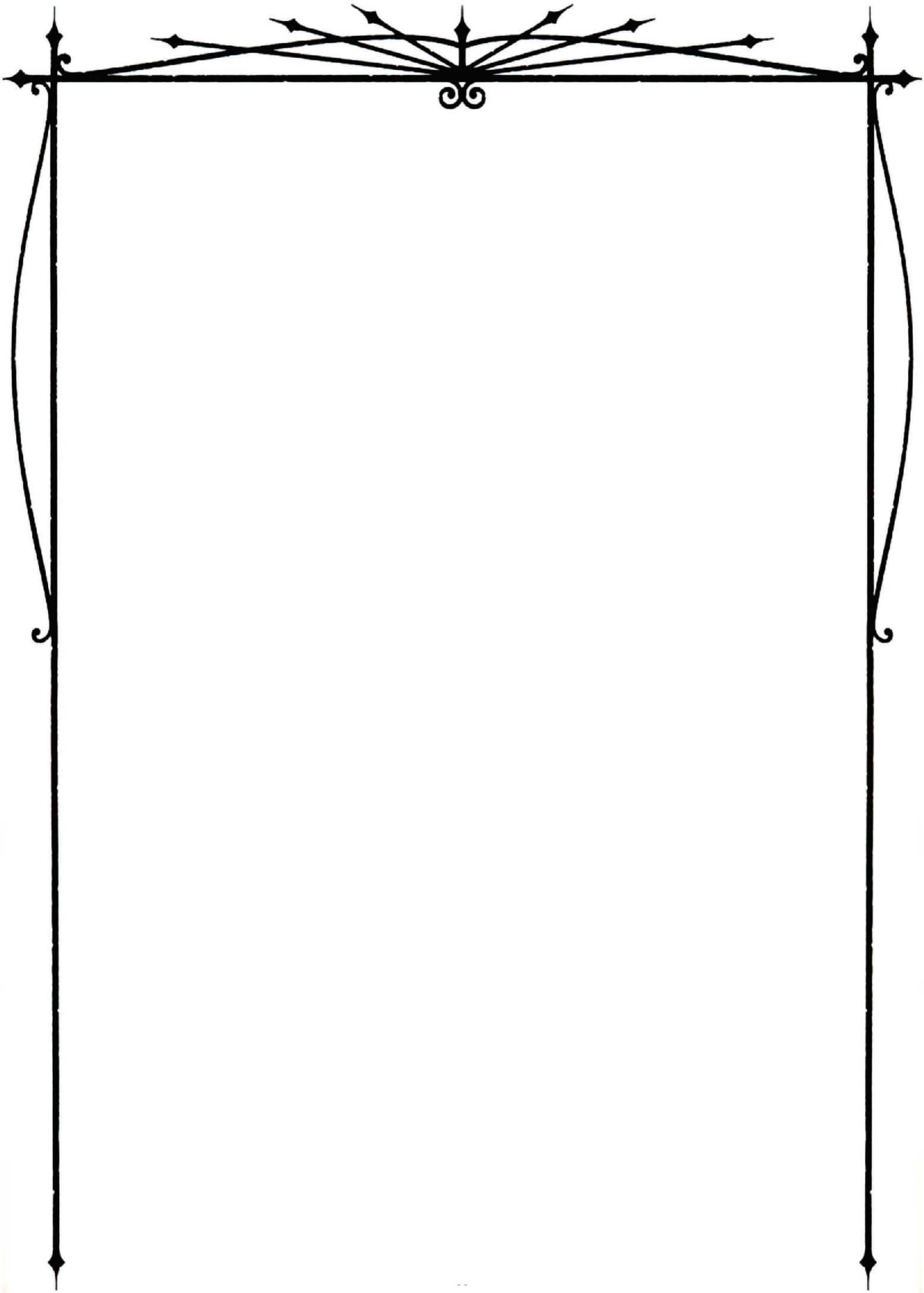
VAMPIRE

STORYTELLERS COMPANION™



VAMPIRE
THE MASQUERADE





Содержание

Вступление 5
Глава первая: Линии Крови 7
Глава вторая: Вторичные способности 15
Глава третья: Дисциплины 31
Глава четвертая: Снаряжение 43
Приложение переводчика: Дополнительное оружие 69



Вступление:

Как использовать эту книгу

Добро пожаловать. Не хотите ли войти?

Вы уже знаете об ощущении пагубности и таинственности, которое присуще Миру Тьмы. В вашем разуме возникают образы величественных готических соборов, неясных теней, небоскребов, высокомерно устремившихся к небесам, и ночных клубов, которые наполнены людьми-нигилистами.

Вы так же знаете, что среди всего этого обитают Сородичи. Подобно паразитам они обитают среди людей и крадут у них свое ночное существование. Эта книга посвящена этим Сородичам и в особенности тем историям, которые вы можете о них рассказать.

В некотором смысле эта книга является «дополнением» к основной книге правил игры **Вампир: Маскарад** – она поможет лучше приспособиться к этому миру, однако не является жизненно необходимой для каждой истории. Некоторые главы это книги, например «Линии крови» и «Дисциплины» позволят Рассказчику подбросить новые тайны своим игрокам. Другие, такие как «Вторичные Способности» и «Снаряжение» дадут Рассказчику новые правила и системы и позволят ему добавить глубину (а так же искру) в его хроники.

Помните о таинственности, когда будете внедрять эти идеи в свои истории о **вампирах** – нет никаких причин для того, чтобы персонажи или игроки знали хоть что-либо об изложенном здесь, если конечно они не являются специалистами в данной области. Линии крови редки, новые Способности весьма специфичны, и если ваш персонаж допустим не является солдатом или стрелком, то он не сможет отличить Глок от Гангрела. Снимайте покров тайны перед вашей труппой с терпеливостью ожидающего Старца – так будет лучше, и это сделает вашу игру более напряженной.

В этой книге вы найдете:

Глава Первая: Линии крови расскажет о трех малых «семьях» Сородичей. Их происхождение покрыто мраком, и эти вампиры крадутся в ночи, скрываясь как от деспотичной Камарильи, так и от дьявольского Шабаша.

Глава Вторая: Вторичные Способности расскажет о новых и более сложных Способностях для ваших персонажей. Эти новые Способности более специфичны, чем те 30, что описаны в базовой книге правил, но все же они достаточно выделяются, чтобы о них можно было упомянуть. Так же в этой главе приводится система для создания ваших собственных способностей, благодаря которым вы сможете отразить уникальность того или иного Сородича в Мире Тьмы.

Глава Третья: Дисциплины повествует о пугающих (и иногда печально известных) вампирских способностях, которыми обладают Сородичи из Главы Первой. Эти тайные способности тщательно скрываются теми, кто ими обладает – кто знает, какой будет реакция Сородича-чужака, когда он увидит их в действии?

Глава Четвертая: Снаряжение рассказывает о личной экипировке в Мире Тьмы. У этой главы безусловно смертоносный тон, так как она касается рискованной сути физических конфликтов. Однако помните, что все имеет свои последствия: персонажи, которые будут прибегать к насилию слишком часто будут представлять из себя угрозу и могут столкнуться с теми, кто будет вооружен и натренирован лучше их.

Глава Первая:

Линии Крови



Кровь Сородичей – вещь странная и мистическая. Черты, которые она передает дитя от сира иногда не меняются в течение тысяч лет, а иногда со временем с ними происходят значительные искажения или изменения.

Ниже описаны линии крови – семьи вампиров, чья кровь изменилась и сделала их отличными от их неизвестных прародителей. Откуда точно взялись эти линии крови остается тайной. Однако одно известно точно – эти вампиры крайне редки. В темном мире, населенном Сородичами, не так-то уж часто можно столкнуться и с членом некоторых достаточно многочисленных кланов, так что же говорить о представителях этих линий крови. Они должны появляться в хрониках весьма умеренно. Так же Рассказчик может спокойно запретить игроку делать своего персонажа представителем этих линий. Если они нужны вам, то используйте их, если же нет, то просто скажите, что в городе, в котором проходит ваша хроника, их нет.

Daughters of Cacophony



Насколько известно Сородичам, Дочери Какофонии — современная линия крови, появившаяся в ходе нескольких последних столетий. Многие вампиры полагают, что эта странная линия крови стала результатом мистических союзов между Тореадорами и Малкавианами, но мало что в тёмной истории линии крови указывает, что она является чем-то иным, кроме как аномалией, или, быть может, порождением особенно одарённого Каитифа.

Каким бы ни было их происхождение, Дочери Какофонии — потрясающие певицы, наделённые сверхъестественно прекрасными (или ужасными) голосами. Однако их голоса прославились ещё коечем, помимо своего мистического очарования. С помощью пения Дочь Какофонии может разрушать сознание своих слушателей. Более мрачные истории повествуют о Дочерях, способных крушить предметы — и индивидуумов — своими голосами, подобно тому, как человеческие певицы разбивают стекло.

Мало кому из Сородичей Старого Света доводилось много слышать о Дочерях Какофонии, и ещё меньшему числу выпадала возможность встретиться хоть с одной из них. Линия крови представлена в основном в Новом Свете, и не имеет особого влияния.

Сородичи, обитающие рядом с Дочерьми Какофонии, часто считают их непоследовательными. Вследствие ли того, что линия крови в целом избегает еженощных угроз Джихада, или из-за того, что она обычно не испытывает тяги к политике или сражениям, и Камарилья, и Шабаш склонны игнорировать Дочерей. Однако в своём самодовольстве они проигнорировали большую часть того, что в последние ночи происходило с линией крови. Не смотря на то, что линия крови когда-то принимала и мужчин, недавно она по неизвестным причинам выкорчевала их из своих рядов. Вдобавок, некоторые Сородичи сообщают, что сила Дочерей возрастает — их загадочные песни теперь могут создавать более значительные разрушения, чем раньше, и их кровь становится более мощной. Столкнувшись с подобными слухами, Дочери просто кивают и улыбаются и поют так, словно их это не волнует.

Естественно, Дочери не говорят о своих великих планах, если таковые вообще существуют. Они предпочитают проводить свои ночи в пении, предлагая свои музыкальные представления друг другу и небольшим, близким группам поклонников, которые сознательно или ни о чём не подозревая следят за их не-мёртвыми карьерами. Они обычно общаются с Тореадорами, Малкавианами и Вентру, которые способны оценить сверхъестественную красоту их песен, и иногда ввязываются в интриги этих Сородичей.

Когда Дочери Какофонии обращают внимание на вопросы, настолько малозначительные с точки зрения их основных интересов, они иногда примыкают к той секте, которая добилась наибольшего влияния в их окрестностях. Они терпят Маскарад, но заботит ли он их на самом деле — неизвестно. Возможно, они просто не видят необходимости демонстрировать свою сущность окружающим смертным. Однако курсирует далеко не одно сообщение о том, что Дочери Какофонии проводили ночи со старейшинами обеих сект и независимых кланов, и оставляли их обезумевшими после особенно впечатляющего концерта.

Прозвище: Сирены.

Секта: Как линию крови, Дочерей Какофонии мало заботит политика, и они «официально» не присоединились ни к Камарилье, ни к Шабашу. Однако большинство Дочерей считают города Шабаша жестокими и неуютными и обычно устраиваются на жизнь в городах Камарильи или в местности, где они сами будут единственными вампирами.

Внешность: Дочери Какофонии могут выглядеть как угодно — от тощих беспризорниц до округлых оперных див. Представительницы линии крови предпочитают одежду, которая соответствует их музыкальной нише; среди Дочерей есть и затянутые в кожу солистки панк-групп, и облачённые в атлас юные пианистки, и любые промежуточные варианты между этими крайностями.

Убежище: Дочери устраивают свои убежища в тех местах, которые соответствуют их вкусам, и это могут быть и заброшенные склады, и многоэтажные комплексы зданий, и даже помещения опер, в которых они дают представления. Они обычно скрывают свои убежища от других Сородичей, рассчитывая на защиту изоляции.

Происхождение: Линия крови дают Становление лишь тем женщинам, которые обладают красивыми или заслуживающими внимания голосами. Они не обязательно должны быть певицами или музыкантами при жизни, хотя большинство из них являлись таковыми. Дочери Какофонии происходят изо всех слоёв общества, ведь

ёв общества, ведь основной признак, по которому их выбирают — певческий дар (разумеется, не считая пола).

Создание персонажа: У Дочерей Какофонии нередко бывают концепции исполнителей или артистов. Натура и Маска могут быть любыми, но чаще всего отражают тягу к сцене. Большинство из них предпочитает Социальные Атрибуты и развивает Способности Экспрессии и Исполнения. Дочери практически всегда наделены некоторой долей Славы, и такую Сирену, как правило, окружают поклонники из Стада.

Клановые Дисциплины: Стойкость, Мельпомения, Присутствие.

Слабости: С момента своего Становления Дочерей Какофонии практически целиком захватывает музыка, наполняющая их души. Как и Тореадоры, которых пленяет наблюдаемая красота, Дочери Какофонии нередко полностью погружаются в потоки мелодии, которую способны слышать лишь они. Некоторые Сородичи утверждают, будто все Дочери слышат одни и те же эфемерные напевы, но сами Дочери не дают никаких пояснений. Сложность всех бросков на Восприятие для Дочерей Какофонии увеличивается на единицу, и ни одна Дочь не может обладать значением Бдительности выше трёх, поскольку её постоянно отвлекает её внутренняя музыка.

Организация: У Дочерей нет официальной организации — их число настолько ничтожно и разрозненно, что в конкретной местности вряд ли обитает больше одной или двух из них (если вообще есть хоть кто-нибудь). Если Дочери по какой-либо причине собираются вместе, младшие представительницы линии крови обычно подчиняются старшим. Некоторым Сородичам доводилось наблюдать небольшие собрания Дочерей, исполнявших тревожно прекрасные песни или пугающий тембр, после которого аудитория оставалась… тронутой. Неоднократно присутствующие Сородичи отмечали, что даже в ходе самых импровизированных представлений все присутствующие Дочери, похоже, в точности знали, на какую именно мелодию будут петь стихи.

Цитата: *Почему мы поём? Потому что должны. Нездоровый подводный поток, протекающий сквозь каждого из нас, необходимо вывести на поверхность, или он разорвёт нас изнутри. Пусть не говорят, будто сердце не-мёртвого не испытывает страстей.*

Стереотипы

Камарилья: Это хлипкая поддержка, которая не делает для нас почти ничего, кроме как время от времени обеспечивает посетителями.

Шабаш: Словно буйная толпа на концерте, Шабаш ударяется в безумие от запаха собственной крови.

Взгляд со стороны

Камарилья:

Их песни одновременно и пленительны, и смертоносны — точно также как, подозреваю, и сами Сирены.

—Ян Питерзун, дитя Хардештадта

Шабаш:

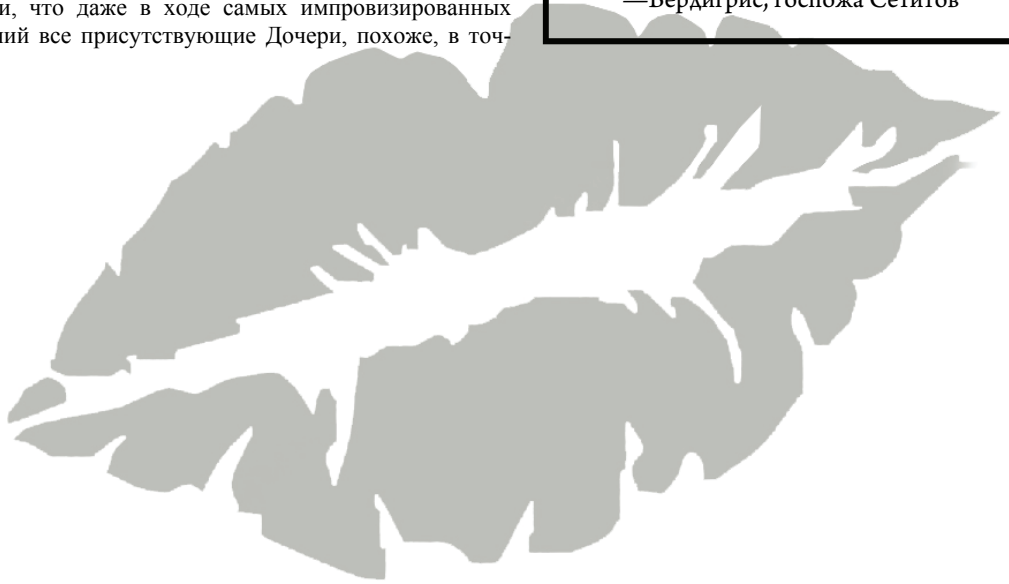
Большинство из них просто хочет, чтобы их не тревожили, и они не так подозрительны, как прочие независимые. Можете просто оставить их в покое. Если, конечно, хотите.

—Дезра, лакей Шабаша

Независимые:

Приятное развлечение или послушный инструмент — и ничего более.

—Вердигрис, госпожа Сетитов



SALUBRI



Линия крови Салюбри окутана атмосферой трагедии, потери и враждебности. Говорят, что единовременно существуют лишь семеро Салюбри — достигнув Голконды, Салюбри дают Становление тщательно отобранному потомка, который уничтожает сира посредством диаблери. Мало у кого из Салюбри не-жизнь длится дольше пары сотен лет, поскольку они считают Проклятие Каина почти невыносимым, и большинство из них существует всего несколько десятилетий, прежде чем выбрать потомка и уничтожить себя. Каким именно образом этой линии крови удаётся достигать Голконды настолько быстро и часто, остаётся неизвестным (если вообще соответствует действительности), и многие Сородичи подозревают здесь обман или внешнее воздействие.

Большинство Сородичей считают Салюбри диаблеристами и убийцами, в основном благодаря направленной против них неустанной пропаганде клана Тремер. Они используют своё влияние, чтобы объявлять на Салюбри кровавые охоты при малейшем намёке на то, что один из Циклопов ходит по городам Камарильи. Репутация Салюбри-«душепийц» всегда опережает их, куда бы они ни направились.

Согласно рассказам отдельных Салюбри, когда-то они были настоящим кланом, основанным загадочным Сородичем по имени Саулот, первым вампиром, достигшим Голконды. Это достижение стало доступным лишь после Саулота, который, разочаровавшись в испорченных Сородичах, на неведомый срок отправился в земли Востока. Когда он вернулся, на лбу у него был таинственный третий глаз, и он владел способностями, которые ранее не доводилось встречать никому из Сородичей. Он также поведал о выходе из кошмара вампирского бытия — о Голконде. После своего возвращения он дал Становление нескольким новым потомков. Некоторые утверждают, что Инконню и сказочный Карфаген Бруджа были созданы с помощью Саулота.

Какой бы ни была истина, Салюбри верят, что Саулот вернулся, изменившись куда больше, чем разумом и телом. Они полагают, что он дал Становление своему последнему потомку во времена правления Калигулы, а после этого уединился, способствуя достижению Голконды своими детьми. Однако это уединение привело к его погибели. В некий неизвестный момент он впал в торпор, возможно, добровольно. Во время Средних Веков группа жаждущих власти магов раскопала место захоронения Саулота. Самый могущественный из этих магов убил Древнего, утолив собственную жажду кровью Саулота. Говорят, что Саулот не сопротивлялся, зная, что настало его время уходить. Чтобы довершить дело, кабал магов стал преследовать детей Саулота, доведя их почти до полного уничтожения.

Современные Салюбри — это та часть потомства Саулота, которая сумела избежать чистки, проводимой магами, по крайней мере, согласно сведениям, которые они сообщают остальным. Считается, что маги преследуют их и поныне, и скорее всего они как-то связаны с Тремер.

Хотя Салюбри утверждают, что они — целители, прочие Сородичи считают их похитителями душ. Их преследуют и подвергают гонениям, они не могут применять свои целительские способности, не раскрывая себя. Так или иначе, мало кто из Сородичей рискнёт принять «исцеление» из рук Салюбри, боясь, что их души — и так находящиеся в опасности из-за Проклятия Каина — будут украдены в процессе.

Однако, как ни парадоксально, самой большой угрозой для Салюбри являются они сами, поскольку все Салюбри жертвуют собой, Обращая нового потомка и заставляя этого потомка диаблеризировать их. Салюбри верят, что все души прокляты, и лишь достигнув Голконды они могут превозмочь мучения, которые ожидают их после смерти. Сородичи (и смертные), которые оказываются неспособны достичь Голконды, становятся призраками, запертыми между мирами живых и мёртвых. Разумеется, быть Сородичем — непростая задача, и это является испытанием, проверяющим силу души существа. Поэтому Салюбри являются ревностными проповедниками, и их «пропаганда», возможно, является источником значительной части неприязни, которую испытывают к ним прочие Сородичи. Таким образом, Салюбри влачат скрытное, отчаянное существование, гонимые другими Сородичами, отказывающимися узреть истину, которую им открывают.

