён всего, что могло бы представлять ценность для врага: одеял, одежды, скота, продовольствия. Филадельфийцев, оказавшихся в ловушке посреди города, переполненного беженцами и британскими войсками, блокада американских вооружённых сил держала в постоянном напряжении и чёрном теле. Филадельфия оставалась оккупированной до июня следующего года, когда англичане наконец отступили, чтобы отстоять свои собственные владения в Нью-Йорке. Это был, пожалуй, единственный случай в истории, когда приоритетная роль Нью-Йорка перед Филадельфией послужила на руку Городу братской любви. Война сказала и на охотниках города, по крайней мере тех, кто не служил в Континентальной армии. Те, кому не посчастливилось оказаться в оккупированном городе, должны были не только бороться с лишениями, британской оккупацией и ужасами войны, но и искать защиты от хищников и манипуляций невидимых порождений ночи. Бесчисленные духи проникали в материальный мир, доказав свою способность просачиваться в земную реальность везде, где граница между мирами ослабела от слёз и гнева – а это, в свою очередь, привлекло внимание оборотней, которые едва замечали людей, оказавшихся между ними и своими призрачными противниками.

Вампиры процветали на крови слабых и умирающих, как никогда раньше. Маги использовали умы и тела обычных людей с небывалой лёгкостью, потому что смертные были ослаблены ужасом, болью и горем, которому не было видно конца. Демоны

осмелели настолько, что иногда открыто бродили по улицам; говорят, будто под зданием городской мэрии долгое время жил двадцатифутовый змей молочного цвета, открыто общавшийся со своими последователями. Ресурсы и земли оказались на поверхности города в таком изобилии, что сверхъестественные сообщества развязывали полноценные войны за территорию – как с другими мистическими расами, так и между собой.

Смертное население города отбивалось всеми доступными силами. Жители проводили тайные встречи в церквях, в магазинах, на улицах и на чердаках старинных домов. Их город *не должен был* становиться игровой площадкой для нечестивой нежити или феодальными владениями бесчеловечных правителей ночи. Впервые в истории существования города охотники из разных социальных классов начали контактировать друг с другом и предлагать реальное сотрудничество. Масштабное, общегородское сопротивление было всё ещё невозможно учредить, учитывая скудные ресурсы и минимальные знания, доступные каждой из этих групп. Тем не менее, в ответ на конкретные проблемы со сверхъестественным миром стали формироваться отдельные ячейки, и каждая периодически откликалась на просьбы других горожан о помощи. Эти охотники дорого заплатили за относительную безопасность своего города. Тем не менее, монстры больше не могли устанавливать подлинное господство над целыми районами и влиять на граждан Филадельфии изощрёнными методами, которые в обратном случае так и остались бы незамеченными основной массой смертного населения (см. историю Содружества каштановой улицы на стр. 22).

Бенджамин Франклин, книгопечатник

Трудно даже представить себе Америку – не говоря уже о самой Филадельфии – без Бенджамина Франклина. Даже если забыть на мгновение о его ключевой роли в качестве государственного деятеля и провозвестника новых начал – в конце концов, именно его дипломатии Америка обязана вступлением Франции в Союз с колониями против англичан, и это лишь одно из его достижений, – Франклин оставил неизгладимый след в истории своего города, создав многие из самых узнаваемых его элементов, начиная от первой организации добровольных пожарников и заканчивая Университетом Пенсильвании. Вот несколько предложений для Рассказчиков, желающих ввести одно из величайших достижений этого филадельфийского деятеля в сюжетное полотно хроники:

Молния в бутылке: Эксперименты Франклина с электричеством выходит далеко за пределы его знаменитого открытия, сделанного благодаря воздушному змею, выпущенному в небо в грозу. Возможно, один из громоотводов, которые использовал в своей лаборатории, поймал нечто большее, чем обыденное электричество, и что одна из примитивных батарей из коллекции Франклина по-прежнему содержит остаток таинственной универсальной силы, известной многим адептам оккультных наук под названием “Пирос”. Отсутствие защиты от мистической радиации, исходящей от этой энергии, может привлечь к выставке в институте Франклина самых разных существ или колдунов, способные чувствовать силу такого заряда. Охотникам необходимо указать на батарею как на возможный источник проблемы. Им нужно отыскать способ нейтрализовать или уничтожить её, не выпустив хаотический выплеск энергии в город и не сделав ситуацию только хуже.

Рукопись: Франклин считал себя прежде всего книгопечатником. Кроме того, он основал первую библиотеку в колонии, надеясь создать культуру, в которой фермеры и владельцы магазинов смогли бы получать образование того же уровня, что и любой европейский аристократ. Среди тысяч книг, брошюр, газет и других документов, отпечатанных в его магазине или сохранённых в его библиотеке, гипотетически можно найти огромное количество документов, представляющих интерес для охотников: инструкции по ритуалу экзорцизма, чертежи, открывающие секреты потайных комнат или туннелей под городом, карты с указанием местоположения мощных оккультных тотемов, физическое описание вампира, который всё ещё жив – насколько употребимо по отношению к нему

это слово. В зависимости от обстоятельств, ячейка может обнаружить, что ей необходимо отыскать недостающие части рукописи (или пластины, которые некогда отпечатали этот текст), расшифровать её, спрятать от сверхъестественных обитателей города или даже всё сразу.

Тайное общество: В 1743 году Франклин основал Американское Философское Общество – научную организацию, занимающуюся “всеми философскими опытами, способными пролить свет на природу вещей, увеличить власть человека над материей и преумножить удобства и наслаждения жизни”. Американское Философское Общество существует до сих пор. Однако что если Франклин основал параллельное, тайное общество, чтобы углубиться в тёмные тайны, которые скрывались в тенях его города или рыскали по окрестностям? Современный охотник может обнаружить доказательства того, что в Америке не просто когда-то существовало Мистическое Общество – но и что оно существует по сей день. Или документ Франклина может привести охотников к свидетельствам о коварной и бесчеловечной деятельности какой-то загадочной организации с неизвестными целями.

Молодая нация, увядающий город

После 1783 г. заключение Парижского мира закончило этот конфликт, и Филадельфия продолжила играть заметную роль в росте и развитии бывших колоний. В 1787 году в Филадельфии проходила конвенция, основным детищем которой стала Конституция Соединённых Штатов. Вскоре город станет домом для военно-морского флота США, первого национального банка США и первой фабрики. Город оставался столицей нового государства до 1800 года; после этого его растущая сеть каналов вкупе с обычными и железными дорогами превратила город в первый крупный промышленный центр страны. В 1854 году в районах, прилегающих к Филадельфии, было объявлено о присоединении к этой столице колониального мира (хотя это было всего лишь попыткой властей увеличить налоговую базу и облегчить задачу по сбору налогов для всех правительственных органов, обеспечивающих исполнение закона). Данное объединение позволило создать современные границы города, уничтожив пределы 29 муниципальных органов власти и подведя все бывшие юрисдикции под непосредственный контроль мэра. Это позволило создать задать шаблон для двух вечных тем, пронизывающих всю историю Филадельфии: речь идёт о кварталах с чёткими самобытными и практически изолированными от других характеристиками, а также максимизации власти в руках мэра и других центров муниципальной власти (особенно городского совета). По мере развития новых веяний XIX столетия город терял своё значение как центрального порта, хотя его роль в качестве промышленного и финансового центра всё ещё оставалась в силе.

С ростом численности населения в городе появились перенаселённые трущобы, антииммигрантские группы и обширная коррупция – если в этом последнем случае говорить о правительстве. По мере того как Филадельфия медленно трансформировалась из колониального города в промышленный мегаполис, важность Бдения постепенно выветривалась из сознания первого поколения защитников города. Охотники – во всяком случае, те, кто не потерял свои жизни или здравомыслие, сражаясь с легионами тьмы – отвернулись от своего предназначения и попытались выкроить и себе кусочек нормальной жизни. В некоторых ситуациях пустеющие ячейки нанимали других охотников, чтобы заменить отступников, однако многие группы так и распались, не готовые принять хоть кого-нибудь со стороны. В то же время сверхъестественное население города стало лучше маскировать свою деятельность. Век Просвещения уступил место постоянной прогрессии научных и технологических достижений. Монстры и призраки стали уделом истории или даже спиритической лженаукой, а не реальной угрозой, которой бы интересовался обычный филадельфиец. Как следствие, многие народные традиции и тайные знания первых охотников Филадельфии были потеряны или даже сознательно преданы забвению. Эта тенденция сохранится в ближайшие несколько десятилетий, так что к середине 19-го

столетия в Филадельфии уже практически не останется тех, кто мог бы предупредить её жителей о чудовищных обитателях ночи.

Тем не менее, сама величественная поступь девятнадцатого века создала новые проблемы для нечеловеческих жителей Филадельфии. По мере того, как в городе появлялось всё больше смертных, между соперниками из числа чудовищ начали возникать споры и разногласия. Первая волна местных чудовищ, которая прибыла сюда с иммигрантами и уже долгие десятилетия тяжким трудом зарабатывали своё право охотиться на улицах города, обнаружила, что новички из второго поколения не слишком озабочены соблюдением “традиционных” границ. Времена менялись, и вскоре сама культура нового мира привнесла в философию многих сверхъестественных коллективов иконоборческие идеи. А потому монстры, появлявшиеся в Филадельфии в новом веке, часто приносили с собой непокорные нравы и недоверие к власти из своих собственных городов. Как результат, мистические фракции Филадельфии в основном были слишком заняты собственными внутренними разборками, чтобы воспользоваться практически полным исчезновением охотничьих группировок.

Во второй половине 19-го века сверхъестественные обитатели города всё же достигли друг с другом относительно стабильных отношений, а следовательно, стали смелее в своей охоте на человечество. Вампиры прилагали все усилия к тому, чтобы проникнуть в социальную сферу городской элиты. Со временем они начали оказывать по-настоящему заметное влияние на правительство города (хотя даже они иногда с трудом находили советников или политических лидеров, которые не служили пешками кому-то ещё). Стаи оборотней, изгнанных из своего общества за нарушение определённых табу на потребление человеческой плоти, ночами буквально носились по улицам и переулкам старого города. Маги, которые некогда поддерживали иллюзию совершенно обыденной жизни, напротив, стали использовать внешние атрибуты спиритизма и оккультизма, используя всевозможные клубы по интересам для того, чтобы в открытую преследовать свои цели, играя при этом роль безобидных чудаков. Как бы в ответ на это смертные также начали собираться в новые организации и содружества, хотя это и заняло несколько долгих десятилетий. Так, например, филиладельфийское отделение Эшвудского аббатства утверждает, что его члены провели своё первое совещание в 1903 году, а членами его были железнодорожные магнаты и лидеры служб доставки, ищущие спасения от ужасающей “серости” здешней жизни. Факты свидетельствуют о том, что по крайней мере один из членов-учредителей этой ячейки был беглым *гулем* – рабом вампира, искавшим возможности потреблять кровь своего бывшего покровителя без неизбежного порабощения. Многие члены аббатства были покровителями Филадельфийского музея искусств, и это утверждение сохраняет верность даже сегодня. Они же отвечали за строительство музея в 1919 году, потому что это позволило создать тайную комнату с “особой коллекцией” развращённых артефактов аббатства.

Американская чума

В 1793 году произошла крупнейшая вспышка жёлтой лихорадки в американской истории, ударившая по Филадельфии и унёсшая жизни 10% его населения – около 5000 человек в течение пяти месяцев. Вирус был привезён в столицу (того периода) беженцами из стран Карибского бассейна. Передавали его комары, густо населяющие болотистый климат филиладельфийских земель (не говоря уже о стоячей воде в канализации, водоемах и колодцах). Дело дошло до того, что на лето Национальные правительства были просто расформированы; даже Джордж Вашингтон, Александр Гамильтон и другие известные патриоты бежали в сельскую местность, чтобы защитить себя от инфекции. Не зная микробной теории болезней, многие эксперты того периода обвиняли во вспышках болезни жителей самого города. Инфицированные были вынуждены терпеть несколько мучительных дней боли в мышцах, озноба и температуры. Затем симптомы смягчались на день или около того, только затем, чтобы после этого желтуха, рвота, кровотечения и

почечная недостаточность привели к смерти. Очевидцы филадельфийской чумы рассказывали о частных домах, преобразованных в больницы, и пациентах, бродивших нагишом по улицам в полном отчаянии.

Сюжетные зарисовки

Разносчик: Вампиры были защищены от воздействия чумы, однако некоторые, без сомнения, подхватывали вирус жёлтой лихорадки во время кормления беззащитными жертвами. До сих пор один из кровососов время от времени пробуждается от длительного сна и непреднамеренно разносит по-прежнему активный вирус в среде несчастных горожан. Зародыш вируса изменился в нечеловеческих флюидах вампира в достаточной степени, чтобы врачи не могли определить причины этого смертоносного синдрома. Охотники, члены семей которых уже подхватили инфекцию и были госпитализированы, могут определить в новых жертвах нападения людей, пострадавших от вампира. Захват, допрос или просто физический поиск вампира может привести к созданию эффективной вакцины или другого метода лечения. Тем не менее, может ли вампир прекратить разнесения болезней? Может ли он остановиться вообще, даже если ему самому этого хочется?

Мама? Это ты? В те страшные месяцы, когда чума бушевала в городе, по Филадельфии ходил слух о мужьях, покидавших своих жён, и родителях, покидавших детей. По крайней мере *один* из этих рассказов был совершенно правдив, и теперь беспокойный призрак ребёнка, пострадавшего от лихорадки, бродит по улицам в поисках своих родителей. Когда некоторые дети из определённого квартала начинают пропадать один за другим, выбранные духов в качестве своих новых друзей, охотники обнаруживают, что им необходимо отыскать способ вступить в контакт с душой этого неупокоенного ребёнка и договориться с ним или заставить его освободить детей. Противостояние с духом означает, что охотникам необходимо пережить кошмарное видение города, охваченного чумой, или даже самим подвергнуться болезненным симптомам лихорадки. Они могут также столкнуться с сектантами, которые желают использовать духа в собственных целях, или с экстремистской ячейкой охотников, которая старается уничтожить призрака, хотя только он знает, где находится пропавшие дети.

