Bloody Hearts

Diablerie: Britain



A Story Supplement for VAMPIRE: The Masquerade™

Bloody Hearts

Diablerie: Britain

Автор: Дастин Браудер





Содержание

Глава Первая: Вступление 7
Глава Вторая: История Тиамат 20
Глава Третья: Зло манит 28
Глава Четвертая: Курган 42
Приложение: Примечания к Джихаду 59

Гигантская дочь запада
Мы пьем за тебя через поток…
Ибо разве ты не Британской крови!
Лорд Альфред Теннисон, «Руки Вокруг»



Диаблери: невероятное ощущение…ивеличайшее преступление.Кто может устоять перед этой заманчивой приманкой? Кто может отказаться от шанса на бессмертие? Кто может пережить даже первый вкус?

В конце концов есть вещи еще хуже, чем диаблери как многие Диаблеристы узнали слишком поздно. Но теперь доступен неописуемый приз. Какую цену заплатят Диаблеристы за бессмертную силу?





Глава Первая: Вступление

Dreams of war, dreams of liars
Dreams of dragon's fire
And of things that will bite.

— Metallica, «Enter Sandman»

«Кровавые Сердца» - вторая книга из серии **«Диаблери» для «Вампиры: Маскарад».** Эта книга рассказывает историю Тиамат, Вентру, которая существовала до того, как была записана история. Тиамат - одно из самых злых существ на земле. Кровавые Сердца, как и предыдущая книга о Диаблери, дает персонажам возможность узнать, где находится могущественный Мафусаил, войти в гробницу, где она спала веками, и выпить ее кровь.

Однако всякая власть имеет свою цену, и цена жизни Тиамат действительно очень высока. Каждый дюйм коридора, каждая дверь, каждый камень гробницы Тиамат должны быть оплачены Кровью Диаблеристов. Курган Тиамат, построенный много веков назад племенем диких Бриттов - ужасное место, полное опасных ловушек и могущественной магии. Более того, Тиамат хранит в своей груди древнюю и страшную тайну. Ее тайна откроется только тогда, когда она проснется, и тогда может быть слишком поздно…

Содержание

«Кровавые сердца» включает четыре главы и приложение. Введение представляет Юстициариев и их смертоносных шпионов и слуг, Архонтов. Эти вампиры охотятся на Диаблеристов и других, нарушителей Шести Традиций Камарильи. В Введении также обсуждаются методы и способы поимки Диаблеристов. И наконец, знакомит вас с Мадам Гил, могущественным молодым Юстициарием который может появиться в хронике или может вдохновить рассказчика на создание собственной хроники правосудия.

Глава Вторая - история Тиамат. В ней описывается темная дорога, по которой она шла на протяжении веков, и которая привела ее к Кургану. В Третьей Главе рассказывается о том, как вовлечь персонажей в **Кровавые Сердца** и как доставить их в Англию, чтобы они могли встретиться с Тиамат лицом к лицу. Наконец, в Четвертой Главе Диаблеристы пробираются в Курган Тиамат и бросают ей вызов на смертельный бой, как могут только бессмертные.

В приложении обсуждается Геена, когда пробудятся старейшие вампиры. Когда и произойдет ли это событие вообще, является источником многих догадок среди Сородичей. Доктор Мортиус, уважаемый ученый Тремер, делится своими заметками о древнем тексте, который может раскрыть часть правды.

Кровавое правосудие



Вот перед вами след его,
Немой донос безмолвного лазутчика.
Так гончий пес, мчась за оленем раненым,
По капле крови чует, где укрылся зверь.
— Эсхил, Эвмениды

В мире охотников, леопардов и шакалов мало кто пытается контролировать неугасающий голод. Однако, когда хищник охотиться на хищника, все подвергаются риску. Те, кто осмеливается охотиться на Сородичей-каннибалов, являются Юстициариями. Юстициарии, обычно, очень старые и могущественные, и их свирепость не имеет себе равных. Мало кто может противостоять им, и еще меньше осмелится попытаться.

Есть только семь Юстициариев, и они не могут быть везде и сразу. Конечно, у них имеется много слуг. Однако гораздо больше вампиров стремится нарушить Маскарад - или, что еще хуже, убить другого вампира и выпить его кровь. Единственный способ для Юстициариев остановить нарастающую волну диаблери - это остановить преступления до того, как они произойдут. Они добиваются этого с помощью страха.

Юстициарии взращивают страх. Они используют его как оружие, и мало, кто из вампиров более искусен в его использовании. Приход Юстициария - это великое событие. Князь должен быстро уладить все свои распри со старейшинами и подготовиться. Старейшины должны скрыть все свои маленькие неосторожности. До прибытия Юстициария все смертные в городе, кто знает о Сородичах, часто уничтожаются, чтобы не дать тому повода воззвать к Первой Традиции. Но даже когда Старейшины скрывают свои мелкие преступления, анархи готовятся к войне. Мало кто из анархов не совершил преступления против Камарильи, и мало кто готов съежиться и молить о пощаде.

Часто Юстициарий приходит только за одним вампиром или одной группой и не интересуется никакими другими преступлениями. Слуг Юстициария, Архонтов, часто бывает достаточно, чтобы справиться с нарушением Традиций. Простая угроза личного вмешательства Юстициария может заставить даже Князя исправиться. Но Юстициарий не может тратить свое время на каждое незначительное нарушение правил; только тяжкие преступления достойны его внимания.

Наказания

Именно своими наказаниями Юстициарии сеют страх. Их наказания всегда изобретательны и жестоки. Юстициариев боятся не только за их силу и возраст, но и за их изобретательность и хитрость. Только самые

сильные вампиры могут вырваться из их лап.

Юстициарии - это прототипы Микадо: наказание должно соответствовать преступлению. Недостаточно, чтобы вампир, убивший другого вампира, был просто убит в ответ. Его нужно убить изобретательным способом.

Например, вампира, признанного виновным в диаблери, могут привязать к столу и высосать до одного пункта крови. Различные черви и другие личинки, которые были превращены в гулей непосредственно перед метаморфозой (и, следовательно, требуют огромного количества пищи), затем помещаются в отверстия преступника. Голодные паразиты продолжают зарываться в плоть преступника, пожирая Диаблериста точно так же, как он пожирал своих сородичей. Диаблеристу требуются ночи, чтобы умереть, и все это время он корчится в адской агонии. Оставшуюся плоть и паразитов затем сжигают и скармливают адским гончим Юстициария.

Наказания, подобные вышеперечисленным, пугают даже убийц Сородичей и именно так, Юстициарии поддерживают страх, который охватывает несколько континентов.

Юстициарии часто неофициально соревнуются в том, кто сможет придумать самые изощренные наказания. Многие наказания носят магический характер и часто включают в себя поимку или истязание души преступника. Юстициарии нередко украшают себя драгоценностями и камнями, и ходят слухи, что в каждом камне заключена душа Диаблериста. Хоть это маловероятно, это действительно внушает страх.

Юстициарии часто используют других, чтобы пытать Диаблериста. Например, ходят слухи, что однажды Юстициарий запер Диаблериста в гробнице с его любовницей-вампиром. Эти двое медленно сходили с ума от жажды крови и дрались друг с другом. Наконец, Диаблерист убил свою любовницу и выпил ее кровь и душу. Когда его выпустили из темницы склепа, он сошел с ума и часами бродил по одной и той же гробнице в течение многих лет, тихо бормоча что-то себе под нос.

Креативность - это ключ. Вы пожираете другого значит, вы будете съедены. Если вы поглотите дух другого, то и ваш дух будет поглощен. Если вы убьете любовь другого значит, вы убьете свою любовь. Таким образом, Юстициарии сохраняют контроль и запугивают до подчинения тех, кто нарушает Традиции, в частности Шестую Традицию.

Методы

Самый простой способ обнаружить Диаблериста - наблюдать за его аурой и искать черные, испорченные прожилки. Если такая аура видна, Юстициарий может

Кровавый плащ

Многие Лизуны, все бы отдали за способ скрыть черные метки, оставленные диаблери на их аурах. К счастью, для достижения этого эффекта существует ритуал: кровавый плащ. Это ритуал всего лишь первого уровня, легко выполняемый неонатами, но необходимые ингредиенты и усилия делают его очень сложным. Перед проведением ритуала Диаблерист должен поститься семь ночей. В течение этого времени Диаблерист не должен пить никакой крови, ибо его сердце должно быть очищено от осквернённого витэ. После седьмой ночи Диаблерист наносит на грудь руну своей собственной кровью (Диаблерист или другой может выполнить текущий ритуал).

Затем Диаблерист должен взять кровь у невинного смертного. Кровь должна быть отдана добровольно, а не взята с помощью насилия, силы или принуждения. Обман - это обычный метод. Это может быть очень трудно, так как у Диаблериста в этот момент крайне мало крови, и он, скорее всего, впадет в безумие, напившись досыта силой, а не хитростью.

Как только вампир выпьет кровь, черные линии в ауре Диаблериста будут скрыты на несколько ночей, равных пунктам крови, взятым у невинного смертного. Если какие-либо пункты крови потрачены преждевременно (для исцеления или повышения атрибутов), уменьшите продолжительность эффекта на количество потраченных пунктов крови. Если Диаблерист пьет из другого источника, эффект заклинания уменьшается. Черные метки больше не невидимы, хотя количество успехов в Прорицании, необходимых для обнаружения меток, по-прежнему увеличивается на один за каждый оставшийся пункт крови.

Излишне говорить, что если диаблери совершается после ритуала, все преимущества теряются, и черные линии становятся еще более заметными. Использование этого ритуала само по себе часто приводит к потере человечности, так как всегда сопряжено с обманом и возможной смертью невинного.

Истинное зрение

Этот ритуал превращает вампира в детектор лжи для нежити. Он часто используется Юстициариями для поимки Диаблеристов. Как только короткий ритуал выполнен (требуется около пяти минут), чувства вампира становятся удивительно обостренными, позволяя ему слышать малейшую дрожь в голосе, видеть минутное подергивание рта лжеца или замечать, как глаза слишком часто моргают. Как только этот ритуал будет проведен, вампир может удвоить свой атрибут Восприятие в отношении межличностных отношений. Дополнительные кубы могут быть использованы, чтобы свести на нет манипуляции и уловки лживого вампира.

Истинное зрение раскрывает только преднамеренную, сознательную ложь. Если другая сторона верит, что говорит правду, то сказанные слова, будут казаться правдой. Ритуал определяет состояние нервозности, а не то, была ли сказана правда.

просто немедленно вынести приговор. По этой причине большинство Диаблеристов даже не хотят встречаться лицом к лицу с Юстициарием или Архонтом.

Восприятие ауры - не единственное средство, которое может обнаружить Диаблериста. Самый простой и наиболее часто используемый метод - просто спросить. Сородичи города обычно знают Диаблеристов, и большинство Сородичей достаточно боятся Юстициариев, чтобы рассказать им все, что они хотят знать. Хотя этот метод эффективен, он таит в себе свои опасности. Сородичи часто пытаются использовать Юстициария для преследования своих врагов и помощи своим союзникам, независимо от того, кто виновен или невиновен.

Чтобы защититься от этого, многие Юстициарии изучили тауматургический ритуал, позволяющий им чувствовать истину.

Немногие Сородичи знакомы с этим ритуалом, но он бесценен для Юстициариев, и он спас не одного невинного Сородича. Рассказчики могут пожелать добавить этот ритуал в свои хроники, хотя обычно он рекомендуется только для хроник Архонтов.

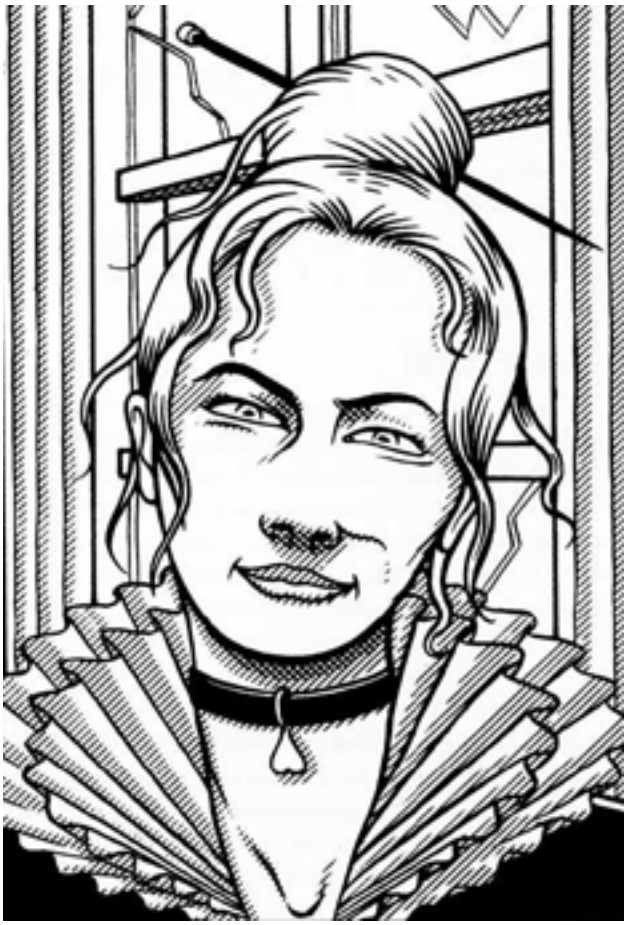
Суд

Юстициарии часто созывают суды для вынесения приговора подозреваемым. Каждый придерживается своего собственного стиля в проведении судов, и каждый суд имеет свои правила и положения. Некоторые проводят заседания в стиле Старого Света, когда заключенный находится на видном месте, в то время как свидетели выдвигают против него обвинения. Такие Юстициарии редко слушают заключенного.

Другие Юстициарии просто собирают информацию до тех пор, пока они не будут удовлетворены, а затем выносят свой приговор преступнику. Говорят, что, по крайней мере, один Юстициарий проводит суды, в которых преступник невиновен до тех пор, пока его вина не будет доказана, хотя такая снисходительность, безусловно, является редкостью среди Юстициариев. Им не нужно проводить суд, поскольку они могут поступать так, как им заблагорассудится; во многих случаях судебного разбирательства не происходит.

Шпионы

Во многих случаях судебное разбирательство только раскрывает еще больше лжи. Дисциплины можно обойти, а свидетелей обмануть. Вот почему Юстициарии используют Архонтов. Архонты прочесывают мир в поисках преступников и особенно Диаблеристов. В бандах анархов, которые часто наполнены потенциальными Диаблеристами, часто прячется Архонт. Действительно, целые группы Диаблеристов убивали друг друга в попытке устранить Архонтов, чье присутствие никогда не было подтверждено. Чаще всего Архонта нет, но страх, что он может присутствовать, нередко удерживает Диаблеристов от сотрудничества.



Князья идут на многое, чтобы узнать личности шпионов Архонтов в своих владениях. В то время как Диаблери совершается достаточно часто, шпионы обычно ловят только тех, кто повздорил с князем или старейшиной. Князь просто сводит Архонта и Диаблериста вместе, таким образом, незаметно и законно устраняя своего врага.

Юстициарии знают об этой слабости в своей системе, а также знают, что свидетели лгут и что у информаторов есть свои собственные планы. Все методы выявления Диаблеристов чреваты ошибками и путаницей. Редко вещи бывают такими, какими кажутся. В конце концов, хороший Юстициарий полагается на свою интуицию так же, как и на все остальное. Он должен уметь заглядывать в сердца Сородичей, заглядывать за их маски и слова. Хотя Диаблеристы боятся Юстициария за многие вещи (его магию, его Архонтов и его значительный возраст), больше всего они должны бояться его интуиции.

Охотники на Охотников

Вот Мадам Гил, образцовый Юстициарий, которого Рассказчик может использовать по своему усмотрению. Если он планирует вести хронику Архонтов, ее можно использовать напрямую. Она также может служить образцом для группы, с которой персонажи могут работать или с которой они будут конкурировать. У большинства Юстициариев есть, по меньшей мере, 15-20 Архонтов и бесчисленное множество информаторов по всему миру. Однако, как и на всех уровнях общества Сородичей, существует иерархия. Здесь представлены только самые могущественные и важные Архонты мадам Гил; все они, конечно же, связаны Узами Крови с Юстициарием.

Мадам Гил - Юстициарий

Та, кто впоследствии стала Мадам Гил, родилась в семье французского крестьянина. Она выросла, зная только голод и холод, но ни то, ни другое не повлияло на ее великую красоту. Когда ей было 16 лет, она была помолвлена с молодым ремесленником из соседней деревни. Хотя она не знала его, он был молод и красив, и она верила, что влюблена в него. Однако ее юная красота не осталась незамеченной, и она была схвачена бароном Вольгирре, ее феодалом. Он использовал ее для собственного удовольствия и, закончив, обнял ее.

Так Мадам Гил научилась ненависти. Барон Вольгирре планировал оставить ее, чтобы разделить с ней свое вечное существование – по крайней мере, до тех пор, пока она ему не надоест. Однако у нее были другие планы. Прежде чем Мадам Гил была связана Узами Крови со своим сиром, в замке Барона Вольгирре случился пожар, и он погиб в нем. Мадам Гил исчезла из поля зрения общества и из истории, как Сородичей, так и стада.

Два столетия спустя Революция потрясла Францию, став причиной гибели тысяч смертных и многих Сородичей. Анархи в полной мере воспользовались хаосом, набирая силу, чтобы уничтожить своих старейшин. Ничего подобного французской Революции никогда прежде не происходило, и европейские князья трепетали, опасаясь вспышки этого безумия в своих собственных городах. Кровожадные толпы заполнили улицы, убивая всех, кто им не нравился. Те, кого считали противниками народа, или приверженцами аристократии, или богачей, или иностранцев, становились жертвами.

Большинство старейшин вампиров, конечно, были аристократами, и поскольку Революция прославляла убийство аристократии, Париж потерял многих своих старейшин либо от рук молодых анархов, либо от бродячих банд смертных убийц.

Последующие расследования выявили большинство группировок, стоявших за Революцией. Анархи, Шабаш, Сетиты и другие разделяют большую часть вины. Одна из тех, кто никогда не был связан с переворотом, это Мадам Гил, которая сыграла важную роль во вдохновении Революции. Она была женщиной, движимой ненавистью к аристократам, она и ее единомышленники помогли повергнуть Францию в смятение, чтобы скрыть убийство своих старейшин.

Мадам Гил добилась успеха. Но Революция вышла из-под контроля, и аристократия Франции, как смертная, так и нежить, была уничтожена. К сожалению, Революция поглотила даже ее. Смертные, в конце концов, отправили Мадам Гил на гильотину. Однако у нее был двойник-гуль, молодая женщина, которую Мадам Гил извратила и исказила кровью, пытками и промыванием мозгов. Эта гуль, всю свою жизнь усердно трудившаяся, чтобы выглядеть как Мадам Гил, считала, что «гораздо, гораздо лучше» занять место своей госпожи.

Другим союзникам Гил повезло меньше, чем ей, и большинство из них были уничтожены той или иной фракцией. Не в силах положить конец беспорядкам, охватившим страну, Мадам Гил в конце концов была вынуждена примириться с изгнанным князем Парижа – Франсуа Вийоном. Вместе они начали восстанавливать Францию. Таким образом, когда Камарилья начала расследование в Париже в поисках виноватого, они обнаружили, что Мадам Гил подражает старейшинам, которых она презирала. Она обратила Архонтов против своих врагов - анархов и наблюдала, как другие были уничтожены за ее преступления.

Так Мадам Гил избежала рук Юстициариев. Они поверили ее словам о том, что она восстанавливает Францию и снова превращает Париж в безопасные охотничьи угодья. Она получила статус среди Камарильи и, сама того не осознавая, фактически стала старейшиной.

Она быстро росла в силе и статусе. И когда Гюнтер, древний Юстициарий, исчез, она воспользовалась моментом и его положением. Мадам Гил с радостью стала и судьей, и палачом - должность, которую она достаточно часто занимала во время Революции и которой она тайно наслаждалась.

Власть не была добра к Мадам Гил. Изначально она планировала использовать свое положение для борьбы со старейшинами, но обнаружила, что гораздо чаще сражается с Диаблеристами и анархами. Действительно, она была вынуждена искать и наказывать анархов только для того, чтобы подавить постоянные слухи о том, что она находится в их лагере, обвинение, которое может уничтожить ее и все, что она стремится осуществить.

Мадам Гил стала аристократкой среди вампиров,

потому что больше она ничего не могла сделать. И этот стресс столетиями отравлял ее. Ее разум постепенно расстраивался, и теперь она осторожно балансирует на грани безумия.

Это была долгая, тяжелая битва за сохранение своего положения, и она не всегда побеждала. Юстициарии занимают свои должности только 13 лет, и Камарилья голосовала за то, чтобы Мадам Гил покинула свой пост. Только постоянная поддержка Князя Вийона и ее собственная способность уничтожать анархов удерживали ее у власти... Однако у Джихада много лиц, и никто не знает, какие еще тайные игроки могут контролировать эту могущественную пешку.

Гил охотится на старейшин так часто, как только может, выискивая их недостатки и применяя отвратительные и ужасные наказания к тем, кто нарушил Традиции. Ее любимый преступник – старейшина, который совершил Диаблери. Наказанием для такого преступника является Окончательная Смерть, часто от огня, после длительных пыток - задача, которую она более чем счастлива выполнить. Против анархов она более снисходительна, хотя часто задействует Окончательную Смерть. Преступления анархов она старается игнорировать, если только нет какой-то неотложной причины, по которой она должна заниматься ими.

Ее жестокость стала легендарной, и некоторые старейшины знают, что у нее есть определенное предубеждение против них. Из-за этого у нее мало друзей и ограниченные способности как Юстициария. Старейшины в городе, как правило, объединяются против нее и защищают свои собственные принципы, независимо от того, какое преступление было совершено.

Сир: Барон Вольгирре
Клан: Тореадор
Натура: Директор
Маска: Браво
Поколение: 6
Объятья: 1579
Видимый возраст: 16
Физические: Сила 5, Ловкость 7, Выносливость 6
Социальные: Харизма 5, Манипулирование 7, Внешность 6
Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Актерство 6, Бдительность 4, Экспрессия 2, Драка 5, Уклонение 4, Эмпатия 1, Запугивание 7, Лидерство 4, Хитрость 4
Навыки: Этикет 4, Стрельба 4, Ближний бой 5, Музыка 3, Скрытность 2
Знания: Знание Камарильи 5, Расследование 6, Закон 4, Лингвистика 6, Оккультизм 3, Политика 5, Знание Шабаша 2
Дисциплины: Прорицание 6, Стремительность 5, Стойкость 3, Могущество 3, Присутствие 6, Превращение 2, Серпентис 3, Тауматургия 3
Дополнения: Союзники 3, Связи 7, Стадо 6, Влияние 6, Ресурсы 6, Слуги 7, Статус 7
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 4, Храбрость 5
Человечность: 2
Сила воли: 8

Образ: Хотя Мадам Гил выглядит как молодая девушка, свежая, как весенний цветок, в ней есть что-то такое, что заставляет ее казаться свирепой. Она смотрит на людей, словно они жертвы. Она предпочитает легкие, струящиеся платья, которые делают ее похожей на беспризорницу - и позволяют ей свободно двигаться в бою. Однако у нее также есть связи с крупнейшими модными домами Франции, и никто не выглядит лучше, чем она на официальном мероприятии.

Советы по отыгрышу: Жестоко улыбнитесь. Заставьте всех бояться вас. Не проявляйте милосердия ни к кому. Понятия милосердие для вас не существует. За эти годы вы поняли, что битва - это единственный способ получить то, что вы хотите, и у вас сердце солдата. Каждый является врагом.

Михаэль Унтер – Перфекционист

Командир прусского полка, полковник Унтер всегда требовал от своих солдат абсолютного совершенства. В конце 18 века в стране Пруссия были самые строгие и жестокие военные в Европе, с суровыми наказаниями за малейшие нарушения. Полковник не был снисходительным человеком.

Унтер присутствовал 23 мая 1802 года, когда Пруссия подписала один из своих недолгих мирных договоров с Наполеоном. На одном из многочисленных приемов той ночью он встретил Мадам Гил, а затем собрал поддержку для того, что, как она опасалась, станет войной с Камарильей. К тому времени ему было почти 50 лет, но у него были стальные нервы и осанка, как у кованого железа. Она дразнила его, называя «металлическим человеком», и пригласила его в свои покои.