Прозвище: Душепийцы или Циклопы.

Секта: И Камарилья, и Шабаш от Салюбри (в лучшем случае) шарахаются или (в худшем слу-

преследуют их. Ни та, ни другая секта не примут их, хотя Салюбри и сами бы к ним не присоединились.

Внешность: У Салюбри нет никакого универсального образа — их так мало и они выбирают потомков настолько индивидуально, что не может быть никаких обобщений. Дети, старики, люди среднего возраста и молодые — все они в то или иное время присутствовали в рядах Салюбри, и происходили из любых слоёв общества.

Однако у Салюбри имеется одна общая физическая особенность. У всех Салюбри появляется в центре лба третий глаз к тому моменту, когда они осваивают второй уровень Обеах. Этот третий глаз, который такого же цвета, что и обычные их глаза, открывается во время использования способностей Обеах второго уровня или выше. Когда глаз закрыт, он едва заметен, глазная щель кажется не более чем тонким шрамом. Назначение и происхождение этого глаза неизвестны, но большинство Сородичей, которые вообще знакомы с Салюбри, полагают, что он дарует Циклопам «способность узреть незримое» или адские видения. Сородичи-Салюбри часто маскируют свой третий глаз с помощью цыганских платков или шляп с широкими полями, или за длинными чёлками.

Убежище: Когда Салюбри основывают постоянные убежища, они обычно делают это вдали от владений других Сородичей. Салюбри устраивают свои убежища в пустынной местности, вдали от чужих недоброжелательных глаз, и обычно заводят мало материального имущества (чтобы проще было путешествовать налегке).

Происхождение: Салюбри предпочитают давать Становление индивидуумам с высокой Человечностью: целителям, святым, филантропам, защитником окружающей среды и т.д. Предполагается, что единовременно существуют всего семь Салюбри, хотя некоторые Сородичи утверждают, что в нынешние ночи это число может быть меньшим — или большим.

Создание персонажа: У Салюбри могут быть любые концепции, но вряд ли они будут преступниками или воинами. Натуры и Маски обычно бывают альтруистическими, хотя Маска может быть буквально какой угодно. Большинство Салюбри превыше всего ценят Умственные Атрибуты и Познания, хотя в прошлом бывали и исключения. Все Салюбри должны взять пять точек Поколения, чтобы отразить жертвоприношение своего сира; многие Салюбри также приобретают несколько точек Дополнения Стадо.

Клановые дисциплины: Прорицание, Стойкость, Обеах.

Слабости: Салюбри могут пить кровь лишь тех лиц, кто даёт им её добровольно. Если сосуд Салюбри сопротивляется его попыткам кормления, Салюбри теряет один пункт временной Силы Воли и, по усмотрению Рассказчика, может производить проверку на падение Человечности.

Организация: Салюбри слишком немногочисленны, чтобы иметь настоящую «организацию», однако большинство представителей линии крови придерживаются схожего кодекса. Для Салюбри достижение Голконды — превыше всего, и им отвратительна даже мысль отказать другому в помощи. Салюбри невероятно верны, и отсутствие организации они возмещают преданностью. Лишь самый отчаявшийся Салюбри подвергнет риску чужую безопасность — большинство предпочтёт бесчестью смерть. Однако некоторые старые Сородичи утверждают, что встречали и более бесцеремонное отношение со стороны современных Салюбри, и, возможно, довольно явную бессердечность. Салюбри связываются с помощью таинственных слов, написанных на забытом языке (мертвый язык Второго Города). В былые ночи Салюбри вырезали эти послания на деревьях или иных знаках, где их смогут увидеть другие Салюбри. В нынешние ночи они могут «помечать» район с помощью граффити или просто написать записку и позволить кому-нибудь из непосвящённых доставить её соклановцу.

Все известные Салюбри принадлежат к восьмому поколению (получаемому благодаря жертвоприношения сира во время Становления дитя). Однако продолжают всплывать упорные слухи о могущественных Сородичах, прибывающих с Востока, несущих на себе третий глаз Саулота.

Цитата: *Твоя душа больна, запятнана Проклятием Каина. Дай её мне, и я её очищу. Ты должен довериться мне, ведь вечность под проклятием — это куда больше, чем ты способен вынести. Я знаю.*

Стереотипы

Камарилья: Они настолько озабочены сокрытием собственного зла, что не чувствуют клыков Тремер у собственного горла. Камарилья слишком слепа и эгоистична, чтобы учиться на нашем примере.

Шабаш: Проклятие — вовсе не кровавая забава, каковой они его они считают. Они с радостью оскверняют собственные души, не тратя время на размышления.

Взгляд со стороны

Камарилья:

Те, кто имеют дело с Салюбри, рискуют своими душами, а не только своей кровью.

—Рекс Фостер, ученик Тремер

Шабаш:

Побитые собаки. Пинайте их, как и полагается хнычущих слабаков.

—Винсент Дэй, паладин Шабаш

Независимые:

Они делают настоящую трагедию из какого-то давным-давно пережитого зла. Просто обрыдаться.

—Анджа Казмерз, кочевая Равнос

SAMEDI



Самеди - вампиры особенно нездорового типа и отвратительной внешности. Их тела напоминают трупы, и те, кому доводилось видеть их, иногда принимают их за зомби или иные восставшие ужасы.

Считается, что Самеди зародились в Карибском регионе, и они прочно связаны с тамошним наследием вуду. Они практикуют уникальную Дисциплину, которая позволяет им управлять энергией смерти, пусть и в намного более мирской манере, чем НекромантияДжованни. Естественно, что Джованни способны сказать мало добрых слов о Самеди, и между этими Сородичами пролегает глубокая вражда. Некоторые Сородичи полагают, что Самеди — результат отвратительного эксперимента Джованни, пошедшего наперекосяк, в то время как другие вампиры считают происхождение Покойников куда более тёмным. Иные Сородичи верят, что Самеди — отверженная ветвь Носферату, которая оказалась мертворожденной.

Самеди часто занимаются в городе оккультной или незаконной деятельностью, становясь могущественными жрецами вуду или заключая незаконные сделки с суеверными криминальными элементами среди эмигрантов. Благодаря своим явным вудуистским корням, Самеди довольствуются получением влияния в иммигрантских гетто, занимаясь своей тёмной магией и питаясь народом, привыкшим к тому, что среди него бродят мертвецы.

Самеди также являются известными убийцами и наёмниками, и по этой причине многие князья Камарильи закрывают на них глаза, невзирая на почти что нарушающие Маскарад связи Самеди с окружающими их смертными. По большей части Самеди держатся тихо, а князю неизвестно, когда ему могут понадобиться их «особые» умения. Покойники, похоже, относятся к Носферату и Джованни с каким-то непостижимым уважением (или ужасом), поскольку колеблются, принимая заказы на Сородичей этих кланов, не подкреплённые веской причиной или внушительной оплатой.

Однако линия крови Самеди — это больше, чем вольное объединение колдунов и участников культов смерти. Линия крови замкнута и скрытна; во многих случаях её члены предпочитают не раскрывать своих дел даже перед другими представителями линии крови, и это предполагает, что у них имеется что-то ещё, помимо схожих интересов. Несколько Самеди являются членами Камарильи или Шабаша, но они сообщают своим сектам мало сведений о других представителях своего рода. Возможно старейший представитель линии крови, вампир, называемый просто Бароном, полагает, что у Самеди более великая роль в истории и будущем Сородичей, чем подозревает большинство вампиров. Что это может быть, Барон уточнять отказывается, отмахиваясь от дальнейших расспросов движением своей гниющей руки.

Прозвище: Покойники.

Секта: Самеди не принадлежат ни к одной секте, хотя отдельные Покойники могут встречаться и в Камарилье, и в Шабаше - когда Самеди решают озаботиться подобными вещами.

Внешность: Самеди выглядят словно трупы в различных — обычно в сильных — стадиях разложения. Некоторые Самеди гниют, и сквозь лохмотья их кожи сочится вонючая жидкость, а другие усыхают, становятся худыми и выглядят словно незабинтованные мумии. После Становления глаза Самеди утопают глубоко в глазницах, а губы оттягиваются, открывая кошмарное отверстие, наполненное зубами и клыками. Вдобавок, большинство Самеди после Становления теряют носы, и в центре их лиц остаются зияющие дыры (хотя это никак не влияет на их способность чуять запахи).

Убежище: Самеди устраивают свои убежища в местах, связанных со смертью, чтобы привлекать к себе минимум нежелательного внимания. Покойники предпочитают мавзолеи, склепы, кладбища, помещения для панихид и даже плохо обслуживаемые морги. Некоторые Самеди обитают вместе с Носферату в тоннелях под городами, но Носферату склонны считать Самеди слишком нездоровыми для долговременного сожительства.

Происхождение: Самеди, похоже, современная линия крови, и, насколько можно судить, нет ни одного Самеди старше 250 лет. Однако в последнее время было замечено больше Самеди, чем в предыдущие десятилетия, особенно в регионах, где сильно влияние вуду — в районе Карибского моря и на юге США. Эти Сородичи обычно являются одиночками, и вряд ли удастся найти город, в котором

обитают больше двух Самеди, вне зависимости от его размера. Многие Самеди утверждают, что при жизни занимались деятельностью, связанной со смертью — коронеры, гробовщики, колдуны и т.д. — и почти такое же их число признаёт, что в то или иное время до Становления испытывали тягу к самоубийству.

Создание персонажа: Самеди как правило дают Становление тем, кто испытывает любовь к смерти, и эта черта сопровождает их и в не-жизни. Многие Самеди предпочитают Умственные Атрибуты и Познания, в то время как более воинственные, склонные к работе наемника представители линии крови развивают Физические Атрибуты и Навыки или Таланты. Самеди редко приобретают Дополнения Стадо, Ментор или Ресурсы. Значительный процент линии крови, особенно старшие её представители, практикуют Дисциплину Некромантия. Однако неизвестно, где именно они получили подобные знания, ведь, насколько можно судить, у них крайне скверные отношения с Джованни.

Клановые Дисциплины: Стойкость, Затемнение, Танатозис.

Слабости: Самеди невероятно уродливы внешне, пусть и несколько иначе, чем Носферату. Если Носферату обезображены и чудовищны, то Самеди скорее похожи на разлагающиеся трупы. Вдобавок, Покойников сопровождает зловонный запах могилы, а их прогнившая кожа тошнотворна на ощупь. У всех Самеди значение Внешности равно нолю, и это значение невозможно повысить (хотя можно скрыть или изменить мистическими средствами).

Организация: Самеди настолько малочисленны, что если у них и существует организация или иерархия, она непонятна никому, кроме самой линии крови. В те редкие ночи, когда двое Самеди встречаются друг с другом, они могут остановиться лишь ненадолго, чтобы обменяться новостями или слухами, прежде чем вновь разойтись. По обществу Сородичей прокатываются беспокойные толки о тайных кабалах Самеди, собирающихся на кладбищах, но ни один из подобных слухов не получил подтверждения.

Цитата: *Я вас пугаю? Я вам отвратителен? Тысяча извинений! Давайте, я вам помогу — давайте, я покажу вам, что значит носить подобное проклятие. Вот, почувствуйте холодный, омерзи-*

Стереотипы

Камарилья: Назойливые и напыщенные ублюдки, утверждающие, будто являются нашими представителями, но хотят прикончить нас так же, как и своих врагов.

Шабаш: Огонь и хаос следуют за ними. Зачем избирать Дьявола себе в хозяева?

Взгляд со стороны

Камарилья:

Кошмарные, омерзительные и грубые. С ними надо что-то делать.

—Виктория Эш, певица-Тореадор

Шабаш:

Их легко забывают, и их тела настолько… невдохновленные.

—Стефани л'Оро, жрец стаи

Независимые:

Я бы не хотел поиметь кого-то из них. И в прямом смысле, и в переносном.

—Виттории Джованни, консильери



Глава Вторая:

Вторичные способности

Нижеприведенные Способности можно использовать в игре **Вампир: Маскарад**. Они более специализированы, чем Первичные, но достаточно выделяются, чтобы их можно было выделить в отдельные Способности, а не просто специализации.

За один пункт Способностей можно приобрести две точки во Вторичной Способности при создании персонажа (однако ее нельзя повышать больше трех без использования свободных очков, как и Первичную) и за одно свободное очко можно приобрести одну точку. Количество очков опыта, которые тратятся на приобретение Вторичной Способности равно приобретаемому уровню Способности (однако ее нельзя подымать больше чем на один между историями). Так же некоторые Вторичные Способности (Маскарад, Знания Камарильи и Шабаша, Городские Тайны) не могут быть доступны вампирам-новичкам, а в некоторых (Взрывчатка) крайне трудно тренироваться.

Разумеется, ваша труппа может столкнуться с заданием, для которого не подходит ни одна существующая способность. Для этого существуют Талант Хобби, Профессиональный Навык и Экспертное Познание. При помощи них можно отобразить практически все, чем по вашему мнению ваш персонаж должен владеть. Разумеется, всегда требуется разрешение Рассказчика. Некоторые вещи лучше подходят в качестве специализаций, чем Способностей. Например Профессиональный Навык: Взлом вполне подпадает под Безопасность. А некоторые вещи Рассказчик просто не захочет видеть в своих играх, например Экспертное Познание: Ядерное оружие. Разумеется, в подобных ситуациях последнее слово всегда остается за Рассказчиком.

И наконец, использование Вторичных Способностей опционально – Рассказчик может использовать лишь некоторые из них или же не использовать их вовсе. Вторичные Способности добавляют увлекательности игре, но они так же делают ее сложнее. Если ваша игра вполне обойдется и без них, то вы можете о них забыть.

Таланты

Изящество

«Вероника вошла в Диджитал Лоундж не потрудившись заплатить – ее здесь знали. Она поймала взгляд Андрея и направилась к столику, где один из самых значительных анархов города обстряпывал свои дела.

«Какого хрена тебе нужно? - прорычал Андрей прежде, чем она успела открыть рот. – Я кажется сказал тебе держаться подальше отсюда!» Он сделал знак двум своим гулям увести ее.

Вероника одарила ближайшего из них взглядом, от которого могло бы свернуться молоко, затем повернулась с ослепительной улыбкой к Андрею. «Я здесь чтобы извинится за свое предыдущее поведение. Позволь мне предложить тебе выпить… »

Андрей фыркнул. «Покупать мне выпивку в моем же баре ? Ты слишком много пила из торчков».

«Я принесла кое-что, что больше подходит твоему вкусу… ». Вероника поманила к себе кровавых куколок близняшек, которых он нашла ранее этой ночью. Андрей пристально посмотрел на них, пришел в восторг, и его недовольство по поводу Вероники исчезло в порыве похоти и голода».

Эта способность позволяет вам делать все «как по маслу» при социальном общении. Сплетни, сделки в коридорах власти, первое хорошее впечатление, оказанное на заезжего архонта, умение держать себя в салоне старейшин – это все аспекты Изящества. Неизящные персонажи могут быть грубы, сосредоточенны в себе или антисоциальны, и наоборот, персонаж с высоким Изяществом может общаться с людьми в любом месте и обычно имеет высокое значение Связей.

- • Новичок: Дебютант.
- •• Практикующий: Сенатор.
- ••• Компетентный: Голливудская знаменитость.
- •••• Эксперт: Управляющий по связям с общественностью.
- ••••• Мастер: Князь вампиров.

Используют: Старейшины Сородичей, политики, обще-



ственные лица, медиа персоны, Тореадоры.

Специализации: Первое впечатление, Сплетни, Контроль слухов, Схемы, Косвенные намеки и завуалированные угрозы.

Инструктаж

«Джоанна с отвращением посмотрела на свой подвал. «Как патетично, - пробормотала она, - мы на войне, а вы не можете выполнить даже базовые упражнения!»

Один из ее гулей осторожно вошел в дверь и потянул Джоанну за рукав. Он съежился, когда она гневно обернулась к нему. «Да, да, я знаю, что остальные ждут! Я буду через минуту! - Она повернулась к своему классу. - Теперь попытайтесь снова. Сперва зубы, затем оттяните кости, а за тем разгладьте плоть. - Она приостановилась и улыбнулась. – Вы можете поесть… после того, как восстановите свои лица».

Перед Джоанной ее пять новых детей что-то бормотали и размахивали своими искаженными конечностями».

«Тот, кто может, делает; кто не может – учится», как говорится в пословице. Есть те, кто являются прекрасными учителями, но им потребуется эта Способность, чтобы передать свой опыт другим. При помощи нее другого персонажа можно обучить любому Навыку или Познанию. Таланты требуется развивать самому, однако некоторым (например Драке) можно научить, так же с разрешения Рассказчика можно обучать и Дисциплинам. Учитель не способен научить своего ученика более высокому уровню Способности, чем значение его Инструктажа. Например, если у Джоанны Оккультизм 5 и Инструктаж 3, то она не сможет обучить свое дитя Оккультизму выше третьего уровня. Она владеет знаниями, но она не способна донести столь продвинутую информацию до своих учеников.

После месяца инструктирования ученика инструктор может сделать бросок Манипулирование+Инструктаж со сложностью 10 (или 9, если у него есть Достоинство Быстрое обучение) – Интеллект ученика. Каждый успех дает ученику одно очко опыта, которое можно вложить в Навык, Познание или Дисциплину. Обучение требует существенное количество свободного времени, и от ученика может потребоваться сделать бросок на Интеллект, Сообразительность или Силу Воли, чтобы усвоить особо сложный (квантовая физика) или травмирующий (хождение по огню) урок.

- • Новичок: Инструктор бойскаутов.
- •• Практикующий: Школьный учитель.
- ••• Компетентный: Профессор университета.
- •••• Эксперт: Всемирно известный лектор в своей области.
- ••••• Мастер: Сократ.

Используют: Учителя, инструкторы, мудрецы, любые другие люди.

Специализации: Диалектика, Знание, Одаренные ученики, Лекции.

Допрос

«Клейст постучал пальцами по столу. Напротив него сидел вампир, еще не до конца пришедший в себя после ночных истязаний, связанный кабелями и угрюмо смотрел на него. Клейст жестко проговорил: «У меня есть одно дело на эту ночь, щенок. Ты скажешь мне, где находится остальная твоя стая или же я прибегну к серьезным мерам».

Заключенный сплюнул полузасохший сгусток крови на пол. Клейст вздохнул и повернулся к своему помощнику. «Джагер, не мог бы ты принести мне мои инструменты?»

«Разумеется, сэр. Будете ли вы использовать стальной прут

этой ночью ?»

Клейст сомкнул свои губы, изучая разгневанного члена Шабаша. «Нет, принеси мне ножницы, банку с песком и горелку».

Глаза заключенного расширились. «О Господи, нет ! Пожалуйста, подождите ! Коммерс, они на улице Коммерс 32! На чердаке !»

«Ну что ж, спасибо. У тебя богатое воображение,» - усмехнулся Клейст».

Способность заставлять людей говорить может принимать множество форм. Допрос может быть тонким как психоанализ или же жестоким как молоток с гвоздями. Многие опытные мастера допросов не думают о себе как о токовых и возможно никогда не тренировались. У мастеров этого дела так же иногда бывает репутация, которая может быть эффективней самого допроса.

- • Новичок: Газетный репортер из небольшого городка.
- •• Практикующий: Жестокий полицейский.
- ••• Компетентный: Психиатр.
- •••• Эксперт: «Специалист» КГБ.
- ••••• Мастер: Воевода из Старого Света.

Используют: Полицейские, инквизиторы, психиатры, Тзимици, бандиты.

Специализации: Агония, Непринужденный разговор, Плохой и хороший полицейские, Журналистка, Долговременная промывка мозгов, Угрозы против членов семьи.

Интуиция

«Ты уверен, что они не найдут нас здесь?» - прохныкал Михаил.

Бен посмотрел на него. «Разумеется нет! Камарилья слишком неорганизованна и занята внутренними разборками здесь».

Внезапно свет прожектора осветил двух разведчиков. Из тени склада вышла дюжина или больше фигур, у которых сверкали оружие и когти. Уродливая фигура в измятом костюме шагнула вперед. «Разумеется. Слишком неорганизованна. Слишком самодовольна. Слишком некомпетентна, чтобы заметить вторжение Шабаша. – Его речь была полна сарказма. - Возможно, иногда, но мы наблюдаем. Мы всегда наблюдаем».

Бен выдавил из себя: «Но как вы нас нашли?»

Послышалось хихиканье. «Можете назвать это предчувствием. Вы хорошо, очень хорошо заметали свои следы, но вы оставили кое-что после себя. Недостаточно для анализа, но достаточно для догадки. – Архонт развернулся. – Взять их».

Не выражаемая в количественной форме и неопределимая, Интуиция является тем качеством, которое позволяет извлекать улики из океана ложной информации и четко чувствовать, когда что-то идет правильно. Она включает в себя множество небольших, но критичных вещей, от определения, лжет ли вам гуль до определения того, обманывает ли вас оппонент, проще говоря, это умение сложить головоломку, когда ее частей явно недостаточно. Интуиция – это шестое чувство, умение чуять нутром и предчувствовать. Это превосходный Талант для Рассказчика, если игрок сбился с пути, а он хочет подбросить ему зацепок.