Наше время

Филадельфия вошла в двадцатый век с позорным клеймом города развращённого и потрёпанного. В истории города неоднократно случалось так, что даже самые коррумпированные политики, влиявшие на всю жизнь местных граждан, были прекрасно известны своей деятельностью окружающим, однако большинство граждан считали это неизменным фактом человеческой жизни. Граждане обладали прекрасными возможностями заявить о своих правах ещё в первые десятилетия того века, однако понадобился крах фондового рынка в 1929 году и последовавшая за ним Великая Депрессия, чтобы действительно расшевелить власть. Как и в других городах, профсоюзы всё ещё время от времени поднимались с колен и демонстрировали свою власть, вдохновляя своим примером обычных мужчин и женщин – которые, помимо прочего, выступали и против сверхъестественных методов угнетения. Однако в те дни охотники достигли лишь Пирровой победы, когда в 1932 году несколько синих воротничков начали координировать боевые действия против местных вампиров с прокоммунистическими группами по всему городу. После нескольких кровавых стычек охотники сумели положить конец угрозе при помощи тактики “контролируемого испепеления”, уничтожившей, впрочем, несколько церквей и складов. Тем не менее, охотники не знали, что их успех привлёк внимание князя вампиров, которому уже почти удалось добиться установления власти своего рода надо всем городом. Этот деспот начал бороться с человечеством более решительно, чем когда-либо, стараясь в корне пресечь любые другие успехи охотников.

История подлинного успеха произошла только в 1936 году, когда объединённые силы будущего Профсоюза и нескольких целеустремлённых агентов Люцифуга смогли остановить разъярённого оборотня, терроризировавшего город на протяжении нескольких десятилетий.

Промышленность Филадельфии способствовала успехам Америки в двух мировых войнах, однако во второй половине века её заводы пали жертвами новых экономических реалий. Многие закрыли навсегда, что не просто породило безработицу, но также превратило целые районы в непригодные для жизни зоны, щеголяющие закрытыми витринами, безлюдными пустырями и брошенными образцами машинной промышленности. Богатые жители начали переезжать в пригороды; те, кому не хватало на это средств, боролись с ужасающими жилищными условиями, которые лишь едва обновлялись с девятнадцатого столетия. 1960-е и 1970-е годы принесли городу беспорядки, наркоманию, рост преступности и ещё большую деморализацию населения, что только ухудшало репутацию города. 1980-е добавили в общую копилку войну уличных банд и практически полное опустение городского бюджета. Как всегда, монстры, видевшие в человеческом населении лишь коробки с игрушками или пищей, не преминули воспользоваться этим ростом насилия и отчаяния. Многие охотники стали жертвами магов и кровососов, которые манипулировали преступными элементами в попытках наладить собственное положение дел. Другие лишились здравого смысла и воли, столкнувшись с призраками и другими обитателями незримого мира, привлечёнными в город атмосферой ужаса и насилия. Охотники, которые дожили до сегодняшних дней или были научены теми, кто пережил тот период, как правило, выбирают особенно строгие и жестокие методы поддержания своего Бдения. Многие из них страдают от колоссальных физических и психических травм, а в рукаве у них всегда оказывается средство обороны.

Как это часто бывает, самые тёмные моменты в истории города содержали и семена надежды. Проекты по восстановлению и возрождению города, начатые в 1970-х и 1980-х годах, привлекли новых жителей уже 1990-е. Наметилось десятилетие гостиничного бизнеса, а также строительство нового Конференц-центра. Ещё недавний спад городского населения замедлился, поскольку помолодевшие кварталы и кондоминиумы сделали Филадельфию несколько более популярным местом для специалистов со всей страны. Сегодня Филадельфия стала городом, переживающим череду глубоких перемен, что делит его историю на постоянный контраст оглушительного успеха и сокрушительных провалов. Это оживленная политическая сцена, открытая при этом и для бесчисленных туристических мероприятий, полная исторических достопримечательностей, множества известных университетов и колледжей, не говоря уже об уникальном ассортименте привлекательных районов с большим количеством интереснейших предложений для посетителей и постоянных жителей. Тем не менее, это ещё и город, известный одними из самых высоких показателей убийств в стране, обилием расовых трений и беспрерывным потоком политических скандалов.

Тени Филадельфии

Сегодня Филадельфия занимает шестое место по численности населения в Соединённых Штатах. Общие число проживающих близится к 1,4 миллионам человек. Пассажиры пользуются услугами Международного аэропорта Филадельфии, который обслуживает как локальные, так и международные рейсы. Поезда ходят в такие крупные города, как Нью-Йорк и Вашингтон, а пригородные маршруты позволяют быстро добраться до северо-восточной части штата. Несколько крупных автомагистралей также встречаются в районе Филадельфии, что помогает путешественникам легко добраться до города на автомобиле, за исключением случаев перегрузки шоссе или даже откровенных пробок, особенно во время часа пик – неизбежного проклятия любого пригорода.

В самом городе многие жители (как и приезжие) используют широкий спектр услуг общественного транспорта, которые предлагает компания “SEPTA” (Транспортная компания, отвечающая за обеспечение услуг в юго-восточной части Пенсильвании). Сюда входят пригородные рейсы железнодорожных составов, метро, скорые поезда, трамвайные и автобусные маршруты. Улицы Филадельфии дружелюбно обходятся с мотоциклами. Самые известные достопримечательности города сосредоточены в пределах или вблизи его центра.

Общие сведения: современное Бдение в Филадельфии

Филадельфия представляет собой любопытный образчик охотничьей культуры. Прежде всего, как родина Американской революции и знаменитого Содружества каштановой улицы, Филадельфия по меньшей мере *кажется* ярким примером идеального города охотников – даже если в действительности дело обстоит совсем иначе. Во-вторых, Филадельфия с её улицами, ставшими местом решения стольких конфликтов по распределению власти между ячейками, содружествами и структурами, стала хорошим образцом города, в котором практически любая группа охотников претендует на обладание собственной территорией. В Филадельфии – или Филли, как называют её горожане – охотники стремятся работать вместе далеко не с таким энтузиазмом, какого можно было бы от них ожидать (а иногда даже сталкиваются друг с другом в не менее кровопролитных сражениях, нежели с кровососами и другими врагами смертных). В конце концов, все они – филладельфийцы, а местные уже давно привыкли к необходимости “жёсткого сосуществования”.

Ниже приведён перечень самых общих сведений о балансе сил между организациями и агентствами Филадельфии. Обратите внимание, что Рассказчик не обязан использовать эти данные и вместо этого обладает безоговорочным правом сделать Филадельфию городом, служащим личным доменом той или иной группировки охотников.

Восходящие: *На подъёме.* С учётом всех сдвигов, сопровождавших политику иммиграции в ходе последнего десятилетия, Восходящим становится всё проще найти поддержку и ресурсы для проведения операций в городе. Сможет ли группа выкроить по-настоящему собственную территорию из числа филладельфийских микрорайонов, покажет время.

Эшвудское аббатство: *Переменный успех.* После долгой истории Бдения, густо завязанного на лени и пассивности членов Аббатства, новые представители организации стараются подыскать и новые методы гедонистической эксплуатации монстров. Невзирая на это, аббатство никогда и не стремилось очищать город от *всех* представителей сверхъестественного сообщества – по крайней мере, если такая попытка не была сопряжена с личной выгодой. А потому грязную работу выполняют более идеалистические группы охотников.

Эгис Кай Дору: *Разочарованы.* Стражи реликвий ещё и ещё раз пытаются внушить другим филладельфийским охотникам, что город якобы принадлежит им. Однако они никогда не достигали в этом и половины успеха. В итоге несколько важных артефактов уже проскочили мимо них, оказавшись в руках “недостойных” содружеств, если даже не предприимчивых колдунов. Восстановление этих реликвий по-прежнему остаётся приоритетной задачей организации.

Коллектив Хирон: *Набирает силу.* Проведя последние десятилетия за установлением экономического господства над многими другими фармацевтическими концернами города, филладельфийское ответвление Коллектива Хирон теперь оказалось на самом верху перечня богатейших корпораций Филадельфии и сегодня уже находится на пороге новых достижений. Благодаря новому директору – женщине, жаждущей произвести впечатление на своё начальство – агенты концерна делают всё, что в их силах, чтобы выслеживать уникальные сверхъестественные явления и извлекать из них самые ценные

органы. Если это означает, что для этого им необходимо перейти дорогу другим коллективам охотников, так тому и быть.

Долгая ночь: *Настойчиво следуют цели.* Долгая ночь выполняет сразу несколько параллельных задач (во многом напоминающих душеспасительные миссии старины) в общинных центрах Северной Филадельфии и в других местах по всему городу, сосредотачиваясь прежде всего на спасении бедных и рабочих кварталов. Их деятельность по истреблению тёмных сил куда легче скрыть, когда они сами прячутся среди бесправных и экономически неблагополучных граждан. Вместе с тем, они открыли несколько центров, предлагающих местным жителям настоящие благотворительные услуги без какого-либо подвоха. Эти центры иногда привлекают потенциальных новобранцев, что делает Долгую ночь достаточно крупным игроком в городе.

Лоялисты Туле: *Разобщены.* В Филадельфии Лоялистов ждало не так много успехов. Сначала они проигнорировали город, упустив шанс построить целую сеть контактов среди американцев немецкого происхождения. Поздние их попытки исправить эту ошибку пошли вразрез с антинемецкими настроениями, которые наполняли идеологическое полотно Филадельфии как до, так и во время Второй мировой. Сейчас о них знают только немногие, и те, кто видел их, не проявляют к ним особого уважения. Хотя следует ещё раз напомнить, что в Филадельфии редко встречаются охотники, по-настоящему ценящие своих коллег.

Люцифуг: *Занимает стабильное положение.* Люцифуг никогда не имел особой заинтересованности в Филадельфии, хотя его члены никогда и не избегали поддержки местного Бдения – на последнее у них попросту не было причин. Присутствие организации в городе в каждый конкретный момент времени зависит от интересов её отдельных членов. В настоящее время Дети седьмого поколения пользуются терпеливым согласием других филадельфийских охотников на их присутствие в городе, особенно если говорить об участниках Профсоюза, которому Люцифуг помог урегулировать вопрос с демонами несколько поколений назад. Городские охотники умеют ценить своевременную поддержку.

Маллеус Малефикарум: *Слабы.* Быть может, из-за своего многоконфессионального характера или какой-либо другой причины Филадельфия не смогла предоставить Молоту ведьм действительно благодатную почву. Опираясь на богатства местной архиепархии, местные ячейки Маллеус Малефикарум почти целиком представлены членами духовенства, временно переехавшими в Филадельфию из других регионов. А это означает, что потенциально в городе ещё есть истинные верующие, которым только предстоит сделать статус структуры в “Филли” более заметным.

Сеть Зеро: *Многочисленны, но неорганизованны.* Секретная частота может похвастаться едва ли не самыми разношёрстными охотниками во всём городе, поскольку деятельность содружества привлекает как самых буквальных тинейджеров с видеокамерами, так и профессиональных журналистов, которые целыми днями спят в парке, после чего проникают в библиотеку с наступлением темноты, чтобы быстро провести нелегальный веб-сёрфинг. С другой стороны, “членскому составу” организации не хватает хотя бы приблизительного консенсуса в отношении целей и методов их коллектива. Время покажет, смогут ли разрозненные группировки Сети преобразоваться в нечто более стойкое и надёжное (неслучайно некоторые члены организации основали пиратскую радиостанцию *RVLT*¹, или “Революция”, призывающую к единству среди охотников и пропагандирующую возврат ко временам Содружества свечи).

Нуль Мистериис: *Сильны и решительны.* Обилие колледжей, университетов и медицинских учреждений Филадельфии, не говоря уже о приоритетном статусе перед другими образовательными учреждениями восточного побережья, сделали город достаточно привлекательным местом для эрудитов из Нуль Мистериис. Университет

¹От английского существительного “*Revolt*” – то есть “мятеж” или “революция”.

Пенсильвании не только содержит большой контингент этих учёных, чем любой другой университет в стране, но также часто проводит colloquiums и конференции с другими представителями организации со всех уголков мира.

Опергруппа: Валькирия: Слабы и рессеяны. Лишённая новых сотрудников и подвергшаяся программе по сокращению расходов из городской казны, Опергруппа тщательно отбирает доступные миссии и старается выполнять их с максимальной скоростью и эффективностью. В силу необходимости они заключают союзы с другими охотничьими группировками из числа гражданских гораздо чаще, чем их коллеги в других городах, однако даже такие союзы часто оказываются чрезвычайно непродолжительными и сдержанными. К тому же, для некоторых охотников Опергруппа представляет собой не менее тёмную и пугающую структуру, чем коллектив местных оборотней или чернокнижников.

Профсоюз: Устойчив. Маска простых рабочих и обывателей, какими участники Профсоюза кажутся окружающим, наделила их вполне достойным местом в среде городских охотников. Ещё до того, как Профсоюз обрёл собственное имя, в городе уже были случаи восстания простого народа против сверхъестественных угнетателей. Как и в других городах, члены группы ничуть не стремятся создать центральную организацию, а их контакты с охотниками собственного содружества носят столь неформальный характер, что координировать действия в группе нередко оказывается чрезвычайно трудно. Как бы то ни было, как только Профсоюзу удаётся собрать всех своих членов и подтолкнуть их к решительным действиям, это содружество становится силой, с которой приходится считаться любому тайному обитателю города. Кроме того, любая одиночная ячейка, добившаяся хоть каким-нибудь успехов на пути Бдения, скорее всего, будет замечена Профсоюзом и получит предложение влиться в коллектив этих работяг.

*Я шёл по проспекту, пока не почувствовал, как каменеют мои ноги
Я слышал голоса друзей, которые исчезали и обращались тишиной
Я чувствовал, как кровь в моих жилах чернела и начинала шептать
Одиноким дождём, что бьёт по улицам Филадельфии.
Брюс Спрингстин, “Улицы Филадельфии”*

Добро пожаловать в микрорайоны

Филадельфию иногда называют “городом микрорайонов”, и это неслучайно. Город часто описывается как объединение семи отдельных областей: северной, северо-восточной, северо-западной, западной, южной, юго-западной и, наконец, центральной – которая и находится в сердце города. Каждый из этих районов имеет свои особенности и неофициальные, но давно согласованные и общепризнанные границы. Вместе с тем, каждый содержит по несколько более мелких районов с собственными границами и уникальными характеристиками. В Южной Филадельфии, например, содержится не менее двадцати таких микрорайонов, точное число которых будет меняться в зависимости от того, кто ведёт этот подсчет и как долго он прожил в городе. Филадельфийцы не обязательно враждебны к тем, кто приходит к ним из-за пределов их родной области, однако большинство из них с лёгкостью определяют, кто из встречаемых прохожих – местный, а кто пришёл с другого конца города (или даже из другого штата). В качестве необязательного правила Рассказчик может решить, что персонажи, не родившиеся или хотя бы не прожившие в Филли достаточное количество лет, получают штраф -1 на проверки Социальных Навыков или Расследования, если только их вопросы не входят в число тех, которые принято ожидать от простых туристов. И напротив, жители микрорайона (а не просто части города), ведущие расследование на своей родной территории, получают бонус +1. Обратите внимание, что филадельфийцы не станут называть части города просто “районами” или “областями”. Скорее они скажут что-нибудь вроде: “Он живёт в Юго-Западном Филли”, как если бы это был самостоятельный город.