Полковник Унтер никогда бы не принял такого предложения, но в Мадам Гил было что-то такое, от чего невозможно было отказаться. Она обняла его той ночью, и он стал одним из ее приспешников. Унтер так до конца и не простил своей любовнице непристойности той ночи. Он все еще борется между своим гневом и Узами Крови.

На протяжении веков он работал с ней, сначала как телохранитель против потенциальных убийц, а затем как ее Архонт, когда она стала Юстициарием. Он установил связи по всей секте, и его репутация

является одним из его самых ценных приобретений.

Унтер - мастер выявлять обман и придумывать жестокие наказания. Он жаждет власти, и хотя о его лояльности не может быть и речи, ясно, что он надеется однажды ночью сам стать Юстициарием. Возможно, когда его хозяйка умрет, он унаследует ее положение. Его жестокость почти равна жестокости Мадам Гил, и его боятся Диаблеристы повсюду.

Сир: Мадам Гил
Клан: Тореадор
Натура: Судья
Маска: Перфекционист
Поколение: 7
Объятья: 1802
Видимый возраст: 45
Физические: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 6
Социальные: Харизма 4, Манипулирование 2, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 5, Запугивание 5, Лидерство 6, Обман чувств 5
Навыки: Этикет 4, Стрельба 5, Ближний бой 4, Музыка 2
Знания: Знание Камарильи 4, Расследование 5, Военная наука 4, Политика 4, Знание Шабаша 1
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 5, Доминирование 4, Стойкость 4, Могущество 2, Присутствие 4
Дополнения: Союзники 1, Связи 6, Стадо 2, Влияние 4, Ментор 5, Ресурсы 4, Слуги 2, Статус 4
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 5, Храбрость 5
Человечность: 3
Сила воли: 9

Примечание: Унтер не проявляет слабость Тореадора так, как большинство его соплеменников. Унтер мало нуждается в красоте, но может быть ошеломлен абсолютным, идеальным порядком или точностью. Он вполне может воротить нос от рисования, только чтобы плакать кровавыми слезами при виде идеально выученного военного парада.

Образ: Унтер - суровый, строгий мужчина средних лет с седеющими волосами и густыми щетинистыми усами. Он часто носит архаичную одежду. Он считает, что это «правильная» одежда для всех цивилизованных людей.

Советы по отыгрышу: Вы выглядите как чей-то дядюшка, но под этой маской скрывается убийца. До того, как вас становили, вы были командиром одной из самых жестоких армий в мире. Быть Архонтом - это немного другое. Вы особенно ненавидите анархов, поскольку они оскорбляют ваше чувство традиций и приличий.



Хафса - Наблюдатель

Для того чтобы обучать своих убийц, Ассамиты иногда берут будущих соклановцев, сразу после их рождения, воспитывая и обучая их в крепости клана, пока они не будут готовы к объятиям. Как только это будет сделано, у клана Ассамитов появится новый и могущественный представитель, почти неудержимый и верный до Окончательной Смерти.

По крайней мере, на это надеются лидеры клана. Хафса была могущественной, но она не была преданной. Тихая крепость мертвецов-убийц неподходящее место для взросления маленькой девочки. У Хафсы не было друзей, кроме ее древних наставников, и у нее не было никаких игр, кроме физических упражнений. Ее не использовали в качестве сосуда, так как было запрещено подвергать опасности ее здоровье, но она видела многих других, которых привели в крепость с этой целью.

Когда Хафса стала старше, ей было отказано в компании других мальчиков или девочек, и ее не учили ничему, кроме физических навыков: борьбе, охоте, скрытности и всему остальному, что помогло бы ей побеждать других. Когда ее наконец Становили, она узнала, что значит ненавидеть. Ей всегда нравилось

проводить время в крепости днем, когда было так тихо и никого не было поблизости. Затем она прокрадывалась, избегая немногочисленных охранников и находя тихие скрытые места среди укромных уголков и закоулков замка. Отсюда она могла наблюдать, как солнечные лучи устало пробираются по старым, усталым камням, пока солнце наконец не скрывалось за горизонтом.

Теперь Хафса никогда больше не сможет наслаждаться этими днями. Солнце обжигало ее, как огонь, в те редкие дни, когда она могла бодрствовать. Все ее время уходило на изучение искусства и науки убийства. Она возненавидела клан и, как только узнала достаточно, покинула его. Хафса сбежала почти через 50 лет после своего приезда, хотя выглядела не старше 22 лет.

Как только Хафса ушла, она ушла навсегда. Ассамиты искали ее, но она улетела далеко и быстро. Хафса, которую многому научили о мире Сородичей, пожелала присоединиться к Юстициарию и служить миру Сородичей своими навыками, раскрывая тех, кто, как и ее мастера Ассамиты, являются убийцами.

Она и не подозревала, как трудно стать Архонтом. Она нашла Мадам Гил, но Юстициарий не захотела иметь с ней ничего общего. Поэтому Хафса начала кампанию по убеждению Мадам Гил в своей полезности. После многих лет слежки и наблюдения за Мадам Гил, она, наконец, представила ей полную документацию о том, где и с кем была Юстициарий каждую ночь в течение последних нескольких лет. Хафса стала Архонтом.

Шпионская работа Хафсы теперь другого рода. Она путешествует по Европе в поисках Диаблеристов и тех, кто нарушил Шесть Традиций. Она настолько хороша в своей работе, что может легко наблюдать сразу за несколькими городами. У нее обширная информационная сеть, и мало что ускользает от ее внимания. Она никогда не убивает; для грязной работы всегда вызывается другой Архонт.

По сей день Мадам Гил с подозрением относится к Хафсе. До нее дошли слухи, что среди ее Архонтов есть шпион, и Хафса - ее главный подозреваемый. До нее также доходили слухи о древнем Ассамите, который с какой-то невысказанной целью расставляет своих собственных пешек на властных постах по всему миру.

Сир: Анжи
Клан: Ассамит
Натура: Ребенок
Маска: Фанатик
Поколение: 8
Объятья: 1934 год
Видимый возраст: 22
Физические: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 4
Социальные: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Актерство 5, Бдительность 3, Драка 4, Уклонение 2, Знание улиц 4
Навыки: Вождение 3, Стрельба 5, Ближний бой 5, Скрытность 5, Выживание 2
Знания: Химия 4, Компьютер 1, Расследование 4, Политика 2
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 3, Затемнение 4, Смертоносность 5
Дополнения: Связи 5, Ресурсы 1
Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 3, Храбрость 4
Человечность: 8
Сила воли: 7

Образ: Хафса худая и жилистая, с редкими черными волосами. Она не очень красивая девушка, но в ней есть определенное очарование и невинность. Она любит красивую одежду, в крепости у нее были только спартанские наряды. Она носит много разных видов одежды, но ее сочетания редко совпадают, потому что она все еще плохо разбирается в моде.

Советы по отыгрышу: Будьте очень честны. Вы - крестоносец. Вы верите в добро и зло, и вы верите, что вы хорошая. Вы верите, что Мадам Гил хорошая. Вы знаете, что другие лгут, но вы можете наказать их.



Масдела - Шпион

Когда Сородичи отправляются на войну, их сопровождает группа новых Сородичей, которых все воспринимают как пушечное мясо. Немногие из этих неонатов выживают. Масдела, молодой итальянский кузнец, был принят с такой целью.

Масделу обняли исключительно за его силу. Прежде чем он успел узнать, что значит быть вампиром, он был вынужден вступить в бой с другими себе подобными. Элонзо, его лорд и сир, потерпел поражение, а Масдела был взят в плен, защищая отступление Элонзо.

После непродолжительных пыток Масдела был заключен в камеру в подземелье своих врагов и оставлен гнить. Какое-то время он питался крысами и другими грызунами, но вскоре впал в торпор. Он не просыпался, пока Элонзо не спас его почти 300 лет спустя.

Элонзо знал о героизме своего дитя в той последней битве, и он также знал о его пленении, но Сородичи бессмертны, и их планы могут осуществляться годами. Элонзо победил своего соперника-вампира в 19 веке.

Именно тогда он получил доступ в замок, в котором был погребен Масдела.

Элонзо воспользовался признательностью и анонимностью своего чайлда, заставив его сразу же работать в качестве шпиона и информатора.

В настоящее время Масдела шпионит за Мадам Гил. Она использует его мускулы, когда ей нужна сильная рука. Он же почти обо всем докладывает Элонзо, а Мадам Гил ничего не подозревает. Мадам Гил держит его рядом из-за его храбрости, боевых способностей и очевидной преданности делу, а также его странной способности находить необходимую информацию. На самом деле, Элонзо передает Масделу информацию, чтобы сохранить ценность Масдела для Мадам Гил. Если бы его предоставили самому себе, Масдела никогда бы не сохранил свое положение.

Сир: Элонзо
Клан: Тореадор
Натура: Искатель похвалы
Маска: Кавалер
Поколение: 7
Объятья: 1543
Видимый возраст: около 30 лет
Физические: Сила 6, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Актерство 2, Атлетика 2, Драка 5, Запугивание 3
Навыки: Знание животных 2, Кузнечное дело 3, Стрельба 1, Ближний бой 3
Знания: Металлургия 1, Политика 1
Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 1, Стойкость 1, Могущество 4, Присутствие 1
Дополнения: Ментор 6, Ресурсы 2
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Храбрость 4
Человечность: 6
Сила воли: 7

Образ: Масдела был сильным молодым человеком, когда его обняли. Он очень красив, с темными волосами и смуглой кожей, которые дополняют его тонкие итальянские черты.

Советы по отыгрышу: Вы делаете все возможное, чтобы быть преданным Элонзо, и это ваша единственная цель в мире. Объятия имеют тенденцию поглощать смертных, оставляя лишь сухую шелуху от их прежних «Я». Это случилось с Вами. Вы недостаточно долго были бодрствующим вампиром, чтобы быть невосприимчивым к этому эффекту, и вся ваша энергия сосредоточена на вашем лорде. Когда вы с теми, кто верит, что вы верны Мадам Гил, просто передайте всю эту верность ее имени, временно забыв о своей другой верности.



Пьер Геду - Убийца

Пьер был бедным сельским тружеником, но у него был достаточно теплый и чистый дом и счастливая молодая семья. Все это изменилось, когда ему было 22 года. Зима всегда была худшим временем года для маленьких деревень, и в том году уже был широко распространенный голод. И его жена, и сын умерли от лихорадки. Пьер знал, что холод и голод ослабили их. За это он винил себя. Пьер знал, что он должен был обеспечивать семью, и когда они умерли, он подвел их. Хуже того, он чувствовал себя так, словно убил их из-за собственной неспособности найти работу.

По дороге, чтобы отвезти жену и маленького ребенка на церковный двор, его встретил Герцог Манетт, который по феодальным законам владел поместьем, всей деревней и всеми жителями. Карета Герцога теснилась рядом со сломанной повозкой Пьера, и Пьер восхищался красотой кареты.

На дороге было достаточно места только для одного экипажа, и кучер приказал Пьеру съехать на обочину. Там не было места, и Пьеру пришлось слезть с повозки и уговорить свою клячу отступить, и все это в морозную погоду. К тому времени, когда ему удалось найти место, чтобы остановиться, его ноги, обутые в остатки того, что когда-то было обувью, потеряли всякую чувствительность.

Похороны были небольшим погребением для бедных, где тела заворачивали в полотно и бросали в братскую могилу. Пьер накрыл своих близких большим количеством одежды, чтобы они не воняли, пока в могиле не скопилось достаточно трупов, чтобы накрыть их. К тому времени, когда Пьер бросил жену и сына в яму, у него отмерзли ноги. К тому времени, когда Пьеру ампутировали четыре пальца на ноге, он перенес всю свою ненависть на Герцога Манетта.

Пьер собрал свои оставшиеся пожитки и отправился в Париж, надеясь найти работу. Бедность города намного превосходила бедность его родной деревни, и его ненависть к дворянству достигла лихорадочной высоты, когда он наблюдал, как дворяне ежедневно издеваются над крестьянами. Вскоре он был немногим лучше нищего, но потом пришла революция, и у Пьера появилась цель. Он быстро влился в ряды федералов и стал свирепым убийцей.

Хотя он не был примечателен ни в одной из ранних битв революции, он нанялся в качестве палача и забирал, по меньшей мере, 20 голов в день. Пока продолжалась кровавая бойня, он привлек внимание Мадам Гил, которая сделала его гулем. Она использовала его как шпиона и инструмент для наблюдения за другими.

Он наблюдал за лицами толпы, когда использовал гильотину, и видел, кто радовался, а кто горевал. Оплакивать предателя было преступлением; таким образом, Мадам Гил разоблачала и преследовала своих врагов.

Пьер Геду оставался гулем на протяжении веков, совершенствуя искусство убийства и смерти. Он известен как наемный убийца Мадам Гил. Когда нужно сделать особенно грязную работу, его вызывают. Ходят слухи, что он хоронит вампиров заживо после того, как выпивает всю их кровь, оставляя их гнить и сходить с ума.



Клан: Гуль
Натура: Мастер выживания
Маска: Асоциал
Видимый возраст: около 20 лет
Физические: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные: Харизма 2, Манипулирование 1, Внешность 1
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Драка 5, Уклонение 3, Запугивание 4, Знание улиц 3
Навыки: Стрельба 4, Ближний бой 5, Скрытность 4
Знания: Политика 2
Дисциплины: Стремительность 1, Могущество 1, Стойкость 1
Дополнения: Ментор 5, Ресурсы 2, Статус 1
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 1, Храбрость 4
Человечность: 2
Сила воли: 6

Образ: Невысокий, приземистый человечек, Пьер напоминает не что иное, как жабу. Его одежда всегда неопрятна, а волосы всегда спутаны. Его ногти никогда не обрезаются, и они почти всегда покрыты запекшейся кровью. Он оставляет свои руки в крови как можно дольше, чтобы получить этот эффект. У него все еще не хватает пальцев на ногах, и он иногда не носит обувь, демонстрируя это ужасное уродство.

Советы по отыгрышу: Вы убийца. Ничто не доставляет вам большего удовольствия, чем наблюдать, как другие работают вашими руками. Следите за тем, чтобы ваши глаза постоянно перемещались и двигались, потому что вы никому не доверяете. Вам неудобно разговаривать, потому что вы не знаете, что сказать.



Хроника Юстициария

Есть много преимуществ в ведении хроники, основанной на Юстициарии и его деятельности. Игроки могут играть за Архонтов Юстициария, обыскивая города по всему миру в поисках Диаблеристов и других неживых преступников. Это дает большую мобильность, чем обычная вампирская хроника. Это также позволяет рассказчику и его партии играть в вампиров с твердой групповой целью и, возможно, благородными намерениями.

Рассказчик может контролировать Юстициария и, таким образом, осуществлять значительный контроль над хроникой, ведя ее в интересных направлениях. Как Архонты, персонажи встретятся с самыми злобными и ужасными из всех Сородичей. В то время как Архонты обладают большой властью, потому что их поддерживает Юстициарий, они неизбежно столкнутся с могущественными, отчаявшимися Каинитами, пока Юстициарий находится очень далеко. Хорошее непроницаемое лицо и сильные навыки ведения переговоров будут так же полезны, как и физическая сила.

Традиции - это единственные письменные правила общества Сородичей. Других законов или правил не существует. Они очень важны, и никто не хочет, чтобы его поймали за их нарушением. Архонты сталкиваются только с самыми отчаянными из Сородичей - теми, кого обнаружили идущими по самым темным дорогам в мире нежити. Они часто могущественны (или, по крайней мере, жаждут власти) и всегда опасны. Нет безопасного способа справиться с ними, и нет метода, предназначенного борьбы с ними. Архонт сам по себе, против охотников на охотников, и угроза гнева Юстициария является его единственным оружием.

Интриги будут, по крайней мере, так же распространены, как и насилие, поскольку многие выдающиеся вампиры нарушают Традиции. Вина и невиновность часто менее важны, чем политика в данной ситуации. Персонажи не должны удивляться, когда в ходе их расследования обнаруживается преступник, только для того, чтобы увидеть, как он выходит на свободу в какой-то сделке, которую они пока не могут понять.

Сеттинг

Сначала рассказчику нужно создать Юстициария, на котором будет основана хроника (см. Мадам Гил выше). Есть много способов сделать это, но часто бывает разумно сделать Юстициария ужасным и пугающим каинитом. Юстициарий - это тот, к кому персонажи не хотят слишком часто обращаться за помощью. Если они будут звать его без необходимости,



они будут страдать. У Юстициария есть репутация, которую нужно поддерживать, и он не может позволить себе милосердие, когда его вызывают в критическую ситуацию. Когда приходит Юстициарий, кто-то умирает.

Хроника Юстициария может оказаться сложной во многих отношениях. Рассказчику придется создать больше сеттинга, так как действие каждой ночи может происходить в другом городе. Диаблери и нарушения традиций существуют повсюду - в Санкт-Петербурге, Мадриде, Каире, Боготе или Сан-Франциско. Хотя это большая работа, она обеспечивает большое разнообразие. Архонты могут обнаружить всемирные заговоры и связи между событиями по всему миру.

Архонты должны быть кровно связаны со своим Юстициарием, но они также проводят много времени вдали от него, поэтому связи могут ослабнуть. Узы крови также создают драматическое напряжение, поскольку персонажи должны определить, что действительно в интересах их Регнанта, а также сопоставить их со своими.





Глава Вторая: История Тиамат

I'm the evil in the Bible,
go to church but never pray
I'm a sister with a habit,
a preacher never saved.

— Lynch Mob, «No Good»

Она скорчилась в темноте, ожидая, когда они закончат. Она обрела контроль над своим телом на несколько месяцев, и на несколько драгоценных месяцев «он» лишился всякой власти. Освободи меня! Стой! Все, что угодно, выпустите меня! Она рассмеялась про себя - жестоким, злым смехом - услышав, как он кричит от ужаса. Страх. Она знала о страхе; на самом деле, она знала больше, чем когда-либо считала возможным.

Она потратила те драгоценные месяцы свободы, на путь через разрушенную империю на этот крошечный остров под названием Британия. Здесь она была в безопасности от преследователей, и наконец, могла уснуть. Сон! Ей не давали спать 2000 лет, днем и ночью. А теперь засыпай; Я позволю тебе поспать. Отдыхай, тебе нужен отдых. Еще нет; еще несколько часов и все будет готово.

Британцы боялись этой смелой римской матроны, особенно когда она потребовала, чтобы они выкопали для нее курган. Однако они сделали так, как она велела, ей пришлось сломать лишь несколько костей, чтобы заставить их сотрудничать. Пожалуйста, только не это, не бесконечный сон, не забвение. Да, забвение. Именно этого она и добивалась, хотя и не знала об этом, пока он не заговорил тогда.

Забвение, где зло могло бы спать вечно не потревоженное. Курган был почти закончен, ловушки расставлены, и все, что теперь требовалось Британцам, - поместить внутрь тело. Она направился к кургану. Нет, отпусти меня, и ты сможешь жить. Я вернусь туда, откуда ты меня вызвала.

Оставалось лишь одно. Она скоро исчезнет из памяти смертных, но другой вампир может прийти за ней, даже в это далекое место. Тогда Британцы могли рассказать, где она спала или как были расставлены ловушки. Последнее убийство, на этот раз не более чем небольшое племя. Конечно, ей удастся сделать это до восхода солнца, перед сном.

История

Подлинная история Тиамат, которую никогда не расскажут, трагична. Это история, которую сама Тиама мечтала рассказать в течение тысяч лет. Она была известна среди Сородичей как великая охотница, вампир ужасной силы, злобы и жажды власти. Она была воплощением убийцы, которая могла убить взглядом или словом, и которая часто это делала. Она исчезла в огромном пламени Джихада, которое так усердно разжигала.

О зле Тиамат ходили легенды, и это то, что Сородичи помнят о ней. Как и многие легенды, она изобилует ложью. Это ее история, как она бы рассказала ее, если бы ей дали шанс.



Начало

Тиамат родилась в доисторическом Уре, тогда великом городе, в Шумере, хотя сегодня он считался бы не более чем небольшим городком. Отец назвал ее Лантлой и, поскольку у него уже было три дочери, избавился от нее при первой же возможности. Когда властная женщина, пришла в поисках девушки, отец Лантлы отдал ее без сожалений. Лантлу отправили жить к женщине, которая являлась одновременно ведьмой и лекарем. Ведьма выбрала Лантлу, потому что увидела силу в молодой девушке, и по глупости сказала об этом ей.

Лантла начала жаждать власти, которую обещала ее госпожа. Глупая ведьма, однако, не могла извлечь эту силу, и у нее не было никаких заклинаний, которые требовали бы использования какой-либо реальной силы. Таким образом, Лантла разочаровалась. Ведьма поручала ей черную работу, как подобало ее положению, но Лантла была уязвлена и возмущена. Находясь на рынке, она подходила к состоятельным мужчинам и пыталась привлечь их внимание, надеясь выйти замуж вне своего положения и получить доступ к деньгам и комфорту.

Богатые люди не приходили на рынок; вместо этого они посылали своих рабов. Лантла, не зная таких вещей, потратила на них большую часть своего времени, принимая их по одежде за людей власти. Чем больше она бездельничала на рынке, тем больше злилась на нее ведьма и тем больше Лантлу били. Избиения усилились, и она больше не могла надеяться привлечь к себе внимание на рынке из-за больших синяков на лице. Так что она обматывала голову тряпкой и кралась по закоулкам.

Ведьма становилась все более и более жестокой по мере того, как становилась старше и дряхлее. Однажды избиение было таким сильным, что Лантла лежала на полу, почти мертвая. Когда она проснулась, не зная, где находится, старая ведьма снова набросилась на нее с топором. Лантла, испугавшись, закричала, и ее сила, высвобожденная страхом и ненавистью, стала реальной. Древнее магическое слово сорвалось с ее губ. С громким криком ведьма вспыхнула пламенем и сгорела изнутри.

Лантлу называли убийцей и даже хуже. Ее бы изгнали или убили, если бы не некий жрец по имени Аракур. Этот человек был почти богом, и его очень боялись и уважали. У него было много жен, и он был одним из немногих мужчин, которым позволялась такая роскошь. Ходили слухи, что Аракур жил в огромном зиккурате, возвышавшемся над городом. Его невесты, предположительно, тоже жили там, потому что их никто не видел после того, как он их забирал.

На самом деле Аракур был вампиром в четвертом поколении. Его невесты были его сосудами, порой

умирающими сразу, а иногда в течение многих ночей. Он взял Лантлу в жены, и его слово было законом. Убийство было забыто, и она была взята в храм, навсегда исчезнув в умах людей.

У Аракура было много планов в отношении Лантлы, и ее убийство не входило в их число. Вопрос о том, как она могла призвать могущественное магическое слово, известное лишь немногим, пробудило любопытство Аракура. Что еще более важно, он хотел, чтобы она была его чайлдом и его слугой во времена кризиса. В свою первую брачную ночь Лантла приняла Объятья и стала бессмертной.

Лантла была в ужасе от своего нового существования и своих новых пищевых потребностей. Она не пила чужую кровь и несколько раз пыталась выйти на солнце. Аракур не позволял этого, и он сохранил ей жизнь, заставляя ее часто пить его собственную кровь. Быстро, в течение нескольких ночей, она смирилась со своим состоянием и хорошо служила Аракуру, многое узнав о магии и ее применении. Таким образом, Лантла исполнила свое желание: выйти замуж за богатого мужчину и сбежать от своей бедной жизни.

Пришествие Зла

Одним из первых военачальников западной цивилизации был Урлон из Урука. Как и многие великие деятели тех времен, он был вампиром. Он пришел в Ур, чтобы победить. Естественно, Аракур и Лантла боролись, но Урлон познал силу смертной плоти, и у него было больше войск, чем у них. Когда стало ясно, что Ур падет, Аракур впал в отчаяние и отступил в свое убежище, чтобы дождаться конца.

Лантла, однако, не отчаивалась. Она ненавидела Урлона как тирана (что она слишком хорошо понимала), и гнев, который она испытывала по отношению к своей хозяйке-ведьме, был перенаправлен на Урлона. Если бы город мог продержаться еще неделю или две, подумала Лантла, она бы смогла что-то сделать. Она изучила свои скрижали и, наконец, призвала великого демона, чтобы он помог ей в битве. Демона звали Драконскир, и он овладел ее телом, придавая ей огромную силу и мощь.