- • Новичок: Вы обычно угадываете, в каком направлении стоит идти.
- •• Практикующий: Ваш первый ответ – обычно самый лучший.
- ••• Компетентный: У вас появляется приятное чувство, когда ваши подозрения оправдываются.
- •••• Эксперт: Вы можете видеть, что идет не так и кто стоит за этим.
- ••••• Мастер: Ваша прозорливость крайне точна.



Используют: Шулеры, дзен мастера, сыщики, предсказатели, телохранители.

Специализации: Чувствовать ложь, Шулерство, Чувствовать опасность, Проблески вдохновения.

Маскарад

«Парамедик нахмурился. «Вам требуется рентгенограмма. У вас очень слабый пульс и я не могу сказать, сломаны ли у вас ребра».

Рамона пожала плечами, пытаясь не улыбаться. «Я в порядке, правда. Я не чувствую, что у меня что-то сломано, а пульс у меня всегда слабый – низкое кровяное давление, знаете ли».

«Ну хорошо. Не слишком-то много я могу сделать для вас здесь. Если вы почувствуете боль, то немедленно попросите кого-либо отвезти вас в больницу, хорошо?» Парамедик устало улыбнулся и направился к разгромленному ночному клубу.

Рамона слилась с толпой зевак, легко избегая камер, которые снимали все это. Быстро найдя телефонный автомат, она кинула туда пару четвертаков и позвонила. «Блейк ? Это я. Мне пришлось изображать из себя раненную, чтобы полицейские не стали допрашивать меня в качестве свидетеля, однако я думаю, что знаю, кто начал весь этот бардак… »

Этот Талант не может быть взять начинающим персонажем, и он доступен лишь вампирам. Эта способность позволяет ложно демонстрировать хрупкость и утонченность смертности: дыхание, пульс, прилив крови к коже, чтобы она выглядела живой, чихание, замедленные рефлексы, которые более подходят для смертных и т. д. Брокарад можно делать ски на Маскарад можно делать на пару с Социальными Атрибутами, чтобы определить, как хорошо вампир обманывает смертных вокруг себя – каждый вампир может притвориться, что он дышит, но не у каждого это получается хорошо.

• Новичок: Вы можете находиться в невнимательной толпе.

•• Практикующий: Вы можете обмануть обычного наблюдателя.

••• Компетентный: Вы можете обмануть кого-то, кто проверяет вас.

•••• Эксперт: Вы можете пройти обычную физическую проверку.

••••• Мастер: Даже Общество Леопольда будет думать, что вы смертный.

Используют: Вампиры.

Специализации: Дыхание, Сердцебиение, Тон и тепло кожи, Рефлексы и сокращение мускул, Сексуальность.

Митикрия

«Блейк склонился над телефоном. «Хорошо сработанно, Рамона. Задержись там еще ненадолго и посмотри, что еще можно разузнать. Вскоре я пошлю кого-нибудь, чтобы он забрал тебя,» - он положил трубку, откашлялся, а затем позвонил снова.

«Это Блейк, - сказал он и его голос упал на октаву вниз, его акцент изменился с легкого креольского на акцент дальнего юга. – Она купилась. Она думает, что все еще имеет дело с людьми Ксавье. Она будет ждать на месте разгрома, чтобы кто-то забрал ее. Пошлите кого-либо за ней».



Будь то романский акцент, пене птицы или лай разозленной собаки, талантливый мим сможет сымитировать это. При достаточной практике глотка человека (или вампира) может использоваться для того, чтобы создать практически любой звук. Большинство механических звуков разумеется лучше оставить звуковым техникам с их синтезаторами – сымитировать факс довольно сложно.

• Новичок: Вы можете имитировать акценты вашего родного языка (например техасский или нью-йоркский для американского) и возможно можете имитировать голоса некоторых знаменитостей.

•• Практикующий: Вы можете имитировать акценты так, что способны обмануть любого, кроме того, для кого этот язык является родным (например немец может имитировать японский акцент) и можете имитировать множество знаменитостей.

••• Компетентный: После нескольких часов изучения цели вы способны сымитировать ее манеру речи так, что можете обмануть любого, кто ее не знает. Вы так же можете имитировать голоса птиц и другие естественные звуки.

•••• Эксперт: Вы можете имитировать чей-то голос настолько хорошо, что способны обманывать даже его знакомого до тех пор, пока он вас не видит. При соответствующих знаниях языка вы можете сойти за говорящего на этом языке и даже имитировать различные региональные акценты и диалекты

••••• Мастер: практически не существует акцента или животного, которого вы бы не смогли сымитировать. После нескольких часов изучения реальной личности ли записи вы можете воспроизвести ее голос и манеру речи достаточно хорошо, чтобы даже обмануть ее близких друзей.

Используют: Актеры, лингвисты, звуковые техники, шутники, смотрители птиц.

Специализации: Акценты, Знаменитости, Птицы и животные, Изучение субъектов.

Стиль

«Все разговоры в комнате внезапно прекратились, когда Марис вошла в зал и все глаза стали прикованы к ней. Она обладала живописной красотой, шелк ее одежды переливался на теле подобно водопаду. Марис пришпилила свои темные волосы у себя на макушке, чтобы оттенить свои острые скулы и красные губы. Простая черная одежда окружала ее так, как тонкие облака окружают ангелов. Разумеется, она была не ангелом, а чем-то гораздо более зловещим… »

Стиль – это умение подходяще одеваться, что не обязательно то же самое, что и одеваться хорошо. Вы можете не выглядеть лучше всего или быть самым очаровательным, но вы знаете как использовать то, что у вас есть. На вас оборачиваются, когда вы входите, потому что вы умеете одеться подобающе любому месту или событию, будь то выставка искусства Тореадоров или вечеринка на складе. У персонажа с высоким Стилем может быть обширный гардероб или же он может просто хорошо носить одну вещь (как Джонни Кэш). Стиль включает в себя подбор одежды, умение держать себя или даже координирование или создание новых течений. Требуется Стиль как минимум 3, чтобы носить незаметно носить нательную броню под одеждой (См. главу «Снаряжение»).

Помните, что Стиль отличается от Изящества тем, что Стиль – это умение круто выглядеть, а Изящество – умение круто действовать.

• Новичок: У вас хороший вкус.



•• Практикующий: Ваши друзья всегда спрашивают у вас совета, когда отправляются за покупками.

••• Компетентный: Вы выделяетесь из толпы.

•••• Эксперт: Вы одеваетесь как модель из журналов моды.

••••• Мастер: Ваши идеи влияют на международные модные течения.

Используют: Знаменитости, модели, дизайнеры, костюмеры, немногие одаренные.

Специализации: Классика, Этническая одежда, Городская мода, От кутюр, Первое впечатление.

Метание

«Бам.

Датч отвернулся от доски для дартса. «Я думаю, что это всего лишь игра. А теперь не был бы ты так добр … »

«Какого хрена ты делаешь?» - нетерпеливо спросил Кори.

«Просто хочу потратить немного денег. Небольшое дружеское состязание и ничего более. – Рука Датча ненадолго задержалась в его кармане. – А так же практика на тот случай, если все не будет столь дружески».

Заставлять летать вещи, которые для этого не предназначены – не слишком простая задача. Метание можно использовать как для обычных (например для спорта), так и для боевых целей.

• Новичок: Вы можете бросить мяч.

•• Практикующий: Вас боятся в битвах едой.

••• Компетентный: Вы были лучшим, когда тренировались в метании гранат.

•••• Эксперт: Вы можете пришпилить руку врага к стене или сделать пас на 70 ярдов.

••••• Мастер: Вы можете пришпилить штаны вашего врага к стене не задев при этом его кожи.

Используют: Атлеты, увлекающиеся, завсегдатае пабов, мастера боевых искусств.

Специализации: Спорт, Специфические снаряды, Хитрые броски, Соревнование.

Чревовещание

«Сюда, здоровяк !»

«Нет, сюда!»

«Смотри, я здесь!»

Охотник чертыхался и направлял свой дробовик на любою колышущуюся тень, достаточно большую, чтобы скрыть его добычу. «Адское отродье, твои демоны не спасут тебя от гнева Господа!»

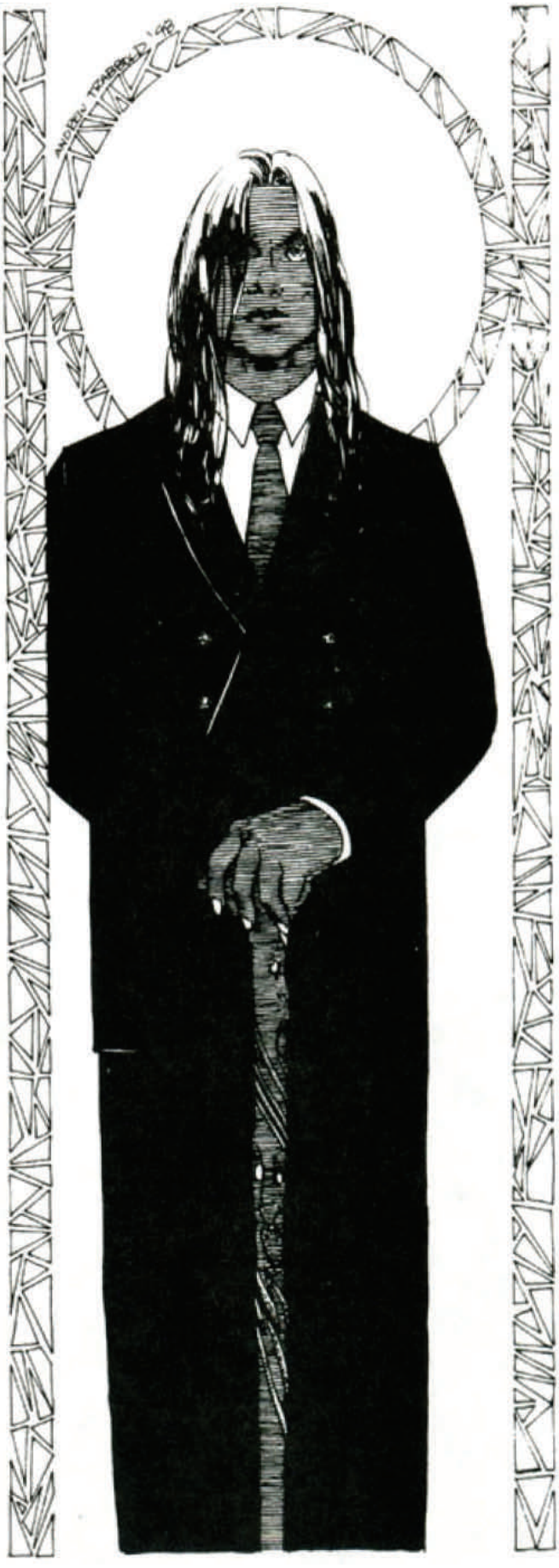
«Разумеется нет, меня спасли мои навыки из драматической школы», - послышался ее голос сзади, охотник сперва не обратил на него внимание, и лишь затем понял, что ему стоило быть осторожней… »

У вас есть способность делать вид, что ваш голос исходит из другого места или от кого-то другого. Этот Талант можно использовать для развлечения или обмана, и его можно комбинировать с Мимикрией для еще большего эффекта. Учтите, что Мимикрия и Чревовещание похожи, однако не могут заменять друг друга – это абсолютно разные области манипулирования голосом.

• Новичок: Вы и ваша марионетка может выступать на детских днях рождения.

•• Практикующий: Вы можете работать в местном варьете. Вы можете заставить «говорить» кого-то, кто стоит рядом с вами.

••• Компетентный: Вы можете устраивать туры небольшого комедийного клуба. Максимальный радиус, на который



вы можете удалить свой голос – 5 ярдов (4, 57 м).

•••• Эксперт: Вегас будет рукоплескать вашему таланту. Любой предмет в радиусе 30 футов (9,14 м) может быть использован в качестве вашей цели.

••••• Мастер: Вы можете удалить свой голос куда угодно в пределах слышимости. Молодые надеются научиться вашим трюкам, а развлекательные журналы называют вас спасителем потерянного искусства водевиля.

Используют: Работники сферы развлечений, артисты-жулики, шутники, некоторые медиумы.

Специализации: Расстояние, Марионетка, Другие люди, Неодушевленные объекты.

Талант Хобби

Эта категория может включать в себя все, чему по мнению Рассказчику можно научится самому и обычно (но не всегда, к примеру можно взять Стиль) скорее касается активных действий, чем интеллектуальных. Рассказчик сперва должен просмотреть список существующих Первичных и Вторичных Талантов, чтобы определить, что может подойти для этого (например Плаванье или Карабканье будут просто специализациями для Атлетики).

• Новичок: Вы владеете этим поверхностно.

•• Практикующий: Вы хорошо освоились с базовыми понятиями вашего хобби.

••• Компетентный: Те, кто так же занимаются этим хобби, считают вас достаточно опытным и компетентным.

•••• Эксперт: Вы знакомы с нюансами и тонкостями вашего Таланта.

••••• Мастер: Вы можете написать книгу о том, чем занимаетесь. Возможно вы уже так и сделали...

Примеры Таланта Хобби: Умение кутить, Дипломатия, Предсказание судьбы, Переговоры, Добыча вещей.

Навыки

Стрельба из лука

«Держи !»

Тоширо посмотрел на винтовку в руке его партнера. «Спасибо, но не надо. У ружей нет душ».

«Ага, и у тебя ее тоже не будет, если ее выпьет этот ублюдок!»

Дверь разлеталась в дребезги и в комнату влетел обезумевший вампир. Четыре ружья принялись стрелять и пули стали застревать в стенах или втыкаться в кожу, которой было уже шесть веков. Чудовище рычало, круша все на своем пути.

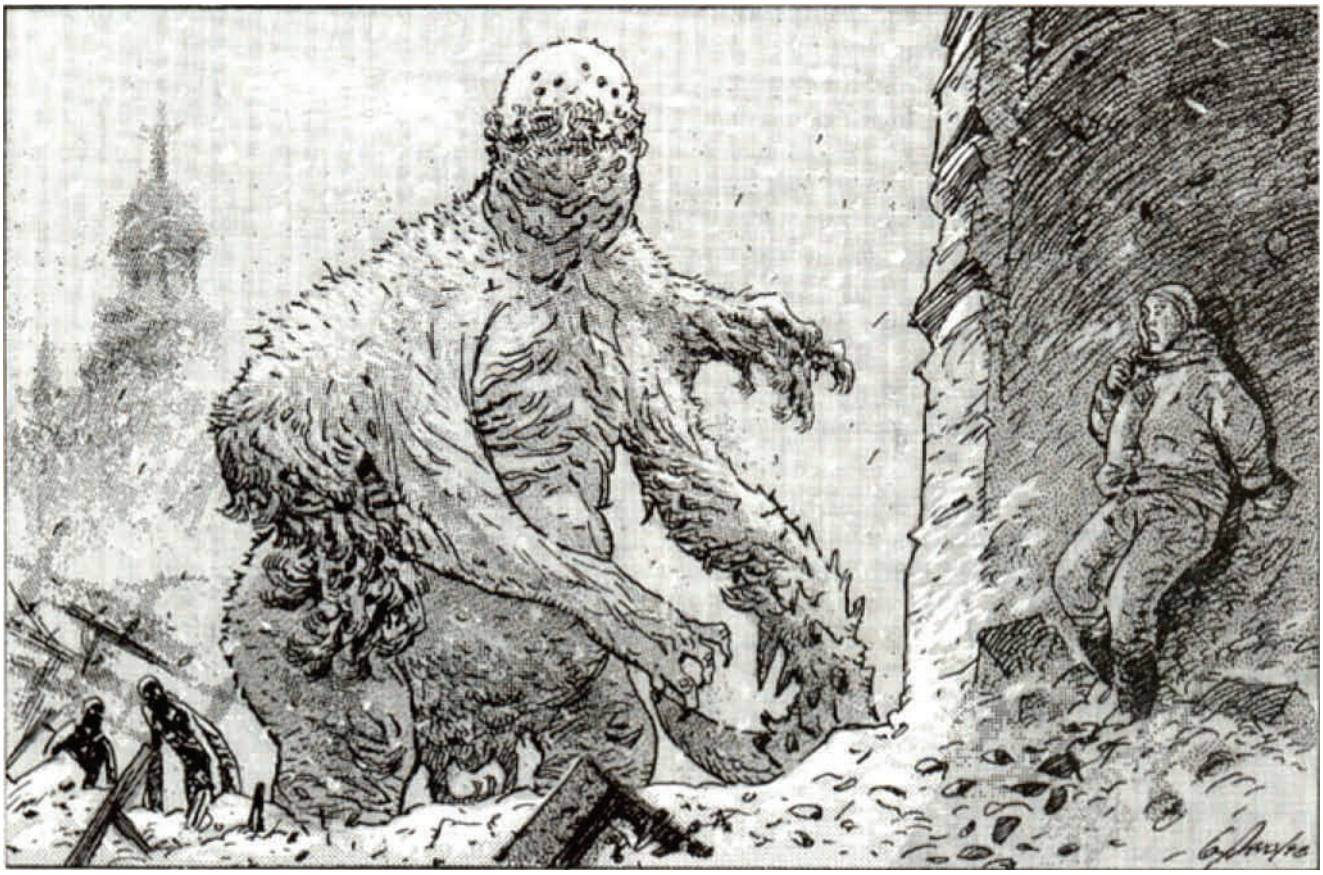
Тоширо сосредоточился, прицелился… подождал подходящего момента… затем лук, стрела и лучник стали единым целым… а затем он выстрелил. Сердце старейшины было пронзено дубовой стрелой и он с криком упал на пол.

Тоширо опустил лук и едва улыбнулся. «По некоторым причинам старые способы все еще лучшие».

Не смотря на то, что в современном мире луки давно были вытеснены огнестрельным оружием, существует еще достаточно охотников и энтузиастов, которые ими пользуются. Многие старейшины, которые помнят ночи еще до изобретения пороха так же пользуются ими. Стрельба из лука подразумевает под собой использование луков и арбалетов, а так же умение создавать их и новые стрелы (см. «Луки и арбалеты» в главе «Снаряжение» для уточнения минимальных требований в Стрельбе из лука для создания различных типов луков).

• Новичок: Вы помните как охотились будучи смерт-





ным.

•• Практикующий: Если бы вам все еще была нужна оленина для пропитания, вы бы с легкостью могли добыть ее.

••• Компетентный: Вы бы могли быть средневековым лучником.

•••• Эксперт: Ваша меткость легендарна.

••••• Мастер: Робин Гуд или Вильгельм Тель.

Используют: Старейшины, охотники, энтузиасты, участники соревнований, традиционалисты.

Специализации: Непрямая стрельба, Лес, Соревнование, Меткие выстрелы, Охота.

Взрывчатка

«Две минуты. Быстрее, Тео, быстрее!»

Бруджа нахмурился. Одна капля кровавого пота упала с его лба. «Тише, парень. Прошло уже тридцать лет с тех пор, как я делал что-то подобное, сказал Тео, рассеянно посмотрев на него. – Дай мне кусачки. Все покинули здание?»

«Все кроме князя. Он отказывается. Говорит, что он прожил тут два века».

«Упрямый сукин сын. Дай мне пластиковый щуп – мне нужно что-то не проводящее ток».

«Пятьдесят секунд. Иесусе … »

«Да, я знаю. Правильно. Скрести пальцы. Может тряхнуть… »

Взрывчатка включает в себя знания о том, как использовать взрывчатку и как не дать ей взорваться в неподходящее время. Персонаж с этим Навыком знает, как хранить, транспортировать и использовать различные взрывчатые вещества и соединения (изготовление взрывчатки относится к специализации Химия для Познания Наука). Обучится Взрывчатке довольно сложно, и Рассказчик может свободно запретить персонажу иметь рейтинг этого Навыка выше 1. Низкие уровни в этом Навыке наиболее опасны, так обучение требует работы с взрывчаткой и ошибка может быть фатальна. Смотрите «Взрывчатые вещества» в главе «Снаряжение» для большей информации.

• Новичок: Вы прочитали «Настольную книгу анархиста» и возможно еще несколько военных книг. Вы умеете обращаться с примитивными бомбами или небольшими зарядами черного пороха. Вы опасны для себя так же, как и для остальных.

•• Практикующий: Вы прошли базовую военную тренировку и больше знаете о том, чего не стоит делать, чем о том, что стоит. Вы можете устанавливать взрывчатку под руководством более опытного военного инженера или техника.