Филексикон

Каждый город может похвастаться собственным сленгом, и Филадельфия в данном случае не является исключением. Вот только некоторые идиомы, которыми могут пользоваться охотники города.

Эйб: Эшвудское аббатство.

Птички: Профессиональная футбольная команда “Филадельфия Иглз”. Другие известные спортивные команды представлены терминами Филз (Филлис, бейсбол) и Сиксерз (Севенти-сиксерз, баскетбол).

Дальше по побережью: Пляж Нью-Джерси.

Айнхорн: Чудовище, которое скрывает свою смертоносную или пагубную для окружающих деятельность за маской респектабельности и личной харизмы. Термин используется в основном представителями Эшвудского аббатства: само название происходит от фамилии филадельфийца, убившего свою жену и спрятавшего тело в багажнике. См. ниже “Единорог”.

Энми: Сверхъестественные угрозы в целом, “враги”.

Фулаэльфия, Флаффия, Фулдельфия: Прямой индикатор отношения конкретного жителя к своему городу. Произносится быстро, с невнятным сочетанием букв и слогов.

Граундер: Ходячий труп или зомби; иногда применяется для обозначения вампиров.

Гот: Дух или призрак. Вероятно, изначально это название представляло собой существительное “*ghost*” (“призрак”), произносимое с узнаваемым филадельфийским акцентом, однако в настоящее время охотники используют искажённую форму слова уже сознательно в качестве полноценного термина.

Хог: Сэндвич или бутерброд узнаваемой вытянутой формы.

Инки²: Городская газета “*The Philadelphia Inquirer*”.

Джизо: Охотник с фанатичными религиозными убеждениями и стремлениями; как правило, христианин.

Люси: Люцифуг.

Махофф: Лидер или сильнейший представитель группы монстров.

Мисти: Нуль Мистериис.

Нецо: Сеть Зеро.

Лук: Профсоюз³.

Престо: Маг; иногда применяется к другим сверхъестественным существам, наделённым явными магическими способностями.

По тротуару: Обходным путём.

Фас: Филадельфийская Аномальная Сущность. Термин Опергруппы: Валькирия, который переняли некоторые другие охотники.

Травля: Уничтожение монстра заведомо превосходящими силами. (“*Я выманю его, а вы, ребята, начинайте его травить. Главное, убедитесь, чтобы я сам не попал под кувалду*”).

Лохматик: Оборотень или другой звероподобный монстр.

Сау-филли: Южная Филадельфия.

Сосунок: Вампир (производное от существительного “кровосос”).

“К вам едет новостной фургон”: Предупреждение о том, что канал связи небезопасен или что кто-то в данном районе может подслушать конфиденциальную информацию. Происходит от старой рекламы, призванной популяризировать местные теленовости.

Единорог: Понятие, обладающее различной, а подчас даже противоречивой трактовкой в разных коллективах охотников. Члены Эшвудского аббатства используют его либо в том же смысле, что и “Айнхорн” (см. выше), либо в качестве отсылки к чудовищу, на которое ведётся охота (представители организации, прибывшие из других городов, могут

²Дословно “чернильница”

³Непереводимое созвучие слов “*opion*” и “*union*”.

в последнем случае использовать слово “лисица”). Другие охотники Филадельфии иногда используют этот термин для обозначения тех же понятий, однако чаще это существительное обозначает создание, в которого говорящий просто не верит или которого он считает обыкновенным человеком (*“Ну и когда мы перестанем высматривать единорога?”*).

Начинка (с начинкой, без начинки): Термин, происходящий от рецепта стейка (например, “с начинкой” = “с луком”). Среди охотников аналогичный термин служит способом описания области в отношении степени сверхъестественной опасности. (*“Будьте осторожны, когда суетесь в аллею. Здесь полквартала с начинкой”* или *“Расслабьтесь, кладбище простаивает без начинки с тех пор, как эти Джизо побывали тут в прошлом месяце”*).

“Йо!”: Неформальное приветствие, аналогичное “Хэй” или “Здорово!”.

Юнк: Житель микрорайона Манаюнк.

Западная Филадельфия

Этот район граничит на востоке с рекой Скулкилл и заполнен старинными домами, которыми так славится город. Некоторые из местных строений датируются позапрошлым столетием. Район также содержит множество исторических памятников, многочисленные рестораны, Зоопарк Филадельфии и студенческий городок Университета Пенсильвании, Университет Дрексл, Университет Наук и другие образовательные учреждения. Среди интересных мест следует отметить Кафе “Белая собака”, в котором проводятся многие общественные мероприятия. Некогда это здание было домом спиритуалиста Елены Блаватской, а потому может стать местом паломничества для оккультистов, последователей течения Нью-эйдж или даже подлинных магов – если, конечно, предположить, что её учение соответствовало действительности.

Эвелин Л. Йи

Кандидат филологических наук, ассистент Нуль Мистериис

Эвелин Йи прожила счастливую жизнь. Она была профессором английского языка, пользовалась любовью учеников и уважением сверстников. Она преподавала в одном кампусе со своим мужем, зоологом Малькольмом, импульсивный и энергичный характер которого служил естественным балансом для её кроткого, тихого нрава. Затем Малькольм пропал в ходе научной экспедиции на другом конце света, и никому не удалось найти даже его тела. Поддавшись горю, Эвелин выпала из течения жизни. В конце концов она переехала на другой конец страны, чтобы начать всё заново, заняв преподавательскую должность в Университете Пенсильвании.

Однако как оказалось, она ещё не была готова забыть Малькольма. Она всегда была в курсе интересов мужа и знала о его участии в исследовании псевдонаучных вопросов, от криптозоологии до историй о неведомых существах, скрывавшихся от человечества или даже прятавшихся среди людей испокон веков. Тем не менее, она не понимала, насколько далеко зашла его приверженность этой деятельности, до тех пор, пока организация, называющая себя Нуль Мистериис, не связалась с ней напрямую. Узнав, что группа финансировала эту обречённую экспедицию и что её представители не считают Малькольма мёртвым (они заявили, что, вероятнее всего, он просто “не может ни с кем связаться”), Эвелин почувствовала, как разом вскрылись старые раны, а внутри загорелся мучительный огонёк надежды. Получив предложение вступить в институт Нуль Мистериис, она приняла его без раздумий. Поначалу её единственной целью было расследование судьбы мужа, однако вскоре она заразилась от своих новых коллег той же страстью к освещению тёмных уголков современной науки, которая стояла и за деятельностью Малькольма. Последний проект Эвелин включает категоризацию языковых аномалий, проявляющихся в городе. Своих аспирантов из Университета Пенсильвании она направила на сбор данных в самых малоизученных частях города – и

теперь она начала понимать, что у неё куда больше общего с мужем, чем они оба когда-либо осознавали.

Ванида Квакер **Внештатный сотрудник Сети Зеро**

Первоначально стараясь набрать материал для получения звания специалиста по видео и кинематографу в Университете Искусств, Ванида однажды сняла экспериментальный видеоролик в лесистом парке Коббс-крик. При обработке записи она заметила, что звуковой дорожке соответствует необъяснимая аномалия, возникающая в момент воспроизведения. Используя программное обеспечение своего ноутбука, чтобы изолировать эти звуки и усилить странные шумы, она обнаружила, что это звуки человеческих рыданий. Последующие записи, сделанные на этом же участке парка, сопровождались всё той же аномалией, хотя Ванида хорошо помнила, что подобного звука на самой местности не было – или, во всяком случае, она не видела никого, кто мог бы его издавать. С тех пор Ванида собрала уже несколько десятков примеров того, что сама она называет “незримыми голосами”.

В некоторых случаях она обнаруживала, что если передать запись человеку, о котором говорил этот голос, плач прекращался. Всё возрастающая одержимость этими явлениями привела Ваниду к деятельности Сети Зеро, хотя это потребовало дополнительные затраты со стороны самой девушки. Отсутствие внимания к её исследованиям со стороны спонсоров лишила её значительной части финансового пакета, а потому ей пришлось снизить учебную нагрузку и принять несколько низкооплачиваемых предложений со стороны работодателей. Однако она даже не рассматривает возможности возвращения к более традиционным проектам. В конце концов, каждую ночь она слышит Плачущего мужчину, скитающегося по улицам её города. И она верит, что пока ей не удаётся выяснить, чего он хочет, этот плач не оставит её.

Ванида Квакер, **Внештатный сотрудник Сети Зеро**

Профессия: Художник

Организация: Сеть Зеро

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование 2, Компьютер (редактирование) 2, Расследование (видеоматериалы) 4, Оккультизм 3

Физические Навыки: Атлетика 2, Вождение 1, Скрытность (незаметное присутствие) 3, Холодное оружие 1

Социальные Навыки: Экспрессия (речь) 2, Убеждение 1, Коммуникабельность 1

Преимущества: Союзники (университет) 3, Быстрый бег 3, Медитативное сознание, Статус (Сеть Зеро) 1

Воля: 5

Нравственность: 7

Добродетель: Справедливость

Порок: Гордыня

Инициатива: 5

Защита: 3

Скорость: 13

Здоровье: 7

Антагонист: Стержни и шары

Похожие на шаровые молнии или болотные огоньки, эти создания, по всей видимости, лишь иногда обретают разум и нередко остаются в бессмысленном, неосознанном состоянии. Их описание содержится в некоторых оккультных трактатах начала прошлого века, однако в филадельфийских хрониках паранормальных явлений отчёты об этих созданиях начали появляться лишь в 1990-ых. Этих созданий трудно увидеть невооружённым глазом, поскольку они лишь изредка промелькивают на периферийном зрении подобно смутным фигурам на видеоплёнке. Как видно из названия, они обладают сферической или цилиндрической формой и совершенно прозрачны, что придаёт им сходства с пятнами на фотографиях или плохих видеозаписях (хотя существуют те, кто считает их самым настоящими существами). Охотники из Сети Зеро сообщают, что подобные сферы иногда появляются в пределах территорий, в которых были замечены призраки – или же неподалёку от означенных мест. После этого, если верить отчётам этих подпольных журналистов, призраки, которые регулярно появлялись в одном и том же месте на протяжении долгих десятилетий, исчезали навсегда. Если же это был особенно активный или совершенно разумный, общительный призрак, с момента появления сфер в его обители такой дух превращался в размытую фигуру, способную говорить лишь бессмыслицу. Исследования Нуль Мистериис показали, что люди, подвергшиеся длительному или слишком близкому контакту с этими стержнями или шарами, иногда начинают испытывать проблемы с пониманием письменной и разговорной речи – либо сами утрачивают способность говорить и писать. Такие явления носят временный характер, однако любой, кто стал их жертвой, вынужден пережить несколько ужасающих дней без малейшей возможности найти общий язык с окружающими.

Хотя, по всей видимости, это и не призраки, шары и стержни существуют в таком же нематериальном состоянии Сумрака, в котором находятся и настоящие духи. В результате они подвержены только тем видам урона, которые способны затронуть эфемерную плоть призраков. Тем не менее, на них не действует магия и околوماгические способности, способные повлиять на других обитателей Сумрака – как, например, в случае с заклинаниями контроля или установления контакта с духами.

Атрибуты: Могущество 2-4, Грация 3, Соппротивление 3

Воля: 5-7

Инициатива: 6

Защита: 3

Скорость: 15

Размер: 2

Корпус: 5

Шары и стержни располагают следующими Нумина:

Манифестация: Данные существа способны материализоваться на одну сцену благодаря успешной проверке Могущества + Грации с теми же модификаторами к манифестации, которые получают и обычные призраки или духи. Тем не менее, даже их “физическая” внешность практически неразличима для смертного глаза, что требует пассивного броска на восприятие (Сообразительность + Самообладание или соответствующий Навык). Для того, чтобы использовать одну из нижеперечисленных Нумина, шары и стержни должны успешно материализоваться.

Знамение: Шары иногда оставляют людям предупреждения о других сверхъестественных существах. В такой ситуации Рассказчик делает бросок на Могущество + Грацию. При получении одного или нескольких успехов жертва этой способности получает мимолётную галлюцинацию, в которой строки из ближайшего текста – будь это уличный знак, заголовок газеты или что-либо иное – преобразуется в новое сообщение. Если жертва в данный момент не видит никакого текста, она способна услышать бестелесные голоса. Сообщение должно относиться к сверхъестественному

существу, находящемуся поблизости (“Оно ждёт внизу”, “Остерегайтесь того, кто в красном”, “Мёртвые ходят” и так далее). Если такого монстра поблизости нет, сообщение будет относиться к психическому состоянию одного из ближайших предметов или людей (“Ей не хватает решимости”, “Заботы ослепляют тебя”).

Заговаривание зубов: Стержни могут подавлять способность человека к чтению, письму или речи. Сделайте бросок на Могущество + Грацию против Решительности + Самообладания жертвы. Успех означает, что до окончания сцены персонаж будет вынужден делать пассивный бросок на Интеллект + Решительность для того, чтобы выполнить любое действие, включающее чтение, написание или произнесение слов (каждый отдельный бросок влияет только на одну категорию). Если бросок не приносит успехов, персонаж может предпринять следующую попытку, однако каждая проверка требует одной минуты мучительной борьбы за свой разум. Если стержни добиваются исключительного успеха, эффект Нумена длится в течение целого дня. Полный провал, напротив, наделяет жертву иммунитетом к этой способности на один день. Жертвы, страдающие от этой способности, чувствуют, как их разум переполняет какая-то важная мысль, которую они неспособны выразить. Именно неспособность сосредоточиться на этой мысли и занимает их разум в достаточной степени, чтобы им было трудно выразить что-либо ещё. В одном отчёте Сети Зеро сказано, что один житель города потратил годы, пытаясь выразить мысль, переданную ему этими призрачными посетителями. Всё это время он вычерчивал прямо на асфальте разных филиладельфийских улиц по букве за раз, что в итоге составило предложение: “На Юпитере воскресли мёртвые”.

Антагонист: Брат Тед Морган

Брат Тед Морган преподаёт богословие в католической школе Западной Филадельфии. Это приятный человек с румяными щеками и маленькими глазами, скрывающимися за круглыми стёклышками очков. Он любит пошутить или сделать комплимент. Он тренирует женскую команду по софтболу и помогает администрировать школьный литературный журнал.