Драконскир предложил ей ещё больше, помогая выковать магическое оружие. Это оружие, как пообещал демон, позволит ей убить не только смертных последователей Урлона, но и его самого. Лантла с готовностью согласилась, не осознавая последствий. Когда люди Урлона наконец прорвались через внешние стены, она была готова.

Естественно, Урлон надеялся убить Аракура. Вот почему он прибыл в Ур с армией смертных. Урлон был одним из первых воинов Джихада, и это было бы одно из его самых ранних сражений. Когда Урлон пришел в зиккурат, он обнаружил Аракура уже мертвым. Лантла стояла над своим сиром, ее клыки были испачканы в его крови. Драконскир взял ее под свой контроль и решил, что им нужно больше власти, чтобы победить Урлона.

Урлон не мог сравниться с двумя-которые-стали-одним, особенно после того, как Лантла поглотила душу Аракура. Меч Драконскира, который он назвал Мечом Нула, убил Урлона одним ударом.

Затем, используя тело Лантлы, Драконскир отправился массово убивать в городе, убивая последователей Урлона и жителей Ура без разбора. Когда ночь закончилась, Лантла оказалась на берегу Тигра, ее одежда пропиталась кровью. Драконскир рассмеялся в ее голове. Теперь демон стремился покинуть ее тело. Так он стал бы волен делать на земле все, что ему заблагорассудится, и его разум был бы свободен от физической формы. Близость к Драконскиру многому научила Лантлу. Она поняла, что если бы позволила демону покинуть свое тело, то выпустила бы на землю ужасное зло.

Когда Драконскир попытался сбежать, Лантла крепко держала его своей душой и своей магической силой, связывая его внутри себя. Демон был потрясен и напуган тем, что не мог убежать. В тот первый момент замешательства Лантла восстановила контроль над своим телом. Затем она бросила Меч Нула в Тигр. Он всплывал много раз на протяжении веков, во многих местах, и назывался по-разному, но Драконскир больше никогда его не видел.

Когда оружие исчезло, Драконскир обнаружил, что его сила значительно уменьшилась. Он не мог сбежать от Лантлы, хотя все еще мог контролировать ее тело. Демон заставил Лантлу стоять на берегу в лучах солнца, когда оно поднималось над рекой. Лантла никогда не испытывала такой боли. И все же она удерживала Драконскира. Наконец, испугавшись того, что может случиться с ним, если Лантла умрет, Драконскир сдался.

Вместе они поползли обратно в город. Лантла держала их души так близко друг к другу, что казалось, что не будет никакого спасения, даже в смерти. Куда бы ни направлялась Лантла, Драконскир боялся, что он должен следовать за ней, и все еще надеялся остаться на этом плане.

Бесконечная битва

Следующей ночью Драконскир совершил еще одно массовое убийство в городе, наслаждаясь собой, но ужасая Лантлу, поскольку ее рука использовалась для каждого зверства, которое он совершил. Драконскир сделал это в попытке заставить Лантлу освободить его. С каждым убийством и актом пыток демон говорил ей, что все, что ей нужно сделать, это отпустить его, и ей больше никогда не придется убивать.

Лантла знала, что даже если бы ей не пришлось этого видеть, зло Драконскира было бы намного сильнее без физической формы, способной замедлить его. Она держалась, как утопающий, что задерживает свой последний вздох. Каждая секунда была пыткой, и каждая секунда приносила возможность провала. Тем не менее, она научилась бороться с демоном, и большинство ночей проводила в духовной борьбе, когда эти двое сражались за контроль над ее телом. В тех случаях, когда Драконскир захватывал контроль над телом, он терроризировал город. В противном случае они боролись за каждое действие и почти ни о чем не договаривались.

Драконскир постепенно перестал пытать простых людей, вместо этого предпочитая массовую резню. Демон устроил падение Ура от рук эламитов, чтобы причинить боль Лантле и убедить ее отпустить его. Однако, несмотря на то, что ее город был охвачен пламенем, а ее люди убиты, Лантла удерживала Драконскира, хотя она мало что могла сделать, чтобы остановить разрушение.

Лантла/Драконскир присоединилась к вавилонянам, когда они пришли в город много лет спустя, и вавилоняне поклонялись Драконскиру как богине. У них уже была богиня хаоса, тьмы и зла, и Драконскир воспользовался этим, заявив, что Лантла и была Тиамат, богиней подземного мира и изначального хаоса, на котором был построен мир.

Тиамат стало ее новым именем. Теперь она была известна даже среди нежити как ужасное существо, способное на все. Под управлением демона она построила сады крови, куда приводили новые жертвы, чтобы их медленно осушали в течение длительного времени. Некоторые из них растягивались на много ночей; их тихие, беспомощные стоны доводили Лантлу до грани безумия.

Действительно, удивительно, что она оставалась в здравом рассудке, потому что она никогда не теряла разум окончательно. Какие-то остатки разума все еще таились в ее голове, надежно спрятанные в уголке, куда Драконскир не мог добраться. Она мысленно называла себя Тиамат; Лантла, имя ее юности, было давно забыто. Думая о Драконскире, она думала только о «нем». Иногда ей казалось, что это она совершала эти ужасные поступки, а не Драконскир.

Драконскир отчаялся, когда увидел, во что превратилась Тиамат. Он понял, что теперь никогда не сможет заставить ее отпустить его. Тиамат не беспокоили преступления демона. Драконскир мог использовать ее руки, чтобы убить сотни детей, и она даже не дернулась бы. Он понял, что выхода из ее тела нет, потому что она не собиралась этого допускать.

Будучи приспосабливающимся существом, Драконскир решил, что хочет причинить вред человечеству в целом, а не только нескольким отдельным людям. Поэтому он начал искать способы причинять боль в огромных масштабах.

К 900 году до н.э. Месопотамия находилась под контролем Ассирии, безжалостного военного государства. Драконскир делал все возможное, чтобы поощрять военный характер ассирийцев. Под покровительством Драконскира ассирийцы завоевали много земель, забирая рабов из разграбленных королевств. Джихад продолжался, и Драконскир участвовал в нем, используя Тиамат для разжигания дальнейшей анархии и ненависти среди вампиров и, таким образом, делая их войны еще более жестокими и разрушительными.

Ниневия, столица Ассирии, пала в 612 году до н. э., и вместе с ней Ассирия погрузилась в хаос. Драконскир любил это время, ибо он мог делать все, что ему заблагорассудится - убивать, увечить и калечить без ограничений. Действительно, отчаяние людей из-за потери короля усилило их личную боль. Драконскир хорошо насытился их страданиями.

Когда пришли персы, Тиамат присоединилась ко многим другим вампирам, манипулирующим событиями из-за кулис, и их заговоры продолжались на фоне непредвиденной военной экспансии. То, что осталось от Лантлы, умерло; теперь осталась только Тиамат.

Как и другие империи до них, персы приходили и уходили. Когда персы проиграли грекам, Драконскир понял, что нужно контролировать другие империи. Были и другие места, где обычные люди жили своей обычной жизнью, в безопасности и счастье. Драконскир не мог позволить этому продолжаться, поэтому Тиамат двинулась на запад, в греческие города.

Нежить была слишком многочисленна, чтобы Драконскир мог оказать большое влияние. Греческие города-государства были наполнены воюющими Сородичами.

Независимо от того, сколько контроля пыталась получить Тиамат, выходя замуж за правителей, никто не мог получить достаточной власти над одним городом-государством, не говоря уже о греческом народе, чтобы Драконскир причинял страдания любого масштаба.

Однако, когда пришел Александр Великий, Драконскир был там, надеясь обратить объединение в свою пользу. Когда родилась Македония, он начал искать способы обратить всю бюрократию королевства во зло и ненависть. Когда Александр умер, снова воцарилась анархия. Хотя Драконскир не смог обратить все правительство Македонии во зло, он осознал, достоинство в наличии великого лидера, и последующего убийства этого великого лидера - несомненно, последует анархия.

На некоторое время Драконскир вернулся к своим мелочным пыткам и убийствам, охотясь по ночам на деревенские семьи. Ему доставляло огромное удовольствие охотиться на одну семью, включая кузенов, племянниц и племянников, и убивать ее членов в течение месяца или более, пока вся семья не погибнет и не исчезнет из мира.

Ужас Рима

Затем, примерно в 220 году до н.э., римляне начали патрулировать побережье Македонии в поисках пиратов. Драконскир понял, что существует огромный мир, полный свежих, зеленых пастбищ, которые нужно осквернить. Так Тиамат перебралась в Италию. Все это время она, которая когда-то была Лантлой, путешествовала, будучи пассажиром в своем собственном теле. Каждая ночь была битвой за то, чтобы удержать Драконскира в своем теле, хотя она уже не помнила, почему она это делала.

Драконскир постоянно давил на ее разум, не давая ей рассуждать здраво, потому, что время от времени она грозила вернуться к здравомыслию. Драконскир надеялся, что если она потеряет рассудок достаточно, то больше не увидит смысла в том, чтобы удерживать его дух и таким образом освободит его. Положение Тиамат в обществе Сородичей и смертных больше не позволяло демону брать Тиамат на бессмысленные убийства; такие действия были бы опасными и самоубийственными. У Драконскира не было никакого желания выяснять, что с ним случится, если Тиамат умрет, а их души все еще будут связаны.

Все это время Тиамат не спала. Она никогда не спала все те годы, что демон был с ней. Даже когда солнце стояло высоко в небе и ее инстинкты пытались затащить ее в сон, она оставалась бодрствующей, потому что Драконскир не давал ей спать. Во сне она бы обрела покой, а Драконскир не хотел этого; лучше, чтобы она испытывала постоянный ужас и хотела избавиться от него.

Драконскир стремился уничтожить молодую Римскую Республику в ходе войны. Демон слабо управлял римлянами, и без того воинственным народом. Другие вампиры помогали, некоторые осознанно, а другие не знали, что они делали и с чьей целью. Римляне, однако, были сильнее, чем думал Драконскир. Они одерживали победы во всех своих битвах. После разрушения Карфагена демон понял, что его вмешательство только усилило этих людей, а не уничтожило их, как он того хотел.

Теперь Республика была сильна на своих границах, но медленно слабела внутри. Римский сенат оказался неспособен управлять растущей империей. Гражданская война следовала за гражданской войной, и все это время Драконскир посмеивался. Тиамат продолжала числиться, едва замечая, что происходит



за пределами ее собственного тела. Когда Цезарь пришел к власти, ведомый вампирами, которые надеялись и дальше манипулировать им, Драконскир помог организовать его убийство, надеясь втянуть Рим в гражданскую войну.

Август, однако, разрушил надежды демона. Август не был дураком и не выставлял напоказ свою власть перед сенатом. Вместо этого он всегда спрашивал разрешения сенаторов, хотя их согласие было предрешено заранее. Империя укреплялась, и гнев Драконскира рос. Чтобы и дальше манипулировать Римом, он заставил Тиамат под видом Ливии (римской матроны, которую Тиамат убила и заменила с помощью Затемнения) выйти замуж за Августа.

Сила Драконскира позволяла Тиамат оставаться на солнце в течение ограниченного периода времени, хотя оно все еще обжигало ее тело, и она часто была бледной, а ее кожа шелушилась. Драконскир начал манипулировать королевской семьей, постепенно Юлио-Клавдиевцы начали вырождаться, пока, наконец, во время правления Калигулы не стало казаться, что вся Римская Империя может рухнуть.

Эксцессы Калигулы были печально известны, и его здравомыслие было сомнительным. Как только стало очевидно, что он последует за Тиберием как император, Драконскир заставил Тиамат инсценировать свою смерть и исчезнуть, чтобы наблюдать за разрушением - и избежать гнева многих Каинитов, которые не оценили вмешательство Тиамат в политику Сородичей и стада.

Римская империя сохранилась, и Драконскир с нетерпением ждал конца. Нерон стал императором после Клавдия, который последовал за Калигулой. Нерон был последним из Юлиев-Клавдиевцев, и, несмотря на ужасную междоусобную войну, закончившуюся великим пожаром Рима (в котором многие ошибочно обвиняли Нерона), империя не рухнула. Драконскир толкал и подталкивал, где мог, чтобы ускорить конец, но другие вампиры теперь наблюдали за Тиамат, и любые шаги были небезопасны.

Разочарование демона росло до тех пор, пока столетия спустя не пришли варвары, и Рим не был несколько раз разграблен. Наконец, в 476 году н.э. Рим окончательно пал, и Драконскир радовался тому, что казалось падением человечества. Драконскир был уверен, что последовавшая резня уничтожит человечество как вид. Пока он упивался своей очевидной победой, Тиамат проснулась. Драконскир больше не давил на ее разум, и рассудок медленно вернулся к ней. Она поняла, что должна уничтожить Драконскира отомстив за человечество.

Однако она не видела возможность сделать это - и она так устала. После того, как Тиамат более 2000 лет удерживала в себе дух демона, в течение бесчисленных поколений и в нескольких империях, у нее больше не было сил. Скоро Драконскир восполнит силы от человеческих страданий, которые он причинил, и тогда, такая слабая и уставшая, Тиамат больше не сможет его удерживать.

Страх перед надвигающимся кризисом наполнил Тиамат ужасом, что, в свою очередь, дало ей силы сопротивляться. Впервые с тех пор, как она бросила Меч Нула в Тигр, Тиамат забрала контроль над своим телом у Драконскира и сделала демона пленником. Удивленный ее внезапной силой, Драконскир потерял всякое управление над заимствованным телом. Хотя он бушевал в ее голове, он ничего не мог сделать, чтобы остановить ее.

Тиамат покинула руины Рима и отправилась на север через Альпы в Германию. Здесь Драконскир почти восстановил контроль, так как Тиамат устала от путешествия. Люпины охотились на нее, а германские племена не приветствовали чужаков из Рима. Окровавленная и избитая, она добралась до Галлии, а затем до Ла-Манша. Здесь она познакомилась с рыбацким племенем. Хорошо покормившись от них и их детей, она украла лодку и пересекла канал.

Она была лишь на полпути, когда взошло солнце. Она была вынуждена перевернуть лодку и спрятаться под ней, чтобы избежать жестоких солнечных лучей. Драконскир больше не защищал ее от солнца; он был готов рискнуть ее смертью. После захода солнца Тиамат возобновила свое путешествие и прибыла на берега Британии.

Легионы давно эвакуировались из Британии, чтобы защитить Италию. На острове царил хаос без закона и порядка, от которых его жители зависели последние 400 лет. Тиамат обнаружила, что здесь очень легко найти кровь, и она убила многих, готовясь к последнему этапу своего путешествия. Она прошла из Лондиниума на север и, перейдя Адрианов Вал, оставила цивилизованный мир далеко позади.

Когда она забралась так далеко на север, как только смогла, она нашла небольшое племя. Убив вождя и оскорбив мужчин общины, она потребовала, чтобы они построили для нее большой курган - гробницу, где могли бы покоиться мертвые. Она проинструктировала их о том, как соорудить множество ловушек и уловок, чтобы защитить курган от незваных гостей. Она привезла с собой римское золото, чтобы дать им стимул и позволить им очень быстро собрать материалы.

Как только курган был закончен, она напала на племя и убила всех его членов, вплоть до самого маленького ребенка, выпив много женской крови, чтобы подготовиться ко сну. Не было настолько большого преступления, которое не оправдалось бы ее стремлением усыпить Драконскира навсегда. Взглянув на мир в последний раз, она вошла в свою гробницу

и закрыла за собой дверь. Она и демон, которого она носила в своей груди, были заперты навсегда - по крайней мере, она на это надеялась.



Сир: Аракур
Клан: Вентру
Натура: Мастер выживания
Маска: Браво
Поколение: 4
Объятья: до 3000 г. до н.э.
Видимый возраст: 17
Физические: Сила 6, Ловкость 7, Выносливость 7
Социальные: Харизма 1, Манипулирование 1, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 6, Интеллект 6, Сообразительность 7
Таланты: Бдительность 5, Атлетика 4, Драка 7, Уклонение 5, Лидерство 4
Навыки: Ближний бой 5, Скрытность 4
Знания: Древняя история 7, Лингвистика 9, Политика 6
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 6, Доминирование 5 , Чары 5, Стойкость 6, Затемнение 3, Могущество 4, Присутствие 5, Превращение 4, Серпентис 2, Тауматургия 4 (Привлечение огней 4, Движение разума 3)
Дополнения: В настоящее время нет
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 4, Храбрость 6
Человечность: 1
Сила воли: 10

Примечание: Дисциплина Чары Тиамат полностью отличается от магии Тремеров. Она позволяет ей зачаровывать предметы и создавать магические ловушки, которые защищают ее курган. Все эти заклинания выполняются вне боя и предоставляются воображению Рассказчика и его драматическим потребностям.

Черты Тиамат в норме были бы намного выше, но они пострадали от времени, проведенного в торпоре. Если бы у нее было несколько лет на восстановление, она была бы намного сильнее. Когда Драконскир контролировал ситуацию, Тиамат могла питаться чем угодно (именно так ей удалось выпить витэ своего сира). Однако в «нормальных» обстоятельствах Тиамат может питаться только от женщин.

Образ: Тиамат больше не человек. Она пережила больше, чем большинство вампиров когда-либо могли выдержать, и она совсем не похожа на молодую девушку, которую забрал ее лорд. Гробница не улучшила ее шумерские инопланетные черты. Вампиры не ухаживают за собой в торпоре. Пыль покрывает ее тело, паутина покрывает ее лицо и заполняет рот, а ее одежда почти сгнила.

Советы по отыгрышу: Войте и сражайтесь! Вы не контролируете свои действия. Хотя у вас высокий самоконтроль, это должно отражать вашу дисциплину, а не сдержанность. Вы хотите только спать - ничего другого. Сон - это единственный способ, сбежать от Драконскира, и вы ненавидите всех, кто мешает вашему сну. Только исключительные усилия со стороны персонажей заставят вас общаться с ними - а вы не знаете английского языка.





Глава Третья: Зло манит

Власть развращает, абсолютная власть развращает абсолютно.

— Лорд Актон, Жизнь и письма Манделла Крейтона

В темноте гробницы Драконскир урывками видит сны внутри Тиамат. Демон манит к своему древнему клинку, Мечу Нула, приказывая клинку привести тех, кто может освободить Драконскира из его тысячелетней тюрьмы. Меч переходил от одного владельца к другому на протяжении веков, ибо его сила приносит смерть тому, кто им владеет. Он уничтожает все, к чему прикасается, как и подобает оружию, выкованному демоном.

Теперь этот клинок попадает в руки персонажей, унесенных в их город приливом Джихада. Многие попытались бы забрать силу меча у группы потенциальных Диаблеристов.

Рассказ о Мече

После того, как Тиамат бросила Меч Нула в Тигр, он оставался в реке до 806 года н.э., когда исламский воин Халифата Аббасидов забрал его. Он понес его в бой, когда в том же году разразилась гражданская война.

Несмотря на свой чудесный клинок, молодой араб был убит в бою, а клинок позже был найден нищим, грабившим тела убитых. Он продал его Байт аль-Химах - «дому мудрости». В течение нескольких недель меч был предметом разговоров в университете. Откуда взялся этот клинок, и кто его выковал? Ученые плохо разбирались в археологии и предположили, что, поскольку лезвие все еще имело острие, оно, должно быть, было сделано недавно в какой-то неизвестной и далекой стране.

Когда ответов не последовало, клинок был забыт, хотя он все еще оставался на виду. Через два года он был перенесен на полку в странный маленький уголок библиотеки, где и оставался до тех пор, пока его, наконец, не перенесли в подсобку, где и хранили в течение многих лет. Клинок был взят в 1098 году предполагаемым колдуном и еретиком, который на самом деле был Бруха. Ему не повезло, и, скрываясь от Князя Багдада, он украл клинок во время безумной попытки побега.

Нигде в мусульманском мире не было безопасности от мертвой руки багдадского Князя, и поэтому Бруха стремился бежать в Европу. Он надеялся использовать меч для торга, чтобы присоединиться к христианским воинам в Палестине и таким образом избежать своих политических проблем.

Ему потребовался почти год пути, чтобы добраться до Иерусалима. Враги преследовали его всю дорогу, а в те дни вампиры не путешествовали быстро из-за страха перед солнцем. Он прибыл в Иерусалим 1 июля 1099 года. Две недели спустя крестоносцы ворвались в город и убили всех, до кого смогли добраться. Бруха был убит, а меч взят в качестве военного трофея.

О нем мало кто думал, так как он не был украшен золотом и драгоценными камнями и не имел никакого религиозного значения для христиан, мусульман или евреев. В конце концов, он попал в руки одного бедного рыцаря, сэра Бурдера из Священной Римской

Меч Нула

Он выглядит достаточно невинно. Он короткий, прямой и сделан из бронзы. На нем нет никаких украшений, кроме грубого черепа, вырезанного на середине рукояти. Ручка когда-то была обернута кожей или тканью, но обертка сгнила, оставив только голый металл. Все оружие слегка позеленело от возраста, несмотря на его мощь. Лезвие все еще острое - чрезвычайно острое. Он намного острее, чем может быть любое бронзовое оружие - острее самой тонкой стали.

У этого оружия сложность попадания 5 и оно наносит урон Сила + 5 аггравированного урона. Более того, оружие добавляет один автоматический успех ко всем броскам атаки. Клинок может обладать многими другими способностями, хотя для раскрытия этих способностей потребуется время и магия, и они вряд ли войдут в эту историю. Рассказчик может добавить больше способностей, если захочет, но перечисленных выше на данный момент должно быть вполне достаточно.

Империи, как часть его добычи.

Затем клинок переходил от отца к сыну на протяжении многих поколений. Несмотря на то, что почти все ценности, захваченные во время крестовых походов, были проданы для поддержания обанкротившегося феода, меч остался и стал семейной реликвией. Шли годы, состояние поместья ухудшалось, и сын за сыном погибали от клинка. Большинство из них были убиты в бою, хотя следует сказать, что враги семьи пострадали гораздо сильнее от рук воинов Рейнланда и их странного меча.

В середине 15 века эпидемии и голод, охватившие Европу, опустошили поместье Бурдеров. Семейная линия была уничтожена чумой, которая пронеслась по замку. На большую часть имущества семьи претендовала корона, но некоторые были забраны семьей и друзьями. Один из этих «друзей» на самом деле был слугой одного из семи Тремеров, что составляют правящий совет клана. Тремеры хранили клинок веками и изучали его, но никогда не использовали.

Тремеры держат Австрию мертвой хваткой, из которой не может вырваться дыхание свободы. И все же одному анарху удалось ускользнуть от них. Антуан, Малкавиан и анарх, пробрался в тайные покои клана и нашел клинок, хотя и не специально. Он искал информацию, которую мог бы использовать против Тремеров, и когда его обнаружили, он схватил клинок и использовал его против стражи.

Как только он взял клинок, его побег был обеспечен. Многие стражи пали, прежде чем Антуан смог убежать. Те, кто мог победить его, либо отсутствовали, либо не желали встречаться с мечом лицом к лицу.

Антуан бежал из Австрии, не зная, что он взял. Он назвал клинок Соулразор за ужас, который он вызвал в Тремерах. Из Австрии он бежал в Англию, а оттуда в самое безопасное место в мире для анархов - Америку, в темный и мрачный город…

Вовлечение Персонажей

Существует множество способов вовлечения персонажей в охоту за витэ Тиамат. То, что изложено ниже, - это всего лишь один пример. Большинству Диаблеристов не нужно большого искушения. Для них вполне достаточно шанса на такую сладкую кровь. Наилучший способ вовлечения персонажей во многом зависит от их кланов и хроники. В то время как анархи могут сбежать в любой момент, чтобы выпить из Мафусаила и получить власть, те, кто поддерживает Камарилью, могут быть не столь нетерпеливы.

В таком случае рассказчик может представить угрозу, для победы над которой требуется большая сила - гораздо большая сила, чем есть у персонажей. Это побудило бы их начать поиск путей обретения могущества и в конечном итоге привело бы их к Диаблери. Сначала их будут искушать простые Старейшины, но если угроза будет достаточно значительной, они должны искать Каинита с истинной силой.