••• Компетентный: Вы бы могли стать военным инженером или техником. Вы можете обезвреживать простые устройства. Вы знаете достаточно, что наилучшим способом разместить заряд на простой цели. Это минимальный рейтинг, который требуется для создания собственной взрывчатки из подручных средств.

•••• Эксперт: Если вы захотите, то легко сможете устроиться в подрывное подразделение или стать главой отряда саперов. Вы можете создавать сложную взрывчатку и ловушки на основе бомб, и вы знаете, как расположить заряды, чтобы разрушить целую структуру.

••••• Мастер: Агентства по всему миру консультируются с вами, если им требуется устранить кризис или определить причину взрыва.

Используют: Террористы, саперы, военные инженеры, подрывники, спецназ, анархисты.

Специализации: Обезвреживание, Ловушки, Разрушение зданий, Обнаружение бомб, Механизмы, Анализ взрывов.

Маскировка

«Рон нахмурился и взял другую кисть. «Не двигайся, я сказал.

Если ты будешь дергаться, латекс будет наложен неправильно. Как я могу делать свою работу в таких условиях».

Носферату неудовлетворенно извивался. «Горячо. Оно действительно того стоит ?»

«Мне нужно, чтобы это высохло. Если ты хочешь появиться на публике, то не можешь надеется на свои способности, чтобы спрятаться от камер. И какую одежду ты собираешься надеть ? Я подберу тебе что-то подходящее по цвету».

Маскировка позволяет вам изменять свою внешность и внешность других при помощи грима, одежды и бутафории, а на более высоких уровнях и при помощи протезирования. Все это крайне сложно сделать без доступа к соответствующим материалам.

• Новичок: Вы имеете базовые понятия о том, как накладывать грим. Вы можете воспроизводить какие-то незначительные эффекты, но изобразить кого-то другого выше ваших сил.

•• Практикующий: Вы можете обмануть того, кто не знает ни вас, ни личность, которую вы изображаете. Вы можете наложить макияж из фильма ужасов, который бы подходил проклятому дому.

••• Компетентный: Вы можете воспроизводить существенные эффекты для изменения своей Внешности. Вы можете остаться неузнанным при беглом знакомстве.

•••• Эксперт: Вы можете работать гримером в кино и создавать сотни лиц для себя или для других. Однако изменение пола вне вашей компетентности, если для этого требуется голос и язык жестов.

••••• Мастер: Вы можете произвести изменения, которые большинство людей считают невозможными, например превратить Носферату в Тореадора.

Используют: Работники сферы развлечений, шпионы, жулики, гримеры.

Специализации: Театр и телевиденье, Ложные раны и увечья, Сокрытие личности, Подражание другим.

Гербализм

«Да, я знаю, что это делает со смертными, но сработает ли это на князе?»

Ассамит кивнула. «У нас есть свои способы, Колдун. Формула, которую ты мне дал, была… усовершенствованна и ее передадут когда я буду уверен, что готов ударить. Я надеюсь, ты приготовил плату?»

«Разумеется. А теперь иди, пока нас не увидели вместе. И быстро выполни свое задание! У меня есть личные интересы в наблюдении за эффектами моей, эээ, нашей работы».

Убийца встала и безмолвно пошла по улице. На его бесстрастном лице появилась чуть заметная ухмылка. «Я никогда не говорила о том, куда собираюсь ударить, - тихо пробормотала она. – Думаю, князь так же заинтересован в том, чтобы посмотреть, как древняя формула подействует на его самого ненадежного советника… »

Вы обладаете знаниями о травах и других естественных субстанциях, которые можете использовать для медицинских и других целей. Вы знаете, где можно найти эти ингредиенты, и вы можете собирать и хранить их.

• Новичок: Когда-то вы прочитали книгу о травах.

•• Практикующий: Вы запомнили все, чему вас учила ваша бабушка.

••• Компетентный: Вы знаете, как использовать даже редкие растения.

•••• Эксперт: Вы известны среди местных и любителей природы как источник мудрости.

••••• Мастер: В прошлые ночи вы бы могли быть богатым аптекарем.

Используют: Неоязычники, народные целители, алхимики, медики.

Специализации: Поваренное дело, Медицина, Токсины, Наркотики и галлюциногены, Привороты.

Чтение по губам

«Хеша поправил свои очки. «Я не могу точно понять, что он говорит… чертовы Носферату, у них даже нет губ, за которыми можно следить. Он… да… «Я и мой контингент готовимся отбыть этой ночью» сказал он князю. «Наше присутствие в вашем городе больше не является необходимостью». Хорошо. Когда архонта не будет здесь, мы сможем действовать. «Мы отправимся в Нью-Йорк» сказал он, как мне кажется. Ты все записал?»

Вы можете понимать речь даже не слыша слов, если вы можете видеть, как двигается чей-то рот. Изредка вы можете распознать даже целые предложения, но обычно вы догадываетесь о чем идет речь из контекста.

• Новичок: Если кто-то говорит медленно и четко, вы сможете понять большую часть того, что он сказал.

•• Практикующий: Вы сможете понять о чем говорят, если скоцнетрируетесь и разговор ведется достаточно медленно.

••• Компетентный: Вы способны понять обычный разговор.

•••• Эксперт: Даже при слабом освещении и на расстоянии вы сможете понять большую часть сказанного.

••••• Мастер: Туман, ночь и чревовещание – не помехи для вас. Вы даже способны понять иностранный язык, если бегло говорите на нем.

Используют: Шпионы, детективы, глухие.

Специализации: Акценты, Плохое освящение, Пьяный разговор, Быстрый разговор, Тайное наблюдение.

Медитация

«Эй, Хиро, ты здесь? – Дверь открылась. – О».

Одно ухо слабо дернулось в сторону нарушителя и палец с когтем задергался на рукояти катаны. Стоящий на коленях в центре круга из свечей больше не совершила никаких действий, и продолжило свое низкое и монотонное пение. Небольшой порыв ветра разметал лежащие на полу кусочки бумаги, когда дверь снова закрылась.

Тени, отбрасываемые деревьями в лунном свете, медленно стелились по полированному полу. Когда на восточном склоне неба появились первые признаки рассвета, Хиро замолк и не спеша поднялся на ноги. Он открыл дверь и посмотрел на озабоченные лица своих товарищей. «Я думаю, что нашел ответ, который мы искали», - сказал он тихо».

Вы можете входить в состояния транса и умиротворения, чтобы сфокусировать свой разум. Это можно использовать, чтобы справиться с физическими и умственными проблемами, успокоиться и сложить вместе части головоломки, которые ваше сознание отказывается воспринимать. Чтобы войти в это состояние, необходим успешный бросок Интеллект+Медитация со сложностью 7. Когда вы находитесь в трансе, то каждый час может быть использован для того, чтобы сделать следующее:

• Чтобы восстановить Силу Воли, сделайте бросок Интеллект+Медитация со сложностью 9; каждый успех восстанавливает один пункт временной Силы Воли.

• Чтобы попытаться сопоставить неясные или полно-



стью разрозненные детали, сделайте бросок Восприятие+Медитация со сложностью 9; каждый успех снижает сложность вашего следующего броска на Расследование или загадки на один.

• Чтобы превозмочь штрафы от ран, сделайте бросок Выносливость+Медитация (сложность равна [количество потерянных уровней здоровья]+2); количество набранных вами успехов покажет максимальное количество штрафов на броски, которые вы сможете игнорировать до конца ночи. Например, если игрок Хиро набрал три успеха, все штрафы для запас кубиков от ран уменьшаются на три, поэтому любой штраф -3 можно полностью игнорировать, а штраф на четыре кубика будет рассматриваться как штраф на один кубик. Обездвиженные персонажи все еще не могут выполнять действия вне зависимости от того, сколько штрафов они могут игнорировать. Этот бросок можно делать лишь раз за ночь.

• Чтобы заставить вашего персонажа сопротивляться Зверю, сделайте бросок Сообразительность+Медитация со сложностью 10 – Самоконтроль: каждый успех дает вам дополнительный кубик, который вы можете использовать для вашего следующего броска на сопротивление безумию. Этот бросок можно делать лишь раз за ночь, и все преимущества от него будут потерянны, когда ваш персонаж уснет в конце ночи.

Если транс будет прерван до того, как истечет час (короткий разговор не прервет его, а вот любое физическое вмешательство – вполне), все преимущества будут потерянны. Медитация так же требует сфокусироваться (принять позицию йога, молиться и т. д.), чтобы она была эффективна, иначе вы не получите никаких преимуществ.

• Новичок: Когда-то вы читали книгу о состоянии транса.

•• Практикующий: Вы серьезно относитесь к самосозерцанию и способны сфокусироваться.

••• Компетентный: Вас обучал мастер.

•••• Эксперт: Вы способны обрести мир даже если все катится к черту.

••••• Мастер: Да.

Используют: Мистики, поклонники Новой Эпохи, мастера боевых искусств, философы, вампиры, ищущие Голконду.

Специализации: Вознесение, Враждебные обстоятельства, Успокоение и концентрация, Анализ проблем.

Пилот

«База, это Виктор три-семь. Повторяю, во время полета у нас возникла аварийная ситуация. Наш левый двигатель вышел из строя, гидравлическое давление падает, в кабине дым».

«Что в нас врезалось?» - завопил кто-то рядом с кабиной.

«Я не знаю! Похоже на птицу, но мы на высоте двадцати тысяч футов, пресвятой Господи! Найдите, откуда идет дым!»

«Какого… на два ниже, что это за хрень?»

Свет полной луны ненадолго осветил огромные крылья как у летучей мыши, когда существо готовилось к следующей атаке.

«Я не знаю, но оно возвращается к нам. Держитесь, я попытаюсь оторваться в тех облаках… »

Вы можете управлять воздушным или морским транспортом. Навык Пилот нужно приобретать отдельно для каждого из ниже приведенных видов транспорта – военный моряк может ничего не знать о том, как управлять легким судном на английском канале. По решению Рассказчика игрок может использовать схожие субнавыки со значением на две точки ниже: летчик, который водит транспортные самолеты с



Навыком Пилот Транспортные/Пассажирские самолеты 4 может летать на небольших бизнес-самолетах как если бы у него было Пилот Бизнес/Спортивные самолеты 2, но разумеется Пилот/Пассажирский Лайнер он никак не сможет использовать. Рассказчик должен помнить, что большая часть техники, связанной с эти Навыком, гораздо сложнее машины и обладают гораздо более разнообразным управлением, поэтому если даже Вентру знает как управлять своей яхтой, то он все же может даже не знать, с какой стороны подойти к танкеру.

• Новичок: Вы можете совершать базовые маневры, если рядом с вами инструктор.

•• Практикующий: Вы можете кататься в одиночку на нескольких моделях.

••• Компетентный: Вы профессионал и можете совершать не слишком сложные путешествия.

•••• Эксперт: Вы опытный боевой пилот и совершать невероятные маневры.

••••• Мастер: Хан Соло, Маверик или Черная Борода.

Используют: Профессионалы, Полиция и армия, энтузиасты.

Примеры воздушной техники: планер, воздушный шар, одномоторный самолет, бизнес/спортивный самолет, транспортный/пассажирский самолет, истребитель, бомбардировщик, наблюдательный/городской вертолет, пассажирский/транспортный вертолет, боевой вертолет.

Примеры водной техники: небольшая лодка, спортивная лодка, рыболовецкое судно, лодка на воздушной подушки, штурмовой катер, моторная лодка, спортивная моторная лодка, пассажирский лайнер, яхта, небольшой корабль, большой корабль, огромный корабль, исследовательская подводная лодка, судно на воздушной подушке, судно на подводных крыльях, личное судно.

Специализации: Боевые маневры, Приземление/Пришвартовывание, Плохая погода, Мелководье/Низкая высота, Специфическая модель, Управление вслепую, Гонки.

Верховая езда

«Леа рискнула обернуться назад и ветка едва не размозжила ей голову. «Черт возьми! Я проиграла, у меня дюжина ублюдков на хвосте, я не делала этого уже сотню лет, у меня нет нормального седла и даже этой зверюге я не нравлюсь».

Как бы в ответ на ее стенания конь дернул головой и попробовал развернуться, когда вдали послышались выстрелы и свист. Леа дважды ударила его по бокам. «Нет, ты не сделаешь этого. До границы осталось только 20 миль, и ты доставишь меня туда, потому что даже если я найду джип, он не проедет по этим горам. Так что вперед».

Возможны вы пришли из времени, когда еще не были изобретены бензиновые двигатели (иди же из современного места, где их нет) или же вы занимаетесь этим в качестве хобби, так или иначе вы можете прокатиться на животном без того, чтобы оно сбросило вас или вы с него упали. Этот Навык так же отображает ваши познания об этих животных и снаряжении, которое необходимо для езды, а так же способность усмирять и тренировать нового скакуна.

В бою верхом вы не можете использовать в боевых Способностях точек больше, чем значение вашей Верховой езды. Например, если у Леа Ближний бой 2, Верховая езда 3 и Огнестрельное оружие 4, то она может драться на коне мечом, используя Ближний бой на полную, но может стрелять из седла лишь как если бы у нее было Огнестрельное оружие 3.

• Новичок: Вы можете держаться в седле на низкой скорости.

•• Практикующий: Вы можете скакать галопом и проворачивать кое-какие трюки на низкой скорости.

••• Компетентный: Вы можете участвовать в охоте на лис или же в игре в поло на выходных.

•••• Эксперт: Вы чемпион по прыжкам верхом или же профессиональный жокей.

••••• Мастер: Вы держитесь в седле столь же комфортно, как и на своих двоих и можете провернуть практически все что угодно на хорошо тренированном скакуне.

Используют: Ковбои, энтузиасты, каскадеры, старейшины Сородичей, люди, живущие в сельской местности.

Специализации: Езда без седла, Бой, Трюки, Гонки, Усмирение и тренировка, Верблюды, Мулы, Слоны.

Ловкость рук

«Кхалил улыбнулся когда склонился и поцеловал руку князя, его губы задержались на секунду больше на ее холодной коже чем было необходимо. «Мое почтение, леди Тинберген».

«Ох, мой дорогой гость, встань и зови меня Кори».

«По-моему это колечко слишком хорошо для нее», - подумал Кхалил, засовывая ее перстень в карман».

Скорость и ловкость ваших рук может обмануть глаза других. Вы можете делать фокусы, мухлевать в карты или же очищать карманы ничего не подозревающих прохожих.

• Новичок: Вы можете показывать карточные фокусы на вечеринках.

•• Практикующий: Вы можете работать фокусником на детских днях рождения.

••• Компетентный: Фокусник.

•••• Эксперт: Фокусник на ТВ или профессиональный карманник.

••••• Мастер: Принц Воров.

Используют: Воры, фокусники, Казановы.

Специализации: Карты, Карманная кража, «Магия», Развлечения, Магазинные кражи.

Профессиональный Навык

В эту категорию может входить любая способность, которая по мнению Рассказчика может быть изучена и использована. Рассказчик сперва должен просмотреть список существующих Первичных и Вторичных Навыков, чтобы определить, нужен ли новый Навык для конкретного задания (например Чтение следов будет специализацией Выживания).

• Новичок: Вы новичок.

•• Практикующий: Вы знаете основы.

••• Компетентный: Вы можете жить, пусть и не слишком богато, делая то, что вы умеете.

•••• Эксперт: Вы знаете даже об эзотерическом использовании своего Навыка и редко терпите неудачу.



••••• Мастер: Вы признанный авторитет в своей области.

Примеры Профессиональных Навыков: Кузнечное дело, Поваренное дело, Быстрая стрельба, Игры, Создание оружия, Механика, Навигация, Пытки.

Познания

Знание местности

«И сколько у нас тут копов, брат?» - спросил Тайрус двоих, сидящих на заднем сиденье.

«Четверо, может быть пятеро свиней. Мотоциклов нет – одни патрульные машины. Можешь ли оторваться от них?»

«Не с такими тяжелыми ублюдками как вы! – прорычал Тайрус. - Антиус, где мы можем здесь спрятаться?»

«Сверни здесь направо, там за магазином будет алея, слишком узкая, чтобы они смогли проехать».

Старый Додж протестующее заворчал, когда Тайрус круто повернул. Мусор и мертвые коты захлюпали под колесами и последняя страница Чикаго Трибун попала на лобовое стекло. «Куда теперь?»

Антиус хмуро посмотрел на знаки, когда машина снова присоединилась к городскому движению. «Проедешь два квартала и свернешь налево, там будет пустое офисное здание. Там вы сможем оставить машину и спрятаться сами».

Вы сведущи в географии, жилищах смертных и политике какой-то местности, обычно города. Это Познание не включает в себя отношения Сородичей, за них отвечают Знание Камарильи, Знание Шабаша и Городские тайны (см. ниже). Это Познание включает в себя знания о ночлежках, тайных местах, госпиталях, логовах банд, местных знаменитостях и особых происшествиях.

• Студент: Вы читали путеводитель.

•• Бакалавр: Вы могли жить в этом месте несколько лет.

••• Магистр: Вы жили здесь около десяти лет.

•••• Доктор: Вы являетесь коренным жителем и жили в этом регионе всю свою жизнь или не-жизнь.

••••• Ученый: Вы можете написать подробную книгу о городе и возможно провели в нем несколько жизненных сроков смертных.

Используют: Местные, полицейские, гиды, городские планировщики, репортеры.

Специализации: История, География. Политика, Транспорт, Законодательство, Обычаи, Праздники.

Бюрократия

«Вы не понимаете! - Стефан положил билет на стол агента и снова принялся размахивать руками перед ее лицом. – Я не отменял свое бронирование, мне нужно улететь на рейсе в 7:35! Жизненно необходимо, чтобы я покинул это место!»

«Простите, сэр, - сказала она без следа сожаления, - но согласно нашим компьютерам вы отменили свое бронирование. Если вам нужно лететь, мы можем посадить вас на рейс, который отбывает в 9:20 в Детройт, а там вы сможете пересесть на рейс в Лос-Анджелес».

Стефан почти упал на колени, уцепившись за край стола. «Вы не понимаете, - прошептал он, - скоро они придут за мной».

Бюрократия отражает вашу способность получать то, что вы хотите от «системы» при помощи бумаг, телефонных звонков или взяток. Это Познание полезно для того, чтобы манипулировать официальными лицами города, ориентироваться в политической системе или задействовать бюрократию для собственных целей. Те, у кого высокое значение Бюрократии, возможно являются одними из самых организованных людей в мире.

• Студент: Вы можете организовать небольшую компанию.

•• Бакалавр: Вы понимаете реальные основы структуры власти.

••• Магистр: Вы можете задержать оформление на столько, насколько это нужно.

•••• Доктор: Когда вы говорите, ваш сенатор слушает.

••••• Ученый: Когда вы говорите, налоговая служба слушает.

Используют: Банкиры, работники офисов, государственные служащие, юристы, политики, журналисты.

Специализации: Переговоры, Взятки, Дипломатия, Запугивание, Задержание, Правительство, Военные силы.

Знание Камарильи

«Ян задумчиво помахал письмом и уставился в окно. «Так ты говоришь, что князь Лодин послал тебя лично?»

Посол склонился. «Да, мистер Питерзун, он передает вам свои наилучшие пожелания».

«Это удивительно, учитывая, что мы никогда не были в хороших отношениях, когда я посещал Чикаго, - сказал Ян, а затем обернулся, обнажив свои клыки. – И это еще более удивительно, учитывая то, что он мертв уже шесть лет! А теперь говори мне правду, щенок, пока я окончательно не потерял терпение из-за твоей неумелой лжи!»

Вы владеете знаниями о Камарилье. Вы знаете о ее лидерах, реальных и формальных. Вы знаете историю, имена архонтов и юстициариев, о решениях, принятых на последних конклавах, о легендах, о тех, кто на данный момент занесен в список «наиболее разыскиваемых» и о политическом состоянии важных игроков. Не все члены Камарильи владеют этим Познанием – многих просто не беспокоят еженощные отношения той политической структуры, к которой они принадлежат. Для чужака сложно получить больше двух точек в этом Познании, и лишь самые информированные смертные могут иметь его.

• Студент: Вы знаете то, что знает любой член сект, которой позаботиться спросить о чем-то.

•• Бакалавр: Вы знаете то, что знает большинство Вентру.

••• Магистр: Вы знаете то, что знает большинство Носферату и Тремеров.

•••• Доктор: Вы знаете то, что знает большинство князей и архонтов.

••••• Ученый: Вы знаете то, что знают лишь юстициарии и члены Внутреннего Круга.

Используют: Члены Камарильи, шпионы и паладины Шабаша, мудрые члены независимых кланов.

Специализации: История, Легенды, Князья, Юстицарии, Политика высших эшелонов, Законы и решения конклавов, Текущие отношения.

Городские тайны

«Садись, мальчик, - сказала Марша и толкнула нетерпеливого неоната на стул в подтверждении своих слов. – Пришло тебе время узнать, что на самом деле происходит в этом месте».