Помимо этого, Морган – опытный демонолог, и свои оккультные знания он получил по праву рождения, как и другие потомки Правителя Ада. Делает ли это Теда участником деятельности Люцифуг? Нет, потому что вместо борьбы со злом Тед предпочитает служить грехам Люцифера и пройти назначенную ему дорогу, ведущую в Ад. Другое дело, Тед пока ещё просто не знает, что у него есть выбор.

Тед не совершает дурных поступков сам – вместо этого он облегчает другим возможность удовлетворить собственные пороки. Это задание поручили ему во сне обитатели Преисподней, ждущие его за тёмной вуалью загробной жизни. Он работает за кулисами человечества, помогая священникам и учителям избежать наказания за “злоупотребление полномочиями”. Периодически он даже вкладывает семена дьявольского учения в свои уроки по теологии: совсем немного, однако достаточно, чтобы посеять семена сомнения, не привлекая при этом внимания начальства (кроме того, он уже столько раз помогал администрации школы решать её собственные проблемы, что ему многое готовы простить, не вникая в суть дела). Иногда он даже позволяет демонологическим или еретическим ритуалам попасть в руки учеников (некоторые из которых действительно пытаются призвать демонов или сами становятся их агентами на земле).

Следует обратить внимание, что Брат Тед искренне ненавидит своё поручение. Он просто верит, что это единственная его роль в жизни (и в определённом смысле у него действительно *нет* выбора, учитывая, какое количество других наследников Ада следят, чтобы он выполнял свои обязанности). Однако если у него появится возможность примкнуть к Люцифугу, *возможно*, Тед сможет влиться в деятельность своих братьев по крови и исправить ошибки, допущенные им ранее. Однако вопрос о том, предоставит ли ему Люцифуг такую возможность, пока ещё остаётся открытым.

Брат Тед Морган

Профессия: Академик

Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность, 3, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила, 2, Ловкость 2, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 3, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Образование (богословие) 3, Компьютер 2, Расследование (библиотека) 3, Оккультизм (Демонология) 3

Физические Навыки: Огнестрельное оружие 2, Кража 2, Скрытность 1

Социальные Навыки: Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 1, Убеждения 3, Обман 3

Преимущества: Эйдетическаяпамять, Вдохновитель, Языки (Латынь) 3, Медитативное сознание, Потустороннее чувство (демоны)

Воля: 4

Нравственность: 4

Добродетель: Вера

Порок: Лень

Инициатива: 4

Защита: 2

Скорость: 9

Здоровье: 8

Жуткие силы: Погребальный огонь 1, Смятение 1, Гипноз 1

Оружие/атака

Тип	Урон	Диапазон	Бросок	Особенности
.32 револьвер	3(Л)	20/40/80	7	

Южная Филадельфия

Филадельфия уже повидала немало иммигрантов, от итальянских и ирландских семей, которые начали селиться здесь в девятнадцатом веке, до современных приезжих из Азии, России, Доминиканской Республики и других регионов мира. Хотя в некоторых районах, особенно вблизи городского центра, заметны тенденции к облагораживанию областей и росту продаж недвижимости, большая часть территории остаётся владениями этнических группировок, поделивших эту часть города на жилые кварталы, пиццерии, продуктовые магазины и семейные рестораны. Южная Филадельфия также может похвастаться массивным спортивным комплексом, в котором тренируются Филадельфия Иглз, Сиксерз и многие другие профессиональные команды. Кроме того, именно здесь расположен открытый рынок итальянской продукции, зарекомендовавший себя в фильмах о Рокки.

Джоуи “Бакалейщик” Карсьоне

Советник из Профсоюза

Будучи сыном итальянского иммигранта, Джоуи Карсьоне тяжело пережил изменение старого города под воздействие разрушительного упадка, который он увидел, когда вернулся с полей Второй мировой. Люди болели, боялись всего вокруг, двое детей были найдены мёртвыми в своих кроватях, приходской священник бросился под колёса грузовика. Неприятности, казалось, каким-то образом исходили от старого орехового дерева, растущего на углу квартала, а потому Джоуи и несколько его старых друзей избавились от него. Когда за этим деревом пришёл вампир, Джоуи собрал своих родственников, большинство из которых также были ветеранами войны, и они смогли позаботиться об этой твари тоже. Это привело к серии столкновений, в которых Джоуи и его союзники воочию увидели всю необходимость ночного Бдения. Они начали защищать свой квартал, а когда освобождалось время – наносили удары и по врагам человечества из других частей города. По мере того, как решимость и опыт ячейки всё увеличивалась, Джоуи начал встречать других людей, занимавшихся аналогичной деятельностью. Эти

союзы то возникали, то расторгались, но группа самого Джоуи стояла крепко и надёжно. Неудивительно, что когда охотники из других городов стали появляться на территории Филли, Джоуи обнаружил, что его группа как-то сама собой стала центром филадельфийского Профсоюза.

Будучи уже слишком старым, чтобы самостоятельно выходить на охоту, Джоуи управляет бакалейной лавкой и закусочной в квартале от дома, где он родился. Он продаёт стейки и бутерброды, в то время как его помощники в задней комнате планируют следующий рейд и обсуждают стратегию следующей миссии. Джоуи заработал уже легендарную репутацию в качестве советникаместного Профсоюза, и его совета нередко спрашивают даже представители других охотничьих групп. Тем не менее, долгие годы, проведённые на дороге Бдения, тяжело сказываются на жизни Джоуи. Его тело страдает от старых травм, а разум терзают страшные воспоминания. Жена ушла от него уже два десятилетия назад, не в силах понять его странной преданности своему предназначению. И наконец, пять лет назад была объявлена охота на его старшего сына, Гено. Как рассказали ему товарищи по оружию, Гено повёл ячейку к лестнице в пустом доме, в котором охотники подозревали тайное укрытие оборотней. Затем он шагнул через порог невзрачной двери и... исчез. Охотники, следовавшие за ним всего несколько секунд спустя, обнаружили совершенно пустую и тихую комнату. Генос тех пор не видели. Однако на тринадцатый день каждого месяца Джоуи получает по почте рукописное письмо, белый лист бумаги со следующей фразой, написанной чёрными чернилами: *“SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS”*. И он уверен, что почерк принадлежит Гено.

Антагонист: Мёртвый молочник

Прошло уже довольно много времени с тех пор, как легион молочников, одетых в белые пальто, каждое утро оставляли в подъездах по бутылке свежего молока. Одним из тех старых молочников был Нейт Фенстермахер – непритязательный молодой человек, который не пропустил ни одного рабочего дня за тридцать лет службы. Даже умер он на работе от сердечного приступа, повалив на ступени крыльца Джима и Джейн Хоган целую грудку бутылок (попытка аккуратно опустить молоко рядом с собой, чтобы стекло не разбилось, стала его последним предсмертным действием). Его погребли на кладбище Святого Антония, в двух кварталах от места его проживания и в трёх – от места его кончины. Всё это должно было гарантировать ему длительный отдых, который он заслужил. Вместо этого кабала чернокнижников пробралась на кладбище и призвала назад души Нейта и его посмертных соседей, чтобы те смогли вернуться в свои тела и служить новым хозяевам верой и правдой. Когда планы этих колдунов сорвались, Нейт должен был рухнуть и обрести покой подобно другим оживлённым трупам.

Тем не менее, вместо этого он вернулся к работе. Отыне он бродит по своему старому маршруту в часы перед восходом солнца и прячется от живых остальную часть дня. Вместо бутылки с молоком он носит с собой магические сосуды, оставленные его прежними хозяевами. Охотники Южного Филли уже не раз возвращали его в могилу, однако всего несколько месяцев спустя молочник вновь начинал свой путь по родному кварталу. Он никогда не был буйным, однако жителям, обнаружившим странную стеклянную бутылку у себя на крыльце одним пасмурным утром, настоятельно не рекомендуется к ней притрагиваться.

Локация: Судостроительный завод

Расположенный в Южной Филадельфии на Реке Делавэр, этот объект стал первой военно-морской верфью в Соединённых Штатах и функционировал с 1801 до 1995 года. В настоящее время им владеет и управляет коммерческая судоходная компания, перестроившая сооружение и использующая его для конструирования новых грузовых судов. Что, впрочем, может заинтересовать охотников и других лиц, занимающихся сверхъестественными явлениями, так это то обстоятельство, что именно на территории

этой верфи прошёл так называемый Филадельфийский эксперимент, приписываемый военным. Считается, что военные провели его в октябре 1943 года. Также известный как “Проект Радуга”, этот легендарный эксперимент опирался на использование высокотехнологического оборудования для изменения магнитных полей с целью искажения света вокруг небольшого военного корабля, что должно было временно сделать его невидимым. Рассказывают, что побочным эффектом этого опыта стала телепортация судна в пространстве и времени. Некоторые члены экипажа буквально исчезли, остальные погибли или получили травмы, а многие выжившие стали жертвами постоянной шизофрении и других психических заболеваний. Что бы ни случилось в тот страшный день, район судовой верфи обладает следующими свойствами:

- В определённые времена года барьер между твёрдым миром и царством духов становится особенно тонким, и привидения наряду с другими бестелесными сущностями обнаруживают, что могут с лёгкостью пересекать границу между мирами. Тем не менее, по какой-то причине они находят территорию судовой верфи чрезвычайно отталкивающей, а потому большинство таких духов стараются покинуть район как можно быстрее.

- Иногда человек, открывающий дверь в любой точке этого района, видит перед собой необозримо длинную дорогу, окаймленную густыми колючими зарослями. Звук скачущих лошадей, появляющийся вдалеке, за считанные мгновения становится громче. Если дверь остается открытой, вскоре появляются всадники, которые хватают всякого, кто находится рядом с порогом, и уводят его в свой загадочный мир.

- Маги обнаружили, что эта зона служит прекрасным местом для осуществления магических эффектов, искажающих время или пространство. Иногда они встречаются на территории судостроительного завода, проводя магические ритуалы или используя всю здешнюю землю в качестве отправной точки для достижения каких-то загадочных далей. Маг, применяющий Жуткие силы в этой области, приобретает бонус +2 к соответствующим проверкам.

Городской центр

Хотя географически это самый маленький из районов Филли, центру города отводилась ключевая роль в истории, культуре и экономике всей Филадельфии. Граничащая с Саут-стрит на юге, реками Скулкилли Делавэр на западе и востоке, а также Вайн-стрит на севере (или, как говорят некоторые, Спринг-гарден стрит), эта область и была подлинной Филадельфией до консолидации новых районов в 1854 г. Городской центр включает улицы, на которых жили Джефферсон, Франклин и другие видные личности, Старый Город, в котором Пенн и его квакеры начали основание колонии, Ратушу и Национальный парк независимости, в котором посетители могут увидеть Колокол свободы; наконец, Зал Независимости и десятки других исторических памятников и достопримечательностей.

Аллея Бенджамина Франклина тянется от здания мэрии через весь район музеев, заканчиваясь только перед Музеем искусств Филадельфии в юго-восточной оконечности Парка Фэйрмаунт. Центр Филадельфии служит одновременно сердцем делового района, а потому в нём можно найти куда больше небоскрёбов, чем в любой другой части города. Здесь же располагаются одни из самых дорогостоящих образцов недвижимости во всей Филадельфии. В то время как большинство частей города в последние несколько десятилетий страдают от убыли населения, центр города продолжает расти и по-прежнему развивает филадельфийский бизнес.

Дом Свободы является самым высоким зданием в городе (и даже штате). Он стал первым сооружением в Филадельфии, превышающим высоту статуи Уильяма Пенна на крыше мэрии, а потому якобы несёт на себе “проклятие Билли Пенна”, которое не давало спортивным командам Филли выиграть хотя бы одну Лигу чемпионов после того, как строительство небоскрёба было завершено в 1987 г. Шестьдесят один этаж этого здания может скрывать что угодно, от зала заседаний Коллектива Хирон до ритуальной комнаты богатого культа некромантов.

Гавань Пенна, расположенная в прибрежной зоне, по слухам, была построена в 1682 г. (хотя это мнение не соответствует действительности). На его причалах проводился не один праздник, не говоря уже о других специальных мероприятиях. Для сверхъестественных существ, которым не нужно дышать или которые могут жить под водой, это место служит отличным способом проникнуть в город – или утащить неосторожных жертв в водную могилу.

История филаделфийского Чайнатауна восходит к 1870 году, однако значительная его часть сегодня отведена под Национальный парк независимости, Выставочный центр Пенсильвании и другие городские проекты. Впрочем, он всё ещё остаётся домом богатых представителей азиатской культуры, а потому городские охотники могут встретиться для обмена тайными сведениями или встречи с недавними иммигрантами, которые могут знать методы охоты, разработанные в их собственных странах.

Риттенхаус-сквер представляет собой открытое парковое пространство, организованное в соответствии с оригинальным планом города самого Уильяма Пенна. Живописная территория этой области послужила местом для возведения одних из самых дорогих домов Филадельфии. Здесь же располагается штаб Эшвудского аббатства, выступающий в роли *pied-a-terre*⁴ для участников, которые хотят провести время в городском центре. Встречи всего коллектива и “особые мероприятия”, организованные руководством аббатства, проводятся в других резиденциях или даже за пределами города.

Аллея Элфрета считается самой старой жилой улицей Филадельфии. Будучи широко известной достопримечательностью, она слишком уж часто посещается туристами, чтобы в ней можно было найти хоть одного активного призрака. Тем не менее, старые здания и потрескавшиеся стены порой содержат намёки на более глубокие тайны, скрывающиеся в этой области.

Институт Франклина выступает в роли священного музея науки, вмещающего в свои стены самые разные экспонаты и артефакты, а также обсерватории, театр IMAX, планетарий и, наконец, главный стимул, подталкивающий посещать музей даже детей младших классов: огромная модель человеческого сердца, по которой можно пройти. Как временные, так и постоянные выставки, проходящие в этом здании, могут включать в себя разного рода оккультные или псевдоисторические тайны, от забытого изобретения Теслы до эктоплазматического ружья викторианской эпохи или даже записной книжки учёного, пытавшегося призвать к себе ангела с помощью точных математических формул.

Майкл Морикен

Командир подразделения Опергруппы: Валькирия “Отряд свободы”

Он никогда не хотел возглавлять деятельность правительственного отряда, специализирующегося на сокрытии тайн от простого населения и использующего технологии следующего поколения для сражений с созданиями, которых попросту не должно было существовать. Однако в некоторых отношениях командир Морикен просто идеально подходит для этой работы. У него нет семьи и близких друзей, он избегает романтических привязанностей и других социальных отношений, которые могли бы отвлечь его от работы. Его излюбленный способ провести вечер – это потратить несколько часов на тестирование нового калибра Эфирных зарядов на захваченной БТС (бестелесной сущности) на специальном стрельбище, после чего сделать отчёт для секретного инфоблога Опергруппы. Большинство его руководителей считают Морикуна идеальным полевым командиром. Однако некоторые из его знакомых уверены, что в один прекрасный день он проснётся социопатом.