Многие вампиры слышали о Тиамат. Ее зверства среди Сородичей стали легендарными, и персонажи могут знать о событиях, описанных во второй главе. Тиамат активно участвовала в политике смертных и Сородичей; все еще есть некоторые Сородичи, которые знали ее и которые могут подтвердить правдивость легенд.

Таким образом, Сородичи могут начать следить за слухами и в процессе начать узнавать факты. Что случилось с Тиамат после того, как она притворилась Ливией, неясно, но маловероятно, что она умерла. Правда о ее вечной борьбе с демоном Драконскиром совершенно неизвестна никому из Сородичей. Слухов нет, потому что у Тиамат никогда не было возможности рассказать кому-либо, а все возможные свидетели были убиты или давно мертвы. Правду можно узнать только в последней гробнице кургана Тиамат.

Несмотря на слухи и свидетельства очевидцев, мало что можно узнать о фактическом местонахождении Тиамат, только то, что она где-то там и, вероятно, спит или в торпоре. Любой, кто знал ее, уверен, что она не

могла быть убита - ее сила была слишком велика. По той же причине она должна быть бездействующей, потому что, если бы она все еще сражалась в Джихаде, по крайней мере, ходили бы слухи о ее заговорах и планах. Если персонажи хотят найти Тиамат, они должны надеяться на счастливый случай.



Счастливый случай

Малкавиан натыкается на город персонажей. Он - Антуан из истории о Мече Нула, и теперь персонажи тоже являются частью этой истории. Он в бегах, хотя венские Тремеры не предприняли серьезных попыток вернуть меч назад. В конце концов, почему бы не понаблюдать за этим дураком и не узнать о мече из его подвигов?

Однако другие слышали новости о клинке. Прежде чем бежать из Австрии, Антуан по глупости рассказал своей котерии, куда он направляется, и что он украл волшебный меч огромной силы. Его котерия получила слухи о том, что произошло, когда Тремеры попытались остановить Антуана, и начали жаждать клинок. Ее члены говорили между собой о могуществе, которым он должен обладать. Каждый вампир начал думать, о том, что он воплотит в реальность свои самые невозможные мечты. Некоторые стремятся к власти, другие стремятся к миру, и все думают, что меч может помочь им достичь этих целей.

Также в поисках клинка находится один из Тремеров, присутствовавших при чудесном побеге Антуана. Он ищет клинок не для клана, а для своих собственных целей. Лидеры Тремеров, конечно, знают об этом, и как только он получит клинок, они, вероятно, заберут его у него. Если он умрет при попытке, тем лучше; он все равно становился ненадежным.

Антуан устает от преследования и ищет союзников. Он подойдет к персонажам и попросит их о помощи. Клинок также будет действовать сам по себе. Если персонажи не заберут его у Антуана силой, меч убьет его, оживая в его руке, когда он останется один, и пронзит его насквозь. Как только другой персонаж берет в руки клинок, меч начинает общаться с ним телепатически. Он говорит ему, где покоится Тиамат, и обещает привести персонажа к ней, если персонаж взамен пообещает уничтожить ее. Меч не будет вести разговор, но сделает это предложение и оставит персонажей решать, что делать. Смерть Антуана, похоже, была самоубийством, гипотеза, более вероятная из-за стресса, в котором он находился, и того факта, что он был Малкавианом. Меч знал, что Антуану не хватает сил проникнуть в курган Тиамат, точно так же, как он знал, что его смертные обладатели слишком слабы. Тремеры знали, что лучше не использовать оружие, и поэтому оно никогда не могло их соблазнить. Теперь у него наконец-то есть шанс спасти своего хозяина от вечного сна.

У Антуана в кармане пальто спрятана карта Англии,. на карте много «крестиков», многие из которых были зачеркнуты или нацарапаны. Один «Х» в Шотландии был обведен несколько раз. Клинок общался с Антуаном через сны, и Антуан исследовал образы, которые он ему передавал. Теперь тот, кто носит клинок, начнет видеть похожие сны. Последний сон - о склоне холма с дверью, скрытой под несколькими футами земли.

В Британию

Есть много способов, которыми вампиры из Америки могут попасть в Соединенное Королевство. Самый быстрый способ - на самолете, но немногие, если вообще есть, трансатлантические рейсы начинаются и заканчиваются в темноте. Персонажи могли бы попробовать сами себя отправить, но таможенники часто используют собак для проверки на наличие контрабанды, и собака была бы очень взволнована запахом вампира.

Корабли, как правило, являются самым безопасным способом передвижения. На многих круизных судах есть внутренние каюты, в которых нет окон. Пассажиры многочисленны и достаточно разнообразны, чтобы на неделю обеспечить хорошей едой даже пять или шесть вампиров.

Круизный корабль также является прекрасным местом для ролевых игр, так как он обладает многими драматическими преимуществами. Он обеспечивает достаточно большое пространство для укрытия, но недостаточно большое, чтобы убежать от врагов. Кроме того, круизные суда медлительны, и драматическое напряжение может накапливаться в течение длительного времени. Круизный лайнер - это также очень красивое место, покрытый огнями, ледяными скульптурами, прекрасными деревянными стойками и прохладными голубыми бассейнами.

Хотя круизные лайнеры отправляются в Шотландию, единственные круизы, совершаемые в течение периода этой истории, отправляются вместо этого в Лондон. Если персонажи захотят путешествовать на корабле, им придется высадиться в Лондоне.

Конечно, не все котерии будут проживать в Северной Америке. Способы путешествия из других стран находятся на усмотрение рассказчика.

Тактика Котерии

Бывшая котерия Антуана не имеет большой информационной сети, и ее ресурсы ограничены. Ее члены опасаются, что у них ограниченное время, и они пойдут на любые усилия, чтобы заполучить меч. Они находят Антуана вечером после того, как он встречается с персонажами. В этот момент Антуан уже будет мертв, убит своим собственным мечом. Надеясь, что персонажи не знают о силе меча, котерия приближается к ним. Ее участники объясняют, что они были друзьями Антуана и что они хотели бы вернуть меч.

Если это не удастся (как и должно быть), группа попытается проследить за персонажами до их убежища. Они вломятся и проникнут туда следующим вечером и будут искать меч. Если вампир случайно окажется в своем убежище, они не будут пытаться убить его, хотя и нападут, если он встанет на пути. Если это не удастся, они могут попытаться похитить некоторых персонажей и заставить их раскрыть местонахождение меча.

Если котерия не выполнит все эти планы до того, как персонажи отправятся в Англию, котерия попытается последовать за ними, заказав билет на тот же корабль, самолет или что-то еще. Затем ее участники подходят к персонажам в общественных местах и пытаются убедить их отказаться от меча. Они будут угрожать им насилием, предлагать обещания власти или услуг или пытаться соблазнить. Они могут даже предложить долю силы клинка, если они достаточно отчаялись, и определенный персонаж, кажется, колеблется.

Они будут продолжать преследовать меч таким образом, пока не убедятся, что не смогут добиться успеха. Кроме того, убедительная угроза, подкрепленная небольшим физическим насилием, может отпугнуть эту группу. Ее члены слабы в боевых навыках, и они это знают. Против группы опасных и могущественных Диаблеристов у них не так много шансов. Если двое из них будут убиты, остальные сдадутся и вернутся в Австрию.

Тактика Тремера

Фрэнк Вайсшадель, в отличие от котерии, обладает обширной разведывательной сетью, из которой можно черпать информацию. Сеть Тремера, однако, работает в двух направлениях. Информаторы сообщают важному Тремеру то, что он хочет знать, но они также сообщают своему начальству то, что хотел знать важный Тремер. Вайсшадель должен использовать это расчётливо, чтобы Совет Семи не обнаружил его маленький «внештатный бизнес». Поэтому он внимательно наблюдает и терпеливо ждет своего времени, чтобы сделать решающий шаг в поисках клинка. Он должен следить за ним на расстоянии, чтобы не вызвать подозрений, особенно со стороны своей собственной разведывательной сети.

Если вампиры возьмут корабль, Вайсшадель также забронирует проезд, взяв с собой трех своих гулей. Поскольку он не совсем уверен, у какого персонажа клинок, он будет ждать и наблюдать. Он может даже подружиться с одним из персонажей, надеясь получить информацию. Он будет притворяться смертным

так долго, как сможет, возможно, даже надеясь, что голодный вампир отведет его в уединенное место, чтобы покормиться от него. Затем он нанесет удар, Доминируя вампира и выясняя, у кого меч. Если персонажи обладают способностями, делающими такой обман неэффективным (например, восприятие ауры), Вайсшадель признает свою природу и предложит помочь вампирам против котерии Антуана.

Вайсшадель надеется спровоцировать крупную битву, которая уничтожит обе стороны и позволит ему украсть или забрать меч. Имея всего трех гулей, ему не хватает огневой мощи ни одной из двух других групп вампиров на борту, и он это знает.

Если что-то еще не получится, он может попытаться устроить засаду со своими гулями на всю группу Диаблеристов и надеяться на лучшее, но это не первый его вариант. Если Диаблеристы выглядят сильными и/или хорошо вооруженными, он может вообще не использовать эту тактику. Хоть он и хочет клинок, он готов ждать много лет, если это необходимо.

Как только клинок будет взят, он сменит каюту (Доминируя других гостей) и будет ждать окончания поездки. Он не умеет плавать и будет избегать воды любой ценой, даже до такой степени, что скорее отдаст лезвие, чем будет выброшен за борт. У него нет никакого желания впадать в оцепенение на дне Атлантики.



Однажды в Лондоне

Как только персонажи прибывают в Лондон, меч телепатически сообщает им, что они приблизились к своей добыче. Возможно, это верно с точки зрения расстояния, но многие сородичи все еще стремятся преградить их продвижение. На самом деле Тиамат находится недалеко от Эдинбурга в Шотландии. Однако сначала персонажи должны туда попасть. После всех трудностей, с которыми они столкнулись, добираясь до Британских островов, им, возможно, потребуется отдохнуть (помните, что любые аггравированные раны требуют времени для заживления) и поохотиться.

Охота в Лондоне опасна, если персонажи не знают, где они находятся. Большинству сородичей не нравится, когда другие расхаживают по их территории. Если персонажи не представятся князю города, у них также могут возникнуть проблемы, поскольку такая небрежность нарушает Традиции (не то чтобы большинство Диаблеристов воспринимали их слишком серьезно). Рассказчик должен чувствовать себя свободно, добавляя любые сложности, которые он пожелает.

Шпион-Архонт

Хафса, описанная в первой главе, также находится в Лондоне, разыскивая нарушения Традиций.

Большинство князей не приветствуют Архонтов в своих владениях, и в таком большом городе с могущественным князем требуется особенно деликатный подход. Архонты должны наблюдать за большими городами, поскольку они являются наиболее вероятными местами для преступлений, но наиболее опасно посылать Архонта в большой город.

Это, безусловно, относится и к Лондону. Князь Лондонский был таинственно убит во время немецкой бомбардировки во время Второй Мировой Войны, хотя его тело так и не было найдено. Леди Анна в настоящее время контролирует ситуацию, хоть и цепляется за власть изо всех сил. Она нервный князь. Неуверенная в том, что основа ее власти стабильна, она реакционна и склонна уничтожать тех, кому не может доверять.

В свете этого в Лондон отправляются только очень деликатные Архонты, а Хафса очень деликатна. Если персонажи останутся в городе на ночь или две, Хафса подойдет к ним и попытается выяснить, что они здесь делают. Если она увидит Меч Нула, она сделает мысленную заметку и подробно опишет его по телефону своему Юстициарию. Затем Мадам Гил проверит свои книги и обнаружит его происхождение. Отсюда Юстициарий может догадаться, что персонажи замышляют недоброе. Гил не будет уверена, что в этом замешано диаблери, но она проинструктирует Хафсу следить за персонажами.

Хафса в настоящее время маскируется под анарха. Она знает большинство убежищ анархов в городе и может показать персонажам безопасные места для охоты. Она попытается заставить персонажей рассказать ей, почему они здесь, и она может даже рассказать обо всех своих «преступлениях», например, о том, как она совершила диаблери, и о том, как весело нарушить Маскарад, просто чтобы увидеть выражение лица смертного. Все преступления, конечно, вымышлены. Хафса всего лишь пытается выяснить, насколько эти неонаты склонны к совершению преступлений против Традиций.

Если персонажи раскроют причину, по которой они находятся в Лондоне, или если она увидит Меч Нула, Хафса немедленно отправится к Леди Анне и сообщит ей о присутствии группы анархов. Она подчеркнет их неизвестную цель и тот факт, что они не представились ей, если это так. Излишне говорить, что Диаблеристы будут вызваны на ковер.

Князь

Если персонажи представятся Леди Анне, когда прибудут в Лондон (как того требует обычай), или если их вызовут к ней, когда их обнаружат в городе, им придется кое-что объяснить. Если Хафса раскрыла планы персонажей, Леди Анна приказывает Диаблеристам немедленно покинуть страну. Невыполнение этого требования вызывает у нее сильный гнев.

Если Леди Анна не уверена в мотивах этих анархов, она требует объяснения их присутствия. Если они вообще колеблются или в любой момент меняют свои истории, она требует, чтобы они покинули страну. Если ответ, который они дадут, возможен, но маловероятен, Леди Анна будет внимательно следить за ними. Если они каким-либо образом отклонятся от того, что, по их словам, они делали, она вразумит их, возможно, убив одного из них.

Леди Анна должна показать Сородичам Лондона, что она все контролирует. При необходимости она объявит Кровавую Охоту на этих анархов, но она очень опасается испытывать свою силу таким образом. Что, если она объявит Охоту, а ее никто не послушает? Тогда она наверняка умрет. Лучше позволить им идти своей дорогой. Только если Леди Анна узнает, что они намерены потревожить Тиамат (пугающая идея для большинства вампиров), она рискнет устроить Кровавую Охоту, чтобы уничтожить их. Бродящая через ее домен Тиамат, была бы гораздо большим риском, чем объявление Охоты.

Древние враги

К счастью, у вампиров есть союзник в этом недружелюбном городе. Готсдам, древний немецкий вампир, проживающий на данный момент в Лондоне. Его считают эксцентричным старым Вентру. Его редко замечают и еще реже воспринимают всерьез. Многие думают, что он сошел с ума за эти годы, или, что он всегда был сумасшедшим. Он ведет себя тихо, и никто точно не понимает, кто он и что с ним не так.

Готсдам вполне готов помочь персонажам, и разыскивает их, если они попадают в какие-либо неприятности. Он объясняет, что знал Тиамат со времен Калигулы, и говорит им, что с ней всегда было что-то не так. Он объясняет, что что-то отделило ее от других Сородичей. Она была очень жестокой: безжалостной убийцей, которая на самом деле наслаждалась болью и причиняла ее не по необходимости, а для удовольствия. И все же иногда она выглядела очень печальной и плакала кровавыми слезами. «Остерегайтесь ее,» - предупреждает он, - «у нее два лица. Не доверяйте скорбному лицу, потому что оно ничто по сравнению со злым».

Как только Готсдам даст свой совет, он выведет персонажей из города через секретный туннель. Как только они окажутся вдали от города, они могут отправиться на загородный железнодорожный вокзал и отправиться в Эдинбург. Оттуда они смогут прочесывать окрестности в поисках места упокоения Тиамат. Эдинбург контролируется Тореодором и открыт для анархов, поэтому у Диаблеристов больше не будет трудностей с Сородичами, как только они покинут Лондон.

Котерия

Котерия Антуана не сильна, и ее члены не особо умны. Однако им повезло примерно так же, как и вампирам. Ее члены выживали в течение нескольких лет, ведя партизанскую войну против Тремеров. Им повезло объединиться вместе в группу, которую они создали, потому что их навыки дополняли друг друга. Им также повезло, что они никогда не попадали в слишком большие цели. Хотя котерия всегда думала, что их действия ужасно ранят Тремеров, Тремеры едва ли заметили восстание на своей земле.

Антуан - Потерянный

Родившийся в конце 19 века, Антуан так и не научился быть хорошим мальчиком, и ему стало хуже, когда тетя взяла его к себе после смерти родителей. К тому времени, когда ему исполнилось 10 лет, она бросила его и отправила в чрезвычайно строгую школу-интернат. Он был не согласен с этим изменением.

Тетя Антуана приехала навестить его, когда Антуану исполнилось 16 лет (ее третий визит за шесть лет). Вместо милого маленького мальчика, которого она надеялась найти, она нашла неуклюжего, угрюмого подростка. В ужасе она отчитала декана, угрожая ему всеми допустимыми законом средствами. После того, как она ушла, декан, гуль Малкавиана, рассказал это своему мастеру. Затем Малкавиан Становил Антуана и дал неонату билет в один конец домой.



Первое безумие Антуана позаботилось о его тете, оставив ее горло разорванным, и каждая капля крови была выпита из ее тела. После этого Антуан бежал, сначала в Европу, а затем по всему миру.

У него было мало друзей, куда бы он ни пошел, но ему было легко присоединяться к бандам анархов. В конце-концов он нашел дорогу в Австрию, где, как он чувствовал, его таланты к восстанию были отчаянно необходимы. Теперь он ищет помощи у того, кто ее предложит, будь то старейшина или анарх, ибо потребности выживания поднялись выше потребностей философии.

Сир: Морель
Клан: Малкавиан
Натура: Бунтарь
Маска: Одиночка
Поколение: 9
Объятья: 1892
Видимый возраст: 16
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 2
Социальные: Харизма 1, Манипулирование 2, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 5, Знание улиц 3
Навыки: Снос 2, Стрельба 2, Ближний бой 4, Скрытность 3
Знания: Компьютер 2, Лингвистика 4
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 2, Затемнение 4
Дополнения: Связи 2
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 1, Храбрость 3
Человечность: 3
Сила воли: 6

Образ: Антуан полный, мягкий на вид человек. Он был толстым маленьким мальчиком, а спустя годы стал шумным и толстым молодым человеком. Он, как правило, неряшлив и неопрятен, мало заботится о своей внешности.

Советы по отыгрышу: Вы стали совсем пугливым маленьким зверьком. Ваши глаза нервно бегают по комнате, и вы переминаетесь с ноги на ногу. Вы редко смотрите другим в глаза, за исключением тех случаев, когда просите о помощи. В этом случае вы исключительно любезны и всегда будете смотреть прямо в лицо своим благодетелям.

Рэндел - Трусливый лидер

В течение многих лет Рэндел шел легким путем, дорогой, проторенной тысячами ног. Когда ему исполнилось 40 лет, он оглядел свою безопасную, комфортную жизнь и остался доволен. Затем пришел Шабаш и принял Рэндела в качестве пехотинца в еще

одной бессмысленной войне секты. Рэндел должен был быть уничтожен в мгновение ока, но в некоторых тихих сундуках таятся великие сердца, ожидающие возможности проявить себя. У Рэндела было такое сердце.



Хотя Рэндел восстал из могилы чудовищем, он не остался на этом пути. Действия его стаи вызывали у него отвращение, и когда появилась возможность предать ее, он это сделал. Анархи вырезали его товарищей по стае и сделали его одним из них. Когда главари банды были уничтожены, он оказался в вакууме. Теперь у него есть своя банда - и все заботы, которые она приносит.

Рэндел - замечательный планировщик и может составить решение практически любой проблемы - если у него будет достаточно времени. Однако Рэндел не очень хорош в том, чтобы быть вампиром. Он все еще может есть кошачий корм (и ему это очень нравится), но у него проблемы с добычей человеческой крови. Те, от кого он пытался питаться, избивали его, и он научился распознавать и питаться самыми слабыми и беспомощными сосудами. У него нет склонности к насилию, и хотя его силы позволили бы ему победить любого смертного, он не любит их использовать. Рэндел также работал над тем, чтобы бросить свой Путь Просветления и восстановить свою Человечность. Удивительно, но он начал в этом преуспевать.

Сир: Салондра
Клан: Вентру антитрибу
Натура: Архитектор
Маска: Судья
Поколение: 10
Объятия: 1935
Видимый возраст: около 40 лет
Физические: Сила 2, Ловкость 1, Выносливость 3
Социальные: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Драка 1, Уклонение 2, Лидерство 3, Маскарад 3, Хитрость 1
Навыки: Вождение 2, Этикет 2, Стрельба 2, Ближний бой 2, Ремонт 2, Безопасность 1, Скрытность 1
Знания: Бюрократия 4, Знание Камарильи 2, Компьютер 3, Финансы 2, Расследование 3, Законы 2, Военное дело 3, Политика 2
Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 2, Стойкость 3, Власть над Тенью 2, Могущество 1, Присутствие 1
Дополнения: Союзники 3, Ресурсы 2, Статус 1
Добродетели: Сознательность 5, Самоконтроль 4, Храбрость 2
Человечность: 1
Сила воли: 5

Образ: Рэндел - пухлый мужчина средних лет с редеющими волосами. Его одежда проста и лишена воображения. Он похож на сотни других обычных людей, всю жизнь являющихся частью среднего звена управления.

Советы по отыгрышу: Рэндел, по крайней мере, немного сумасшедший и крайне противоречивый. Возмущенный Шабашем, он бежал от своей вампирской природы. Он все еще держится за воспоминания о своей прежней жизни. Он решает свои новые проблемы с таким же спокойствием, с каким решал бы проблемы на своей старой работе. Он также очень плохой вампир, когда дело доходит до чего-либо «вампирского».

Басир - Уличный убийца

Многие банды орудуют на улицах Анкары, Турция. Басир, сирота, присоединившийся к молодым и научившийся насилию в раннем возрасте. Он зарабатывал свои деньги, воруя и выполняя случайную работу для людей. Он даже стал силовиком для криминального авторитета. Басир привлек внимание клана Ассамитов, когда остановил гуля Джованни и уничтожил зомби, посланного убить его босса.

Принятие нового члена клана с улицы имеет определенные преимущества, но из них редко выходят настоящие убийцы Ассамиты. Тем не менее, уличные бандиты приносят свою пользу. Басир добровольно

присоединился к Ассамитам, имея мало лучших перспектив в своей жизни.

В любом случае, мало кто из его соседей думал, что он доживёт до 20 лет, так что Басир считает, что он не сильно рисковал. Он упивается своим новым статусом и наслаждается, питаясь из смертных. Ему также нравится убивать, и, как Ассамиту, оправданиям нет конца.



Несмотря на свой энтузиазм, Басиру не хватает таланта и дисциплины, чтобы стать «настоящим» Ассамитом убийцей. Он выполняет мелкие поручения и уже несколько лет работает с анархами Рэндела. Он надеется, что обладание Мечом Нула принесет ему некоторое уважение со стороны его клана.

Сир: Алу
Клан: Ассамит
Натура: Бунтарь
Маска: Браво
Поколение: 13
Объятья: 1981
Видимый возраст: 18
Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные: Харизма 3, Манипуляция 1, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Актерство 2, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 2, Запугивание 2, Знание улиц 4
Навыки: Вождение 1, Стрельба 3, Ближний бой 4, Ремонт 2, Безопасность 2, Скрытность 2, Выживание 1
Знания: Исследования 1, Лингвистика 2, Медицина 1
Дисциплины: Стремительность 1, Затемнение 1, Превращение 1, Смертоносность 2
Дополнения: Связи 1, Ментор 1, Ресурсы 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Храбрость 4
Человечность: 5
Сила воли: 5

Образ: Басир темноволосый и смуглый. Он одевается в черную кожу, когда это возможно, и делает все, чтобы подражать образу байкера в американских СМИ.

Советы по отыгрышу: Когда вы говорите или действуете, будьте громким, дерзким и высокомерным. Бросайте вызов другим и применяйте физическое насилие, чтобы избежать ситуаций, в которых вы можете оказаться в проигрыше. Самооценка низкая, так что компенсируйте это большим количеством шума и громких разговоров.

Рэнсам - Старый

Период после того, как Франсуа Вийон восстановил контроль над Парижем, был захватывающим для Тореадоров. Французские армии пересекли континент, захватили произведения искусства со всего мира и отправили их в музеи Франции. Тореадоры последовали за ними по пятам, стараясь взять лучшее, прежде чем стадо увидит остальное.

Рэнсам, все еще немногим старше неоната, прибыл с французскими войсками в Австрию, обосновавшись в маленьком замке на конфискованной земле. Он стремился быть в центре внимания и украсил свой замок некоторыми из величайших шедевров Австрии. Его нарциссизм неуклонно рос; хотя он утверждал, что является покровителем искусств, больше всего на свете он любил свою собственную жизнь и свой собственный мир, созданный им самим. Он любил своих друзей, потому что они были близки ему. Он любил свой замок, потому что это был его собственный замок. Он любил себя так сильно, что все, что ему принадлежало, становилось продолжением его самого.