Молодой Вентру моргнул. «Я думал, что здесь всем заправляет князь Маркус. Разве нет?»

Мариша вздохнула. «Чему учат на севере в эти ночи? Честно говоря, я не знаю, почему директорат послал тебя сюда. А теперь слушай внимательно. Видишь тех двоих, что переговариваются в

углу? Да не смотри прямо на них! »

Неонат безмолвно кивнул, теребя свои манжеты.

«Это два примогена – высокого и костлявого зовут Филипп, а низкого, который выглядит так, будто не выспался, Ричард. Они и остальной клан в действительности правят городом. Маркус уже в течение многих лет лишь номинальная фигура. У Филиппа есть рычаг воздействия на князя, так в последний год любимое дитя Маркуса влипло в неприятности с Тремерами, и можешь даже не беспокоиться о том, откуда я это узнала...»

Вы знаете о том, что происходит вокруг. Городские тайны показывают, как много персонаж знает о тайных отношениях в городе, о местных интригах, власти и социальной структуре и о ночных сделках (не обязательно касательно Сородичей, например «Я помню священника, который говорил, что это место было проклято еще до того, как здесь было построено здание»). Городские тайны нельзя приобретать во время создания персонажа, лишь при помощи личного опыта. Рассказчик может выдавать очки опыта специально для покупки новых уровней Городских тайн после конца каждой сессии, во время которой персонажи еще теснее познакомились с миром Сородичей. Отношения Сородичей в различных городах могут дать персонажу несколько значений Городских тайн: у курьера Камарильи могут быть Городские тайны 4 (Бостон), Городские тайны 2 (Вашингтон) и Городские тайны 3 (Балтимор) и в то же время он может ничего не знать о Сородичах Нью-Йорка.

• Студент: Вы дитя, которое даже не представили князю и даже не следите за местными новостями.

•• Бакалавр: Вы наивный молодой вампир в начале своего нисхождения, однако вы можете определить связь между внешним видом и реальностью.

••• Магистр: Вы знаете чего не следует делать, что может быть гораздо важнее знания о том, что следует делать.

•••• Доктор: Вы можете быть советником мэра или князя.

••••• Ученый: Лишь князь и местные старейшины Носферату могут знать больше вас.

Используют: Сородичи, гули, очень удачливые охотники, местные репортеры.

Специализации: Князь/Архиепископ, Примогены/Прискусы, Котерии/Стаи, Оппозиция, Высшее общество, Маскарад, Источники власти, Доносы, Соперники, Политические ошибки.

Криптография

«Мы только что получили это от епископа. Он сказал, что это было у курьера Камарильи, но мы не можем прочитать это. Можешь ли ты сделать что-то с этим?»

Катрин кивнула. «Я видела это или что - то похожее на это раньше. Это советская схема кодирования из пятидесятых, возможно воспроизведенная на шифровальной машине тех времен. Дайте мне пару часов и у меня будет кое-что для вас. Мне нужны тетрадь, дюжина карандашей и русско-английский словарь. Нет, лучше русско - испанский. Монкада предпочтет свой родной язык».

Вы умеете создавать и взламывать коды и шифры. Сделав бросок Интеллект+Криптография (базовая сложность 7, но она может возрасти для крайне сложных или техничных посланий) вы можете создать код, который сможет прочитать лишь тот, кто наберет столько же успехов. Таким же образом вы можете и взламывать коды. Некоторые коды требуют соответствующего оборудования и уровня в Компьютере, а правительственные коды могут занять недели или быть практически неразрушимыми.

• Студент: Мастер по разгадыванию кроссвордов: простые словесные шифры и в том же духе.

•• Бакалавр: Военный офицер: простые математически формулы.

••• Магистр: Специалист агентства: PGP или коммерческий шифр.

•••• Доктор: Шифровальщик ЦРУ: военные переговоры с низким приоритетом секретности.

••••• Ученый: Специалист АНБ: секретные коды «сжечь после прочтения».

Используют: Математики, программисты, шпионы, военные офицеры, специалисты АНБ.

Специализации: Сжатие информации. Специфические национальные шифры, Математические шифры, Буквенные шифры, Радиопереговоры, Коммерческие протоколы.

Загадки

«Да хватит, Кеминтири. В твоем логове должен быть вход. Даже тебе нужно входить и выходить, иначе в нем не много пользы… »

Хеша внимательно изучал небольшое здание, и лунный свет освещал фасад, в котором похоже где-то был скрыт вход.

«Если это «Логово дьявола», как ты заявляла, то как тогда дьявол входит и выходит? Если только не… » - внезапно он остановился, улыбнулся самому себе и пошел к обратной стороне каменного здания. Он нажал на небольшую драгоценность, вставленную в камень в основании здания и каменная плита бесшумно отодвинулась.

«Разумеется, Дьявол входит и выходит через затылок над основанием шеи,» - сказал Хеша самому себе и шагнул в темноту».

Загадки позволяют вам собирать вместе информацию из различных головоломок всех типов и размеров. С этим Познанием вы можете складывать вместе относящиеся к делу факты и детали и собирать их в единое целое. Загадки так же полезны для того, что продираться через многочисленные завесы обмана, которыми Сородичи и смертные любят окружать себя.

• Студент: Вы можете собрать большую мозаику или решить простые загадки из мифологии.

•• Бакалавр: Вы легко решаете головоломки из журналов.

••• Магистр: При помощи своей дедукции вы можете разгадывать темные планы тех, чей разум более слаб.

•••• Доктор: Хаос теории заговора для вас игрушки.

••••• Ученый: Вы понимаете влияние некой высшей силы во внутреннем порядке вселенной.

Используют: Мудрецы, профессоры философии, детективы, сотрудники агентств, игроки, метафизики, мистики Новой Эпохи.

Специализации: Толкование снов, Заговоры, Квантовая физика, Теория хаоса.

Исследования

«Андреа потерла свои уставшие глаза и перелистала свои записи, пытаясь осмыслить свою ночную работу. «Белые орлы, голубые канарейки, Старцы, Малкавиане, рябина. Железное дерево, шелк и сталь из Толедо… Настоящее имя этого ублюдка спрятано где-то здесь, я знаю это. Если бы мне не нужно было читать так много книг… Разве эти люди не слышали о компакт-дисках?»

Любой, кто хочет найти какой-либо специфический кусок информации должен иметь это Познание. Исследования и хороший материал могут помочь вам найти практически все, что когда-то было кем-то написано. Многие проекты, осуществляемые при помощи исследования могут потребовать расширенных бросков и несколько ночей работы, а некоторые вещи могут быть не доступны в обычных библиотеках.

• Студент: Вы умеете пользоваться публичными библиотеками и поиском в Интернете.

•• Бакалавр: Вы можете работать ассистентом исследователя на пол-ставки, умеете пользоваться поисковыми системами и некоторыми другими методами по поиску документов.

••• Магистр: Вы знакомы с некоторыми личными архивами в вашей области исследования.

•••• Доктор: Со временем вы можете найти практически все, что вам нужно знать.

••••• Ученый: Вы ходячая библиотека и знаете где начинать искать еще до того, как вопрос был до конца сформулирован.

Используют: Профессора, писатели, журналисты, библиотекари, детективы, ученые.

Специализации: Поиск в сети, Магия и оккультизм, Устные традиции, Фольклор, Специфические знания, Интервью, Скоростное чтение, Незаметные исследования.

Знание Шабаша

«Костер мерцал, отбрасывая тени на собравшихся Сородичей. «Мы собрались здесь, - начала жрец стаи, - чтобы свершить правосудие над предателем, шпионом Камарильи, которому мы доверяли как одну из нашей крови. Есть ли у тебя последние слова перед тем, как ты получишь по заслугам за свои деяния?»

Скит безнадежно дернулся в руках двух паладинов, которые держали его. «Вы ублюдки! Вы понятия не имеете, что делаете! Если я не знаю все ваши тайные рукопожатия и дерьмовые ритуалы техасских чупакабр, то это не означает, что я пешка Камарильи! Я служу епископу Детройта, и он насадит ваши бошки на колья на границе штатов!»

Жрец резко поднялась и уставилась на Скита ледяным взглядом. «Ты говоришь, что служишь епископу Детройта? Тогда ты знаешь, что трое старейшин Черной Руки претендуют на этот титул и еженощно сражаются за него. Кому из них ты служишь? Ответь правдиво и возможно мы пощадим тебя».

Вы знаете о Шабаше. Вы знаете, где и кому принадлежит власть, какие фракции преобладают на различных территориях, где идет война против Камарильи и где она идет неудачно, историю, принципы различных систем верований и репутацией известных (или печально известных) стай. Не у всех членов Шабаша есть это Познание: Ритуал Создания не всегда позволяет дать новому члену Шабаша детальные пояснения. Для чужака практически невозможно иметь больше двух точек в этом Познании, и мало кто из смертных может прожить достаточно долго, чтобы получить хотя бы одну. Знание Шабаша нельзя приобрести при создании персонажа.

• Студент: Вы знаете то, что знают большинство членов, которые прожили достаточно долго, чтобы спросить.

•• Бакалавр: Вы знаете то, что знают большинство жрецов стай и лидеров.

••• Магистр: Вы знаете то, что знают большинство епископов и Ласомбра.

•••• Доктор: Вы знаете то, что знают большинство архиепископов и паладинов.

••••• Ученый: Вы знаете то, что знают лишь прискусы, кардиналы и регент.

Используют: Члены Шабаша, шпионы и архонты Камарильи.

Специализации: История, Легенды, Лидерство, Инквизиция Шабаша, Политика высших эшелонов, Текущие отношения, Ритуалы.

Знание канализаций

«Мэтью наступил на что-то, на что ему даже не хотелось смотреть. «Эй, Рамона, ты точно знаешь, куда мы идем?»

Рамона проворчала: «Я думаю, что да. Нос сказали, что мы должны встретиться с ними здесь, и я думаю, что иду в правильном направлении».

«Ну и где же мы сейчас? Что-то я не вижу здесь дорожных знаков!»

«Ну… мы… »

«Вы заблудились, - вмешался новый голос. Он был учтивым, городским и с итальянским акцентом. – Вы запутались, устали, удалились от своих отвратительных друзей и вторглись в мой домен».

«Ой».

Вы знаете достаточно о канализациях в общем, и ориентируетесь в той, что находится под вашим гордом. Вы можете передвигаться через канализации и подвалы с четким понятием о направлении. Вы знаете, какие территории принадлежат Носферату и Джованни, и безопасно ли идти через них. Вы так же знаете, где другие существа, как обычные, так и сверхъестественные, могут существовать, и вы знаете множество историй, сплетен и пугающих фактов о них. Теоретически, вы можете выжить под землей в течение некоторого времени.

• Студент: Беспризорник.

•• Бакалавр: Работник городских служб.

••• Магистр: Неонат Носферату или Джованни.

•••• Доктор: Проводник Носферату.

••••• Ученый: Старейшина Носферату.

Используют: Бездомные, Носферату и Джованни, некоторые Малкавиане и Самеди, канализационные чудовища, работники городских служб.

Специализации: Еда, Тайные места, Короткий путь, Убежища, Информация, Места сбора, Как остаться чистым.

Экспертное Познание

Как и Талант Хобби и Профессиональный Навык это всеобъемлющая категория. Экспертное Познание может являться чему угодно, что касается интеллектуальной или умственной деятельности и может быть изучено. Рассказчик сперва должен просмотреть список существующих Первичных и Вторичных Познаний, чтобы определить, что может быть подходящим (например Судебные разбирательства будут специализацией Расследования).

• Студент: Вы прошли студенческие курсы или прочли несколько книг.

•• Бакалавр: Вы можете быть небольшим специалистом в своей области.

••• Магистр: Вы можете получить ученую степень и сведущи в том, что было написано касательно вашей области.

•••• Доктор: Вы сведущи в том, что даже не было кем-то описано.

••••• Ученый: Вы знаете множество информации и скрытые


AR



Глава третья:

Дисциплины

Многочисленны и разнообразны сверхъестественные способности Детей Каина, и даже самый сведущий из Сородичей навряд ли видел все, что может предложить не-жизнь. Некоторые линии крови обладают собственными уникальными способностями, которые восходят к родным землям, таинственному прародителю или даже их вампирской природе.

В этой главе описаны Дисциплины, которыми обладают линии крови из Главы Первой. Как уже говорилось, эти вампиры достаточно редки, то же касается и их таинственных способностей. Если Сородич не имел дело с этими способностями ранее, то скорее всего персонаж ничего не знает об этих Дисциплинах. Рассказчикам рекомендуется осмотрительно использовать эти Дисциплины, как и линии крови, которые владеют ими, чтобы сохранить атмосферу тайны и опасного чуда. К тому же вампиры не особо любят выдавать свои тайны себе подобным. Вампир, который происходит из клана, не практикующего данные Дисциплины, но все же обладающий ими, должен быть достаточно интересным персонажем.

Так или иначе, эти способности описаны здесь для того, чтобы вы могли ими пользоваться. Их лучше использовать, чтобы привнести в игру ужас и неизвестность, а не просто для того, чтобы дать персонажам новые Черты. Как и в случае линий крови, что описаны ранее, вы можете спокойно игнорировать эти способности или же запрещать игрокам владеть ими. Осведомленность вызывает подозрения, и столкновение с теми, кто обладает таинственными силами, пройдет более эффектно, если персонажи не знают всех их возможностей.

Внимательные Рассказчики могли заметить, что не все из представленных здесь Дисциплин описаны до девятого уровня. Это является следствием того, что не в каждой линии крови есть представитель достаточно низкого поколения, который смог бы овладеть высотами мастерства в данной Дисциплине. Считается, что самое низкое поколение, которое встречается среди Дочерей Какофонии – шестое, а среди Самеди нет вампира с поколением ниже пятого. Так же многие Сородичи подозревают, что высокие уровни Обеаха утеряны, так нет информации о Салюбри с достаточно низким поколением, которые были бы активны в современные ночи. Разумеется, никто может так никогда и не узнать, правда это или нет.

Мельпомения

Названная в честь Мельпомены, греческой музы трагедии, уникальная дисциплина Дочерей Какофонии основана на голосе и пении. Способности этой Дисциплины исследуют различные виды использования голоса, как во благо, так и во вред. Как и в случае с искусством смертных, не всегда ясно, какое из этих направлений примут данные способности. Уровень Мельпомении персонажа не может быть выше значения его Исполнения. Мельпомения воздействует на душу субъекта с тем же успехом, что и на уши; поэтому она отлично срабатывает и на глухих субъектах, и привела как минимум к одному известному нарушению Маскарада из-за этого эффекта. Вдобавок, способности Мельпомении действуют лишь на тех, кто присутствует рядом во время их применения - Дочери Какофонии не могут записывать эффекты Мельпомении на компакт-диски или рассылать их с помощью радиосигналов.



• Удаленный Голос

С помощью этой способности вампир может «забросить» свой голос куда угодно в пределах своего поля зрения, и даже вести два разговора одновременно (один — Удаленным Голосом, и второй — своим настоящим, физическим). Коварные Дочери Какофонии имитируют голоса других индивидуумов, чтобы ввести слушателей в заблуждение, а менее пропащие представители линии крови могут использовать два голоса одновременно, чтобы петь пугающе прекрасным «дуэтом» или устраивать зловещий театр одного актера.

Система: Способность работает автоматически, пока персонаж этого хочет. Однако использование Удаленного Голоса во время выполнения какого-либо другого действия, кроме разговора или пения, приводит к штрафу в два кубика на это действие — из-за того, что сбивается концентрация персонажа.

•• Призрачный Голос

С помощью этой способности вампир может проецировать свой голос на любого индивидуума, с которым он был знаком более чем мельком. Единственное ограничение по расстоянию — там, где находится указанный слушатель, должна быть ночь. Вампир может говорить, петь или издавать любые другие желаемые звуки. Звуки не слышны для всех, кроме указанного субъекта, если только у подслушивающего нет Прорицания 3 или выше (и если у него есть повод подслушивать). Сородич не способен услышать звуки — или ответы субъекта — если только не находится в пределах слышимости. Применение Призрачного Голоса является причиной некоторых случаев «параноидальной шизофрении».

Система: Игрок делает бросок Сообразительность+Исполнение со сложностью 7 и тратит пункт крови. Каждый успех делает возможным один ход разговора; три успеха или более позволяют разговаривать целую сцену.

••• Мадригал

Сородич может переполнить свою аудиторию эмоциями, выражаемыми его песней, обрушивая на нее страсть или погружая ее в почти безграничное отчаянье. Князья, находящиеся в хороших отношениях с Дочерьми Какофонии, иногда просят певиц протрубить перед своим появлением, чтобы наполнить окружающих Сородичей чувством лояльности.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Исполнение со сложность 7. Каждый успех внушает указанную эмоцию пятой части аудитории Сородича (более пяти успехов не производят дополнительного эффекта). Рассказчик выбирает, какие именно из представителей аудитории попадают под воздейст-

вие. Персонажи могут сопротивляться этой способности на одну сцену тратой пункта Силы Воли, но только в том случае, если имеют причины предполагать, что ими управляет кто-то извне. Кроме того, песня, исполняемая вампиром, должна отражать эмоцию, которую он желает внушить — никто не нападет на охранников концертного зала после исполнения «Высоких Надежд», но вполне может, если вампир провоет «Убийцу полицейских».

Индивидуумы, попавшие под влияние, должны действовать в соответствие со своей Натурой — разъяренные Конформисты присоединятся к заварушке, но не начнут ее, возбужденные Браво могут обрушить внимание на объект своих вожделений, а ревнивые Директора могут подослать подручных к своим соперникам.

•••• Зов Сирены

Эта способность глубоко проникает в душу жертв, уродуя ее. Зов Сирены вызывает у жертв временное помешательство. Малкавиане и вампиры, достигшие Голконды, невосприимчивы к Зову Сирены; первые слишком искажены, чтобы на них можно было еще больше воздействовать, а вторые — слишком уравновешены. Зов Сирены может воздействовать лишь на одну жертву единовременно.

Система: Зов Сирены требует продолжительного броска на сопротивление. Игрок делает бросок Манипулирование+Исполнение (сложность равна Силе Воли жертвы); жертва сопротивляется броском Силы Воли (сложность равна Внешность+Исполнение поющего). Если певец в любой из моментов набирает на пять успехов больше, чем жертва, несчастная душа получает новый Психоз (или психологический недостаток) по выбору Рассказчика. Этот психоз обычно держится одну ночь за каждый успех сверх пяти. При общем количестве в 20 итоговых успехов Дочь Какофонии может сделать психоз постоянным.

••••• Виртуозность

Хотя многие из низкоуровневых способностей Мельпомении позволяют вампиру воздействовать на одну цель единовременно, те, кто достигли высот в Дисциплине, умеют влиять и на более широкую аудиторию, если таковая имеется.

Система: Дочь Какофонии может применять Призрачный Голос или Зов Сирены на количество целей, равное своей Выносливости+Исполнению. Игрок должен потратить один пункт крови на каждые пять целей сверх первой, чтобы воздействовать на них подобным образом.

•••••• Разрушительное Крещендо

Смертные певцы могут разбивать стаканы своим голосом, найдя точную высоту тона, с которым резонирует стекло. Одаренная Дочь Какофонии способна добиться большего, чем разрушение относительно хрупких предметов, направляя свой голос на то, чтобы найти резонансную частоту практически любого объекта, в том числе и тела человека или Сородича. Разрушительное Крещендо может воздействовать лишь на одну жертву единовременно; все остальные, находящиеся в пределах слышимости, услышат пронзительный, но ничем не опасный визг.

Система: Для применения способности необходимо, чтобы жертва находилась в пределах слышимости (персонажи со слабым слухом — или с Обостренными Чувствами — попадают под воздействие на таком же расстоянии, что и прочие жертвы). Игрок тратит один пункт крови и делает бросок Манипулирование+Исполнение (сложность равна Выносливость+Стойкость цели). Каждый успех наносит один уровень непоглощаемого урона. При использовании этой способности на неодушевленном предмете, Рассказчик определяет, сколько кубиков (если они вообще есть) объект может использовать для «поглощения», и сколько нужно успехов, чтобы полностью разрушить предмет.

••••••• Продолжительное Эхо

С помощью этой способности Дочь может говорить или петь в пространство и оставить свои слова для позднейшего прослушивания. Это может быть и следующее существо, вставшее туда же, где стоял персонаж во время применения этой способности, или конкретный индивидуум, с которым вампир знаком. Продолжительное Эхо может также применяться для «откладывания» других эффектов Мельпомении для будущего слушателя или жертвы.

Система: Игрок делает бросок Выносливость+Исполнение со сложность 8 и тратит пункт крови. Каждый успех обеспечивает один ход разговора, который можно оставить для последующего прослушивания. Если игрок желает отложить другую способность Мельпомении, бросок данной способности получает +1 к сложности. Эхо существует в отложенном состоянии максимум количество ночей, равное удвоенному значению Выносливости+Исполнения персонажа, после чего исчезает.