Однако чего не знает никто, кроме Морикуна, так это то, что значительная часть его эмоциональной сущности остаётся для него недоступной с 21-летнего возраста, когда он остановился, чтобы помочь незнакомцу сменить колесо где-то на трассе I-95 к югу от

⁴Пристанища (фр.)

Филадельфии, после чего оказался в руках создания, которое только выглядело человеком. Незнакомец предложил Майклу сделку: отдать ему часть своей личности и жить дальше или сохранить блаженную целостность и умереть. Майкл решился на первое, и когда всё было кончено, он обнаружил, что потерял способность к формированию конструктивных связей с окружающими. Он знает, что должен заботиться о потребностях и чувствах других людей, однако лишь при вложении интенсивных усилий он может вызвать у себя хоть какое-то сопереживание членам своей семьи или давним соратникам. Именно его попытки разыскать существо, которое сотворило с ним это – существо, которое он называет “Водитель” – в конечном счёте привели его к Опергруппе. Он надеется, что служба поможет ему выйти на след этого создания. Именно страх – наряду со всё возрастающим предвкушением достижения этой давней цели – заставили его в один день встать на дорогу Бдения.

**Майкл Морикен,
командир Отряда свободы**

Профессия: Солдат
Структура: Опергруппа: Валькирия
Ментальные Атрибуты: Интеллект 4, Сообразительность 3, Решительность 3
Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 4
Ментальные Навыки: Ремесло (взрывчатка) 2, Расследование 2, Политика (военное дело) 2
Физические Навыки: Атлетика 4, Рукопашный бой 2, Вождение (пересечённая местность) 3, Огнестрельное оружие 3, Скрытность 1, Выживание (суровый климат) 3
Социальные Навыки: Запугивание 3, Обман 2
Преимущества: Обезоруживание, Боевой стиль: Бокс 1, Профессиональная подготовка 2 (третьим профессиональным навыком выбрано Ремесло; Контакты распределены между армейской реквизицией и сёрвавелистами), Статус (Опергруппа: Валькирия) 3, Рисковый водитель
Воля: 7
Нравственность: 4
Добродетель: Вера
Порок: Гнев
Инициатива: 7
Защита: 3
Скорость: 11
Здоровье: 9

Оружие/атака

Тип	Урон	Диапазон	Бросок	Особенности
.32 револьвер	3(Л)	20/40/80	7	
Автомат	4(Л)	150/300/450	10	
Броня: 1/2				

Отряд свободы

Филадельфийский филиал Опергруппы появился в городе в ходе празднования двухсотлетия независимости США в 1976 г. Руководители филиала опирались на указ командования “защищать исторические сокровища американской нации от аномальных угроз и проявлять инициативу для ликвидации означенного противника”. Тем не менее, подобные враги так и не появлялись на горизонте событий, а потому в последующие десятилетия Отряд свободы пережил значительное сокращение бюджета и кадров. Сегодня весь отряд состоит из командира Морикена и трёх полевых агентов. Их официальный офис находится в скромном здании возле мэрии. Тренировочный зал,

оружейная, специализированные клетки для содержания пленных, медицинские и научные лаборатории, безопасное пространство для хранения материалов и другие важные места расположены через дорогу в здании масонской ложи Пенсильвании. Будучи поначалу самым буквальным масонским храмом, начиная с колониальных дней (когда он перешёл по очереди сначала к Бенджамину Франклину, затем к Джорджу Вашингтону и другим знаменитостям), здание стало скрывать за своим фасадом другое содержание, включая комнаты для планирования тайных правительственных операций. Последнее изменение произошло несколько десятилетий назад.

Большую часть истории своего существования Отряд свободы следовал традиционному поведению Опергруппы, лишь изредка отправляясь на несанкционированные с руководством “зоологические экспедиции” в различные САЗ (сверхъестественно активные зоны) Филадельфии и её окрестностей. Подобная деятельность предлагала этим высококвалифицированным, однако малоиспользуемым агентам единственный настоящий способ избежать скуки и заработать полевой опыт. Тем не менее, это попросту не могло не кончиться катастрофой. Ярким примером такой катастрофы стало событие, произошедшее в мае 1985 года, когда один из агентов структуры (ныне отправленный “в отставку”) выколол себе глаза заострённой проволокой после того, как взглянул на то, что скрывалось под заурядным домом в Западной Филадельфии. Несколько дней спустя весь квартал охватил пожар, вызванный столкновением между полицией Филадельфии и политической группой сектантского толка, основанной в этом районе. Нет никаких доказательств тому, что взрывчатка была изготовлена членами Опергруппы. Однако, в конце концов, скрывать факты – одна из ключевых специальностей Опергруппы.

Алисия Магнум

Генеральный директор ООО “Биотех Кистон Фарма”

Будучи восходящей звездой в одном из множества филиалов Коллектива Хирон, Алисия прошла такой стремительный путь к креслу генерального директора не потому, что владела действительно ценными фармацевтическими познаниями или большими запасами материальных ресурсов, но благодаря мастерству, которое она продемонстрировала в качестве менеджера, юриста и мастера стратегического планирования. К 24 годам она получила юридическое образование, степень магистра делового администрирования и по бакалаврской степени в трёх других областях науки, возраст 24 года, и в первый же год работы на Коллектив Хирон принёс ей три повышения вкупе с пятью крупными проектами, которые она завершила с блеском (не преминув уложиться в бюджет). Переезд в Филадельфию стал первым действием, связанным с зарождающимся в её разуме пониманием реальной деятельности Коллектива. Посреди ознакомления с содержимым местных лабораторий она извинилась и отправилась в дамскую комнату, где её вырвало. После этого она потребовала, чтобы её назначили сопровождать команду полевых агентов, с тем чтобы она смогла оценить степень их эффективности в отношении расхода ресурсов. С тех пор она сохраняла столь же безжалостный подход к взаимодействию со сверхъестественным миром, будь это сбор нечеловеческих биологических образцов или максимизация квартальной прибыли всей корпорации.

Алисия далеко не всецело погружается в бизнес, хотя она любит, чтобы её подчинённые думали именно так. Свою родословную она возводит к богатой семье плантаторов из южных штатов, что позволило ей наладить тёплые и рабочие отношения с местной ячейкой Эшвудского аббатства. Тем не менее, она отвергла их предложение присоединиться, поскольку нашла их эгоистичное, гедонистическое мировоззрение отталкивающим. Она считает, что работа Коллектива Хирон может дать человечеству куда больше, а поиск и устранение монстров можно назвать самым настоящим благом. Что касается прибыли, то это просто достойная плата за работу её агентов. Пока что ей удаётся игнорировать то обстоятельство, что исследования Коллектива Хирон в

значительной степени направлены на поддержку лишь одного элемента человеческой цивилизации, и это – сам Коллектив. Иногда она задумывается о судьбе монстров, которые кажутся совершенно нормальными даже с человеческой точки зрения и которые в эти дни содержатся в лабораториях на юго-западе Филадельфии. Иногда, напротив, она задумывается о ничего не подозревающих жертвах, на которых охотятся настоящие монстры, пока её подчинённые занимаются поиском новых ресурсов. В такие минуты она глубоко вздыхает и закрывает дверь своего офиса. После этого она забивает себе голову электронными таблицами и годовыми отчётами или раскрывает iPhone, чтобы составить план очередной полевой операции.

Алисия Магнум, генеральный директор

Профессия: Профессионал

Структура: Коллектив Хирон

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 4, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Образование 1, Компьютер (смартфон) 2, Расследование 3, Оккультизм 2, Политика 1, Наука 1

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой 1, Вождение 1, Скрытность 1

Социальные Навыки: Эмпатия 1, Запугивание 3, Убеждение (взаимная выгода) 3, Коммуникабельность 3, Обман 3

Преимущества: Быстрый бег 2, Профессиональная подготовка 3 (третьим профессиональным навыком выбрана Наука; Контакты распределены между Хирургами, Юридическим отделом и Рынком органов), Статус (Коллектив Хирон) 2, Тауматехнологии 2 (Губы любовника)

Воля: 6

Нравственность: 6

Добродетель: Благоразумие

Порок: Жадность

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 11

Здоровье: 7

Антагонист: Рваный лоб

Он высок, подтянут, предпочитает носить рваные джинсы и кожаные куртки 1970-х годов в комплекте со старыми татуировками и пирсингом. Своё прозвище Рваный лоб получил благодаря шраму, который сам же себе и нанёс: речь идёт о порезе, тянущемся от шеи до макушки, поле чего сворачивающем к верхней части лба. Если ему хочется напугать оппонента, он может раскрыть этот шрам благодаря молнии, вшитой непосредственно в кожу. Вампирическое существование Рваного лба – его “Реквием” – началось приблизительно 30 с небольшим лет назад, когда он был убит и ограблен по пути домой с панк-рок-концерта на Саут-стрит. Вместо того, чтобы умереть, он стал одним из представителей местной нежити, поскольку его нашёл другой бродяга со страстью к человеческой крови, уставший охотиться в одиночку. С тех пор судьба подталкивала его как к достижениям, так и к провалам. Он обитал в церкви Старого города, в подвале заброшенной лодочной станции на берегу Скулкилл, в нескольких разваливающихся домах, в роскошном люксе отеля, и так до тех пор, пока год назад он не переселился на неиспользуемые туннели метро и канализации прямо под городским центром. Это пространство он делит с несколькими десятками самых опасных и диких вампиров в городе, составляющих единую семью демонопоклонников и любителей человеческой крови.

Тем не менее, одной ночью Рваный лоб раскрыл глаза и увидел свою комнату, заполненную ослепительно белым светом. Когда это прошло, он выполз из своей норы и обнаружил, что вся его кровожадная семья лежит на полу, обратившись пеплом. Спотыкаясь по тёмным проходам, он выбрался на поверхность, свернул за угол ближайшего дома и оказался перед лицом создания, которое выглядело как один немигающий глаз, окружённый короной солнечного света. Как ни странно, он не чувствовал ни страха, ни безотчетной паники. Вместо этого он смотрел в этот глаз до тех пор, пока видение не исчезло, а затем спокойно пошёл по улице, наслаждаясь прохладным ночным воздухом. С тех пор Рваный лоб проводит большую часть ночей в районе Саут-стрит, преследуя туристов, бродящих по этому некогда тихому, а теперь содрогающемуся от какофонии микрорайону. С пылом пророка, вернувшегося из пустыни, он пытается объяснить своим братьям из числа других городских кровососов, что произошло под землёй – или, во всяком случае, как он сам это понял. Он пытается убедить их в том, что новая сила явилась в город, и те, кто не докажет своей готовности жить по новым, пока ещё не известным правилам, будут стёрты с лица земли. Мало кто ему верит, однако нет никаких сомнений в том, что инцидент с гибелью такого количества филадельфийских вампиров пошатнуло всё местное общество этих созданий, а потому они относятся к драматизированным речам Рваного лба с определённым пониманием. Таинственная история выживания снискала Рваному лбу священный статус среди многих его коллег, которые отныне стараются помогать ему устранять следы кормления, неосторожно оставленные в местах нападений, или даже приходят к нему на помощь в опасных ситуациях – что выяснил на своём горьком опыте уже не один городской охотник.

Рваный лоб

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные Атрибуты: Внушительность 3, Манипулирование 4, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Ремесло 3 (подделка документов), Расследование 3, Окультизм 1

Физические Навыки: Атлетика 3, Рукопашный бой 4, Скрытность 3, Холодное оружие 3 (ножи)

Социальные Навыки: Экспрессия 4, Запугивание 3, Убеждение 4, Коммуникабельность 4, Скрытность 4

Преимущества: Чувство опасности 2, Боевой стиль: Два клинка 3, Союзники 3, Ресурсы 2

Воля: 10

Нравственность: 4

Добродетель: Надежда

Порок: Чревоугодие

Инициатива: 8

Защита: 3

Скорость: 12

Здоровье: 8

Жуткие силы: Осушение 2, Гипноз 2, Нечестивый атрибут (Сила) 3

Локация: Музей Mütter

Этот музей, владельцем и ключевым пользователем которого стал Филадельфийский колледж хирургов, официально посвящён воспитанию будущих врачей в отношении анатомических и медицинских аномалий человеческого тела. Коллекция музея представляет внушительную ценность для современной науки. Однако большинство посетителей приходят в ужас (или начинают испытывать болезненный интерес), глядя на все эти омерзительные и страшные образцы человеческого уродства. В числе двадцати

тысяч экспонатов в музее хранятся пять футов толстой кишки человека, которая вмещала в себя до 40 кг фекалий; ломтики от человеческой головы; множество костей, черепов и скелетов, показывающих влияние различных травм и заболеваний на костную структуру организма. Наконец, здесь же можно увидеть труп женщины, которая превратилась в мылообразную массу под воздействием неизвестной химической реакции.

Существуют и такие объекты, которые никогда не были и никогда не будут выставлены напоказ. Необъяснимые знаки, образующейся на поверхности мозга безумцев. Омерзительные существа, похожие на бесов из мифологии, хранящиеся в банках с формальдегидом. Вскрытое человеческое сердце, печень и лёгкие, снабжённые крошечными глазами и рядами острых зубов. Чтобы увидеть эти и еще более странные экспонаты музея (или даже получить разрешение на их покупку), необходимо обзавестись специальным приглашением “второго состава” руководителей, каждый из которых является опытным охотником, не пожелавшим, однако, связывать своё Бдение с деятельностью каких-либо организаций. Далеко не единожды Эшвудское аббатство и Эгис Кай Дору пытались заполучить контроль над музеем, однако отпор со стороны других меценатов, желающих сохранить доступ к его сокровищам, был поистине непреодолимым.

Преимущество: Статус в музее Mütter

Эффект: Вы известны некоторым из теневых покровителей музея, которая позволяет вам получать доступ к своей коллекции уникальных сокровищ. Вы также участвуете в поставках оккультных предметов, обнаруженных на территории Филадельфии. Обратите внимание, что даже невзирая на то обстоятельство, что музей специализируется на медицинских отклонениях, покупатели должны сами быть в курсе конкретных оккультных аномалий, которые они хотят получить в свои руки.

- **Гость.** Один или два раза в месяц вы можете обратиться к сотрудникам музея с вопросом о покупке оккультного образца, связанного с человеческим телом. Сотрудники обязаны ответить на вопрос о наличии такой аномалии, однако ответом вполне может быть и что-нибудь вроде: *“Никогда о таком не слышали”*.