Когда Австрия вернула себе утраченную территорию, клан Тремер решил укрепить свой контроль над землей. В качестве примера был выбран Рэнсам. Рэнсам едва пережил выселение, и то только с помощью более могущественного Тореадора.

Рэнсам был раздавлен. Нападавшие быстро, легко и безболезненно победили его. Он был унижен, и из его нарциссизма возникла страстная ненависть. Теперь он работает с бандой анархов и использует свое влияние, чтобы нанести ответный удар по Тремерам. Он сделает все, чтобы отомстить тем, кто разрушил его любовь к

себе.

Сир: Джульетта Дулай
Клан: Тореадор
Натура: Судья
Маска: Фанатик
Поколение: 8
Объятья: 1769
Видимый возраст: около 30
Физические: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 3
Социальные: Харизма 4, Манипулирование 5, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 2
Таланты: Актерство 4, Бдительность 2, Экспрессия 3, Уклонение 4, Запугивание 2, Лидерство 2, Хитрость 4
Навыки: Танец 3, Этикет 4, Стрельба 4, Ближний бой 5, Музыка 3, Скрытность 1
Знания: Искусствоведение 5, Финансы 3, Законы 1, Лингвистика 5, Политика 3
Дополнения: Ресурсы 4, Слуги 1
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 4, Доминирование 3, Могущество 2, Присутствие 4
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 3
Человечность: 6
Сила воли: 7



Образ: у Рэнсама мощная челюсть и светлые волосы, и он очень красив. У него улыбка Брюса Уиллиса, и он может быть весьма очаровательным, когда постарается. Он всегда идет в ногу с последними тенденциями моды, хотя часто находит непонятное и причудливое «в» моде просто для того, чтобы отличаться. Обычно он прячет где-нибудь при себе холодное оружие или кол.

Советы по отыгрышу: Много улыбайтесь. Делайте все возможное, чтобы очаровать любого, кто окажется рядом с вами. Не принимайте «нет» за ответ. Ты ненавидишь всех Тремеров. Не связывайтесь ни с одним из них - ни одному из них нельзя доверять. Они убийцы и разрушители. Мало что имеет значения, кроме уничтожения Тремеров.

Калила - Поджигатель

Калила жила в Германии со своими родителями-иммигрантами. Часто одинокая, без товарищей по играм, которые могли бы говорить на ее языке, Калила находила своих единственных друзей в кострах, которые она разжигала. Особенно ей нравилось, сколько внимания она получала, когда закуривала. По мере того как она становилась старше, ее пиромания не ослабевала.

Наконец, один из ее костров вышел из-под контроля. Поскольку она была слишком взрослой для детского наказания, власти отправили ее в женскую тюрьму для отбывания 10-летнего срока. Калила, отчаянно нуждавшаяся в психологическом внимании, страдала и томилась в тюрьме. Она стала бунтаркой и была переведена в учреждение строгого режима, где, в конце концов, встретила своего сира.

Она до сих пор не знает, кем он был. Он проскользнул в ее камеру и забрал ее, пока она спала. Все, что она помнит, - это пробуждение в великом экстазе, затем ощущение боли, а затем ощущение, как в нее вливается сила. В ту ночь ей удалось сбежать.

После нескольких почти смертельных стычек с сильными мира сего она связалась с бандой Рэндела. Она может понять ее участников и их мотивы. Она также предполагает, что враги ее неизвестного сира тоже охотятся за ней. Она надеется, что Меч Нула даст ей достаточно силы, чтобы нанести ответный удар своим врагам, как реальным, так и воображаемым.

Сир: ?
Клан: Малкавиан
Натура: Ребенок
Маска: Мастер выживания
Поколение: 11
Объятья: 1987
Видимый возраст: Поздний подростковый
Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные: Харизма 4, Манипулирование 2, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2,

Сообразительность 2

Таланты: Актерство 1, Бдительность 3, Драка 2, Знание улиц 1, Хитрость 2

Навыки: Поджог 4, Вождение 2, Стрельба 2, Безопасность 2

Знания: Лингвистика 1

Дисциплины: Прорицание 1, Затемнение 4

Дополнение: Нет

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Человечность: 5

Сила воли: 4

Образ: У Калилы прекрасные арабские черты лица, с сильным носом и короткими черными волосами. У нее весьма распутный вид, как будто она может сделать что угодно без провокации. Она всегда одевается в свободную одежду, которая не сидит по фигуре, но облегчает свободу движений.



Советы по отыгрышу: Улыбайтесь по-детски. Поджигайте вещи. Делайте все, чтобы привлечь к себе внимание. Вам особенно нравится внимание авторитетных лиц (которые представляют ваших родителей). Подлизывайся к лидерам группы. Вполне возможно, что ваши мятежные действия по отношению к Тремерам - не более чем попытка привлечь к себе внимание.

Тремер

Фрэнк Вайсшадель - Потенциальный Колдун

Отец Фрэнка был чародеем. Немногие могут сделать такое заявление, но в данном случае это было правдой. Его отец был могущественным магом, хотя он и не подозревал, что Фрэнк знал об этом. В течение многих лет Фрэнк мечтал стать чародеем, как его отец. Он знал, что повсюду были подпольные колдуны. Он знал, что в мире есть много чудес, неизвестных обычным смертным.

Всегда желая подражать своему отцу, Фрэнк тайно учился, уверенный, что отец возьмет его в ученики, как только он станет достаточно взрослым. Однако время тянулось, а отец Фрэнка так и не подошел к нему. Наконец, когда Фрэнку было 17 лет, он потребовал, чтобы отец научил его магии. Его отец отказался.

Отец Вайсшаделя попал в большую беду. Он связался с силами, которые лучше не трогать, и приобрел могущественных врагов среди своих товарищей. Он не хотел повторять свои собственные ошибки. Он знал искушения власти и то зло, которое она может принести даже самому невинному сердцу. Он попытался объяснить все это Фрэнку.

Фрэнк не понимал; он чувствовал, что магия была его неотъемлемым правом. Никто не мог этого у него отнять. Он был уверен, что обладает такой же силой, как и его отец, и что он может овладеть могущественными заклинаниями. Тогда он поднимется среди тайного общества, которое правит миром с помощью невидимых марионеточных нитей.

Фрэнк ошибался. У него не было силы, хотя ему было бы нелегко научиться этому.

Он в ярости покинул дом и путешествовал по миру. К тому времени, когда ему исполнилось 23 года, он узнал столько, сколько мог знать смертный о магах, вампирах, призраках, оборотнях и других мифических существах. Когда он вернулся домой, только чтобы горько поспорить со своим отцом, он пошел к вампирам клана Тремер, требуя, чтобы они сделали его чародеем. Вместо этого они согласились сделать его вампиром. Они знали, что у него не было должного стремления стать настоящим магом, но он был молод, силен и достаточно глуп, чтобы быть верным им.

Они сделали его Сородичем и использовали для грязной работы по всей Европе. Отчаяние охватило мир Фрэнка. Когда он показал своему отцу, каким славным созданием он стал, его отец не выказал понимания. Он попытался уничтожить собственного сына, но не смог заставить себя сделать это. Тем не менее, его усилия привели Фрэнка в неконтролируемое безумие, и вампир убил собственного отца.

Теперь Фрэнк понял, что Тремеры не намерены использовать его никак иначе, кроме как мальчика на побегушках. Он ищет Меч Нула, чтобы стать могущественным чародеем и заявить о своем праве по рождению среди магов этого мира.



Сир: О'Мира
Клан: Тремер
Натура: Браво
Маска: Брюзга
Поколение: 10
Объятья: 1970
Видимый возраст: около 20
Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: Харизма 3, Манипулирование 2, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Актерство 1, Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 2, Лидерство 1, Знание улиц 2, Хитрость 3
Навыки: Вождение 2, Стрельба 3, Ближний бой 3, Безопасность 2, Скрытность 3
Знания: Расследование 2, Оккультизм 4, Политика 1
Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 2, Могущество 2, Тауматургия 2 (Привлечение огней 1)
Дополнения: Связи 4, Ресурсы 3, Слуги 3, Статус 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Храбрость 4
Человечность: 6
Сила Воли: 6

Образ: Высокий худощавый юноша с густыми черными волосами и карими глазами, Фрэнк совершенно не заботится о своей внешности. Когда он не находится в присутствии важного Тремера, он часто носит одежду с дырами и пятнами на ней. В присутствии же важного Тремера он надевает безвкусный, устаревший костюм.

Советы по отыгрышу: Ваши амбиции так долго отрицались, что вы одержимы магической силой. Вы не уважаете тех, кто обладает такой силой; скорее, вы ненавидите их. Никакая цена не будет слишком мала для этой силы, и вы убьете, чтобы получить ее, если потребуется.

Усталый Воин

Готсдам

Готсдам - загадочная фигура, и она должна оставаться такой на протяжении всей истории. Его собственная история полна трагедии и ужаса, начиная с тех дней, когда римские легионы взяли его в заложники. Он стал рабом Тиамат, которая брала его кровь множеством жестоких способов и Становила его, когда ей нужна была пешка, чтобы использовать против своих врагов.

Когда ей больше не нужен был Готсдам, она бросила его. Мало зная о том, что значит быть Сородичем, что он может делать и чего не может, он бежал из Рима и следующие несколько сотен лет скрывался вдоль Рейна, прячась в пещере и питаясь от животных и случайных дикарей.

Он боялся люпинов, которые правили лесом, и научился, как бороться с ними, так и, что более важно, как прятаться от них. Когда цивилизация, в конце концов, вторглась в дикую местность, Готсдам был вынужден жить жизнью истинного Вентру и присоединился к миру Сородичей. Теперь он ищет Голконду и находится в Лондоне в своих собственных поисках.

Он старался избегать игр Джихада, ибо видел, какой ущерб это нанесло Риму. Он использовал предлог безумия - тактику, которую он иногда использовал, чтобы отговорить Люпинов, когда дела выходили из-под контроля. Теперь Вентру оставили его в покое.

Теперь Готсдам, к своему удовольствию, узнал, что есть группа анархов, которые осмелились бы охотиться на его сира Тиамат. Он не пойдет с персонажами, потому что боится, что акт Диаблери разрушит его шансы на Голконду. Однако он вполне готов помочь им на их пути. Конечно, если персонажи попытаются совершить над ним злодеяние, Готсдам также вполне готов вытереть ими пол.



Сир: Тиамат
Клан: Вентру
Натура: Бунтарь
Маска: Шут
Поколение: 5
Объятья: 87 лет н. э.
Видимый возраст: около 20
Физические: Сила 7, Ловкость 7, Выносливость 8
Социальные: Харизма 6, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 7, Интеллект 5, Сообразительность 7

Таланты: Актерство 5, Бдительность 7, Атлетика 5, Драка 6, Уклонение 8, Запугивание 3, Лидерство 3, Знание улиц 2, Хитрость 5
Навыки: Знание животных 5, Этикет 2, Стрельба 1, Ближний бой 7, Скрытность 8, Выживание 6
Знания: Лингвистика 7, Оккультизм 6, Политика 4
Дисциплины: Анимализм 5, Прорицание 5, Стремительность 4, Доминирование 6, Стойкость 8, Затемнение 4, Могущество 4, Присутствие 6, Превращение 3, Тауматургия 4 (Управление погодой 4, Движение разума 3)
Дополнения: Союзники 3, Статус 3
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 5
Человечность: 9
Сила воли: 8

Примечания: Шестой уровень Доминирования Готсдама позволяет ему убедить свою жертву в том, что у нее есть любое расстройство по выбору Готсдама. Его шестой уровень Присутствия заставляет всех, кто находится поблизости, оставить Готсдама в покое.

Образ: Готсдам - высокий светловолосый варвар, с бородой и нестриженными волосами. Он выглядит как чрезвычайно бледный викинг. Он могущественный и мрачный. Он немного отстал от времени, и любит цилиндры и трости, что странно контрастирует с его длинными волосами и густой бородой.

Советы по отыгрышу: Вы так долго играли в безумие, что действительно начинаете немного сходить с ума. Поговорите с воображаемыми друзьями (возможно, даже убедите персонажей в том, что эти друзья существуют), войте без причины и вообще ведите себя как псих. По большей части ты пытаешься казаться глупее, чем ты есть на самом деле. Прикидывайся дурачком, но манипулируй другими в нужном тебе направлении.





Глава Четвертая: Курган

Ни забвенья, ни могилы
Не найдет твой дух унылый;
Заклинанье! - очарован
И беззвучной цепью скован,

— Лорд Байрон, Манфред

В Темные века Британии, после того как римляне покинули остров, племена воевали между собой, пока британцам не показалось, что мир расколется. Некоторые племена хоронили своих королей в огромных курганах, которые были размером с холмы. Иногда короля хоронили с его золотом и драгоценностями, но всегда с его оружием. Это было время слабой веры, ибо кто мог верить в бога, создавшего такой безумный мир?

Именно в эту страну холода и тумана бежала Тиамат. Она надеялась, что сюда, в эту изолированную страну, другие Сородичи никогда не последуют. Она никогда не мечтала об империи, которая поднимется и рухнет прямо над ее головой столетия спустя. Сейчас она спит в темноте земли, не обращая внимания на Диаблеристов, которые пытаются ее потревожить.

Нахождение Кургана

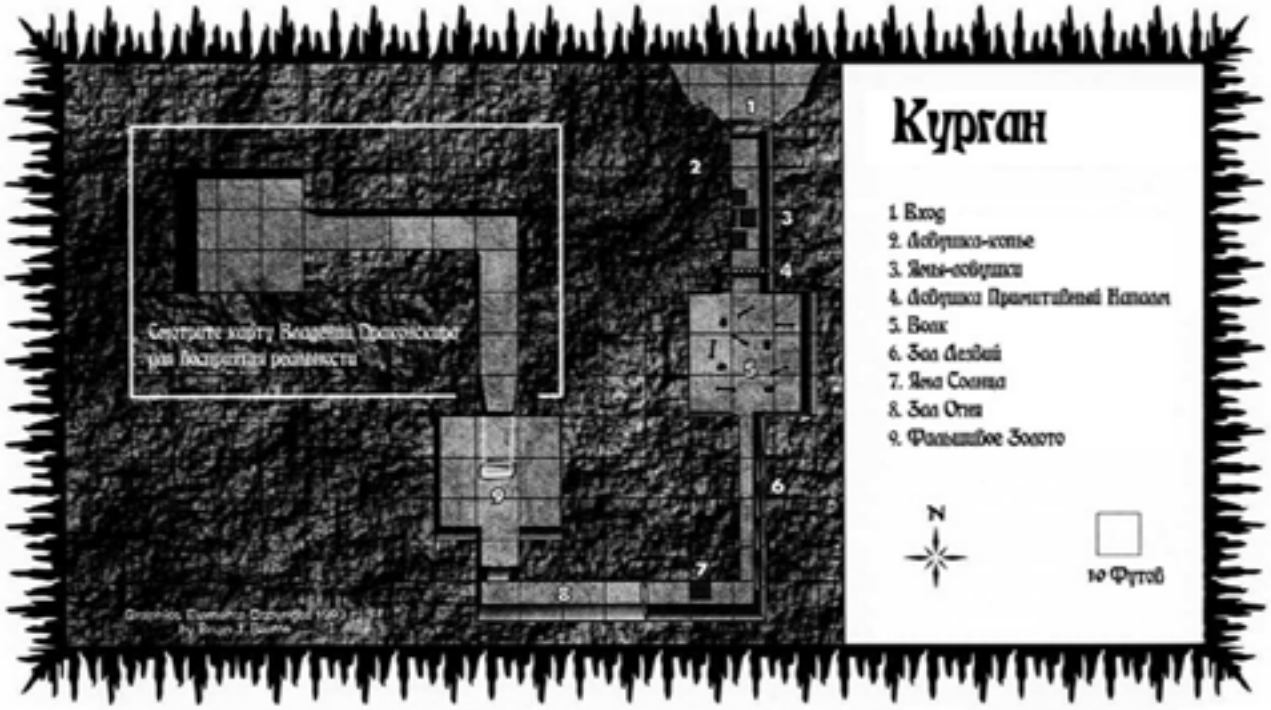
К счастью, у персонажей есть карта Антуана и меч Тиамат, чтобы указать им путь, потому что курган хорошо скрыт среди других холмов. Он так зарос и покрыт деревьями, что выглядит как естественный холм. Вход находится на северной стороне холма. Столетия эрозии привели к тому, что земля сползла с холма, покрыв дверь двумя футами земли. Кустарники и кустарнички процветают в этом плодородном месте, и дверь теперь неотличима от остальной части природного ландшафта.

Вампир, который носил Меч Нула, сможет узнать из своих снов ту часть холма, где находится курган. Если ни один вампир не носит меч лично, лезвие войдет в контакт с вампиром с наименьшей силой воли.

Если Диаблеристы привезли с собой надлежащие инструменты для копания, вход в курган можно будет раскопать за несколько часов. Если у них нет необходимых инструментов, Диаблеристы должны потратить не менее 20 часов на одного для раскопки двери (таким образом, пять Диаблеристов могли бы выполнить эту работу за четыре часа). Помните, что Диаблеристы потратили время на путешествие к кургану, и когда взойдет солнце, они либо уснут, либо сгорят, в зависимости от их местоположения.

Природа Кургана

Деревянные опоры поддерживают этот земляной курган. Первая часть кургана содержит различные ловушки и уловки, установленные британцами по указанию и замыслу Тиамат. Все механические ловушки поддерживаются могущественной магией Тиамат, из-за чего они стареют очень медленно. В то время как даже очень простые ловушки удерживали



бы смертных вне могилы, Тиамат гораздо больше беспокоилась о Каинитах, которые будут искать могущества ее крови. В результате, она сделала многие из своих ловушек магическими по своей природе, чтобы разубедить более решительных. В те дни, до возвышения Тремер, вампир, владеющий магией, был исключительно могущественным существом.

На содержимое кургана также повлияли столетия воздействия сознания Драконскира. Обычно желания и фантазии этого демона волшебным образом навязывались миру так, как он хотел. Демоны часто творят магию подсознательно, и только привязанность Драконскира к телу Тиамат удерживала его от того, чтобы делать то, что ему заблагорассудится. Однако долгое существование демона в кургане позволило части его психики вырваться в реальность, изменив саму физику, которая связывает мир воедино.

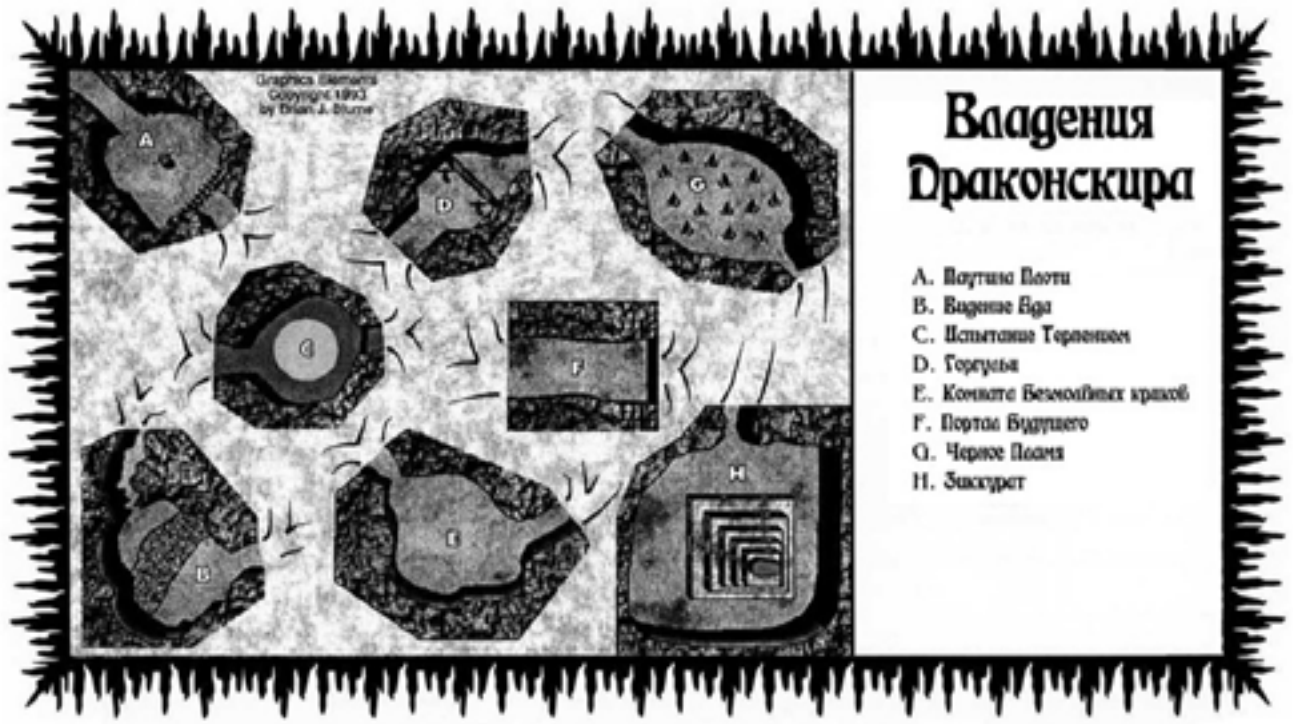
Комнаты и коридоры, созданные разумом Драконскира, не совсем реальны. Фактически, вся вторая секция кургана, которая является его созданием, содержится в длинном коридоре, соединяющем ложную гробницу Тиамат с настоящей гробницей (разделы 9 и Н соответственно). Когда Тиамат построила курган, это был простой туннель. Однако под странным влиянием спящего разума Драконскира туннель превратился в кошмарную реальность, которая лишь частично является физической. По большей части, те, кто войдет в коридор, будут путешествовать через ужасный, чудовищный разум демона.

Он не следует обычным физическим законам. Карта этой области включена, но важно понимать, что между различными камерами и коридорами нет установленных пространственных отношений. Когда персонажи покидают определенную комнату, нет никакой гарантии, что они смогут вернуться в эту комнату. Оборачиваться не имеет смысла. Они путешествуют через разум демона, а у такого разума нет определенного направления. Таким образом, движение вперед так же хорошо, как и назад, и они могут столкнуться с любой камерой в любом отношении к любой другой камере.

Вместо того, чтобы следовать нашей карте, рассказчику было бы неплохо нарисовать свои собственные карты и, когда вампиры приходят в комнату, решать, что находится в этой комнате. Таким образом, вампиры не должны пропустить ни одного столкновения. Они могут получить все «удовольствие» от каждого столкновения и не беспокоиться о том, что что-то упустят, если пойдут в неправильном направлении.

Столкновения

Столкновения, представленные цифрами, очерчивают те области, которые были созданы Тиамат и британским племенем, которое она использовала для физического труда. Области, представленные буквами, указывают на те участки, которые были затронуты разумом Драконскира. Физически все события, описанные буквами, происходят в последнем коридоре между ложной и настоящей гробницей.



1. Вход

Погребенные под двумя футами земли, эти двойные двери высотой пять футов (каждая шириной четыре фута) блокируют вход в курган. Они сделаны из дерева и запечатаны свинцовыми креплениями; их необходимо отодрать (требуется проверка силы по 7 или 5 с помощью хорошего лома) или расплавить. Сами двери весят почти 500 фунтов каждая, и на них нацарапан латинский текст. Текст гласит (если кто-нибудь найдет время, чтобы попытаться расшифровать тусклую и изношенную резьбу): «Пусть спящие спят, если бодрствующие не хотят умереть.»

На дверях также вырезаны сотни рун и иероглифов. Успешный бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 7) указывает на то, что все или большинство рун являются защитными оберегами от зла, духов, проклятий и т.д. Вампир, который набирает три успеха в этом броске, понимает, что символы не имеют реальной силы.

На внутренней стороне двери большая руна в форме солнца с полумесяцем внутри. Этот символ действительно обладает некоторой властью над злом, как выяснит бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 8). Тот факт, что она направлена внутрь, означает, что зло, как ожидается, приблизится к двери изнутри. Однако он не предназначен для воздействия на вампиров, и он недостаточно силен, чтобы удержать демона в кургане, если он сбежит из Тиамат.