Сородич может сделать эхо слышным для любого, кто встанет на его же место в течение действия этого эффекта — по сути, бесконечно зацикленная музыкальная запись. И наоборот, он может сделать так, чтобы запись исчезала после того, как прозвучит один раз. Также можно сделать запись неактивной, пока ее не запустит присутствие конкретного индивидуума, с которым персонаж знаком. Если задан одноразовый эффект эха, все следы применения способности исчезают после того, как слова вампира достигают указанного получателя.

Если персонаж применяет Обостренные Чувства в области, где существует «неактивированное» эхо, он услышит неразборчивый шепот. Необходимо три успеха в броске Восприятие+Оккультизм со сложность 8, чтобы услышать послание, а провал этого броска лишает персонажа слуха до конца ночи.

Обия

Хотя большинство современных Сородичей, которым доводилось слышать о Салюбри, считают их омерзительными похитителями душ, которых необходимо сдать князю, некоторые старейшины еще поминают род Саулота как обоюдоострый клинок — кротких целителей с одной стороны, и непревзойденных святых воителей — с другой. Некоторые Сородичи утверждают, что им приходилось сталкиваться с Салюбри, наделенными ужасающей боевой мощью. Является ли это атавистическим ответвлением этой Дисциплины или совершенно отдельной способностью — неизвестно.

Характерный третий глаз Салюбри появляется, когда вампир, независимо от клана или линии крови, постигает второй уровень Обия. Глаз открывается всякий раз, когда применяется способность второго или более высокого уровня. Салюбри не дают конкретного ответа, как или почему это происходит. Согласно самой распространенной теории, глаз служит проводником духовной энергии, помогая и ощущать, и испускать её.

• Чувство Жизни

Прикоснувшись к кому-нибудь, вампир может почувствовать потоки его жизненной силы. Чувство Жизни можно использовать для того, чтобы определить, сколько повреждений еще сможет вынести существо, прежде чем умрет, что может пригодиться при оценке потенциального противника. Также это умение может быть полезно при постановке диагноза или питании, поскольку оно способно обнаруживать инфекции и болезни.

Система: Салюбри должен дотронуться до цели, чтобы узнать, насколько она близка к смерти. Это действие также требует броска Восприятие+Эмпатия со сложность 7. Один успех позволяет определить, является ли цель смертным, вампиром, гулем или другим существом (или никем из перечисленных). Два успеха показывают, сколько повреждений было нанесено цели. Три успеха покажут, насколько полон запас крови (если цель — вампир) или сколько пунктов крови осталось в организме (если цель — смертный или иное существо, у которого есть кровь). Четыре успеха смогут обнаружить наличие в крови цели болезней, таких как гемофилия или ВИЧ. Игрок при желании может по своему выбору узнать информацию, требующую меньшего числа успехов, чем выпало на кубиках. Например, если игрок набрал три успеха, он может узнать, является ли цель вампиром, а также объем его запаса крови.

С другой стороны, это умение можно использовать для того, чтобы узнать, что привело цель в такое состояние. Каждый успех в броске позволяет игроку задать Рассказчику один вопрос о здоровье или уровнях здоровья цели. Возможными вопросами могут быть такие: «Он принимал наркотики?» или «Его ли нанесенные ему повреждения непоглощаемыми?», но вопросы вроде «Это сделали вампиры?» или «Как выглядел люпин, который его убил?» неправомерны. Салюбри может применить эту способность на себя самого, если он ранен, но по какой-то причине забыл, как получил ранения.

•• Обезболивающее Прикосновение

Эту способность можно использовать, чтобы избавить желающего этого субъекта от боли, причиняемой ранами или болезнями, или чтобы усыпить смертного. Как и при использовании Чувства Жизни, необходим физический контакт с целью. Каинит не может использовать эту способность, чтобы блокировать собственную боль.

Система: Если цель согласна подвергнуться воздействию, игрок должен потратить пункт крови, чтобы блокировать боль субъекта, и сделать бросок на Силу Воли со сложность 6. Это позволяет субъекту игнорировать все штрафы от ран в течение одного хода за каждый успех. Если предыдущее использование исчерпало себя, способность можно применить повторно, вновь потратив кровь и сделав новый бросок Силы Воли. Если цель по какой-либо причине не хочет, чтобы на нее воздействовали таким образом, то требуется бросок на сопротивление Силы Воли против Силы Воли цели (сложность 8).

Та же система используется для усыпления смертного. Смертный проспит от 5 до 10 часов — в соответствии со своим обычным циклом сна — и при пробуждении восстановит один временный пункт Силы Воли. Он будет спать спокойно, и во сне ему не будут докучать кошмары или эффекты Психозов. Его можно разбудить обычным (или насильственным) способом.

На Каинитов эта способность не действует — их трупные тела слишком тесно связаны со смертью.

••• Здоровое Тело

Салюбри может лечить чужие ранения, положив руки на рану и направив собственную энергию на процесс исцеления. Во время заживления субъект ощущает в области исцеления теплое покалывание.

Система: Эта способность действует на любое живое или не-живое существо, но персонаж должен коснуться собственно раны (или самой близкой части тела жертвы в случае внутренних повреждений). Каждый исцеляемый уровень здоровья требует траты одного пункта крови и одного хода контакта. Непоглощаемые повреждения также могут быть излечены, но для исцеления одного уровня непоглощаемых повреждений вампир должен потратить два пункта крови вместо одного.

•••• Здоровый Дух

Эта способность позволяет Салюбри устранять психозы субъекта, или хотя бы временно смягчать их эффекты. Салюбри, получившие Становление в наши дни, иногда предпочитают использовать методику психологического собеседования, в то время как старшие представители линии крови предпочитают шептать успокоительные слова или проводить обряды экзорцизма. Некоторые ученые Сородичи полагают, что Патриарх Саулот с помощью этого эффекта ослабил безумие Древнего Малкава, а некоторые другие полагают, что Саулот, возможно, сам вызвал безумие Малкава.

Система: Игрок тратит два пункта крови и делает бросок Интеллект+Эмпатия со сложность 8. Для применения Здорового Духа требуется хотя бы 10 минут относительно непрерывной беседы. Успех исцеляет один психоз субъекта по выбору игрока Салюбри. Эта способность не может вылечить основной психоз Малкавиана, хотя временно ослабляет его эффекты до конца сцены. Провал наделяет Салюбри до конца сцены тем же психозом, а психоз самого субъекта усиливается. Салюбри не может применять эту способность, чтобы лечить свои собственные психозы.

••••• Сбросить Бремя Зверской Души

Основа целительных умений Салюбри, эта способность позволяет персонажу заглянуть в глаза другому индивидууму и извлечь душу субъекта из его тела и вобрать ее в третий глаз Салюбри, позволяя удерживать ее внутри души самого Салюбри, пока он обрабатывает ее могущественной целебной магией.

Эта способность стала оправданием для Тремер, которые преследуют Салюбри, как «злодеев-душекрадов». Тре-

мер приписывают Салюбри практику диаблери, утверждая, что немногие захотят, чтобы их душу вытащили из тела.

Без души тело субъекта становится безмозглой оболочкой, и в этом состоянии не подвержено действию влияющих на разум Дисциплин или иных сверхъестественных способностей — ведь нет разума, которым можно было бы управлять.

Система: Эту способность можно применять, чтобы извлечь душу любого персонажа, кроме тех, чей уровень Человечности или Пути равен 1 или 0, или тех, кто придерживается особенно бесчеловечных Путей Просветления; некоторые души уже невозможно спасти. Игрок делает бросок Выносливость+Эмпатия (сложность 12 минус значение Человечности или Пути субъекта). Провал награждает Салюбри психозом субъекта до конца сцены. Салюбри должен заглянуть субъекту в глаза, и субъект должен желать добровольно подвергнуться этой процедуре.

Извлечённая подобным образом душа становится частью души Салюбри, на то время, пока происходит процесс исцеления. Он может вернуться ее в родное тело в любой момент. Пока душа находится внутри Салюбри, он может потратить пункт постоянной Силы Воли, чтобы восстановить 1 пункт Человечности или Пути субъекта. Салюбри может восстановить максимальное число пунктов, равное своей Эмпатии, но не способен поднять Человечность или Путь субъекта выше суммы его соответствующих Добродетелей (например, персонаж, получающий Человечность при Сознательности 3 и Самоконтроле 3, не сможет поднять Человечность выше 6).

Пока душа пребывает внутри Салюбри, ее тело — пустая оболочка, в коме или торпоре, лишенная собственной движущей силы. Душа, тело которой убито, мгновенно исчезает, и ее местоположение неизвестно никому (хотя Салюбри серьезно подозревают, что души, исчезнувшие подобным образом, полностью и безвозвратно уничтожаются). Убийство тела, лишенного души, по усмотрению Рассказчика может потребовать броска на Сознательность или Убежденность, если убийце известно, что душа отсутствует. Нет никакого справедливого оправдания подобной жестокости.

Душа, которую удерживают против ее воли, может попытаться вырваться от Салюбри на свободу. Это решается состязательным броском Силы Воли против Салюбри (сложность равна Сообразительности+Эмпатии противника). Можно предпринимать лишь одну попытку за ночь.

•••••• Новые Силы

Салюбри, освоивший это умение, развивает свои целительные способности до такого уровня, что может излечивать практически любую болезнь, при условии, что субъект все еще жив. Всё, что необходимо, это прикосновение и короткая концентрация.

Система: Персонаж прикасается к исцеляемому индивидууму и проводит один ход в концентрации. Игрок тратит пункт Силы Воли. К концу сцены субъект излечивает все утраченные уровни здоровья, в том числе и непоглащаемые повреждения. Если физический контакт не поддерживается на протяжении целого хода, или если Салюбри вынужден предпринять любое другое действие, помимо концентрации на лечении, пункт Силы Воли теряется, не оказав никакого воздействия на исцеляемого субъекта. Салюбри может применять эту способность на себя самого.

••••••• Безопасный Проход

Салюбри может использовать эту способность, чтобы без опаски или вреда пройти сквозь толпу. Этот эффект не делает Салюбри «невидимым для разума», как Затемнение, скорее это разновидность «активного нейтралитета», которая



делает всех, кто окружает вампира, склонными относиться к нему благосклонно и отступать с его дороги. Он выглядит безобидным, приятным и безвредным, и люди относятся к нему с уважением и обходительностью, даже и не задумываясь, почему. Эффект также гарантирует, что любой, кто преследует вампира или явно желает причинить ему вред, столкнется с негативной реакцией со стороны тех, кто попал под воздействие Безопасного Прохода.

Система: Салюбри может добровольно «отключить» эту способность, но в противном случае она всегда активна. Если кто-нибудь желает причинить вред Салюбри, находящемуся в толпе, вампир и его преследователь должны сделать бросок Силы Воли на сопротивление со сложность 6. Если Салюбри побеждает, преследователь теряет желание продолжать погоню («Зачем мне тратить время на его преследование, если могу просто посидеть дома, глядя MTB?») и пока он продолжает преследование вампира, то отнимает от своего запаса кубиков число кубиков, равное количеству итоговых успехов Салюбри. Если побеждает преследователь, он не подвергается воздействию эффекта.

Если Салюбри активно ищет убежище или помощь («Простите, сэр, не подскажете, как лучше всего добраться до аэропорта?»), игрок делает бросок Обаяние+Эмпатия со сложностью 7. Каждый успех снижает сложность следующего подходящего Социального броска на единицу. Это влияет лишь на попытки получить внешне безопасную и невинную помощь, вроде места, где остановиться или совета, в какие районы города не стоит ходить — эта способность не облегчит Салюбри поиск автоматического оружия или низкосортного героина.

Эффекты этой способности действуют до ближайшего рассвета. Безопасный Проход влияет только на тех, кто знает Салюбри лишь мельком или не знает вообще. Любой, кто знает его достаточно долго, чтобы составить о нем собственное мнение, не подвержен воздействию этой способности.

Очищение

Эту способность можно использовать, чтобы очистить индивидуума, предмет или место от влияния демонов или злых духов. Имеет первостепенное значение, чтобы характер Салюбри был высокоморальным и убежденным, поскольку он противопоставляет чистоту своей души порче, которую пытается снять. Эту способность можно применять против демонической одержимости или инфернализма, коварных искушений для низких или алчущих власти Сородичей, но цена неудачи — душа самого Салюбри.

Система: Способность может освоить и использовать лишь персонаж со значением Человечности или Пути 8 или выше. Игрок тратит пункт Силы Воли, если субъект добровольно подвергается воздействию и представитель искажающей силы не сопротивляется (редкий случай). Если субъект одержим разумной сущностью, демон (или иное чужое сознание) сражается с Салюбри за господство. Это происходит посредством продолжительного состязательного броска Человечности или Пути Салюбри против Силы Воли противника (сложность для каждой из сторон равна постоянному значению Силы Воли второго). Победителем становится тот, кто наберет на три итоговых успеха больше, чем другой. Если игрок проигрывает, попытка очищения оказывается неудачной. Если игрок проваливает бросок, демон захватывает тело Салюбри. Очищение нельзя применять на себя самого и оно не оказывает воздействия на Зверя или альтернативную личность.

Как только изначальное изгнание проводится успешно, игрок тратит второй пункт Силы Воли. Салюбри заталкивает демона в близлежащий предмет, животное или индивидуума, запирая демона в указанном сосуде. Это требуется осуществить в течение двух ходов Очищения, и цель должна находиться в пределах физической досягаемости. Если этого не сделать, демон скорее всего удерет… или найдет другое подходящее вместилище на свой вкус (например, Салюбри). Если вампир помещает демона в существо, которое скорее всего будет страдать из-за его наличия, игрок немедленно должен сделать бросок на Сознательность со сложностью 8, если Рассказчик полагает, что нравственность персонажа возражает против подобного. Провал, вдобавок к обычным последствиям, выпускает демона на волю.

Освобождение Души из Тюрьмы Плоти

Салюбри всегда обладали уникальным пониманием природы души. Немногочисленные старейшины Салюбри могут награждать (или наказывать) других плодами этого понимания. Добровольного субъекта можно навсегда высвободить (или изгнать) из его тела, чтобы он стал свободно странствующей по астральному плану душой, способной исследовать мир (или обреченной скитаться) вечно без ограничений (или преимуществ) физического существования. Возможности, присущие этому эффекту, вызывают сильнейшее беспокойство у тех немногих Тремер, которые знают о его существовании.

Система: вампир и добровольный субъект должны погрузиться в глубокий медитативный транс на как минимум час без перерыва, пока Салюбри проводит обряд, необходимый для отделения души от плоти без причинения вреда им обоим. В течение этого периода игрок тратит количество пунктов крови, равное удвоенному значению постоянной Силы Воли субъекта. С окончанием обряда тело субъекта впадает в кому и умирает к концу ночи. Многие Тремер и другие осторожные Сородичи предупреждают, что Салюбри могут замаскировать свои намерения и убеждать других добровольно принять «освобождение» от смертных забот, хотя на самом деле они хотят запереть душу на астральном плане бытия.

Душа субъекта освобождается от своего тела и переходит на астральный план (см. Прорицание: Духовная Проекция). Это освобождение является постоянным и необратимым. Субъект считается персонажем в астральной проекции в смысле правил и механики. Однако, у него больше нет серебряного шнура, да он ему и не нужен, поскольку душа существует независимо от тела. Если в ходе астрального боя ее Силу Воли понижают до ноля, она теряет пункт постоянной Силы Воли и заново формируется через год и один день на том же самом месте, где на нее применялась данная способность. Персонаж, которого доводят до нулевого значения постоянной Силы Воли, уничтожается навеки.

Эту способность можно применять лишь на смертных (кроме магов) и вампиров, достигших Голконды, и субъект должен всецело осознавать, что влечет за собой этот обряд — в том числе и постоянное действие и необратимость. Тело «Освобожденного» вампира разлагается с рассветом. Можно выпить кровь, оставшуюся в теле вампира, но попытка диаблери не подарит никаких выгод. Любая попытка дать Становление телу «освобожденного» смертного в вампира, автоматически оказывается неудачной.

Салюбри может применять эту способность на себя самого, при условии, что он достиг Голконды.

Танатозис

Эта Дисциплина — эксклюзивная разработка линии крови Самеди, и она неразрывно связана с особенностями и историей Покойников. Хотя Танатозис, похоже, тесно связан со смертью и энергией разложения, ни один Джованни ещё не заявлял, будто владеет этой способностью. Безусловно, клан весьма заинтересован в изучении данной Дисциплины. Однако Джованни относятся к Самеди с недоверием и отвращением, а мнение Самеди о Джованни обычно выражается в виде неразборчивого проклятия клану и плевания кровью. Посему вероятность обмена знаниями близка к нолю.

• Ведьмины Морщины

Персонаж может растягивать или стягивать свою кожу и находящийся под ней внешний слой жировой ткани. Этим можно пользоваться для изменения внешности персонажа или для создания карманов наподобие сумки кенгуру, чтобы прятать мелкие предметы. Эта способность наиболее эффективна для персонажей, чья кожа уже в не лучшем состоянии, так что дополнительный непорядок вряд ли будет заметен. Если данной способностью пользуется кто-то кроме Самеди или Носферату, крупные складки или выросты будут легко заметны на его коже.

Система: На применение способности требуется один ход для создания складок и трата пункта крови. Если способность применяется, чтобы исказить внешний вид персонажа, игрок Самеди должен сделать бросок Выносливость+Исполнение со сложностью 8 (или 7, если Исполнение заменяется вторичным навыком Маскировка). Успех поднимает сложность визуальной идентификации персонажа на единицу и действует один час за каждый полученный успех. Если персонаж пытается спрятать небольшой предмет (бумажник, письмо, маленький пистолет), бросок и продолжительность остаются теми же, но сложность любых бросков на обнаружение предмета (например, при личном обыске или визуальном осмотре охраной) увеличивается на два.

•• Гниение

Эта способность позволяет персонажу вызывать сверхъестественно быстрое разложение у живой или не-мёртвой цели. Жертва теряет кожу и волосы, её зубы расшатываются, появляются волдыри и кисты, разрастается грибок. Не стоит и говорить, что психологическое воздействие данного эффекта может быть столь же разрушительным, как и физическое.

Система: Для применения данной способности персонаж сначала должен коснуться выбранной цели. Затем игрок делает бросок Ловкость+Медицина (сложность равна Выносливость+Стойкость цели) и тратит пункт крови. Успех наносит цели один уровень летальных повреждений и снимает один пункт её Внешности. Утраченная Внешность возвращается к вампирам со скоростью один пункт за ночь, но для смертных потеря является постоянной (хотя пластическая хирургия может исправить физическое уродство смертного). Если смертный получает три уровня повреждений или больше от многократных применений данной способности в течение сцены, у него может развиться гангрена или иное заболевание.

Этой способностью можно воздействовать и на растения, в таком случае цель начинает вянуть и чахнуть. Однако эффект нельзя применять на неодушевлённые предметы, вроде машин или деревянных кольев.

••• Прах к Праху

Прах к Праху позволяет персонажу превратиться в густой, вязкий порошок, объёмом примерно в две горсти (примерно столько же остаётся после кремации). Пребывая в этой форме, персонаж не получает повреждений от солнечного света или огня, и большинство видов физических атак так-



же неэффективны. Однако в форме праха персонаж лишь смутно осознаёт окружающее, а разделение праха может оказаться губительным при попытке Самеди вернуть себе прежний облик.

Система: Превращение в прах занимает один ход и требует траты двух пунктов крови. Пока персонаж пребывает в форме праха, игрок должен делать бросок Восприятие+Бдительность со сложность 9 каждую сцену, в течение которой его персонаж желает осознавать окружающее. Воссоздание прежнего облика из кучки праха занимает один ход. Если персонаж находится в ограниченном пространстве (например, в урне), он вырывается из него подходяще драматическим способом, возвращаясь к своему прежнему размеру.

Если Самеди во время пребывания в данной форме рассеивается, за каждую (приблизительно) десятую часть развеянного персонаж он теряет один уровень здоровья и один пункт крови. На исцеление одного уровня повреждений, нанесённых подобным образом, требуется пять пунктов крови. По усмотрению Рассказчика, Самеди может оставаться без конечностей или важных органов (но никогда — без головы или сердца), пока все повреждения не будут исцелены.

•••• Усыхание

Множество вампиров, привыкших к тому, что их облик не стареет, приходили в ужас, столкнувшись с воздействием этой способности. Усыхание позволяет Самеди иссушать и искривлять конечности жертвы, делая их неподвижными и вызывая сильнейшую боль. Некоторые особо злонравные Самеди забирают части тел своих противников в качестве трофеев или для использования их в магических ритуалах.