- **Доцент.** По достижении этого уровня вы можете задавать такие вопросы уже раз в неделю. Вам позволяют просматривать ограниченные участки секретной коллекции под надзором персонала.

- **Друг.** Музей информирует вас всегда, когда в коллекцию приходит новая поставка. Также у вас появляется разрешение на приобретение отдельных объектов, и сотрудники музея постараются связаться со своими контактами, если вы запросите предмет, которым они не владеют или который не могут продать.

- **Участник.** Вас регулярно приглашают участвовать в тайных аукционах, организованных для продажи редких и ценных предметов из музейной коллекции. Вы получаете доступ к особым экспонатам, а также можете сами приносить новые экспонаты для хранения, идентификации или оценки.

- **Покровитель.** Вы можете свободно забирать предметы из коллекции, и практически всегда сотрудники музея отдают их вам в качестве дара. Это правило распространяется даже на образцы самых редких и ценных аномалий, будь это череп оборотня или акушерский инструмент, применявшийся охотниками шестнадцатого столетия для распознавания будущих ведьм.

Северная Филадельфия

Упадок городской промышленности и другие кризисные моменты конца двадцатого столетия отразились на Верхней и Нижней частях Северной Филадельфии куда заметнее, чем в любом другом районе города. Для многих жителей города Северная Филадельфия стала синонимом бедности, высокого уровня преступности и бесконечного свёртывание

инфраструктуры. Однако, как и в других случаях, описать целый район такими широкими определениями было бы непростительным упрощением. Некоторые кварталы могут похвастаться результатами программ по облагораживанию домов, в других частях сохранились целые исторические районы, Университет Темпл работает над улучшением благосостояния своих окрестностей, а северный район Олни наряду с западной и восточной частью Оук-Лейн процветают не первый год. Тем не менее, большей частью здешнее население глубоко обременено социальными проблемами. Значительная часть города страдает от ужасающего процента убийств, а кровопролитие зачастую становится лишь побочным продуктом неуывающего наркотрафика, постоянных бандитских войн и пугающе лёгкого доступа к дешёвым образцам огнестрельного оружия.

Исайя Белами

Проповедник Долгой ночи

В семье среднего класса, в которой вырос Исайя Беллами, поход в церковь был просто утренней прелюдией к воскресной игре Иглз. Однако необходимость преподавания в Университете Темпл в Северной Филадельфии во время колоссального роста убийств подтолкнуло профессора Беллами отправиться на поиски чего-то большего, нежели христианское милосердие. Вскоре он оказался в числе волонтеров Долгой ночи, и стал оставаться на этой службе по семь ночей в неделю. Их фундаменталистская риторика мало его волновала – до тех самых пор, пока он не стал свидетелем ужасающей уличной драки между городской бандой и стаей оборотней. Это вызвало у Исайи сильнейший религиозный шок, и отныне он служит Долгой ночи уже полноценным верующим, а спасённые им бандиты, бросив своё ремесло, поддерживают всё возрастающую банду нового проповедника.

Группа Исайи именует себя “M5:5” в честь библейского стиха из Евангелия от Матфея: *“Блаженны кроткие, ибо они наследуют землю”*. Название группы напоминает её участникам, за кого они борются. Исайя считает, что служение Долгой ночи даёт даже самым заблудшим молодым душам Северной Филадельфии возможность направить свою энергию в продуктивное русло, вне зависимости от того, защищают ли они родные дома от демонов или распространяют продовольствие и медикаменты среди бедноты. Но иногда его вера в собственную организацию колеблется. Что если это ещё не Конец Времени? Что если его подопечным, обычным подросткам, нужно думать об образовании, о трудовой деятельности, о построении новой жизни? К чему на самом деле он их ведёт?

Антагонист: Имакилья

Говорят, что его можно увидеть лишь уголками глаз: широкоплечего человека в тёмной куртке с капюшоном. Он носит золотую цепь с медальоном в форме револьвера тридцать восьмого калибра. Он стоит в толпе наблюдателей, когда двое решают свои проблемы на автопарковке ночного клуба. Он смотрит из дверного проема, когда разгневанный молодой человек покупает пистолет, который ему подадут из багажника неприметного автомобиля. Он прячется где-то рядом, когда двое наркоторговцев встречаются на углу улицы, за которую воюют их банды. Он всегда прячется под своим капюшоном, однако если кто-нибудь осмелится заглянуть в его затенённое лицо, он не увидит ни глаз, ни других признаков человеческого лица – только рябую массу слежавшейся кожи и искривлённый рот, украшенный несколькими рядами золотистых акульих зубов. Смертоносное существо, называющее себя Имакилья, ещё ни разу не убило ни одного жителя Северной Филадельфии. Тем не менее, оно крепнет, подпитываясь самой энергетикой убийств, а потому делает всё возможное, чтобы продолжить циклы насилия в смертном обществе.

Имакилья существует в невидимой, нематериальной форме, за исключением случаев применения Манифестации. Как и все духи, оно состоит из Эссенции, тонкой мистической энергии, которая пополняется на единицу за каждый день существования.

Тем не менее, дух способен получить дополнительные очки Эссенции от места недавнего убийства (сделав бросок на Могущество + Грацию и добавив по очку за успех). В дематериализованном состоянии или во время привязки к своим оковам (см. ниже) дух утрачивает по 4 пункта Эссенции в час. Если Эссенция падает до нуля, Имакилья входит в состояние дрёмы.

Имакилья

Атрибуты: Могущество 10, Грация 9, Соппротивление 11

Воля: 21

Эссенция: Максимальное значение 25

Инициатива: 20

Защита: 10

Скорость: 24

Размер: 5

Корпус: 16

Нумина

Удар: Сделайте бросок на Могущество + Грацию + 2 дайса за каждое очко Эссенции, вложенное в активацию Нумена. Каждый успех наносит очко летального урона. Физически повреждение проявляется как удар ножом или пулевое отверстие, возникающее прямо на теле жертвы, хотя дух не обладает ни тем, ни другим оружием.

Искажение: Сделайте бросок Могущества + Грации – Самообладания жертвы. Дух наполняет все чувства жертвы убийственной яростью на 1 раунд за каждый успех. Стоимость: 1 пункт Эссенции.

Живые оковы: Сделайте бросок Могущества + Грации – Самообладания + Решительности жертвы. Дух привязывает свою сущность к материальному существу и входит в земную реальность, не утрачивая при этом Эссенции. Тем не менее, он должен оставаться рядом со своими оковами. Для установки подобной связи необходимо вложить 2 пункта Эссенции.

Манифестация: Проверка Могущества + Грации позволяет духу материализоваться на один час за успех.

Напасть: Дух не способен наносить вред или даже приблизиться на расстояние ближе 15 футов к любому смертному, обладающему восьмым или более высоким уровнем Нравственности. Он также не может входить в помещения, в котором пятеро или даже большее число обладателей Нравственности 8 (или выше) собирались для религиозного поклонения или другого мероприятия за последние семь дней.

Антагонист:

Тереза Росс, Старая волчица

Последние десятилетия сурово обошлись с оборотническим населением Филадельфии. Около 70 лет назад несколько стай вервольфов, нарушивших законы своего собственного рода, подтолкнули охотников на хорошо организованное наступление, подкосившее положение всех местных оборотней. Уничтожение этих ренегатов вселило в их родичей чувство ярости и возмущения, что в итоге внесло разлад во всё их сообщество и спродуцировало череду совершенно бессмысленных битв за честь и территорию. Отвлёкшись на личные распри, оборотни освободили дорогу для истинных врагов своей расы, включая духов, за деятельностью которых они должны были следить. Как следствие, в 1970-е годы вервольфы утратили контроль над 4100 акров в Фэрмонт-парке – землях, которые были их личным владением ещё до прибытия европейцев.

Тереза Росс – один из ветеранов этой “Резни под Фэрмонтом”. Как и бесчисленное множество других, безымянных стычек, эта трагедия оставила её без трёх лучших друзей и левого глаза. Молодняк называет её Старой волчицей, и она может похвастаться званием самого знаменитого полуволка в городе. Тем не менее, даже подобный статус в

современные дни практически ничего не значит для местных оборотней. Устав от текущего положения дел, Тереза в конце концов поклялась, что она застанет дни, когда Фэрмонт вновь станет владениями её племени. До тех пор, пока это не станет возможным, она вкладывает всю свою безграничную энергию в то, чтобы оградить молодёжь от приоритетов и ценностей их предшественников. И эта задача – куда сложнее, чем кажется на первый взгляд: современные оборотни с детства воспитывались в условиях постоянных конфликтов и рассматривают убийство в качестве наиболее очевидного ответа даже на самые незначительные оскорбления. А пока они грызутся и убивают друг друга, смертным охотникам удаётся время от времени отлавливать слабых или неосмотрительных оборотней и ставить точку в их монструозном существовании. Кроме того, недавно могущественный дух кровопролития начал своё триумфальное шествие по улицам Северной Филадельфии, зная, что ему нечего опасаться со стороны оборотней.

В последнее время Тереза всё чаще слышит истории об одном человеке, совсем недавно появившемся на её территории: проповеднике, который обучает агрессивную уличную молодёжь самодисциплине и призывает их направить свою необузданную энергию на защиту родных кварталов. Тереза задаётся вопросом, возможен ли мир между человеком и волком, или же ей, напротив, следует нанести удар как можно скорее, пока охотники не успеют сплотить усилия и перейти в наступление, как в далёкие времена её молодости. В свою очередь, охотники Северной Филадельфии говорят об огромном звере, похожем на волка с серым мехом. Они рассказывают, что ему не хватает левого глаза. И они призывают бросать оружие и бежать при одном лишь виде этого зверя, потому что тогда он не станет преследовать. Но попробуйте дать ему отпор, и чудовище разорвёт вас на части в одно мгновение.

Тереза Росс, Старая волчица

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 4, Решительность 4

Физические Атрибуты: Сила 2 (5/2), Ловкость 4 (5/6), Выносливость 4 (6/5)

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 2, Самообладание 2

Ментальные Навыки: Расследование 2, Медицина 2, Оккультизм 1

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой (коготь) 4, Скрытность 3, Выживание (городские условия) 3

Социальные Навыки: Знание животных (собаки) 2, Эмпатия 1, Запугивание 4, Знание улиц 2

Преимущества: Холистическая медицина, Стремительные рефлексy 2, Горячий старт, Природный иммунитет, Сопrotивляемость токсинам

Воля: 6

Нравственность: 6

Добродетель: Справедливость

Порок: Гордыня

Инициатива: 8 (9/10)

Защита: 4

Скорость: 11 (15/16)

Здоровье: 9 (13/9)

Жуткие силы: Жуткая атака (когти, клыки) 3, Ярость 3, Гремлинизация 3

Оружие/атака

Тип

Урон

Бросок

Укус (Жуткая атака)

3(Л)

12 (гибрид)/10 (волк)

Когти (Жуткая атака)

3(Л)

12 (гибрид)

Локация: Старый завод

На протяжении более ста лет это здание служило домом тем или иным промышленным концернам. Огромные машины, стоящие внутри, штамповали всё, от бочечных переборок

до кнопок и экструдированных трубок из пластика. Затем сдвиг в структуре экономики и производства нанёс по промышленным комплексам Северной Филадельфии удар, от которого город не смог оправиться, и завод стал одним из многих заржавевших, полуобвалившихся сооружений, какие можно увидеть и в любой другой покинутой городской зоне. Однако этот дремлющий зверь не столь безжизнен, каким он кажется со стороны. Время от времени в пустырях и заброшенных зданиях вокруг него можно ощутить лёгкую дрожь. Мигающие огоньки на мгновение освещают то одно, то другое окно завода. Слабый гул, словно всплеск атональной музыки, исходит откуда-то глубоко изнутри. Возможно ли, что такое количество лет оживлённой деятельности оставили за собой какой-то психический след? Или, может быть, здание в определённом смысле бунтует против своей злосчастной судьбы?

Вне зависимости от причины этих аномалий, завод обладает неким контактом с местом, застывшим вне времени и пространства, которое оккультисты называют Бездной. Одиночество и разруха, царящие в здании, создали непостижимый разрыв в реальности, позволив неземным силам проникнуть в эту реальность. В настоящее время завод использует эту силу для того, чтобы заняться прерванной деятельностью. Он пытается созидать, собирать и строить. Вместо парового свистка, который некогда призывал работников к началу трудового дня, завод испускает тихий, однако решительный сигнал, слышимый лишь тем, кто чувствует себя разбитым в физическом или моральном смысле или же сам стремится создать что-то новое и великое.

И некоторые откликаются. Такие люди приходят сюда и находят в недрах завода средства для восстановления своих сил. Они подвергают себя болезненным операциям по реконструкции. Некоторые остаются, обслуживая завод и защищая его механизмы. Другие, шатаясь, уходят прочь и стараются приспособиться к новой жизни благодаря новым органам и исцелённым разумам. Охотники ещё не знают о том, что происходит в глубинах завода. Однако некоторые уже видели женщину, из груди которой выбиралось железное сердце с крыльями и шестерёнками, привыкшее улетать каждую ночь на охоту, чтобы красть дыхание у соседей своей госпожи. Или мужчину, больного раком, чьи опухоли были заменены пластиковыми шестернями, способными управлять его конечностями. Однако возникает вопрос: следует ли охотникам рассматривать этих существ как угрозу – или же это всего лишь жертвы своей несчастной судьбы?

Северо-западная Филадельфия

Многие жители Северо-западного сектора Филадельфии поселились в этом районе из-за сельского уклада жизни, приятных соседей и популярных торговых и ресторанных точек. Холмистый рельеф служит основой и для знаменитой Стены Манаюнк – улицы с чрезвычайно крутым наклоном, которая наносит величайший урон любителям Филадельфийского международного чемпионата велогонщиков. Здесь же проходит линия Виссахикон-крик, которая является важной частью системы городского парка.

Джаред Уизерспун Рекрут Эшвудского аббатства

Будучи жителем важной части Каштанового холма, Джаред давным-давно понял, что ему суждено начать жизнь богатым, а закончить её – сказочно богатым. Произошло это после того, как администрация Пенсильвании дала дочернему предприятию одной из компаний его семьи разрешение на строительство и эксплуатацию казино на территории Филадельфии. Первые обещания оглушительного успеха уже проявили себя. Не в последнюю очередь Джаред ассоциирует свои нынешние достижения с приглашением Эшвудского аббатства примкнуть к деятельности клуба, что, разумеется, показалось ему отличной возможностью установить новые светские контакты. Для подтверждения своей инициации Джаред подписался на преследование “маленькой зверюшки наподобие гремлина”, которая была замечена на строительной площадке его казино. Это казалось

ему достаточно стимулирующей задачей. Увы, уже во время охоты Джаред понял, как дело обстоит на самом деле. Для осознания своего положения ему понадобилось оказаться между демонической тварью с лицом, похожим на череп, которое восседало на гигантском пауке, и толпой странных людей-животных, за которыми оно гналось.