2. Ловушка-копье

Она была разработана Тиамат, чтобы убивать людей и ослаблять вампиров, прежде чем они проникнут глубоко в курган. Изначально она была спроектирована для стрельбы тремя наборами копий с железными наконечниками со стен, когда натягивалась растяжка. Трос трудно заметить в темноте [Сообразительность + Бдительность (сложность 8)]. Попросите каждого игрока сделать бросок, когда его персонаж приблизится к тросу.

Копья соединены одним стержнем, чтобы придать оружию (семь копий в каждой группе) устойчивость. Два набора копий стреляют с левой стены, а между ними один набор копий стреляет с правой стены. Каждый набор находится примерно в пяти футах от следующего.

Все наборы копий управляются противовесами, установленными глубоко в стенах, а копья на левой стене сильно потеряли скорость, потому что их шкивы заржавели. Таким образом, эти два набора копий не будут работать достаточно быстро, чтобы нанести какой-либо реальный ущерб; однако они могут заманить вампиров в ловушку между ними. Персонаж, который споткнулся о них, должен сделать бросок «Ловкость + Атлетика» (сложность 8) или оказаться в ловушке, когда копья вонзятся в земляные стены.

Третий набор копий (тот, что на правой стене) все еще работает, но его спусковой механизм немного заржавел, и для его активации потребуется еще три круга. Персонажи должны быть озабочены освобождением своих товарищей, оказавшихся в ловушке между копьями. Каждый раз, когда персонажи проходят правую ловушку с копьями, она

может сработать (по усмотрению рассказчика), и она обязательно сработает, если кто-то снова коснется растяжки (которая пересекает проход прямо под неподрессоренной ловушкой с копьями).

Копья поразят персонажа(-ей), который их запустил, если только этот персонаж не сможет добиться трех успехов в броске Сообразительность + Бдительность (сложность 8), а затем еще трех в броске Ловкость + Уклонение (сложность 9). Копья наносят семь кубиков урона любому пораженному. Рассказчик должен бросить по одному кубику за каждого персонажа, пораженного копьями; при выпадении единицы этот персонаж был пронзен в сердце деревянным древком.

3. Ямы-ловушки

Каждое из чисел указывает область, где пол, вращаясь на центральной оси, сбрасывает любого, кто ступит на любой конец, в 30-футовую яму. Кроме того, пол будет вращаться вокруг, чтобы запечатать яму, что затруднит спасение персонажа внутри и сделает невозможным его освобождение. Ловушки невозможно обнаружить, и персонажи обнаружат их, только прощупав пол перед ними или упав в них.

Дно ям покрыто двухфутовыми деревянными шипами. Падение нанесет четыре уровня урона, которые могут быть поглощены (сложность 8), а шипы нанесут дополнительные четыре кубика урона. Кроме того, при выпадении 1 или 2 один из деревянных шипов пронзил вампиру сердце, обездвиживая его.

Как только персонажи обнаружат все ямы, они могут маневрировать вокруг них, делая успешный бросок Ловкость + Атлетика (сложность 8). Неудача означает, что персонаж не может пройти через ямы, в то время как провал означает, что он попадает в одну из них.

4. Примитивный Напалм

Несколько деревянных столбов перекрывают здесь проход. Каждый толщиной в дюйм, и они образуют прутья не более чем в четырех дюймах друг от друга. Снятие прутьев приводит в действие люк в потолке, из которого на всех, кто стоит под ним, выльется смола. Первоначально в ловушку были включены кремень и сталь, чтобы поджечь смолу и заставить человека под ней загореться, подобно римской свече.

Многим ловушкам Тиамат, годы нанесли свой урон (несмотря на заклинания Тиамат, защищающие их), и кремень и сталь больше не работают. Таким образом, персонаж(и) будет покрыт только липкой, вонючей смолой. Однако, если вампир, подвергшийся такому нападению, просто случайно несет источник огня или позже поражен пламенем, он воспламенится, теряя три уровня здоровья за ход. Они могут быть поглощены только Стойкостью (сложность 5). Смолу



можно соскрести, но это займет не менее 10 кругов, и вампир, погруженный в горящую смолу, скорее всего, впадет в безумие.

Вампиры, видящие, как их товарищи горят, должны пройти проверку Храбрости (сложность 5), чтобы избежать Ротшрека. Только исключительный бросок Храбрости (четыре или более успехов) позволит вампиру попытаться соскрести горящую смолу с друга. Рассказчик должен установить целевое число, основанное на дружбе персонажей (или отсутствии таковой) друг с другом. Хорошим друзьям будет гораздо легче помогать друг другу.

Возможно, что несколько вампиров осматривают решетку, когда ловушка срабатывает. Если кто-то из них держит источник пламени, вся группа должна загореться.

Сама смола покроет всю ширину коридора в пяти футах от двери. Даже если персонажи каким-то образом избежат того, чтобы быть пропитанными грязью, им все равно придется пройти через нее, чтобы попасть в следующую комнату.

5. Волк

Эта камера заполнена костями всех видов. Повсюду валяются кости лошадей, собак, грызунов и людей. В центре комнаты кости в основном принадлежат мелким грызунам и имеют глубину всего несколько дюймов, но в углах груды достигают четырех футов или более в высоту.

Среди костей прячется и поджидает в засаде большой скелет Люпина, оживленный Тиамат перед ее долгим отдыхом. Он появится только после того, как персонажи войдут в комнату. Оказавшись внутри, существо возникнет и нападет на персонажей. Он не может пройти дальше входа в курган, хотя и может свободно перемещаться в пределах кургана. Он знает, как избежать ловушек-ям в первом коридоре.

Скелет не обладает разумом как таковым. Это не более чем машина, большой отточенный робот, и он может делать только то, на что был волшебным образом запрограммирован. Он находится в форме человека-волка и не может менять облик. Кроме того, его атаки ограничены в своем творчестве, и, учитывая одну и ту же тактическую ситуацию, он будет делать одно и тоже снова и снова, независимо от последствий.

После четырех кругов рукопашного боя со скелетом (если кто-то сможет продержаться так долго) персонажи могут сделать броски Сообразительность + Драка (сложность 9, но сложность уменьшается на единицу за каждый дополнительный круг, бой продолжается), чтобы увидеть, замечают ли они закономерность в движениях и атаках существа. Персонаж, который делает этот бросок, получает дополнительный кубик в своем запасе кубов за каждый успех, достигнутый в броске. После очень продолжительного боя (не менее 10 кругов) рассказчик может решить, что особенно быстрые или опытные вампиры запомнили схему атаки скелета, что позволяет им избегать всех атак.

Атрибуты: Сила 7, Ловкость 7, Выносливость 7

Атаки: Когти - шесть кубов на атаку (семь кубов аггравированного урона), Зубы - шесть кубов на атаку (девять кубов усиленного урона).

Уровни здоровья: ок/ок/-1/-1/-2/-2/-5/Обездвижен

Скелет начинает каждый ход с эквивалентом трех успехов инициативы и может совершать одну атаку когтями и одну атаку укусом за каждый ход. Он использует свою Выносливость, чтобы поглощать урон, аггравированный или нет, но не может регенерировать. У всех метательных снарядов сложность попадания увеличивается на единицу, а пули наносят только один куб урона (они только дробят кости), хотя дробовики наносят два кубика урона. Серебряные пули и оружие ближнего боя наносят обычный урон скелету.

Если скелет каким-то образом поджечь, его кости треснут и станут хрупкими. Это уменьшит его физические характеристики до 3. Однако для того, чтобы огонь произвел этот эффект, потребуется не менее 10 минут. Кроме того, скелет продолжает атаковать, даже если его поджечь, только теперь он будет поджигать вампиров, если попадет по ним. Обычный факел, которым размахивают перед его лицом, не дает никакого эффекта.

6. Зал лезвий

Этот длинный коридор очень узкий, всего около трех футов в ширину. Вся длина коридора покрыта длинными тонкими лезвиями на потолке и обеих стенах. Каждое лезвие вытягивается на фут в коридор. Лезвия волшебным образом зачарованы Тиамат, чтобы оставаться чрезвычайно острыми и свободными от ржавчины, несмотря на годы запущенности. Их также чрезвычайно сложно сломать (Проверка силы по 6, чтобы продвинуться по коридору), и даже тогда сломанные лезвия все равно будут острыми и зазубренными.

Персонаж, желающий пересечь коридор, ломая лезвия перед собой, должен двигаться очень медленно, чтобы сломать все лезвия на своем пути. Поскольку существует множество лезвий (каждое длиной от 10 до 20 футов и проходящее горизонтально по коридору), и поскольку каждое лезвие сразу следует за предыдущим, это может быть очень медленно, занимая не менее четырех часов.

За каждые 10 футов коридора, по которому проходит персонаж, он получит три кубика урона. Этому можно сопротивляться обычным способом. Если вампир попытается пробежать через бритвы, он получит



пять кубиков урона за 10-футовое расстояние. Если персонаж сломал бритвы, он может совершать бросок Ловкость + Уклонение (сложность 7) каждые 10 футов, чтобы избежать получения какого-либо урона.

Бросок храбрости (сложность 7) требуется просто для того, чтобы войти в коридор. Рассказчик, возможно, пожелает потребовать от вас смелости, чтобы каждый раз преодолевать 10 футов. Если персонаж проваливает бросок, он просто останавливается от боли и отказывается двигаться.

Порезы бритвами толщиной с бумагу - очень болезненный опыт, и они легко могут привести вампира в бешенство. Каждый раз, когда персонаж страдает от двух уровней здоровья, он должен сделать бросок Самоконтроля (сложность 5), чтобы избежать безумия. Если вампир взбесится среди бритв, он получит пять кубиков урона за ход, пока не выйдет из зала. Большинство взбешенных вампиров попытаются отступить, потому что это последнее место, где они были в безопасности. Если выход хорошо виден, бешеный вампир может двинуться вперед. Конечно, могут быть и другие вампиры, следующие за персонажем, когда он впадает в бешенство, и это может привести к печальным последствиям.

Делать что-либо необычное (например, остановить бешеного вампира или сразиться со скелетообразным Люпином) в Зале Лезвий может быть чрезвычайно болезненным. Рассказчик может захотеть присудить дополнительный урон за особые действия, хотя мало что может нанести больше пяти кубиков урона, и большинство дополнительных действий, вероятно, должны нанести один или два кубика урона.

Самый простой способ пройти через бритвы без высокого уровня Превращения - это идти боком, но для этого персонаж должен сделать бросок Ловкость + Атлетика (сложность 8) или получить обычный урон. Персонаж также мог бы завернуться в толстую кожаную шкуру или подобную броню. Если шкура достаточно толстая, персонаж может вообще не получить никакого урона. Именно так строители кургана проходили через эту местность. Обратите внимание, что страха быть порезанным ужасными лезвиями может быть достаточно, чтобы вызвать бросок безумия, даже если вампир так защищен (по усмотрению Рассказчика).

7. Яма Солнца

Эта хитроумная маленькая ловушка предназначена исключительно для убийства вампиров. Как и другие ямы, эта закрыта вращающимся люком, который вращается на одной оси на полпути через яму. Те, кто падает, не могут видеть коридор. Эта яма глубиной 30 футов, как и другие, и вампиры, которые упадут в нее, получат обычный урон от падения.

Стены ямы покрыты плоскими листами слюды, обычной и отражающей породой. В стенах также есть несколько отверстий размером с мяч. Если персонаж заглянет глубоко в одно из этих отверстий, он сможет увидеть лунный свет или, возможно, одно или два растения. На самом деле, она не смотрит прямо на эти вещи. Эти отверстия ведут к сложным проходам, ведущим до самой поверхности. У них также есть зеркала внутри, и они отражают свет в яму. Естественно, это чрезвычайно опасно, если какие-нибудь вампиры окажутся здесь, когда взойдет солнце. Отражающие стены из слюды будут пронизывать комнату солнечным светом, поджаривая любых вампиров, которым не повезло оказаться здесь в ловушке.

К счастью, многие отверстия и зеркала, предназначенные для освещения этой ямы, были забиты мусором и больше не работают. Таким образом, солнечный свет не будет проникать в яму по крайней мере до 10 часов утра, и солнечный свет считается косвенным (сложность 3 для поглощения, хотя персонажи должны обладать Стойкостью, чтобы попытаться поглотить урон). Он наносит три уровня повреждений здоровью.

Это не так плохо, но помните, что этот урон происходит на каждом шагу, а не время от времени. Вампирам, возможно, придется спешить, чтобы скрыться от солнечного света, потому что, в конце концов, они испортят бросок, независимо от того, насколько они круты.

8. Зал Огня

Этот длинный зал волшебным образом нагревается - очень нагревается силой Тиамат. Первоначально зал был полон ревущего пламени. Теперь, после столетий сна, чары Тиамат ослабли, и в комнате просто очень жарко. Температура составляет около 350 градусов по фаренгейту, и она будет оставаться такой, независимо от того, что делают персонажи.

Все вампиры, пересекающие этот коридор, должны сделать три броска Выносливость + Стойкость (сложность 6), чтобы избежать повреждения от жары. Базовый урон составляет три уровня здоровья. Если Диаблеристы завернутся в мокрые одеяла или что-то подобное, они могут пройти по этому коридору практически без повреждений.

9. Фальшивое золото

Здесь находится фальшивая гробница Тиамат, созданная для отпугивания любых расхитителей



могил, которые могли забраться так далеко, или любых вампиров, которых могли бы отвлечь деньги. В центре комнаты стоит большой позолоченный саркофаг, а вокруг разбросаны сотни предметов, представляющих огромную ценность для коллекционеров и антикваров. Золотые тарелки, кубки, гобелены, оружие и многие другие артефакты славных дней Рима лежат повсюду, все хорошо сохранившиеся и в хорошем состоянии. Это воплощение мечты археолога.

Внутри саркофага вампир - деревенская жительница, которую Тиамат обняла и погрузила в торпор. Вампирша - вентру, но она всего лишь в пятом поколении. Ритуал Горькой Розы не сработает на ней, потому что ее поколение немного выше, хотя она все еще является мишенью для обычного Диаблери. Она старая и иссохшая, и выглядит практически мертвой.

Если по какой-то странной причине персонажи дадут ей кровь, она очнется от торпора и, используя ломаную латынь, будет молить о помощи Диаблеристов. Она не узнает одежду персонажей и, таким образом, предположит, что они, должно быть, римляне, так как римляне всегда носили странную одежду.

Большинство вампиров просто выпьют из нее, что позволит одному из них понизить свое поколение обычным способом. Думая, что их поиски закончены, сородичи могут просто забрать римские артефакты и уйти. Конечно, это именно то, на что надеется Тиамат.

На самом деле, под саркофагом находится лестница, ведущая вниз в последний коридор - и во владения Драконскира. Саркофаг можно перемещать (Сила по 6 или 5, если вампир отдален).

Если у вампиров есть соответствующие контакты для таких вещей, артефакты можно продать за большие деньги. Если у них есть контакты в этой области, они могли бы продать товары за несколько миллионов долларов; если нет, они могли бы продать их музею по крайней мере за несколько сотен тысяч. Конечно, если персонажи чувствуют себя очень щедрыми, они могут просто отдать артефакты бедному музею, который никогда не мог позволить себе купить такие вещи.

Золотые товары являются результатом одного из заклинаний Тиамат. Если Рассказчик не хочет, чтобы в руках персонажей было так много добычи, она может объявить, что сокровища превратятся в глиняные горшки и деревянные тарелки, когда персонажи покинут гробницу.

Владения демона

Как обсуждалось ранее, этот раздел физически расположен в туннеле, который соединяет ложную гробницу с настоящей гробницей Тиамат. Области упорядочены по буквам, чтобы не было путаницы с ловушками Тиамат. Как указывалось ранее, эти комнаты могут появляться в любом порядке, который нравится рассказчику, за исключением финального столкновения (Н), которое следует сохранить напоследок.

Правила залов Драконскира

Как и подобает области, созданной безумным воображением пойманного в ловушку демона, владения Драконскира действуют в соответствии со своими собственными уникальными законами. Как правило, это приводит к тому, что персонажи становятся более эмоциональными или склонными к разного рода внутренним конфликтам (или к чему-либо еще, что желает рассказчик).

В частности, рассказчик должен увеличить на два трудности всех бросков безумия. Это отражает беспокойство, вызванное этим местом. Также часто требуются броски Храбрости, и они включены в текст, хотя рассказчик может потребовать больше, что ему нравится. Как только персонаж увидел что-то действительно ужасное, вполне возможно, что какая-то простая вещь может его ужасно напугать, даже если опасности нет. Когда рассказчик считает, что персонажи должны быть напуганы, попросите их сделать броски Храбрости. Неудачные броски Храбрости часто приводят к тому, что персонаж становится парализованным ужасом, хотя при определенных обстоятельствах они могут вызвать безумие.

Как только персонажи войдут в залы Драконскира, спасения не будет, пока Драконскир не умрет или не покинет тело Тиамат. Поскольку физическое пространство не имеет никакого значения в залах Драконскира, персонажи не могут просто развернуться и выйти. Вместо этого они проникают в другую часть психики демона.

Однако, поскольку эта область иллюзорна, персонажи, которые получают достаточно урона, чтобы встретить здесь свою Окончательную Смерть, не уничтожаются. Если другим персонажам удастся убить Тиамат, они найдут персонажей в коридоре (который вернется в свое нормальное состояние). Поврежденные персонажи будут в оцепенении, и у них не будет ни Силы Воли, ни Пунктов Крови, потраченных их на то, чтобы залечить несуществующие повреждения. Они остаются в оцепенении до тех пор, пока этого требует их человечность.

Предательство

Драконскир всегда был одержим предательством, и эта одержимость росла с годами. Демон чувствует, что Тиамат предала его, когда она отказалась выпустить его дух после того, как он закончил помогать ей с ее

проблемами. Предательство должно стать серьезной проблемой для Диаблеристов, в первую очередь, для группы, которая, вероятно, никогда не заслуживала доверия. Когда персонажи входят во владения Драконскира, рассказчику нужно побудить их предать друг друга.

Это можно сделать, посеяв недоверие среди игроков. Пишите заметки между ними и проинструктируйте игроков писать заметки вам, даже если им нечего сказать. Ограниченное количество крови также может вызвать недоверие среди вампиров, как и ревность. Рассказчики могут добавлять небольшие сокровища по всем коридорам, позволяя персонажам ссориться из-за них. Предметы, конечно, ненастоящие, но вампиры могут позавидовать сокровищам друг друга, посеяв семена недоверия и подозрительности.

Коридоры

Обратите внимание, что коридоры в районе кургана Драконскира сильно различаются по внешнему виду. Возвращение по ранее пройденному коридору не гарантирует, что проход будет иметь тот же внешний вид. Вы, как рассказчик, можете решить, как выглядит каждый коридор. Ниже приведено несколько предложений, которые вдохновят вас на собственные идеи о том, как могут выглядеть различные проходы и пути в сознании демона. Это не те области, которые описаны на карте; они появятся позже.

A. Коридор, похоже, находится внутри живого существа. Мягкие розовые стены плавно колышутся. Воздух влажный, и стены влажные. Возможно, видны мышцы, кости или органы. Интерьер не обязательно должен быть анатомически правильным для любого известного организма.

Поворот в этой теме состоит в том, чтобы сделать внутреннюю часть тела мертвой. Стенки пищевода (или чего-то еще) стали серыми и холодными, и зловоние смерти наполняет воздух. Возможно, стены местами прорваны, и сквозь них видны кости. Маленькие пауки и черви ползают и извиваются по полу, питаясь разлагающейся материей.

B. Коридор заполнен примитивными пытками, многие из которых изобрел Драконскир. Это все твердые железные штуки, покрытые шипами и ржавчиной. Возможно, в различных инструментах есть мертвые жертвы, или, возможно, жертвы все еще живы, и они пенятся и молча умоляют, когда персонажи проходят мимо.

C. Коридор заполнен бесчисленными предметами личного хлама, очками, одеждой, кошельками, мелочью и часами. Все предметы сломаны или разорваны в клочья, а на некоторых есть кровь. Предметы относятся ко всем временным периодам - некоторые кошельки сделаны из синтетической кожи, а некоторые представляют собой мешочки из тонкого войлока, которые, возможно, носили на поясе дворяне 18 века. Демон извлекает любые анахроничные предметы (т.е. предметы из периода после того, как Тиамат впала в оцепенение) из воспоминаний персонажей.

D. Стены и полы выглядят так, как будто они сделаны из кожи, а на коже есть несколько свежих порезов, расположенных здесь и там. Если кто-нибудь прикоснется к ранам, раздадутся отдаленные стоны.

E. Стены черные и рассыпчатые, как вулканическая порода. Газы вырываются из трещин, заставляя воздух вонять серой и другими ядовитыми газами. По всем стенам видны фигуры людей, их рты открыты, как будто они хотят закричать, а руки тянутся к середине коридора, как будто они были покрыты лавой там, где стояли. Если статуя будет разбита, внутри не будет обнаружено человеческого трупа - только черный камень.

F. Коридор сделан из прохладного мрамора, а стены покрыты экзотическими украшениями. Статуи и горгульи украшают зал в классическом готическом стиле. Доспехи в комплекте с оружием украшают стены. Свечи висят вдоль каждой стены, и, возможно, можно смутно разглядеть, как канделябр танцует по коридору перед персонажами.

G. Коридор превращается в тропинку через лес или другое место на открытом воздухе. Чтобы оставаться в истинном туннеле, нужно оставаться на пути. Если персонажи собьются с пути, они должны вернуться на него, прежде чем смогут войти в другую комнату и продолжить поиски места упокоения Тиамат.

Кто знает, каких ужасных существ или странные события может придумать рассказчик, чтобы сбить их с пути? Возможно, группа конных рыцарей внезапно появляется и спускается по тропинке, ожидая, что вампиры (очевидно, крестьяне) отступят в сторону. Когда рыцари сталкиваются лицом к лицу, рыцари отказываются разговаривать; если их заставляют открыть забрало, персонажи понимают, что у рыцарей нет кожи.

Хитрость всех этих идей коридоров в том, чтобы они оставались жуткими, а не просто грубыми или отвратительными. Выводите игроков из равновесия - когда они думают, что все начинает обретать смысл, бросьте им кривую, которая вообще не имеет смысла. Возможно, на другом конце пути, противоположном рыцарям (из идеи «G» выше), находится основной боевой танк M1A1. Танк - плод воображения Драконскира, поэтому рассказчику не нужно объяснять это. Драконскир может почувствовать, как Диаблеристы проникают в гробницу сквозь мрак сна. Их страх питает разум демона, и его разум инстинктивно порождает ужас, усиливающий их страх.

Проклятый

Множество людей бродит по залам воображения Драконскира. Никто из людей не является настоящим, потому что все они были заново воплощены из воспоминаний Драконскира. Демон мучает и убивает их в своей собственной версии ада, но поскольку жертвы ненастоящие, они никогда не умирают. Эти персонажи могут появляться в любом месте - просто добавьте их по желанию или сделайте случайный бросок, чтобы определить, встречается ли он.

1. Клеопатра расхаживает по залам во всех своих египетских нарядах. Аспид зажимает каждую из ее грудей, и ее кожа медленно отслаивается. Излишне говорить, что такого ужаса достаточно, чтобы довести любого, кто кричит и стонет, до грани безумия. Она верит, что она все еще красива, и она будет бросаться на мужчин-вампиров в надежде привлечь их внимание.

2. Август Цезарь также находится в дегенеративном состоянии. Его заставляют ползать на четвереньках с цепью на шее. Его ведет маленький, совершенный маленький ребенок не старше восьми лет. Время от времени ребенок останавливается и приказывает Августу сделать что-нибудь бессмысленное и унизительное; Август неохотно повинуется.

3. Красивая женщина и красивый мужчина прикованы к стене напротив друг друга. Каждый кричит и смотрит, как другого заживо съедают змеи и жуки. Цепи сделаны из прочного, холодного железа и не поддаются разрыву. Этих двоих нельзя убить, хотя на них будут видны последствия ран.

4. Сократу отрезали язык, и он лежит в луже кипящего жира. Он пронзен множеством копий, и у него раны по всему телу. У Драконскира не очень богатое воображение, но его ненависть к Сократу глубока, так как Сократ однажды публично посмеялся над Тиамат (и, следовательно, над демоном).