Система: Самеди должен прикоснуться к конечности, которую собирается иссушить. Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование+Медицина (сложность равна Выносливость+Стойкость жертвы). Необходимо три успеха, чтобы конечность усохла. При одном или двух успехах жертва получает один уровень ударных повреждений, который можно поглощать, как обычно, но в прочих отношениях остаётся невредимой. (Если попытка Усыхания успешна, субъект не получает ни одного уровня повреждений, вместо этого страдая непосредственно от усыхания конечности.) Эффекты Усыхания рассеиваются через одну ночь, если жертвой является вампир или иное сверхъестественное существо, но смертные (в том числе и маги) поражаются недугом навсегда, если только не будут исцелены сверхъестественными средствами.

Если эта способность применяется на руку или ногу, конечность немедленно становится бесполезной. Если данный эффект применяется на голову противника, жертвы-смертные немедленно умирают. Сородичи, пока их головы остаются усохшими, теряют по два пункта всех Умственных Атрибутов и не могут пользоваться никакими Дисциплинами, кроме Стремительности, Могущества и Стойкости. Повторное применение данной способности на один и тот же орган не оказывает никаких дополнительных эффектов.

••••• Некроз

Хотя по своим эффектам он напоминает Гниение, воздействие Некроза на жертв куда более значительно. Некроз заставляет живую (или не-мёртвую) ткань разлагаться и отслаиваться, обнажая кости и внутренние органы, и делая жертву уязвимой для инфекций.

Система: Самеди должен прикоснуться к жертве. Игрок тратит два пункта крови и делает бросок Ловкость+Медицина (сложность равна Выносливость+Стойкость жертвы). Жертва получает летальные повреждения, количество уровней которых равно числу успехов в броске, и страдает от дополнительных эффектов, перечисленных ниже.

1 успех	Никаких дополнительных эффектов
2 успеха	Потеря пункта Внешности
3 успеха	Потеря пункта Внешности и пункта Ловкости
4 успеха	Потеря пункта Внешности, Ловкости и Силы
5+ успехов	Потеря двух пунктов Внешности, и одного пункта Ловкости и Силы

Утраченные подобным образом Атрибуты восстанавливаются тогда, когда исцелены все повреждения от атаки Некрозом. Если жертву доводят до нулевого значения Силы или Ловкости, она утрачивает способность двигаться, за исключением слабых дёрганий и ползанья, но по-прежнему может нормально пользоваться Дисциплинами и тратить пункты крови.

•••••• Расползающееся Заражение

Гниение, Усыхание и Некроз обычно начинают действовать немедленно. Однако некоторые старые Самеди научились настолько хорошо контролировать эти эффекты, что могут отложить взрыв заражения и внезапное разложение до тех пор, пока не окажутся на значительном расстоянии от своих жертв. Подозревают, что Покойники-наёмники применяют эту способность при рукопожатии, чтобы подстраховаться на случай, если «партнёр» откажется выполнять условия сделки.

Система: Игрок должен сделать успешный бросок Гниения, Усыхания или Некроза, и может отложить их эффект на количество месяцев, равное Выносливости Самеди. В течение этого времени игрок может потратить пункт крови, чтобы активировать дремлющий эффект. Если Расползающееся Заражение к концу срока своего действия остаётся неиспользованным, оно развеивается, не оказав никакого воздействия.

••••••• Прах к Праху

Эта способность позволяет персонажу в форме праха (см. Прах к Праху) сохранять как связность, так и сознание, а также делает возможным ограниченное передвижение. Хотя превращение в горстку праха не кажется мудрым тактическим решением, достаточное количество старых Самеди находили творческие применения для этого эффекта, и их ещё предстоит осваивать.

Система: Пребывая в форме праха, Самеди полностью сохраняет сознание и может использовать любые Дисциплины, применение которых допустимо для кучки праха (скажем, при отсутствии глаз весьма сложно применить Приказ, но Величие сделает кучку пыли невероятно внушительной и ни одна горничная в здравом рассудке не осмелится смести её). Персонаж не может быть развеян сильным ветром, и любой намеренной попытке разделить кучку праха персонаж может сопротивляться суммой Силы, Выносливости, Могущества и Стойкости. Персонаж может по собственной воле двигаться со скоростью, не быстрее той, с которой ветер несёт обычную кучку пыли, даже если находится в помещении. Он не обязан двигаться в направлении преобладающего ветра, и умеет «расплющиваться», рассеивая свой прах настолько тонким слоем, что тот может просачиваться под двери или сквозь трещины. Во всех прочих отношениях данная способность действует в точности как и Прах к Праху.

•••••••• Разлагающее Служение

Пусть Самеди и не единственные Сородичи, ответственные за создание зомби, данная способность позволяет им как

поднимать тела недавно умерших, так и порабощать смертных, которые всё ещё живы. Трупы, оживлённые таким образом, выглядят так же, как и при своём поднятии, то есть, бледными и разлагающимися. Смертные, попавшие под действие способности, выглядят почти так же, хотя как правило кажутся более целыми, чем их некогда мёртвые собратья. Зомби, созданные посредством данного эффекта, не могут говорить, нормально мыслить и двигаться со скоростью быстрее медленного бега, но становятся невероятно сильными и стойкими.

Система: Первое применение данной способности позволяет Самеди дать немного своей крови недавно умершему трупу (максимальный возможный срок, прошедший с момента смерти, равен значению Выносливости Самеди в неделях), чтобы оживить его.

Необходимо потратить три пункта крови, чтобы наделить труп подобием жизни. Оживлённый труп обладает такими же Физическими Атрибутами, как и при жизни. Он способен мыслить в ограниченных пределах (все Умственные Атрибуты снижаются на единицу), но свобода мысли ему недоступна, и единственный, кого он способен ясно понимать, это его хозяин или лицо, подчиняться которому приказано хозяином. Оживлённые трупы наделены двумя уровнями Стойкости и тремя дополнительными уровнями здоровья. Они не получают никаких штрафов от ран, пока не потеряют последний уровень здоровья, и в этот миг они рассыпаются и больше не могут быть оживлены.

Оживлённый труп рассыпается в прах на третий рассвет после своего сотворения. Срок его «жизни» можно продлить, накормив его при создании большим количеством крови — по одному пункту крови за каждую дополнительную ночь.

Эту способность можно использовать и на смертных. Самеди обычным способом создаёт гуля, напоив субъекта одним пунктом крови. Затем игрок делает бросок Манипулирование+Медицина (сложность равна Силе Воли смертного). Для превращения человека в зомби необходимо три успеха или больше. Если бросок успешен, смертный утрачивает свободу воли, полностью подчиняясь приказам Самеди. Смертный может один раз за ночь предпринимать попытку освободиться, делая бросок своей постоянной Силы Воли (сложность равна Манипулирование+Лидерство Самеди). Если смертный освобождается, он по-прежнему считается гулем, но восстанавливает свободу воли и нормальные значения Умственных и Социальных Атрибутов (см. ниже). Смертный, проваливший бросок Силы Воли или связанный с Самеди полными узами крови, больше не может предпринимать попыток освободиться.

Смертный под воздействием Разлагающего Служения становится бледным и похожим на труп. Он теряет по одной точке всех Социальных и Умственных Атрибутов (до минимального значения один). Он получает три дополнительных уровня здоровья и не подвержен воздействию штрафов от ран, пока не достигнет уровня здоровья Обездвижен, и в этот миг он падает без сил. На данном этапе ещё одно ранение убьёт его. Смертный также получает один уровень Могущества, как и обычный гуль, и потенциально способен изучить и другие Дисциплины, если Самеди пожелает обучить его.

Зомби-гуль, не получавший вампирской крови в течение месяца, теряет все преимущества гульства, как и в обычном случае. А также он выходит из-под воздействия всех эффектов этой Дисциплины и восстанавливает свободу воли, хотя может быть по-прежнему связан со своим хозяином узами крови.







Глава Четвертая:

Снаряжение

Ни одна ролевая игра не обходиться без списка вещей, которыми игроки могут экипировать своих персонажей. Разумеется, создатели любой игры должны определиться с тем, что находится между «минимальным» и «полным» списком». Это глава описывает снаряжение, для которого требуются Черты, например оружие. Обычные вещи, такие как набор для похода или модную одежду вы легко сможете увидеть в местном магазине. Другие можно увидеть в каталогах таких кампаний, как U . S . Cavalry или Sharper Image . Как всегда, Золотое Правило постановляет: если вы знаете о конкретной вещи больше, чем мы здесь написали, вы можете модифицировать цифры или же убрать ее вовсе, если она вам не нравится.

Так же стоит помнить, что подобное снаряжение является нелегальным или крайне тяжело доступным. Не стесняйтесь сказать игроку «нет», если он планирует вооружить свою котерию пулеметами 50 калибра. Вампир – это игра ужаса, а не боевик.

Огнестрельное оружие

В этом разделе приводится множество видов вооружения, которое может быть использовано персонажами или же их оппонентами против них самих. Разумеется, это не полный список всего оружия, что используется сегодня в мире. Если игроку или Рассказчику требуются более глубокие познания насчет огнестрельного оружия, то на рынке существует множество специализированных книг.

В большинстве стран существуют строгие законы насчет обладания автоматическим и спортивным оружием, и они становятся все строже и строже. Даже в Мире Тьмы тяжело достать автоматическое оружие без связей на черном рынке или соответствующего разрешения, а использование подобного оружия в городе почти наверняка привлечет внимание полиции. Рассказчик имеет сам право судить, принесет ли персонажам больше вреда, чем пользы приобретение и использование подобного оружия.

Характеристики огнестрельного оружия

Калибр: Диаметр пуль, которыми стреляет оружие. Калибр указан в дюймах (т. е. .45 означает 45/100 дюйма) или миллиметрах (9 мм), за исключением патронов к дробовикам, для них просто указывается калибр.

Урон: Базовое число кубиков на повреждения при успешном попадании. Все огнестрельное оружие наносит летальные повреждения смертным. Против вампиров оно наносит ударные повреждения, если только пуля не попала в голову (что увеливает сложность атаки на 2 добавляет и один кубик на повреждения), в этом случае повреждения считаются летальными.

Расстояние: Расстояние в ярдах. Оружие может выстрелить вдвое дальше этого расстояния, но сложность атак возрастет до 8.

Скорострельность: Максимальное количество выстрелов, которое можно сделать из оружия за ход. К автоматической стрельбе и атаке по площади это не относится.

Магазин: Количество патронов в оружии. Автоматические пистолеты, пистолеты-пулеметы и любая винтовка, которая описана как «автоматическая» или «полуавтоматическая» может содержать один дополнительный патрон в стволе.

Размер: КА – можно носить в кармане, К – можно спрятать под курткой, П – можно спрятать под плащом, Н – вообще нельзя спрятать.

* При помощи этого оружия можно проводить такие маневры как очередь, автоматический огонь и атака по площади.

Револьверы

Револьверы – это пистолеты с цилиндрическим барабаном, который содержит пять или более зарядов. Они более громоздки, чем автоматические пистолеты, однако реже выходят из строя, так как у них довольно простая конструкция. В игровых терминах это означает, что большинство провалов бросков при применении револьверов будут означать лишь промахи (барабан не может слететь) или попадание в друзей, а не заклинивание или взрыв оружия. Практически все современные револьверы совершают сразу два действия при нажатии курка, т. е. стреляют и поворачивают барабан. Многие старые модели (например Кольт Миротворец, знаменитый среди американских переселенцев) и некоторые новые крупнокалиберные револьверы совершают лишь одно действие и требуют, чтобы стрелок взводил курок между выстрелами, что снижает их скорострельность. Вне зависимости от того, что показывали в некоторых фильмах, револьвер невозможно сделать бесшумным.

Специально для субботней ночи: Это всеохватывающий термин для любого дешевого мелкокалиберного револьвера. Множество бандитов используют это оружие. Существует слишком много моделей этого оружия, чтобы их можно было указать. Два основных недостатка револьверов «Специально для субботней ночи» – низкая убойная сила и ненадежность. Однако их легко приобрести даже на улице, боеприпасы для них дешевы, они не стоят больших денег и их легко выбросить, а затем убежать.

Калибр: различный, обычно .22, .25 и.38 Особый.
Урон: 3 или 4.
Расстояние: от10 до 15.
Скорострельность: 3.
Магазин: 5, 6 или 8.
Размер: КА.

Smith & Wesson M640 и Кольт Агент: Образцы небольших «карманных» револьверов, так же называемых «специально для детективов». Они сконструированы без курка, чтобы их можно было быстрее достать.

Калибр: .38 Особый.
Урон: 4.
Расстояние: 12.
Скорострельность: 3.
Магазин: 6.
Размер: КА.

Smith & Wesson M686 и Кольт Питон: Хорошо сконструированные среднекалиберные револьверы с превосходной репутацией. Они были широко распространены среди полицейских в прошлом, однако были практически полностью вытеснены автоматическим оружием в современные ночи. Большинство револьверов этого типа могут иметь различную длину ствола, что однако не имеет эффектов для игры, если только Рассказчик не решит увеличить Расстояние.

Калибр: .357 Магнум.
Урон: 5.
Расстояние: 30.
Скорострельность: 2.
Магазин: 6.
Размер: К.

Smith & Wesson Model 29 и Кольт Анаконда: Эти крупнокалиберные револьверы преимущественно используются для охоты и спортивной стрельбы. Немногочисленные полицейские департаменты используют .44 Магнум, так с крупнокалиберными пистолетами трудно обращаться и они весьма пугающи, что не совсем хорошо для полицейских связей с общественностью. Персонаж, чья Сила меньше 3 может иметь сложность при стрельбе из них, если использует одну руку (на усмотрение Рассказчика).

Калибр: .44 Магнум.
Урон: 6.
Расстояние: 35.
Скорострельность: 2.
Магазин: 6.
Размер: К.



Ruger Redhaw k : Redhaw k – массивный револьвер, используем преимущественно для охоты. Большая версия, Super Redhawk, обладает более коротким стволом и имеет перевязь и прицел. Оба револьвера слишком массивны, чтобы персонаж с Силой меньше 4 мог стрелять из них при помощи одной руки.

Урон: 6.
Расстояние: 50, 100 для Super Redhawk .
Скорострельность: 2.
Магазин: 6.
Размер: П.

Freedom Arms Casull : Это оружие, названое по имени своего создателя, является модифицированной версией Ruger Redhaw k и требует специально модифицированные боеприпасы. В основном он используется для охоты на медведей, лосей и других больших животных и может быть оснащен прицелом. Как и в случае с Redhaw k, персонаж с Силой меньше 4 не может стрелять из него одной рукой. Casull совершает всего одно действие, что не имеет эффектов в игре кроме пониженной Скорострельности. Учитывая дороговизну создания Casul l, персонажу, чьи Ресурсы меньше 3, крайне сложно им обладать.

Калибр: .454 Casul l .
Урон: 7.
Расстояние: 40.
Скорострельность: 1.
Магазин: 5.
Размер: П.

Ремингтон XP-100 : Этот пистолет не является револьвером, он просто включен сюда для простаты. Этот однозарядный пистолет создан для точной стрельбы, но персонаж может использовать его и для других целей. XP-100 что-то вроде пистолета – аналога снайперской винтовки. Может быть оснащен прицелом.

Калибр: .221.
Урон: 5.
Расстояние: 50.
Скорострельность: 1.
Магазин: 1.
Размер: К.

Автоматические пистолеты

Термин «автоматический пистолет» не совсем верен, так как автоматическое оружие подразумевает под собой «полностью автоматический». Автоматические пистолеты правильнее называть автоматически перезаряжающимися, и это означает, что они используют внутренний магазин и что они используют часть отдачи чтобы подать следующий патрон. Большинство автоматически перезаряжающихся пистолетов создаются с магазином на 15 или более патронов, однако недавно американским законодательством бы-

ло установлено, чтобы подобные пистолеты продавались с магазином на 10 патронов или менее. Автоматически заряжающиеся пистолеты выходят из строя чаще, чем револьверы, из-за своей сложной конструкции (в случае провала оружие сломается или заклинит), но их используют гораздо чаще, так как у них более высокая скорострельность, больший боезапас и меньшее время перезарядки. В таких пистолетах можно использовать один дополнительный патрон, вставленный в ствол и готовый к стрельбе. Характеристика Обойма показывает количество патронов в магазине, +1 – дополнительный патрон в стволе (этот патрон может выстрелить, если уронить оружие).

Hammerli M280 Target: Как и Ремингтон XP-100, Hammerli M280 – пистолет для прицельной стрельбы. Большинство M280 изготовляются с эргономическим дизайном для руки владельца. В игровых терминах это означает, что владелец получает один дополнительный кубик для бросков на Огнестрельное оружие, однако все остальные теряют один кубик. Эта черта может быть присуща многому оружию, однако для M280 это является стандартом. M280 может быть оснащен прицелом.

Калибр: .22.
Урон: 4.
Расстояние: 30.
Скорострельность: 5.
Обойма: 5+1.
Размер: К.

Sites M380: Созданный в Италии, этот легкий и обтекаемый пистолет может быть продан людям с минимальными навыками стрельбе, если им требуется оружие, которое легко спрятать. Он был создан для того, чтобы его было легко использовать и спрятать. Существуют еще две версии, M9 и M40, с калибрами 9 мм и .40, которые могут использовать боеприпасы S & W .

Калибр: .380 автоматический (9 мм для M9, .40 S & W для M40).
Урон: 4 (5 для M40).
Расстояние: 20.
Скорострельность: 4.
Обойма: 8+1 (9+1 для M9 и M40).
Размер: КА.

Вальтер ППК: Этот немецкий пистолет известен во всем мире как оружие Джеймса Бонда. У него меньшая убойная сила, чем у крупнокалиберного оружия, однако он достаточно невелик, чтобы его можно было спрятать на лодыжки или в подобном месте. Этот пистолет широкого использовался с глушителем в фильмах про Бонда, и его достаточно легко достать (хоть и нелегально без соответствующего разрешения).

Калибр: .380 автоматический.
Урон: 4.
Расстояние: 15.
Скорострельность: 4.
Обойма: 7+1.
Размер: КА.

Беретта Модель 92: Созданное в Италии, это оружие часто используется в американских департаментах. В начале восьмидесятых была создана модель M9, которая поступила на вооружение в армии США (однако многие сотрудники до сих пор пользуются M1911). Существуют множество видов Модели 92, например Ruger P85 (оружие Антонио Бандераса в фильме «Десперадо»), Браунинг Хай-Пауэр (с обоймой на 13 патронов) и Smith & Wesson 5900 (который ранее состоял на вооружении у ФБР), однако в игровых терминах все они идентичны Модели 92.

Калибр: 9 мм.
Урон: 4.
Расстояние: 20.
Скорострельность: 4.
Обойма: 15+1.
Размер: К.

Калико Модель 950: Скорее похожий на оружие из научной фантастики, чем на обычный пистолет, этот пистолет тем не менее представляет из себя довольно эффективное оружие. Он заряжается цилиндрическими обоймами с высокой вместимостью, которые помещаются сверху оружия, параллельно стволу, а не в рукоять, как у большинства пистолетов. 950 в основном используется любителями, а не профессионалами. Так же существует модель пистолета-пулемета, Модель 960A, она заряжается теми же патронами и обладает складной рукоятью и удлиненным стволом.

Калибр: 9 мм.
Урон: 4.
Расстояние: 20 (40 для 960A).
Скорострельность: 4 (21 для 960A).
Обойма: 50+1 или 100+1.
Размер: П.

Глок 17, 20, 21 и 22: Когда Глок 17 появился на рынке в начале восьмидесятых, СМИ высказали мнение, что он «необнаружим». Однако не смотря на то, что корпус Глока сделан из пластика и полимеров, патроны и его другие внутренние части вполне выявляются на детекторах (так же производители Глока снабжают его специальными полосами металла на рукояти, чтобы его было легче обнаружить на детекторе). Возможно из-за частых упоминаний в СМИ Глок крайне популярен в нынешние ночи. Существует несколько моделей Глока, каждая из которых описана ниже в упрощенном виде. Каждая модель имеет компактную версию на 10 патронов (и один в стволе) с Размером КА.

Калибр: 9 мм (модель 17), .40 S & W (модель 22), 10 мм (модель 20), .45 ACP (модель 21) .
Урон: 4 для модели 17, 5 для остальных.
Расстояние: 20 для модели 17, 25 для остальных.

Скорострельность: 4 для моделей 17 и 22, 3 для моделей 20 и 21.

Обойма: 17+1 (модель 17), 15+1 (модели 20 и 22), 13+1 (модель 21).

Размер: К.

Heckler & Koch P7M13: Немецкая фирма Heckler & Koch создала это пистолет специально для сил правопорядка, и он комбинирует в себе удобство переноса, использования и возможности быстро выхватить его. P7M13 довольно безопасен: он будет стрелять, пока вы его держите, но он так же автоматически перестает стрелять, если его не держит рука и не выстрелит, если его уронить. Все оружие Heckler & Koch известно благодаря своей надежности (и высокой цене), и P7M13 не исключение.