В эту секунду время остановилось. Странные существа застыли в середине полёта; пыль и мусор, взмыв тучей, зависли в воздухе. Две колонны бело-синего пламени вспыхнули перед ним, и Джаред упал на землю, однако не смог отвернуться. Внутри каждой колонны горел яркий свет, и он увидел, каким станет строящееся казино. В первой колонне изображалось здание, в которое будут стекаться нечеловеческие сущности со всех концов города, жаждущие плоти и крови ничего не подозревающих жертв. В другой колонне казино было изображено как священная земля, на которую не осмелится ступить ни одно порождение ночи и от которой исходит свет, испепеляющий любого монстра, захваченного лучами этого божественного сияния. Затем этот бесконечный момент закончился, и Джаред рухнул на тротуар в окружении обугленных трупов демона и его несостоявшихся жертв.

Джаред рассказал своим новым товарищам далеко не всё. Поначалу он просто не мог ничего пояснить, потому что на протяжении первых трёх дней ему не удавалось произнести ни слова. Когда дар речи к нему вернулся, он описал им огненные столпы – Посланников, как он их назвал, – однако сами видения он сохранил в секрете от членов клуба. Весь местный контингент Эшвудского аббатства пришёл в восторг от истории Джареда, и его быстро признали его как смелого инноватора, у которого есть шанс придумать новое направление для деятельности клуба. И это служит интересам самого Джареда. Потому что он понимает, что ему придётся выбрать один из двух вариантов развития событий. Он чувствует, что для реализации любого из этих двух конечных событий ему понадобится перехватить контроль над Аббатством и использовать новообретённую власть для того, чтобы координировать – или дезорганизовывать – других охотников Филадельфии. Он не уверен, какой дорогой ему следует пойти, но он считает, что это в порядке вещей. В конечном счёте, охотник должен быть терпеливым.

Особая коллекция

Почти любой представитель филадельфийской ячейки Эшвудского аббатства хранит у себя дома оккультные трофеи и артефакты. Тем не менее, самые ценные и могущественные находки, принадлежащие клубу в целом, хранятся в скрытом подвале Музея искусств Филадельфии. Единственный, кто может получить к ним доступ, – специально назначенный смотритель, и даже ему запрещено отдавать эти сокровища в аренду индивидуальным членам Аббатства. О коллекции известно не так уж много. На данный момент известны лишь несколько предметов, хранящихся в коллекции в настоящее время.

Греческий фрагмент: Этот прекрасный образец древней скульптуры предположительно изображает бедро, живот или даже пах не то греческого атлета, не то олимпийского бога. Согласно отчётам клуба, эта скульптура дважды оживала в 1917 году, что и заставило членов Аббатства анатомически “подправить” ныне недостающие части тела, которые наделяли монстра поистине безграничной выносливостью.

Странная паста: Краеведческие познания клуба связывают создание этих нескольких унций мяса с полузабытой деятельностью серийного убийцы Гэри Хайдника. Помимо других ужасающих поступков, Хайдник смешивал части тела одной из своих жертв с кормом для собак, после чего кормил получившимся блюдом пленников, которых он удерживал в подвале своего дома. Члены Аббатства утверждают, что потребление даже небольшой порции этой пасты призывает на землю дух жертвы или, возможно, самого Хайдника (который был казнён в 1999 году).

Живительная виселица: Этот своеобразный шарнирно-металлический каркас служил виселицей с восемнадцатого столетия, хотя его основным предназначением была

демонстрация уже казнённого преступника новым потенциальным нарушителем. Аббатство приобрело это виселицу у музея Mütter десять лет назад после того, как член содружества нашёл способ активировать магические силы этого механизма. Если на виселице расположить тело человека, умершего не позже трёх дней назад, после чего прочитать нужное заклинание, труп оживёт в качестве зомби. А члены Аббатства – не те люди, которые будут страдать от нехватки идей по творческому использованию ходячего трупа. Эгис Кай Дору твёрдо убеждены, что Виселица принадлежит им, однако её представителям до сих пор не удалось убедить или принудить Аббатство отдать её им.

Антагонисты: Семейный культ Джонсонов

Они переехали в Филадельфию всего год назад, однако невиданное дружелюбие и добродетели этой семьи практически с первых дней убедили соседей, что Барбара, Фрэнк и их трое подростков – это лучшее, что появлялось в их квартале за многие, многие годы. Даже собаки Джонсонов отличаются редкой вежливостью и послушанием. Тем не менее, в семье Джонсон есть ещё один, невидимый житель. Давным-давно покинув род человеческий, это создание теперь живёт на чердаке нового дома Джонсонов и управляет деятельностью своих родственников. Они называют его “Дядюшкой Пауком”, хотя изредка пользуются и другим вариантом: “Дядюшка Чак”.

Из страха, преданности или слепой веры – а, по всей видимости, сочетания всех трёх факторов – семья Джонсонов принимает указы Дядюшки Паука без лишних вопросов. Сам он – если, конечно, по отношению к такому созданию можно применять местоимение “он” – утверждает, что некогда его звали Чарльз Кэрролл, и он был далёким предком нынешних Джонсонов в те времена, когда американцы подписали Декларацию независимости – к которой якобы приложил руку и он. По словам Дядюшки, своё мистическое откровение он получил благодаря колоссальному духу-змею, скрывавшемуся глубоко под Залом Независимости. В логове зверя он узрел метафизическое собрание рукописей, в которых были представлены тринадцать величайших трансцендентальных учений. Пять из них уже распространены среди смертных, и задача Дядюшки Чака – проследить за написанием шестой рукописи, которая обязательно должна выйти в свет. Для этого ему необходимо лишь запастись достаточным объёмом тёмной энергии – “непроглядных чернил”, как он их называет, – которые он затем передаст метафизическим авторам рукописи: Чёрному капюшону, Вороньему пальцу, Честному сердцу, Тому-кто-пришёл-из-лесов и некоторым другим.

С этой целью Дядюшка посылает Джонсонов в разные точки по всему городу на выполнение двойной миссии. Во-первых, они должны отлавливать сверхъестественных существ и приводить их домой, где Дядюшка сможет восстановить силы благодаря длительному ритуалу пыток и увещаний. Во-вторых, ему нужны новые “члены семьи” (как правило, охотники), которые пройдут процедуру тотальной промывки мозгов и станут носить имя Джонсонов, с гордостью служа Дядюшке Пауку. Под его руководством семья достаточно быстро освоила многие способы выявления и поимки слабых или неопытных представителей сверхъестественного мира – а также коллектива охотников.

Система: Дядюшка Чак предоставляет Джонсонам некоторую часть энергии, вытянутой им из пленников. За каждое очко Здоровья, “заимствованное” им у сверхъестественного узника, члены семьи получают возможность повесить свою Силу или Выносливость на одну сцену по цене очко за очко. Кроме того, одно очко похищенной энергии они могут использовать для мгновенного исцеления двух уровней тупого урона или одного уровня летального. Пяти очков достаточно для исцеления одного уровня агgravированного урона (хотя на это должно уйти два дня). Они могут хранить в своём теле до пяти очков “похищенной жизни”, а потому им необходимо своевременно находить новые источники силы, которыми Дядюшка сможет затем поделиться со своими слугами.

Антагонист: Манаюннский людоед

Этот бывший промышленный центр, стремительно перестроенный в район высококлассных квартир, бутиков, ресторанов и ночных клубов, сегодня стал оживлённым местом с огромным выбором еды, питья и людей, с которыми можно наговориться всласть. Одним из самых популярных мест для ужина считается Стелла – небольшое, но быстро набирающее популярность кафе на одной из улиц Манаюннка. Известное в первую очередь сочными стейками и крабовыми пирожками, это кафе может похвастаться званием места, в котором любой сможет пообедать в самой непринуждённой атмосфере. Это комфортабельное и уютное место расположено в здании бывшей церкви, оснащено элегантным декором и украшено несколькими уцелевшими витражами. Если у этого заведения и есть отличительная черта, о которой горожане не имеют ни малейшего представления, так это тот факт, что владеет им маг, питающийся человеческими душами.

Стелла является собственностью женщины по имени Эстер Блейк – или, по крайней мере, это имя появляется в государственных архивах. Она обладает достаточно нелюдимым характером для ресторатора, редко видится с клиентами и предпочитает не привлекать внимания посторонних, позволяя администрации и сотрудникам заведения самим выступать в качестве публичных лиц. Чего не знает никто, так это того, что она взаимодействует с окружающими на более интимном уровне. Эстер – самая настоящая ведьма, которая следует запретному пути, позволяющему ей увеличивать собственное могущество и продолжительность жизни за счёт поглощения душ окружающих. Посредством воздействия одного магического артефакта на определённые блюда, которые подаются на стол посетителям заведения, Эстер оставляет временный отпечаток на душах тех, кто потребляет их в пищу. Позже Эстер выходит на этих жертв и посредством определённых ритуалов заставляет их собственные души вырваться из тел.

Украденные души можно использовать немедленно либо сохранить и поглотить в будущем в случае необходимости (обычно они хранятся в подвале или кладовой, замаскированные под хлеб, вино или некоторые другие продукты). Лишённые души смертные остаются жить в вечном кошмаре, снedaемые безумием и шаг за шагом приближающиеся к окончательному превращению в бессмысленные оболочки своих бывших личностей. Такие бездушные люди-зомби практически неизбежно оказываются в специализированных учреждениях или становятся удобными вместилищами для призраков или духов. Учитывая, что Эстер осторожно употребляет в пищу лишь несколько душ в год, до сих пор её действия не привлекали внимания её коллег-магов и общества в целом.

Каждый, кто поедает один из образцов этого “фирменного блюда”, может сделать бросок на Решительность + Самообладание против магических способностей Эстер, образующих запас из восьми дайсов. Если персонажу не удаётся набрать больше успехов, его душа начинает нести метку на протяжении срока, равного одному дню за каждый успех. В течение этого времени Эстер может попытаться украсть душу смертного. Это вызывает состязательную проверку Решительности против всё того же броска восьми дайсов со стороны ведьмы. Если Эстер накапливает количество успехов, превышающее Нравственность жертвы, она выхватывает её душу из тела смертного. Эстер должна накопить достаточное число успехов в пределах четырёх бросков. Если за это время ей не удаётся достичь желаемого, заклинание срывается, однако если ведьма выигрывает в состязании, душа смертного оказывается в её власти. Жертва утрачивает по очку Нравственности каждую неделю, по мере того, как её душа отрывается от тела всё сильнее. Достигнув первого уровня Нравственности, она начинает утрачивать очки Воли (речь идёт о полноценных значениях этой характеристики, а не расходных пунктах). Как правило, такая жертва переживает череду повторяющихся кошмаров, которые могут дать ей ключ к пониманию произошедшего: это могут быть видения старой церкви, тень высокой женщины в чёрном, духовка, в которой стоит хлеб в форме человеческого лица.

Если жертве удастся съесть или выпить свою материализованную душу, она обретёт утраченное. Другие маги, возможно, будут даже готовы помочь жертве вернуть свою жизнь, однако они могут и отказаться от подобного шага, если жертвой окажется известный охотник, ранивший или убивший их собственных братьев.

Северо-восточная Филадельфия

Северо-восток Филадельфии условно поделён на верхнюю (дальнюю северо-восточную) и нижнюю (ближнюю северо-восточную) часть. Южный её сегмент, Кенсингтон, включает некоторые из беднейших районов города, а также кварталы рабочего класса и несколько областей, облагороженных только в последнее время. Дальше на север можно найти уже более благополучный район Фокс Чейз, в котором, помимо прочего, возведено здание Центра по борьбе с раком, а также несколько исторических мест, лесов и водно-болотистых территорий Пеннипак-парка, охватывающего до 1600 акров земли. Северо-восточная часть служит домом многим торговым центрам, включая любимое заведение всех покупателей штата – Франклин Миллс. В 1980-х годах высокие налоги и политическое недовольство подтолкнуло рабочий класс к созданию сепаратистского движения Северо-восточной Филадельфии, однако попытка отделить весь район от города оказалась заведомо неудачной.

Антагонист: Русская мафия

Русское население города значительно возросло за последние двадцать лет. Сегодня их контингент занимает обширную территорию от южных оконечностей Бакс Кантри до многих северных территорий, включая Бенсалем. Но среди измученных иммигрантов, искавших на новой земле простого убежища, прятались те, кто привык играть на системах и механизмах человеческого коллектива – или, что ещё хуже, просто использовать самих иммигрантов для осуществления своих тёмных замыслов. Итак, знакомьтесь: русская мафия.

Это не монстры, хотя, конечно, чудовища как человеческого, так и сверхъестественного происхождения прячутся среди них изо дня в день. Но они отвечают за наркотрафик. Они ведут бизнес, основанный на сексуальном рабстве. Они предоставляют кров и приют наёмным убийцам. (О, и совершенно реальная история: только в прошлом году ФБР обнаружили, что эти парни пытались отравить \$250000 стафилококковой бактерией; хотя преступники пошли по статье “терроризм”, в действительности мафия просто пыталась заставить воров прекратить трогать их деньги).

Тем не менее, регулярно – хотя зачастую и неосознанно – они объединяют усилия и с настоящими монстрами, помогающими им охотиться на невинных жертв. Контроль над проституцией иногда заставляет их принять под свою опеку украинских девушек, в утробах которых растут ужасающие создания. Ящики с кофе и консервами могут скрывать тайные поставки вампирской крови. Глава одной банды, сын которого был убит в войне за территорию, может объединиться с ведьмой для того, чтобы отомстить убийце. Даже если охотники не столкнутся с ними по одной из этих причин, они могут попросту оказаться друг у друга на пути. В конце концов, при всех своих размерах Филадельфия готова приютить только несколько крупных рыб, отвечающих за поставки оружия или оперирующих действительно крупными суммами.