5. Толстый римлянин (Нерон) бегает кругами, истерически крича и бормоча, когда все его тело горит. Это немного шутка со стороны Драконскира; Нерона часто обвиняли в крупном пожаре в Риме, который нанес большой ущерб Сородичам и стаду этого города.

6. Тиамат появляется много раз в самых разных ужасных местах. Драконскир режет, сжигает, заставляет истекать кровью, калечит, рассекает и режет Тиамат сотнями различных способов. Диаблеристы могут быть удивлены, когда в конце приключения столкнутся с Тиамат и поймут, что она та самая женщина, которую они так часто видели в проклятых залах Драконскира.

Зомби

Как объяснялось выше, многие из «проклятых» бродят по владениям Драконскира. Большую часть времени эти существа не будут агрессивны, но при определенных обстоятельствах вампиры могут захотеть напасть на них. В этом случае мертвецы имеют следующие характеристики: Физические 4, Социальные 0, Ментальные 1. Зомби также обладают талантом Драка и навыком Ближнего боя 2. По большей части зомби не будут нападать на персонажей, но будут защищаться при необходимости. У них нет точек крови, хотя может показаться, что они кровоточат.

Двери в форме рта

Двери в форме рта распространены среди залов Драконскира. Иногда они сделаны из камня; в других случаях они сделаны из плоти и крови. Эти рты могут кусаться, нанося пять или шесть повреждений, в зависимости от того, что в этот момент предпочитает рассказчик. Их можно избежать, успешно нырнув в двери, используя Ловкость и либо Акробатику, либо Уклонение (сложность варьируется, но должна быть не менее 7). Эти двери появляются, когда вам заблагорассудится. Если дверь сделана из камня, она может быть медленнее (что облегчает прохождение теста), но может нанести больший урон.

Залы

А. Паутина Плоти

В этой камере содержится около 50 человеческих тел, блокирующих большой (шириной 30 футов) выход с другой стороны комнаты. Тела скреплены вместе, как бумажные куклы; рука и нога каждого тела привиты к руке и ноге его спутника с обеих сторон. Они соединены со стенами выхода дополнительными конечностями, которые растут прямо из стены. Все люди голые и едва в сознании. Они смотрят прямо перед собой, не говоря ни слова.

В центре комнаты на каменном пьедестале стоит большой черный ятаган. Единственный способ преодолеть человеческую стену - это прорубить себе путь. Как только все персонажи окажутся в камере, двери, через которые они вошли, закроются (или захлопнутся) с хрустом, предотвращая любой побег.

Тела расположены слишком близко друг к другу, чтобы мог протиснуться любой, кроме самого маленького человека, а потолок у выхода чрезвычайно низкий, что делает невозможным ползти или перепрыгивать через них. Единственный вариант - поднять тяжелый меч и пронзить их, в то время как кровь хлещет повсюду, а бумажные куклы-люди кричат и вопят в агонии. Из этих тел можно получить очки крови, если у любого вампира хватит смелости питаться этими мерзостями.

Если персонажи решат прорубить себе путь, люди будут жалобно плакать, когда их порежут лезвием.



Если только у вампиров не три точки Человечности или ниже, они должны успешно пройти проверку Сознательности (сложность 6), чтобы избежать потери Человечности. Несколько конечностей должны быть отрублены, чтобы расчистить путь к выходу, так как тела расположены в несколько рядов в глубину.

B. Видение Ада

В этой комнате содержатся ужасные образы ада прямо из разума Драконскира. Река кипящей крови шириной 25 футов течет поперек пути. В этой реке находятся самые разные люди. Некоторые стоят на мелководье, в то время как другие по шею в горячей, густой крови. Все они воют от боли, в большей или меньшей степени, в зависимости от того, насколько глубоко они находятся в реке. Они, конечно, все обнажены, чтобы они могли должным образом чувствовать боль.

Маловероятно, что персонажи узнают кого-либо, кроме нескольких наказанных. Все они - душегубы и убийцы. Количество убийств, которые они совершили (или приказали совершить), определяет, насколько глубоко они находятся в реке. Сулла, Юлий Цезарь, Александр Великий и Брут - все они здесь, вместе с бесчисленным множеством других убийц, которые совершали свои собственные убийства вплоть до того времени, когда Тиамат заснула.

Персонажи также присутствуют здесь. Двойники персонажей можно найти в реке пропорционально количеству убитых ими людей. Поскольку вампиры вошли в гробницу, они затронули эту туманную область реальности и запечатлели в ней часть себя. Любой персонаж, совершивший Диаблери (акт каннибализма), убийство или предательство, будет находиться в реке, по крайней мере, по пояс. Если персонаж был особенно жестоким, он может быть даже не полностью виден, будучи погруженным по лицо.

Для прыжка через реку требуется бросок Ловкость + Акробатика (сложность 7) и, по крайней мере, два успеха. Выброс только одного успеха указывает на то, что персонаж только наполовину пересек реку и сумел удержаться на одном из людей в реке. На этом этапе можно пройти еще один тест (также сложность 7). На этот раз одного успеха достаточно, чтобы пересечь остальную часть реки. Неудача означает, что персонаж упал.

Любой персонаж, который падает, получает три уровня урона здоровью, которые могут быть поглощены

обычным образом. Урон не аггравированный, потому что река недостаточно горячая. Пить кровь - не очень хорошая идея; она очень горячая и автоматически нанесет вред здоровью (на этот раз аггравированный) любому персонажу, который ее выпьет. Если персонажи соберут немного крови и подождут, пока она остынет, она свернется, сделавшись непригодной для питья.

C. Испытание Терпением

Драконскир наслаждается пытками, а его подсознание наслаждается болью. Эта комната, очевидно, сделана из плоти и выглядит как внутренность человеческого органа. В середине комнаты свет отражается от мембраны над головой. В остальной части комнаты очень темно. На противоположной стороне камеры есть очень большой рот.

Как только какой-либо персонаж выходит на свет, рот произносит: «Пересеки свет и будешь уничтожен». В этот момент псевдогуманоидные существа, сделанные из непокрытых мышц, начнут появляться из мясистых стен. У них нет настоящих лиц или глаз, и они кажутся сделанными из живой массы тканей. Они начинают нападать на персонажей. Персонажи внутри не могут выйти (по крайней мере, по словам рта), а те, кто снаружи, не могут войти в комнату.

Мясистые существа должны победить, убедитесь в этом. До тех пор, пока персонажи не пересекут свет, они будут убиты существами из плоти, в то время как их товарищи внутри света наблюдают, крича и выкрикивая предупреждения, но ничего не могут с этим поделать.

На самом деле, вся сцена убийства персонажей за пределами света - всего лишь иллюзия. Если один вампир останется внутри света до конца, свет потускнеет, и он увидит, что его друзья странно смотрят на него - неудивительно, учитывая, что он провел последние пару минут, прыгая вокруг и выкрикивая предупреждения им о вещах, которые они не могли видеть. Если персонаж не покинул свет до конца иллюзорного боя, рот на противоположной стороне комнаты откроется, и персонажи смогут выйти через этот выход.

Если свет пересечется, иллюзорный бой внезапно прекратится, по крайней мере, с точки зрения персонажа внутри света. Внезапно несколько мясистых существ вырвутся из стен и начнут нападать на компанию. Эти существа вполне реальны. У них нет пригодной для питья крови.





Создания плоти:

Физические: Пять кубиков во всех физических атрибутах. Другие атрибуты не имеют значения.

Атаки: Коготь - пять кубиков для удара и пять кубиков урона.

Уровни здоровья: В порядке/-1/-1/-2/-2/-5/ Обездвижен.

D. Горгульи

Эта маленькая «камера» на самом деле является лишь продолжением коридора и заканчивается большой дверью. Вся область выглядит как старинный готический замок, с черными мраморными полами и прочными деревянными дверьми с железной фурнитурой. В другом конце комнаты, присев на пьедесталы по обе стороны от двух больших двойных дверей, сидят две огромные горгульи. Они были вырезаны в виде крылатых демонов, с четырьмя руками и гримасничающими лицами. У обеих большие клыки и что-то похожее на острые как бритва когти - острее, чем должен быть любой камень.

Когда персонажи войдут, попросите их всех сделать броски Восприятие + Бдительность (сложность 6) и скажите персонажу с наибольшими успехами, что он считает, что крыло горгульи немного дрогнуло, когда персонажи вошли. Обе двери закрыты, и персонажам придется пройти мимо горгулий, чтобы добраться до дверей.

Персонажи должны сделать броски Храбрости (сложность 8), чтобы не испытывать никакого страха. В противном случае они пугаются и немного дрожат, стоя между двумя громадными скульптурами. Эти горгульи живые, и они чувствуют страх. На самом деле, они не могут чувствовать ничего, кроме излучаемого страха. Они всегда могут найти кого-то, кто боится. Таким образом, единственный способ пройти мимо этих существ - это вообще не испытывать страха. Если персонажи вообще почувствуют какой-либо страх, горгульи оживут и нападут. К счастью, горгульи чрезвычайно медлительны, атакуют только один раз через ход и делают хотя бы один ход, чтобы пересечь комнату, если персонажи отступят от них.

Как только персонажи начнут двигаться, они должны продолжать делать броски Храбрости (сложность 9), накапливая три успеха, чтобы перестать бояться существ. Бросок Восприятие + Эмпатия (сложность 8) покажет, что горгульи не могут видеть в обычном смысле. Они не поворачивают головы, когда в них стреляют, и, кажется, даже не замечают, когда на них нападают. Они действительно замечают крики боли, страха или ужаса. Горгульи игнорируют всех остальных в своей попытке уничтожить персонажа, который больше всего боится (либо первого, кто провалил бросок храбрости, либо того, кто добился

наименьшего успеха, как только горгульи стали активными).

Любой персонаж, который осознает этот факт, либо потому, что он понял это, либо потому, что ему сказал другой персонаж, может уменьшить трудности всех последующих бросков Храбрости (до 6). Однако ничто так не провоцирует страх, как боль, поэтому каждый уровень здоровья, который теряет персонаж, заставляет его терять один из накопленных успехов в броске храбрости. Персонажи могут получить отрицательные успехи таким образом; их они должны сначала удалить, прежде чем они смогут накопить три необходимых успеха.

Как только все персонажи наберут три успеха, горгульи больше не смогут видеть ни одного из них, и они вернутся на свои насесты. Они игнорируют все остальное, что происходит в комнате, будь то по отношению к ним или к двери.

Горгульи

Физические: Сила 9, Ловкость 4, Выносливость 9

Умственные: Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 5

Атаки: Когти - шесть кубиков (девять кубиков урона)

Уровни здоровья: ок/ок/-1/-1/-2/-2/-5/Обездвижен

Никакие другие характеристики не имеют никакого значения. Они хмурятся и охотятся на испуганных вампиров. У них нет пунктов Крови. Их атаки когтями не аггравированные. Горгульи чрезвычайно выносливы, и их нельзя ранить огнестрельным оружием. Единственный возможный способ пройти мимо них - это заметить, как они дерутся, и набраться храбрости.

E. Комната Безмолвных криков

В этой комнате находится примерно 20 человек. Все они покрыты ужасными ранами, и их рты широко открыты в потоках чистой агонии. На самом деле, персонажи могут только предполагать, что жертвы кричат, потому что комната похожа на склеп. Когда персонажи пытаются заговорить друг с другом, они обнаруживают, что не могут издать ни звука. Не позволяйте игрокам говорить вслух друг с другом и не позволяйте им писать друг другу записки, если только их персонажи не принесли ручку и бумагу в курган.

В этой комнате скрывается ужасное существо, которое выглядит так же, как мог бы выглядеть Драконскир, будь он материален. Достаточно большое, чтобы доминировать в комнате, существо с темно-красной кожей, несколькими руками и длинным зазубренным хвостом. Его лицо похоже на человеческое, только более зловещее и заостренное. У него огромная грива волос, ниспадающая на спину, и зловещая козлиная бородка на лице. В своих руках он держит огромный пылающий меч, который он использует для убийственного эффекта. К сожалению, существо невидимо, когда персонажи входят.

На самом деле, существо никогда не нападет, если его нападение не будет замечено только одним из персонажей. Поскольку комната подавляет шум, персонажи не смогут его услышать, а поскольку он невидим, они не смогут его увидеть. Существо обычно нападает на тех, кто находится в тылу группы. Существо появляется всего на секунду, наносит удар и затем снова исчезает.

Если персонаж пытается общаться с ранеными людьми, он замечает, что раны покрыты шрамами от ожогов, и что люди что-то произносят (на латыни) между своими криками. На самом деле, они снова и снова повторяют: «То, чего не увидишь». Это может информировать персонажей о том, что происходит, но для расшифровки сообщения они должны говорить на латыни, сделать броски «Восприятие + Лингвистика» (сложность 9) и накопить три успеха. Если они проводят много времени в комнате, рассказчик может захотеть уменьшить сложность, но персонажи не должны проводить здесь слишком много времени.

Чтобы избежать нападения, персонажи могут образовать кольцо, повернув каждого персонажа лицом наружу, а затем попытаться пересечь комнату таким образом. Однако это позволит существу наносить удары по выбранным им целям изнутри кольца. Лучший способ - сформировать кольцо, обращенное внутрь. Таким образом, все всегда видны всем остальным. Существо не будет атаковать цель, за которой наблюдает другой.

Существо наносит своим мечом пять кубиков аггравированного урона. Существо не может пострадать от пуль, и поскольку оно всегда получает неожиданность и первую атаку на свою цель, персонажи на самом деле не могут убить его. Они могут сдержать его, если будут размахивать оружием какого-либо типа перед собой, но существо все равно любит нападать сзади. Если только нет причины, по которой он не может этого сделать, он всегда наносит удар с тыла. Он появляется с мерцанием света, бесшумно убивает свою цель и исчезает прежде, чем кто-либо станет рассудительнее. Действительно, раненые персонажи могут даже не привлечь внимания своих друзей, если они находятся в тылу группы.

F. Портал Будущего

Этот большой дверной проем сделан из черного, блестящего, похожего на обсидиан камня. Через дверной проем не видно ничего, кроме дыма и темноты, «Портал Будущего» написанно на английском языке

(или на любом другом языке, на котором говорят персонажи) над дверным проемом. Когда Диаблеристы входят, они видят видение будущего - или так они предполагают.

Изображение очень четкое и показывает зиккурат Тиамат, расположенный в комнате H. Каждый персонаж видит разное видение, но тема каждого видения одна и та же. Каждый персонаж видит себя готовым выпить из Тиамат. Когда он наклоняется, чтобы напиться, на него сзади нападает один из его товарищей, который смертельно ранит его. Затем нападающий сражается с другими членами котерии, в то время как персонаж тихо умирает в углу, став жертвой предательства.

Как упоминалось ранее, Драконскир одержим предательством. Таким образом, демон побуждает персонажей сражаться друг с другом. Если бы Драконскир был в полном сознании, это, конечно, помогло бы им найти Тиамат. Он жаждет быть свободным и сделает все, чтобы способствовать этому делу. Однако, подсознательные действия спящего демона могут помешать другим.

При описании видения (лучше всего рассказать каждому игроку лично или через записку) придумайте наиболее вероятные сценарии. Если два персонажа часто спорят, каждый должен видеть, как другой убивает его. Если один персонаж угрожал другим, те, кому угрожали, должны увидеть, как их убивает первый персонаж. Следуйте естественным конфликтам партии, чтобы придать этой лжи определенную долю возможной правды; таким образом, в них будет гораздо легче поверить.

G. Черное Пламя

Здесь - последний трюк Драконскира. Большие, пугающие черные языки пламени заполняют эту комнату, но они не излучают никакого тепла. Вампиры должны сделать обычные броски Храбрости (сложность 6), чтобы приблизиться к огню, но даже если они сунут руки в огонь, они не обожгутся. Персонажи могут легко пройти сквозь пламя на другую сторону комнаты, не получив никакого урона. Конечно, здесь есть подвох.

Каждый персонаж, проходящий сквозь пламя, получает власть над другим, и персонаж инстинктивно это знает. Когда каждый персонаж выходит из огня, он видит, как его руки горят черным пламенем, и он знает, что, если захочет, он может использовать это пламя на другом персонаже, чтобы убить его. Пламя будет действовать только на одного персонажа - персонажа, названного рассказчиком. Это автоматически уничтожит этого персонажа - никакой бросок атаки не требуется, и никакое поглощение не спасет жертву. Рассказчик должен назвать персонажей, которые уже с подозрением относятся друг к другу, обычно тех, кого видели а встрече «портал будущего» выше.

H. Зиккурат

Здесь - место упокоения Тиамат. Комната похожа на большую черную пещеру, полную сталактитов и летучих мышей. Камера очень большая (по крайней мере, по мнению Драконскира) и содержит в своем центре небольшой зиккурат с пятью ярусами, каждый высотой пять футов. На последнем ярусе покоится простой каменный саркофаг без каких-либо украшений или надписей. Зиккурат выглядит очень старым и очень изношенным. На самом деле это точная копия зиккурата в Уре, где Тиамат провела много времени и который Драконскир хорошо помнит.

Крышку саркофага очень трудно открыть (Проверка Силы по 6, чтобы сдвинуть ее). Как только это будет сделано, с потолка можно будет услышать скрежет и треск. Внезапно поток темной жидкости заливает теперь открытый саркофаг и заливает иссохшее тело Тиамат свежей теплой кровью. Вампиры, находящиеся на зиккурате, могут пить кровь и восстанавливать до четырех пунктов крови. Однако, пока это происходит, Тиамат проснется, набрав 20 очков крови из магически сохраненной крови, которая только что хлынула с потолка.

Тиамат не проявляет милосердия. Она знает только, что ее вечная битва с Драконскиром обернулась к худшему и, что демон приобрел могущественных союзников в этих Диаблеристах. Она так долго боролась и зашла так далеко, что не решается вести переговоры. Теперь только бой может выиграть ее войну с Драконскиром, и Диаблеристы должны умереть. Даже если бы они сбежали, ей пришлось бы преследовать их, чтобы убедиться, что они не расскажут другим о ее кургане.

В бою Тиамат использует все свои Дисциплины для достижения наилучшего эффекта, стараясь сохранить как свои очки крови, так и свою силу воли. Однако она должна беречь свою силу воли по другой причине. Каждый ход она должна делать бросок силы воли (сложность 9). Неудача указывает на то, что Драконскир получает контроль над телом, хотя только на этот ход.

Если или когда Драконскир получит контроль, это полностью ослабит защиту Тиамат, сделав ее максимально уязвимой. Персонажи увидят, как лицо Тиамат исказится от эмоций, когда она отчаянно пытается сохранить контроль над своим телом. К сожалению, Тиамат также подсознательно хочет проиграть. Говорят, что старые Каиниты не могут быть по-настоящему убиты, если они не позволят этому произойти. Тиамат так устала от своей битвы, что ей почти не хочется жить. Она желает забвения, и, когда Диаблеристы потревожили ее сон, она поняла, что по-настоящему забвения у нее никогда не будет. Всегда найдутся те, кто нарушит ее сон и возьмет ее

кровь. Хуже того, они выпустили бы Драконскира в мир, предотвращению чего она посвятила свою жизнь. Она очень устала держать демона, и даже ее сон утомителен. Для нее нет истинного покоя, и она тайно жаждет смерти.

Если Тиамат умрет, Драконскир будет освобожден. Его первое действие - завладеть телом одного из Диаблеристов, что позволит ему узнать, как изменился мир за последние 15 веков. Как только это будет сделано, Драконскир покинет Диаблериста и сбежит, чтобы сотворить то зло, которое он может причинить миру. Диаблеристы могут выполнить ритуал Горькой Розы (если они его знают) или могут попросить одного из них выпить кровь Тиамат и отправиться домой.

Как только Драконскир покинет тело Тиамат, он заберет меч, просто телепортировав его подальше от персонажей и, забрав клинок позже, когда ему будет удобно. Без Тиамат, сдерживающей его, демон обладает огромной силой, хотя и несколько уменьшенной веками бездействия.

Последствия

Если Диаблеристам повезет, они могут выжить в кургане и сбежать с силой Тиамат. В этом случае рассказчик выпустит на свободу могущественного демона в своей хронике. Если она не хочет, чтобы Драконскир был там, есть несколько вещей, которые она может сделать. Например, Драконскир обладает способностью уничтожать себя. Таким образом, если последний уровень здоровья Тиамат будет взят Мечом Нула, возможно, царство ужаса Драконскира закончится вместе с ней. Меч, выкованный собственной рукой демона, может изгнать его дух обратно на план, откуда он пришел.

С другой стороны, Драконскир может стать интересным дополнением к любой хронике. Всякий раз, когда в мире происходит что-то ужасное, сородичи могут задаться вопросом, не несет ли ответственность существо, вселившееся в одного из них. Поскольку одержимость - это очень интимный опыт, Диаблерист, в которого вселился Драконскир, будет много знать о демоне. Он будет знать, кем был Драконскир и как долго демон находился под властью Тиамат. Он также поймет, кем была Тиамат и что она пыталась сделать, удерживая Драконскира.

Драконскир может появиться позже в вашей хронике, или персонажи могут сделать своей миссией выслеживание демона, тем самым очистившись от своего греха (и вновь обретя человечность, но какое Диаблеристам до этого дело?). Это полностью их вина, что он свободен, и они могут чувствовать себя ответственными за это.

Как такое существо может быть убито, зависит от рассказчика; возможно, единственное решение - обманом заставить завладеть одним из персонажей. Затем персонаж держится за его дух, как это делала Тиамат, и тем самым не дает Драконскиру зверствовать. Возможно, одержимый вампир мог бы вернуться в курган Тиамат и проспать вечность в живой тюрьме для самого ужасного преступника, которого когда-либо знал мир. Только великий герой мог надеяться на это, а Диаблеристы не известны своим героизмом. Единственный другой вариант - отпустить Драконскира на свободу и подождать, когда он появится в следующий раз.



Приложение: Примечания к Джихаду

When the lambopened the seventhseal, silence covered the sky.

— Enigma, «A.D. MCMXC»

Все сородичи боятся Геенны, времени, когда допотопные пробудятся от своего многовекового сна. Никто не уверен, когда это произойдет и даже произойдет ли вообще. Многие сородичи высказывали предположения, высказывали мнения и даже проводили научные исследования на эту тему. Ниже приведены заметки Доктора Мортиуса из клана Тремер о Геенне и перевод текста, известного как Das Buch von der Grabkrieg, который был написан в раннем средневековье. Он включен сюда для Диаблериста, потому что Диаблеристы часто изучают допотопных и мафусаилов. Охота на таких существ в невежестве - верный путь к самоуничтожению.

Этот текст обычно недоступен для Лизунов, так как Тремеры пытались ограничить доступ к нему. Однако несколько копий были тайно распространены среди сородичей, и текст приобрел последователей среди многих анархов, которые находят текст увлекательным. Большинство старейшин отвергают написанное как бред сумасшедшего. Тем не менее, некоторые читают его и удивляются.

Сам доктор Мортиус был становлен в 1566 году, через несколько столетий после написания книги, и он написал этот нынешний перевод в середине этого столетия. В настоящее время он выполняет задание клана Тремер, и его местонахождение неизвестно.

Примечания переводчика

В свободном переводе Das Buch von der Grabkrieg означает «Книга о Могильной Войне». Она была написана Малкавианом в 12 или 13 веке н. э. Имя автора было утеряно в веках, и он не упоминает своего сира, кроме как для обозначения его (не ее; пол мужской) как «вампира-отца». Об этом писателе мало что известно. Писатель называет свой клан Малкавиан, по крайней мере, так кажется. Он использует множество придуманных символов для обозначения различных кланов; некоторые символы, похоже, не относятся ни к одному из существующих сегодня кланов. Вполне возможно, что они относятся к малым родословным.

Иногда он пишет на архаичном греческом диалекте, который исчез из употребления 3000 лет назад. Помимо этого больше ничего не известно. По мнению этого переводчика, наш неизвестный Малкавиан был более встревожен, чем большинство ему подобных, если не сказать больше. Текст почти неразборчив по своей структуре и стилю, независимо от того, на скольких языках человек говорит. Автор также зацикливается на нескольких моментах и повторяет их на протяжении нескольких страниц, иногда повторяя один и тот же абзац или строфу (часть книги написана стихами) несколько раз, слово в слово.