Антагонист:

Филадельфийская лига охотников за духами

Строго говоря, это не антагонисты – хотя вместе с тем это и не *охотники* в прямом смысле этого слова. Нет, это разношёрстная группа любителей-охотников за привидениями (которые, во многом подобно Нуль Мистериис, ищут научного объяснения сверхъестественным аномалиям, однако не обладают и половиной ресурсов означенного содружества), проживающая в Холмсбурге в северо-восточной оконечности города и чаще

всего присоединяющаяся к другим группам охотников. Время от времени она получает звонок или слышит рассказ о каком-нибудь фольклорном событии, после чего хватается свои маленькие цифровые видеомagneфоны или термометры и устремляется на предполагаемое место происшествия в попытке “доказать” существование незримого мира. Реальность такова, что члены Лиги добровольно бросаются в опасности. И конечно, значительная часть того, что они исследуют, представляет собой полнейшую чушь. Тем не менее, даже если только одна из десяти ситуаций будет приводить их к столкновению с настоящей опасностью, можно говорить о неизбежной трагедии, которая вот-вот произойдёт с охотниками на духов во время очередного выезда. Кроме того, настоящие охотники редко считают появление этих умников на своей территории своевременным и уместным. Что ещё хуже, многие из этих несчастных нуждаются в спасении, будь это необходимость промыть им мозги или провести обряд экзорцизма. В конечном счёте некоторые члены группы попросту исчезают, что только подстёгивает любопытство остальной части их коллектива – то самое любопытство, которое как известно, сгубило кошку.

Юго-западная Филадельфия

Этот разнообразный район включает в себя как мрачные, полуразвалившиеся кварталы, так и вполне ухоженные резиденции иммигрантов, имеющих долговременный вид на жительство. Самая южная граница этой области приходится на Международный Аэропорт Филадельфии, а также заводы по производству масла и красок, газовые резервуары и заброшенные участки, используемые для незаконного демпинга. Часть площади этого района покрыта национальными лесами и парками, что занимает до двухсот акров, состоящих из болот с прогулочными дорожками и богатыми возможностями для рыболовства и плавания на каноэ.

Антагонист: Кровавый карнавальщик

Большую часть своей взрослой жизни Оскар Риццо был связан с Защитниками Оук-стрит, небольшим клубом искусно наряженных танцоров и музыкантов, соревновавшихся друг с другом в новогодний парад Филадельфии. Группа Оскара не отличалась численностью, а потому не выигрывала особых призов, хотя они заработали определённую степень известности благодаря своим качественным выступлениям.

Однако прежде всего они были охотниками.

Клуб служил идеальным прикрытием для Бдения, поскольку предоставлял своим членам бесчисленное количество отговорок для того, чтобы они могли проводить время вдали от семьи и друзей. Некоторое время ячейка действительно вела успешную охоту на монстров, одерживая победу за победой над самыми опасными противниками своего района, а также содействуя другим охотникам в соседних частях города.

Но Оскар слишком рано ослабил бдительность. Однажды он встретил женщину, которая была рабыней вампира, на которого давно охотилась его ячейка. Она привела его к хозяину, который загипнотизировал Оскара, дал ему пистолет и послал его устранить собственных товарищей по команде. Правда, сначала они вырезали ему язык опасной бритвой и долго смеялись над своей беззащитной жертвой. Когда Оскар вышел из транса, его друзья лежали на полу конспиративной квартиры, а вампиры пили кровь из их разорванных глоток. Они оставили Оскара на закуску, однако в конце концов осушили и его, оставив карнавальщика биться в агонии в луже крови собственных друзей.

Он не должен был выжить. Но это была *кровь*. Кровь друзей и кровь монстров, которые так небрежно высасывали жидкость из мёртвых тел. Растёкшаяся по полу кровь смешалась с веществом из разбитых сосудов, которые несколько месяцев назад им подарил чужеземный охотник, оказавшийся в Филли проездом. И умирая, Оскар размазал чёрную смесь по губам, ощущая, как она начинает сама ползти вниз, в горло. Кровь поддержала его. Исцелила его. Сделала его чем-то новым.

Оскар – не вампир, хотя вместе с тем он не попадает и в категорию гулей. Однако он использует кровь – человеческую и вампирскую, – чтобы поддерживать свою жизнь. И чтобы зачаровывать кости и ткани того карнавального костюма, который он придумал для себя. И чтобы помогать себе сеять хаос в обществе кровососов, их пешек и даже охотников, которые позволяют вампирам избежать наказания.

Кровавый карнавальщик

Ментальные Атрибуты: Интеллект 3, Сообразительность 4, Решительность 2

Физические Атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 4, Манипулирование 2, Самообладание 3

Ментальные Навыки: Ремесло (модификация костюма) 3, Расследование 2, Оккультизм 4

Физические Навыки: Атлетика 2, Рукопашный бой (укус) 4, Кража 2, Скрытность 4, Холодное оружие 4

Социальные Навыки: Эмпатия 1, Экспрессия (танец) 5, Запугивание 3, Знание улиц 1

Преимущества: Чувство опасности, Чувство направления, Стремительные рефлексy 2, Боевой стиль: Два клинка 4, Потустороннее чувство (вампиры)

Воля: 5

Нравственность: 0

Добродетель: Стойкость

Порок: Чревоугодие

Инициатива: 10

Защита: 4

Скорость: 14

Здоровье: 9

Броня: 2

Изменённая кровь: Кровь поддерживает Оскара в достаточной степени, чтобы он не испытывал необходимости в пище, воде и сне. Его собственная кровь не насыщает вампиров, хотя и не вредит им. Кроме того, изменённое состояние Оскара делает его неуязвимым к большинству эффектов от употребления крови вампиров. Для того, чтобы выжить, Оскар должен регулярно употреблять в пищу как кровь людей, так и кровь вампиров. Приблизительно каждые две недели он должен поглотить пять пинт человеческой крови, а также один раз в месяц – одну пинту крови вампиров. Если ему не удаётся выполнить это условие, он получает два очка тупого урона в день. Этот урон можно исцелить, поглотив необходимое количество крови.

Каждый персонаж обладает одной пинтой крови на уровень Здоровья. Кровь должна быть свежей, а потому Оскар не может пользоваться ресурсами медицинских учреждений. Лишённый языка, Оскар не способен пить жидкости в общепринятом смысле этого слова. Его излюбленный метод – впрыснуть кровь прямо в своё тело, хотя при желании он может и просто залить её себе в глотку.

Карнавальный костюм: Вскоре после своего перерождения Оскар создал костюм, собранный из странных материалов, хранившихся на конспиративной квартире его уничтоженной группы. Ткань костюма включает элементы кожи, костей и крови его погибших друзей. Когда он надевает его, костюм становится частью его тела. Оскар не получает никаких штрафов за кажущуюся тяжесть костюма, а кроме того, его нельзя сорвать с тела обычными способами.

Костюм наделён следующими качествами:

- Он вмещает до 10 скрытых мест для ножей; Оскар способен выхватить любой из них в качестве пассивного действия. Кроме того, костюм содержит несколько медицинских шприцев, которыми Оскар может пользоваться с самыми разными целями. Если он достигает успеха в атаке со шприцем, у него появляется возможность либо ввести в тело жертвы токсин (Токсичность 3-5+; жертва сопротивляется броском на Выносливость +

Решительность, в случае успеха ей удаётся избежать повреждений), либо нанести ей очко тупого урона, втянув в шприц небольшое количество крови.

- Один раз за сцену Оскар способен активировать гипнотический эффект костюма, сделав несколько шагов и широкое движение руками. Свидетели должны сделать успешный бросок на Решительность + Самообладание против Внушительности + Экспрессии Оскара. Те, кому не удалось набрать больше успехов, вынужден оставаться неподвижным до окончания сцены. Когда жертва выходит из транса, ей не удаётся вспомнить ничто из того, что происходило после активации гипнотического эффекта. Транс может быть нарушен при нападении на жертву или возникновении другой угрозы ей жизни.

- Мистические свойства костюма необходимо обновлять каждые 30 дней при помощи ритуала, который требует от Оскара смазать его как человеческой, так и вампирской кровью. Если Оскар получал за последний месяц хотя бы очко летального урона, он должен отремонтировать костюм в ходе следующего ежемесячного ритуала. Это требует от него достать новые образцы кожи и костей, принадлежащие охотникам.

Отклонение: Истерия. Оскар ненавидит, когда ему приходится слышать свой голос. Услышав запись со своим голосом, он должен добиться успеха в пассивном броске на Решительность + Самообладание или немедленно бежать прочь. Поскольку он лишён языка, единственный способ получить такую запись – это обратиться к его бывшим друзьям или родственникам (которые убеждены, что он погиб со своей группой в “пожаре”, уничтожившем их репетиционную базу).

Локация: Форт Миффин

Форт Миффин начал своё существование в качестве британского военного укрепления; затем его использовали уже американцы, защищавшие Филадельфию во время Революции. Какое-то время спустя его вновь отбили британцы, оккупировавшие город. Позднее крепость была использована для того, чтобы содержать пленных конфедератов во время Гражданской войны. До 1952 года она оставалась в распоряжении американской армии. Сегодня Форт Миффин содержит четырнадцать отреставрированных исторических зданий, в том числе некоторые подземные камеры, совсем недавно открытые местными. Сам форт часто называют одним из самых жутких “мест с привидениями” в Америке: рассказы о пугающих ощущениях, странных звуках и встречах со сверхъестественными аномалиями циркулировали по всей стране в течение долгих десятилетий. Публичные экскурсии позволяют туристам узнать истории о людях, личности которых и лежат в основе этих пугающих рассказов. Особой популярностью пользуются истории о Безликом мужчине, Чёрном кузнеце и Кричащей женщине.

Чего не знают даже те люди, которым известно о существовании потустороннего мира, так это того, что Форт Миффин служит не просто “зданием с привидениями”. Он ещё и выполняет функции самой буквальной тюрьмы, в которой содержатся призраки, которым не дозволено завершать дела, удерживающие их в мире живых. Призраки из разных периодов истории, со всех концов города, попадали в Форт Миффин только затем, чтобы никогда отсюда не выбраться. Какая сила или сущность приговаривает их к этому вечному заключению, неизвестно. Но иногда отчаяние заставляет призраков испускать безумные крики о помощи, впадать в ярость или даже нападать на людей, проникших на территорию крепости.

Система: Будучи местом многих сражений, Форт Миффин облегчает духам задачу по материализации в земном мире, предоставляя бонус +3 к проверкам Могущества + Грации для манифестации (со стандартным штрафом -1 за каждого смертного, способного увидеть его, не считая первого). Уникальная природа этого места предотвращает попытки призраков материализоваться больше одного раза в день. Кроме того, призрак может попытаться наладить связь со смертными либо с помощью звуков, либо с помощью визуального контакта, *но* не обоих способов одновременно. Таким образом, дух не может

использовать Нумен *Речь призрака* в материализованном состоянии. Ни один призрак не обладает личным влиянием на Форт Миффин, а потому духи не могут установить здесь якоря для восстановления Эссенции. Они получают Эссенцию только тогда, когда смертные вспоминают их, посещают их могилы или замечают их материализованный облик (а это означает, что старые призраки Форта, с которыми такие случаи происходят значительно реже, довольно скупотно относятся к расходу Эссенции). Призрака можно освободить из Форта лишь в том случае, если его якорь окажется в пределах самого здания. Некоторые из пленников знают об этом, однако другие не имеют ни малейшего представления о том, что у них вообще есть возможность освободиться.

Ричи Хомак

Представитель ячейки Хог-айлендеров

Ричи сложен как пожарный гидрант, а лицом он напоминает бульдога. Тем не менее, по большей части, люди не обращают на него никакого внимания: он просто работает со шваброй в Международном Аэропорту Филадельфии. Большинство людей привыкли игнорировать дворников, и это служит его интересам. Однако будучи начальником обслуживающего персонала, он обладает доступом к любым помещениям аэропорта.

Преимущество Ричи как дворника – в том, что аэропорт служит точкой остановки множества самых разных созданий. Некоторые из них оказываются в камерах хранения: вампиры в мешках для трупов или запечатанных ящиках, проклятые реликвии в металлических портфелях, демоны в клетках для диких животных. Некоторые из них даже играют роль пассажиров: ведьмы, отправляющиеся в Пекин, главы культов, желающие перебраться в самое сердце Европы в надежде распространить свою жуткую веру, люди, служащие лишь пустыми оболочками для паразитов, пытающихся заразить людей всех стран и народов своей незримой инфекцией.

Впрочем, следует признать, что Ричи немного помешался после событий одиннадцатого сентября, а потому ему трудно не видеть лицо Дьявола, скрывающегося за шлейфом дыма, поднимающегося от самолётов. Даже сейчас, много лет спустя, ему трудно не подозревать во всём, что он видит и слышит, очередной бесчеловечный заговор. А потому он честно выполняет свой долг, и если хоть один монстр попытается сойти с трапа самолёта или проникнуть в аэропорт, Ричи сделает всё, чтобы их остановить. Он просто должен.

Конечно, он не одинок. Хог-айлендеры (называющие себя в честь острова Хог-айленд, на котором расположен аэропорт) уже не первый год работают в этом здании. Рути Джексон – самолётный механик. Джерри Джонс – носильщик. Энтони Бонансинга следит за безопасностью. Тем не менее, они стараются остановить не только бесчеловечную деятельность чудовищ: Ричи глубоко убеждён, что большинство охотничьих организаций и учреждений не делают ничего хорошего для обычных людей. Ему не нравится, как они пытаются проникнуть в аэропорт, чтобы разобраться с проникшими внутрь чудовищами. Ричи всегда останавливает их. Он не применяет насилия по отношению к другим охотникам... или, точнее, *обычно* не применяет.

У Ричи на удивление много друзей и родственников. Но все волнуются из-за него. Он готов работать буквально дни напролёт, практически не получая за это платы. А его теории заговора, особенно те, которые он излагает на День Благодарения или на рождественский ужин, с годами становятся всё безумнее.

Ричи Хомак, Хог-айлендер

Профессия: Рабочий

Ментальные Атрибуты: Интеллект 2, Сообразительность 3, Решительность 3

Физические Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 4

Социальные Атрибуты: Внушительность 2, Манипулирование 2, Самообладание 4

Ментальные Навыки: Ремесло (конструирование механизмов из подручных средств) 3, Расследование 2

Физические Навыки: Рукопашный бой (прямой удар) 4, Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Кража (воровство на виду) 3, Скрытность (непритязательное поведение) 3, Холодное оружие 1

Социальные Навыки: Запугивание 3, Убеждение 1, Знание улиц 1, Обман 2

Преимущества: Неутомимость 2, Конспиративная квартира (Тайники 1, Засекреченность 1, Размер 2, Ловушки 1), Крепкая спина 1, Камера пыток 1

Воля: 7

Нравственность: 6

Добродетель: Стойкость

Порок: Гнев

Инициатива: 6

Защита: 2

Скорость: 10

Здоровье: 9