Большая часть текста написана на сочетании немецкого языка и явного Линейного А диалекта, который ни Сородичи, ни стадо никогда не могли перевести. К счастью, Линейный А ограничен средними частями текста. Автор работы не разделяет предложения между Линейным А и немецким, хотя абзацы иногда разделяются, и некоторые страницы чередуются между обоими языками.

Физически это ничем не примечательная книга, выглядящая как иллюстрированная рукопись низкого качества, и, вероятно, была сделана в монастыре. На обложке нет названия, но на первой странице оно написано небрежным немецким почерком, который можно найти на протяжении всей работы. Стиль почерка не меняется, что убедило многих в том, что книга является произведением одного автора, а не нескольких (как можно было бы предположить из-за плохой организации).

Das Buch von der Grabkrieg разделен на семь песен. Каждая песнь сильно различается по длине и структуре, а некоторые полностью написаны в стихотворной форме. Другие песни частично стихотворны и частично прозаичны, в то время как другие полностью прозаичны. Из-за трудностей рифмования на английском языке я перевел нижеприведенные разделы только в прозе, сохранив структуру строфы, когда она использовалась самим автором. Я также мало что сделал для того, чтобы очистить текст от неорганизованного стиля из-за страха пожертвовать смыслом ради ясности.

Каждая песнь охватывает определенную эпоху в мировой истории и описывает Джихад в этот период. Автор помещает себя в четвертую эпоху истории, за которой последуют только три эпохи. Многие приписывают это его собственному эгоцентрическому безумию, которое диктует ему стоять в центре всего.

Следующие отрывки взяты из многих частей книги, и я расположил их в максимально логичном порядке. В некоторых случаях я переставил текст в хронологическом порядке. Третья песнь почти неразборчива (большая ее часть написана на линейном А), и я взял все, что мог, из более поздних песен, чтобы дать некоторые представления о событиях, которые должна была описать эта песнь.

Das Buch von der Grabkrieg

Итак, в Книге Нод нам сказано, что Каин становил только троих, и нам также говорят, что они были убиты во время первой войны, когда грандчайлды Каина восстали и объявили войну со своими предкам. Такими были первый и второй века могильного мира. Эти грандчайлды не знали слова Божьего. Они отделились от племен и не знали его слова, ибо все, что они знали, была смерть. Таково было их безумие, как и безумие моего могильного отца...[1]

Именно во время этой великой войны [второй эпохи] трое детей Каина были убиты, или так считалось, но я боюсь, что они пробудятся в последнюю эпоху сородичей и удивят всех, величайших мастеров Джихада.

Что они будут делать, сказать нельзя. Голос[2] мне ничего не говорит. И все же мы можем задаться вопросом. Сначала они послушались Каина и больше не создавали детей. Только когда Каин покинул их, они ослушались его и произвели на свет грандчайлдов. Что они будут делать, я не могу сказать. Возможно, это не будет чем-то ужасным.

Это было во время великой войны, когда кланы были рассеяны, и Сородичи[3] вступили в свои права. Здесь родились многие кланы, но обо всем этом говорится в Книге Нод, и мой голос говорит мне, что это не моя цель, ибо я расскажу о грядущем, а не о том, что было и известно многим спящим, которые покоятся под землей.[4]

После войны наступила третья эпоха могильной войны, известная как «спящая», для многих это было мирное время. Такой покой, какой возможен для тех, кто пьет из жизни. Здесь многие спали, рассеявшись

[1] Здесь автор переходит к одному из своих многочисленных касательных о безумии и ненависти. Текст проедолжается двумя страницами позже, когда автор возвращается к описанию первых двух эпох.

по всему миру, чтобы избежать черного Диаблериста, который будет пить их могущество. Их можно было найти повсюду, ибо их сила была значительной. Отдыхая, они собирали свою силу и манипулировали теми, кого они вырастили, чтобы выполнять их приказы. Это было не мирное время, а настоящее время подготовки; оно было мирным только потому, что меч затупился, а копье сломалось. Как только его перекуют, все начнется сначала.

Съеденный[5] пришел, и вместе с ним наступил четвертая эпоха могилы, время сбора. Теперь, когда старые спят, они сражаются и дерутся друг с другом, но все еще набираются сил и ждут начала настоящей битвы. Смерть пришла, и скоро будут сформированы новые кланы - кланы, которые захотят уничтожить мир и превратить его в могилу. От их рождения наступят другие века.

Настанет время, когда смертные станут сильными. Они больше не будут детьми, но они будут расти, пока не смогут охотиться на нас. Они обнаружат нас и будут преследовать до Окончательной смерти. Это произойдет, когда мы станем беспечными и позволим им обнаружить нас, не осознавая опасности, которую они будут представлять. Черные также родятся в начале этой пятой эпохи, эпохи открытий. Черные будут вечными врагами всех существующих кланов. Они неестественны и ужасны, и им нельзя позволять ходить по земле. Они всего лишь пешки в большой игре. Созданные древним родом, возможно, даже одним из первых детей Каина, они обратили бы землю в вечную ночь.[6]

В шестом веке мира наступит время, когда дети не будут слушать старейшин. Когда это произойдет, смотрите, чтобы увидеть конец, ибо он близок. Дети соберутся в большом количестве. Долгие века неконтролируемых объятий со стороны старейшин породят многих, и многие из них не будут мудро одаривать живых - смертью. Эти дети будут бегать по улицам больших городов и не будут прислушиваться к голосу разума. Они будут нарушать законы снова и снова.

В каждом городе будет много вампиров, так много вампиров, что крови станет мало, и стадо будет видеть



нас во сне и знать в своих сердцах, что мы там, хотя мы все еще можем прятаться от них, обманывая их в темноте. Восстание будет обычным делом. Черные получат контроль над величайшим городом на карте, и правитель могущественного города падет, убитый собственным безумием. Могущественный князь будет спасен от смерти чайлдом, а великий город будет охвачен пламенем. Люпины будут беспомощно бушевать против нас. Люди обнаружат ужасный огонь, который мы сохраним в безопасности, раздав его всем, чтобы любой, кто им воспользуется, был сожжен. Так мир погрузится в хаос.[7]

Последняя эпоха мира продлится всего один год. Древние, Допотопные, пробудятся, и они будут пить кровь своих детей, чтобы набраться сил, ибо сила смертных больше не насыщает их, и им нужна кровь многих Сородичей, чтобы выжить и набраться сил. Усиленные этой кровью, Сородичи будут сражаться друг с другом, пока не останется только один. Таким образом, род будет уничтожен, ибо никто не выживет в тот год, кроме одного.

[2] Автор часто говорит о голосе, который говорит ему, как писать и что говорить. Я должен перевести это как «муза», но поэзия, похоже, имеет мало общего с целью этого голоса.

[3] Для слова «Сородич» или «вампир» автор последовательно использует символ анкха.

[4] «Спящие», вероятно, относятся к сородичам в торпоре, а не к мертвым. Несмотря на свои комментарии здесь, автор продолжает много говорить о Книге Нод и многих событиях человеческой истории.

[5] «Съеденный» нигде в тексте не встречается, хотя есть ссылка на «тот, у кого нет крови».

[6] «Открытие», похоже, относится к инквизиции, которая случилась через 300 лет после написания этого текста. «Черные» - это, несомненно, Шабаш, которого также не существовало в то время, когда это было написано - по крайней мере, ни в каком количестве.

[7] Некоторые из этих пророчеств, похоже, сбылись. Однако они достаточно общие, чтобы затруднить проверку, поскольку не названы ни конкретные города, ни конкретные Сородичи или кланы.

Эпилог

На этом Das Buch von der Grabkrieg заканчивается. Есть еще несколько страниц, которые кажутся своего рода эпилогом, заметками автора или, возможно, некоторыми из них. Большая часть из них бессмысленна или нечитабельна; однако два отрывка выделяются из всех остальных. Они переведены ниже.

Стих I

Охотьтесь на спящих в тени

Не думай о страхе или ненависти

Охотьтесь на них ради крови

ради Сородичей

Стих II

Они не должны проснуться,

Убей одного

и не будет никого

когда сядет солнце

Финал

Голос больше ничего мне не скажет. Я умоляю, я умоляю о большем, чтобы мы могли знать, что будет дальше, и чтобы мы не жили в отчаянии от Геенны. Голос может не говорить ни с кем другим, и тогда все это будет потеряно. Все равно голос не будет говорить о том, что будет после. Для нас нет никакого «после», и все же есть «после», если стадо выживет. И все же голос не заговорит. Тишина. Тишина.

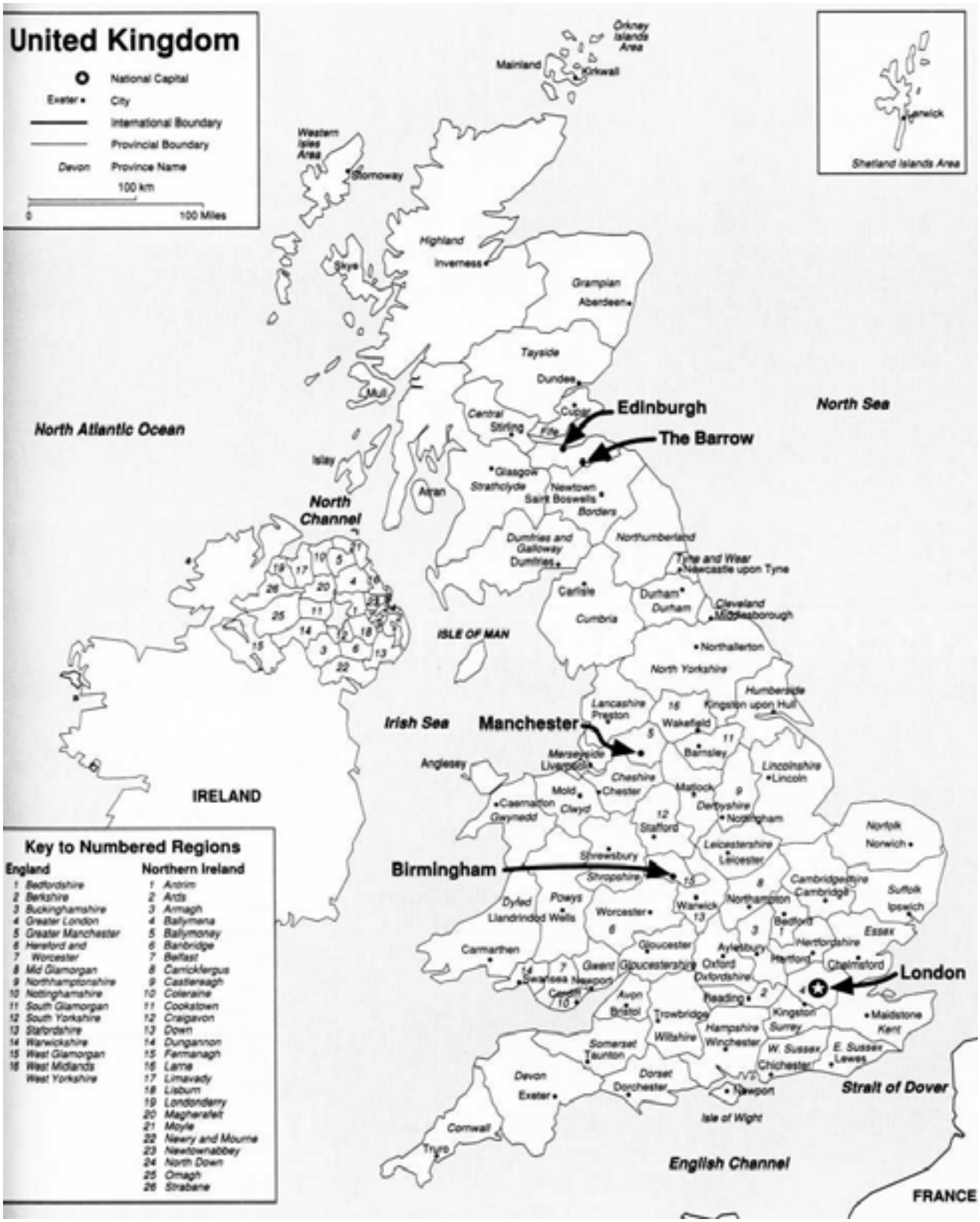
Заметки Рассказчиков

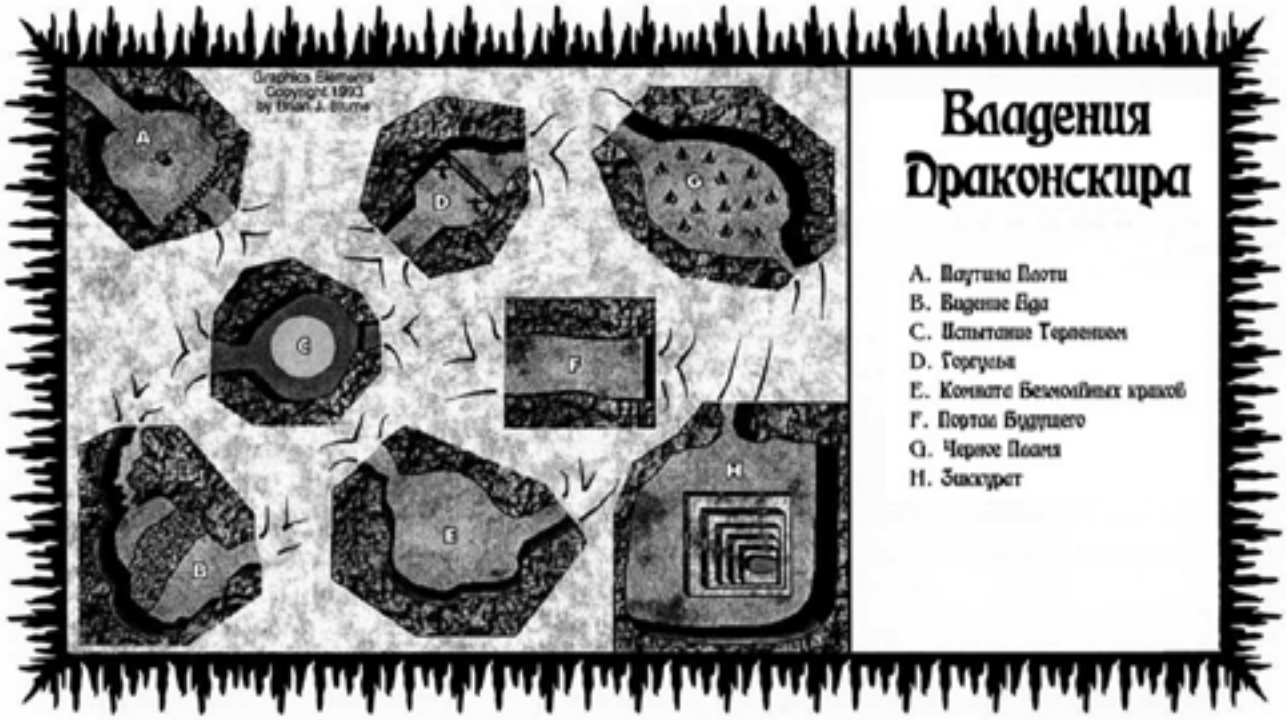
Рассказчики должны чувствовать себя свободными использовать это так, как они пожелают. Первые три строчки первого стиха я использовал как кредо Диаблеристов, бормотал, чтобы придать Диаблеристу храбрости. Некоторые Диаблеристы утверждают, что они охотятся на древних в качестве своего рода первого удара по ним, чтобы их предки не охотились на других Сородичей, когда те проснутся.

Исследователи истории Сородичей не имеют доступа к оригинальному тексту (только избранные из клана Тремер имеют доступ). Эссе доктора Мортиуса часто является единственным источником информации о Das Buch von der Grabkrieg. Это эссе можно найти в руках некоторых анархов, которые используют его для оправдания своих нападок на старейшин. Они воспринимают это как эссе, написанное старейшиной, и переведенный раздел книги не показывает старейшин в лестном свете. Оно также предсказывает приход анархов, и они используют это, чтобы оправдать свое существование и деятельность.

Многие старейшины не воспринимают текст и эссе иначе, как праздное любопытство. Эссе было переведено на английский, французский, немецкий, испанский, итальянский и несколько славянских языков. Любая копия, которую могут увидеть персонажи, несомненно, была скопирована несколько раз и едва читаема, или была отсканирована или перепечатана на компьютер.

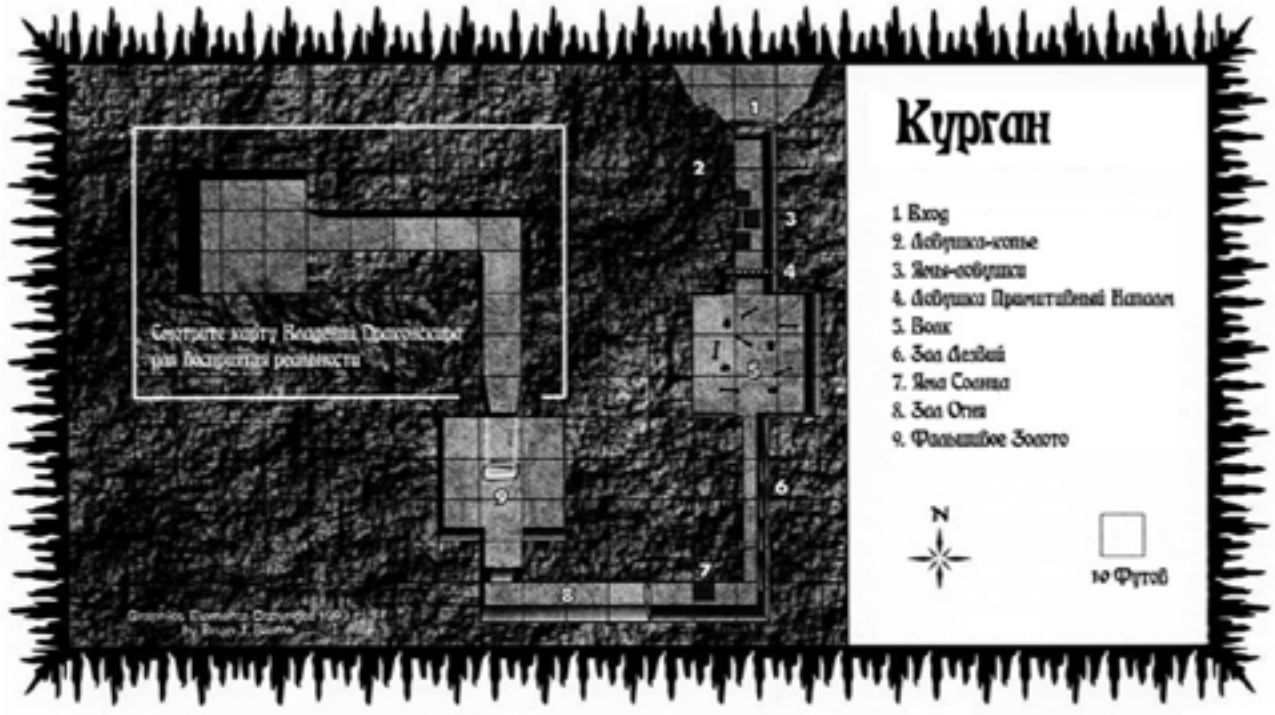
Какую пользу вышесказанное имеет для персонажей, зависит от них и рассказчика. Геенна была предсказана рядом источников, но точная дата, или когда она вообще наступит, до сих пор остается загадкой. Рассказчики могут желать или не желать включать Геенну в свои хроники. Текст есть, написанный безумным вампиром с некоторым видением того, что может произойти, но истинно ли его окончательное видение, зависит от рассказчика.


United Kingdom
National Capital
Exeter
City
International Boundary
Provincial Boundary
Devon
Province Name
100 km
0
100 Miles
Orkney Islands Area
Mainland
Kirkwall
Lerwick
Shetland Islands Area
Western Isles Area
Stornoway
Highland
Inverness
Skye
Grampian
Aberdeen
Tayside
Dundee
Mull
Central
Stirling
Fife
Edinburgh
The Barrow
North Sea
North Atlantic Ocean
Islay
Glasgow
Strathclyde
Newtown
Saint Boswells
Borders
Arran
North Channel
Dumfries and Galloway
Dumfries
Northumberland
Tyne and Wear
Newcastle upon Tyne
Carlisle
Durham
Cumbria
Cleveland
Middlesborough
ISLE OF MAN
Northallerton
North Yorkshire
Humberside
Kingston upon Hull
Lancashire
Preston
Wakefield
Irish Sea
Manchester
Barnsley
Merseyside
Liverpool
Anglesey
Lincolnshire
Lincoln
Cheshire
Chester
Matlock
Derbyshire
Nottingham
Mold
Caernarfon
Gwynedd
Clwyd
Stafford
IRELAND
Norfolk
Norwich
Leicestershire
Leicester
Shrewsbury
Shropshire
Birmingham
Cambridgeshire
Cambridge
Suffolk
Ipswich
Dyfed
Powys
Llandrindod Wells
Worcester
Warwick
Northampton
Bedford
Essex
Hertfordshire
Carmarthen
Gloucester
Aylesbury
Hertford
Chelmsford
Gwent
Gloucestershire
Oxford
Oxfordshire
London
Swansea
Newport
Cardiff
Reading
Avon
Bristol
Trowbridge
Kingston
Surrey
Maidstone
Kent
Hampshire
Winchester
Wiltshire
Somerset
Taunton
W. Sussex
E. Sussex
Lewes
Chichester
Devon
Exeter
Dorset
Dorchester
Newport
Strait of Dover
Isle of Wight
Cornwall
Truro
English Channel
FRANCE
Key to Numbered Regions
England
1 Bedfordshire
2 Berkshire
3 Buckinghamshire
4 Greater London
5 Greater Manchester
6 Hereford and
7 Worcester
8 Mid Glamorgan
9 Northamptonshire
10 Nottinghamshire
11 South Glamorgan
12 South Yorkshire
13 Staffordshire
14 Warwickshire
15 West Glamorgan
16 West Midlands
West Yorkshire
Northern Ireland
1 Antrim
2 Ards
3 Armagh
4 Ballymena
5 Ballymoney
6 Banbridge
7 Belfast
8 Carrickfergus
9 Castlereagh
10 Coleraine
11 Cookstown
12 Craigavon
13 Down
14 Dungannon
15 Fermanagh
16 Larne
17 Limavady
18 Lisburn
19 Londonderry
20 Magherafelt
21 Moyle
22 Newry and Mourne
23 Newtownabbey
24 North Down
25 Omagh
26 Strabane



Владения Драконскира

A. Паутина Плоти
B. Видение Ада
C. Испытание Терпением
D. Горгулья
E. Комната Безмолвных Криков
F. Портал Будущего
G. Черное Пламя
H. Зиккурат



Курган

1. Вход
2. Лабиринт-копье
3. Ямы-ловушки
4. Лабиринт Нечистивых Наполи
5. Волк
6. Зал Теней
7. Яма Солнца
8. Зал Огня
9. Фальшивое Золото

N

10 Футов

Bloody Hearts

Diablerie: Britain

Абсолютная власть может развращать...

Жажда самой могущественной крови может управлять любым вампиром, обезумевшим от желания. Ее вкус, букет, запах и текстура не похожи ни на что другое, что может испытать Сородич. Ощущение того, как она течет мимо мертвых губ, невероятно изысканно. И сила, которую она обеспечивает …

Даже те, кто уже испорчен

Но ее потребление уничтожает хищника так же верно, как и добычу. Сама душа жертвы забирается во время акта, и, когда жертва умирает, умирает и Диаблерист. Никто не может взять все, не заплатив за это цену. Никто не может почувствовать абсолютную власть, не познав сначала абсолютного ужаса.

Диаблери: Британия включает:

- Информация о Юстициариях и ужасных наказаниях, которые они налагают на вампиров, которые осмелились совершить Диаблери над Сородичем;
- Взгляд на Геенну и роль, которую Диаблеристы играют в ее наступлении; и
- Смертельное путешествие за могуществом через ужасный курган, спроектированный одним из самых злобных вампиров в истории.



White Wolf Game Studio
4598 Stonegate Ind. Blvd.
Stone Mtn., GA 30083
U.S.A.

Scanned by Nyght

ISBN 1-56504-074-0
WW 2010 $10.00
0 99379 02010 8