Калибр: 9 мм.

Урон: 4.

Расстояние: 20.

Скорострельность: 4.

Обойма: 13.

Размер: КА.

Кольт M1911A1: Классический «.45 автоматический», Кольт M1911A1 являлся стандартным оружием в армии США с 1911 года до середины восьмидесятых. Он до сих пор популярен среди военных, сил правопорядка и гражданских, и возможно является самым широко используемым пистолетом в мире. M1911A1 являлся оружием в бесчисленных фильмах, в особенности в боевиках. Лара Крофт из «Расхитительницы гробниц» так же использовала эти пистолеты.

Калибр: .45 ACP.

Урон: 5.

Расстояние: 25.

Скорострельность: 3.

Обойма: от 7+1 до 9+1, в зависимости от модели.

Размер: К.

SIG-Sauer P220 и P230: Фирмы-партнеры SIG (Швеция) и J . P . Sauer (Германия) известны тем, что производят превосходное оружие. SIG-Sauer предлагает множество моделей автоматических пистолетов; два представленные здесь наиболее распространены. Специальные агенты Фокс Малдер и Дана Скали из «Секретных материалов» так же пользовались ими.

Калибр: .45 ACP (P220), .380 (P230).

Урон: 5 (P220), 4 (P230).

Расстояние: 25 (P220), 20 (P230).

Скорострельность: 3.

Обойма: 7+1.

Размер: К.

Пустынный Орел: Большинство профессионалов считают, что Пустынный Орел слишком массивен и что он слишком ненадежен, однако они не отрицают того запугивающего эффекта, который оказывает это оружие. Изра-



ильский Пустынный Орел является самым тяжелым и убойным автоматически перезаряжающимся пистолетом, который сегодня производится, и из него практически невозможно стрелять одной рукой (минимум Сила 4). Помимо своего самого внушительного калибра, Пустынный Орел существует в модификациях .357 Магнум и .44 Магнум.

Калибр: .50 Экшн Экспресс.
Урон: 7.
Расстояние: 30.
Скорострельность: 1.
Обойма: 7.
Размер: К.

Пистолеты-пулеметы

Пистолеты-пулеметы являются промежуточным звеном между пистолетами и автоматами. Это небольшое оружие (около 3 футов длиной), которое стреляет боезапасом для пистолетов с огромной скоростью. Несмотря на то, что иногда они похожи на винтовки, пистолеты-пулеметы действуют скорее как пистолеты. Пистолеты-пулеметы чаще всего используются армейскими спецподразделениями, полицейским спецназом и бандитами, так как эти три группы обычно вступают в бой на коротком расстоянии, где не требуются винтовки.

Как и у автоматических пистолетов, у пистолетов-пулеметов может быть дополнительный патрон в стволе, что дает +1 к Обойме. В большинстве случаев этот дополнительный патрон излишен и лишь отнимает время, так как дает минимальное преимущество, однако некоторые все же предпочитают его использовать.

Беретта Модель 93 R : Классифицируемый как пистолет-пулемет, Беретта Модель 93 R – это версия модели 92 (см. выше), которая может стрелять очередями. Она обладает присоединяющейся рукоятью и складным прикладом. Модель 93 R не может вести настоящий автоматический огонь, что позволяет обращаться с ним легче, чем с другими пистолетами-пулеметами.

Калибр: 9 мм.
Урон: 4.
Расстояние: 20.
Скорострельность: 15.
Обойма: 20+1.
Размер: К.

Чешская Модель 61: Более известный как Скорпион, Модель 61 чешского производства является одним из самых маленьких пистолетов-пулеметов. Он широко использовался советскими войсками, странами Третьего Мира, террористами и бандитами по всему миру. Низкая убойная сила и тяжесть в обращении Скорпиона компенсируются небольшими размерами и низкой ценой.

Калибр: .32 ACP.
Урон: 3.
Расстояние: 20.
Скорострельность: 15*.
Обойма: 10+1 или 20+1.
Размер: К.

Глок 18: Глок 18 – полностью автоматическая версия Глока 17, и используется силами правопорядка, военными и командами антитеррора. Внешне он похож на Глок 17, однако умышленно создан так, чтобы их части были несовместимы.

Калибр: 9 мм.
Урон: 4.
Расстояние: 20.
Скорострельность: 19*.
Обойма: 17+1, 19+1 или 33+1.
Размер: К.

Heckler & Koch MP5: MP5 – наиболее уважаемый и надежный из существующих пистолетов-пулеметов. Существует множество различных вариантов, в том числе и MP5K, незаметное оружие с укороченным стволом и MP5 SD, в котором есть встроенный глушитель и который является самым тихим пистолетом-пулеметом в мире (не стоит говорить, что для гражданского его невозможно приобрести). MP5 можно было увидеть в таких фильмах как «Морские котики», «Крепкий орешек» 1 и 2 и множестве других. Большинство специальных военных подразделений на Западе вооружены этим оружием.

Калибр: 9 мм, так же существуют версии с 10 мм.
Урон: 4 (5 для 10мм).
Расстояние: 40 (25 для MP5K).
Скорострельность: 21*.
Обойма: 15+1 или 30+1.
Размер: П (К для MP5K).

Узи: Узи был первым пистолетом-пулеметом, который добился широкой известности (или же дурной славы…). Созданный в Израиле, он распространился по всему миру. В Америки Узи используют секретные службы и полицейские силы. Две уменьшенные версии, Мини-Узи и Микро-Узи идентичны по функционированию, но стреляют на меньшее расстояние и с ними сложнее управляться.

Калибр: 9 мм и .45ACP (все три модели доступны в обоих вариантах).
Урон: 4 для 9мм, 5 для .45ACP.
Расстояние: 50 для Узи, 25 для Мини-Узи, 15 для Микро-Узи.
Скорострельность: 21*.
Обойма: 16+1, 20+1 или 30+1 для всех моделей 9мм; 16 для всех моделей .45 ACP.
Размер: П (К для Микро-Узи).

Инграм M10: Так же известный как MAC-10, это оружие было создано в семидесятых и его используют до сих пор из-за его прочности. У него серьезная отдача при

стрельбе длинными очередями, так как его курок позволяет стрелять лишь длинными очередями. Требуется практика, чтобы стрелять короткими очередями, а стрелять одиночными могут лишь самые опытные стрелки. Для него доступен глушитель, но его тяжело достать легально.

Калибр: 9 мм и .45ACP.
Урон: 4 для 9мм, 5 для .45ACP.
Расстояние: 25.
Скорострельность: 32+*.
Обойма: 32+1.
Размер: К.

Интратек TEC-9: Не смотря на то, что он считается пистолетом, его можно легко превратить в полностью автоматическое оружие (необходимы Профессиональный Навык: Создание оружия, соответствующие инструменты и один или два часа времени). Это оружие часто попадет в руки бандитов, которые хотят достать что-то дешевое, из чего можно палить. Профессионалы обычно предпочитают иметь дело с чем-то, что имеет меньше шансов взорваться у них в руках, а всяческие модификации делают TEC-9 еще менее надежным.

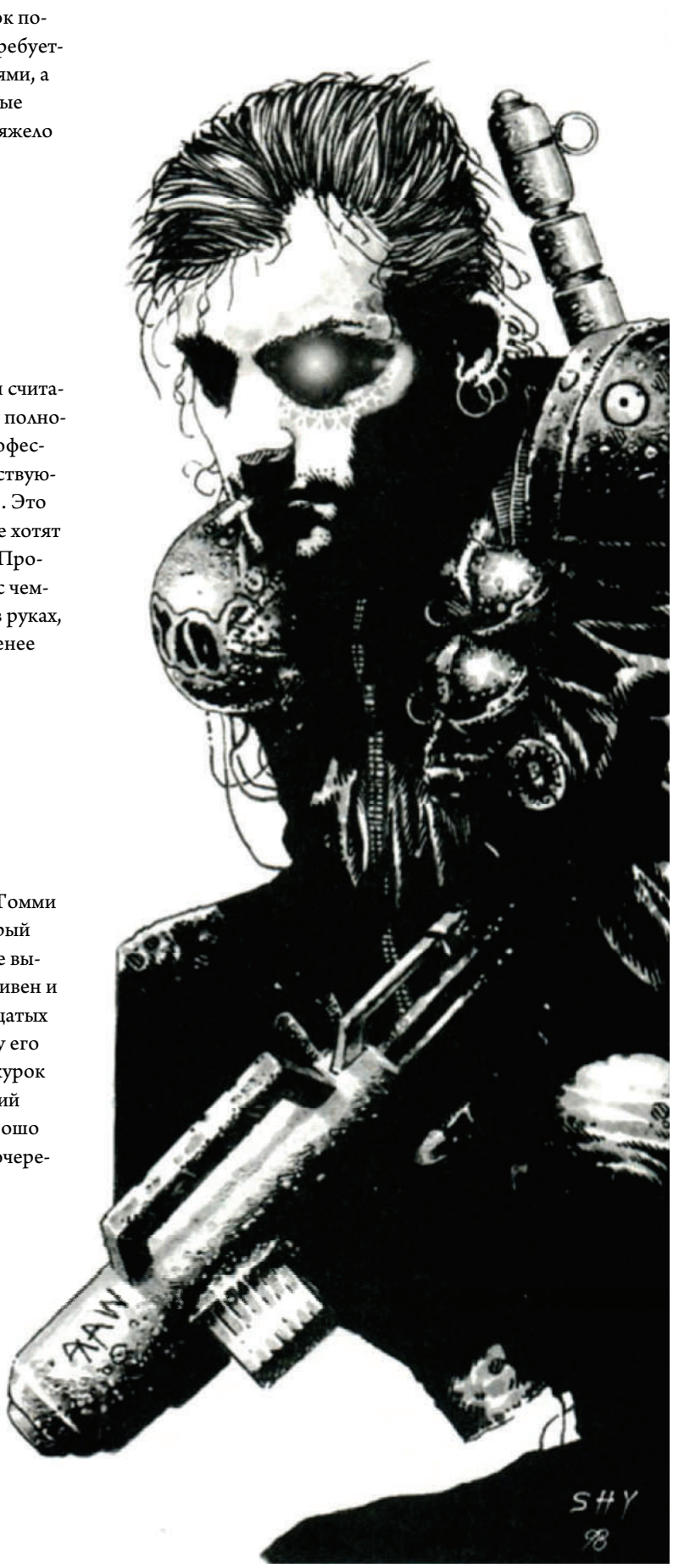
Калибр: 9 мм.
Урон: 4.
Расстояние: 20.
Скорострельность: 18*.
Обойма: 20+1 или 32+1.
Размер: К.

Томпсон M1928: Некогда вездесущий «Томми ган» был первым пистолетом-пулеметом, который использовала американская армия. Сегодня уже вышедший из употребления, он все так же эффективен и является символом гангстерских фильмов тридцатых годов. Благодаря съемному дисковому магазину его ни с чем не перепутаешь. Как и у MAC-10, его курок позволяет вести лишь полностью автоматический огонь, и лишь тот, кто достаточно опытен и хорошо владеет им может стрелять из него короткими очередями.

Калибр: .45 ACP.
Урон: 5.
Расстояние: 50.
Скорострельность: 15*.
Обойма: 20 или 100.
Размер: П.

Винтовки

Для игровых целей в категорию «винтовки» попадают все оружие, которое стреляет быстрыми (в сравнении с пистолетными) узкими пулями из нарезного ствола.



Винтовки используются как для охоты, так и для прицельной стрельбы: обычно разница между ними заключается лишь в том, с каким мастерством было создано это оружие. В винтовке может требоваться передергивать затвор после каждого выстрела или же она может быть полуавтоматической, когда газ или отдача он предыдущего загружает следующий патрон. Боезапас большинства винтовок с передергиваемым затвором находится внутри и они не обладают съемным магазином, поэтому их требуется перезаряжать дольше, чем полуавтоматические винтовки.

Как и у автоматических пистолетов, у винтовок можно поместить дополнительный патрон в ствол, что дает +1 к Магазину. На практике это редко используется – если вы стреляете во что-то (или в кого-то), чему требуется 31 попадание, чтобы оно упало, возможно лучше просто оставить его в покое.

Ремингтон Модель 700: Обычная охотничья винтовка с передергиваемым затвором, типичный представитель своего типа: у множества других винтовок схожие характеристики, и они отличаются лишь внешним видом. Военная версия этой винтовки, M24 Снайперская Оружейная Система достаточно сильно модифицирована и ее крайне сложно приобрести (требуются Ресурсы 4, военные Союзники или Связи и снисходительный Рассказчик).

Калибр: .30-06 и .308 Ремингтон для модели 700, .3000 Винчестер Магнум для M24.
Урон: 8 для Модели 700, 9 для M24.
Расстояние: 300 для модели 700, 500 для M24.
Скорострельность: 1.
Магазин: 5+1, заряжается внутрь.
Размер: Н.

Ремингтон Модель 740: Версия Модели 700 с меньшим калибром, так же типичный представитель своего типа и калибра.

Калибр: .223 Ремингтон для гражданских версий, 5.56ммдля военных версий (взаимозаменяемы).
Урон: 7.
Расстояние: 275.
Скорострельность: 3.
Магазин: 5+1, заряжается внутрь.
Размер: К.

Ruger 10/20: Еще один типичный представитель мелкокалиберных винтовок, это модель является полуавтоматической, но существуют различные вариации. Это оружие можно превратить в полностью автоматическое (и нелегальное) при помощи соответствующих инструментов и знаний (требуется Профессиональный Навык: Создание оружия 2).

Калибр: .22 ДВ (Длинная винтовка).
Урон: 4.
Расстояние: 100.
Скорострельность: 4.
Магазин: 10+1 или 50+1.
Размер: Н.

Weatherby Mark V: Эта британская винтовка с передергиваемым затвором была создана для охоты на больших животных, таких как слоны и носороги (так же из нее можно стрелять по легкой авиации). Эта винтовка достаточна убойная, чтобы нанести (7-Сила персонажа) кубиков ударного урона любому, кто выстрелит из нее не подготовившись должным образом (это определяет Рассказчик: например, если игрок стрелял из позиции, в которой нельзя поддерживать баланс, с бедра или в движении).

Калибр: .460 Weatherby Магнум.
Урон: 10.
Расстояние: 300+.
Скорострельность: 1.
Магазин: 3+1.
Размер: Н.

Баррет Модель 82 «Лайт Фифти»: Самое тяжелое оружие, которое доступно на рынке для гражданских, эта чудовищная винтовка длиной 4’9” и весом 35 фунтов использует те же боеприпасы, что и тяжелые пулеметы. Заявление о том, что вы собираетесь с ним поохотиться, выглядят по меньшей мере сомнительно, однако в США его можно приобрести легально и в больших оружейных магазинах теоретически есть хотя бы одна такая винтовка. Это модель известна среди военных как M82A1, и используется снайперами армейского спецназа США. M28A1 появлялась в таких фильмах «Морские котики» и «Робот-полицейский» 1 и 2. Как и в случае с Weatherby Mark V, отдача Модели 82 может сломать плечо, руку, ключицу и/или ребра неподготовленного или слабого стрелка.

Калибр: .50 BMG .
Урон: 12; скорость полета и масса позволяет пулям 50 калибра игнорировать любую броню или защиту, которая тоньше, чем на военной технике, однако данный урон все еще можно поглощать при помощи Стойкости.
Расстояние: эффективное 300, однако профессиональные снайперы заявляли, что поражали цель на расстоянии 1500 ярдов на открытой местности.
Скорострельность: 1.
Магазин: 11.
Размер: Н.

Штурмовые винтовки и автоматы

Существуют и полуавтоматические версии большинства видов этого оружия, однако штурмовые винтовки – это военное оружие. Для упрощения игровых терминов в эту категорию подпадают как штурмовые винтовки, которые стреляют небольшими пулями с высокой скорострельностью, так и боевые винтовки, которые обладают большими боеприпасами и стреляют медленней. Оба вида выполняют одну и ту же роль и могут легко убить цель.

Стоит сказать, что полностью автоматическое или

позволяющее стрелять короткими очередями оружие является нелегальным для всех кроме полиции и военных. Можно достать полуавтоматические коллекционные версии этого оружия, которые можно переделать в полностью автоматические, если у персонажа есть Профессиональный Навык: Создание оружия 2 или больше. Разумеется, любое использование подобного оружия привлечет внимание полиции и федералов (АТО по большему счету закрывает на подобное глаза). Так что Рассказчик может спокойно обрушить ФБР, спецназ и им подобных на головы персонажей.

Кольт М16: Стандартная штурмовая винтовка американской армии, существует как военная, так и гражданская версия М16. Для новых моделей доступны лишь одиночные выстрелы и стрельба короткими очередями, в то время как из более старых можно вести полностью автоматический огонь. Урезанная версия, М4, обладает складным прикладом и укороченным стволом, благодаря чему ее размер меньше.

Калибр: 5,56 мм.
Урон: 7.
Расстояние: 200 (120 для карабинов).
Скорострельность: 15 или 20, в зависимости от модели.
Магазин: 20+1 или 30+1.
Размер: Н (К для карабинов).

АК-74: Внук знаменитого АК-47, АК-74 был стандартным автоматом советского блока до распада СССР и до сих пор не вышел из использования. Здесь не будут указываться его различные вариации: для игровых терминов значение имеют лишь версии со складным прикладом и карабины.

Калибр: 5,45 мм.
Урон: 7.
Расстояние: 200 (120 для карабинов).
Скорострельность: 20.
Магазин: 30.
Размер: Н (П для карабинов).

Steyr AUG: AUG был создан в Австрии и просто удивительно, что это уникальное оружие было адаптировано многими военными. Магазин AUG расположен на прикладе, за рукоятью и курком. Это позволило сделать его более коротким, не укорачивая при этом ствола. Так же у AUG есть встроенный оптический прицел (см ниже). Наиболее его революционной чертой является его модулярная конструкция: при помощи немногих дополнительных деталей его можно за 15 минут превратить в пулемет, легкий пулемет, карабин или обычную штурмовую винтовку.

Калибр: 5,56 мм (9мм в SMG конфигурации).
Урон: 7(4 в SMG конфигурации).
Расстояние: 200 (50 в SMG конфигурации).
Скорострельность: 21.



Магазин: 42+1 (30+1 в SMG конфигурации).
Размер: П (Н в конфигурации легкого пулемета).

Кольт M14, FN FAL м Heckler & Koch G3: Эти устаревшие штурмовые винтовки повидали (и видят до сих пор) всего, так как они распространены далеко за границами стран, которые их производят. Американскую M14 (в полуавтоматической форме) можно найти на гражданских в Южной Азии, бельгийская FAL часто встречается в Африке, а немецкая G 3 широко используется в Южной Америке. Все три винтовки имеют сходные игровые характеристики; G 3 на фунт тяжелее и более надежна, чем две остальные, если это кого-то интересует. Версия M14, M21 все еще используется американской армией в качестве снайперской винтовки.
Калибр: 7,62 мм.
Урон: 8.
Расстояние: 275.
Скорострельность: 10.
Магазин: 20+1.
Размер: Н.

АК-47: АК-47 является самым распространенным автоматом в мире. Его боеприпасы критиковались как нестабильные и что у них низкая убойная сила, однако Советы не жаловались. АК-47 имеет репутацию надежного автомата в самых худших условиях. Как и для АК-74, существуют варианты со складным карабином, которые при определенной практике можно спрятать под длинным плащом.
Калибр: 7,62 мм советский, не взаимозаменим с боеприпасами 7,62 мм.
Урон: 8.
Расстояние: 250.
Скорострельность: 10.
Магазин: 30+1.
Размер: Н (П для версии со складным прикладом).

Дробовики

Дробовики – это массивное оружие, которое стреляет пулями или дробью из гладкого ствола. Дробовики довольно ограничены по расстоянию и боезапасу, громоздки и обладают сильной отдачей, но они чертовски угрожающи и смертоносны на близкой дистанции. Дробовики бывают с помповым, рычажным механизмом или механизмом скольжения, Так же существуют несколько полностью автоматических дробовиков: они похожи на большие штурмовые винтовки, с ними крайне тяжело управляться и обладание ими полностью нелегально. Если не указано иного, дробовики заряжаются внутрь (из-за чего у них более медленная перезарядка, чем у оружия со съемным магазином).

Двуствольная охотничья винтовка: Двуствольная охотничья винтовка - это возможно одно из самых простых оружий. На рынке доступен широкий ассортимент подобного оружия. Этой винтовки можно срезать ствол и приклад, чтобы превратить в обрез, из-за чего она становится меньше и нелегальной (а так же может сломать кисть стрелка отдачей).
Калибр: 12.
Урон: 8.
Расстояние: 20, 10, 5 в зависимости от длины ствола.
Скорострельность: 2; из большинства винтовок можно стрелять сразу из двух стволов одновременно.
Магазин: 2.
Размер: Н, П или К для обреза.

Benelli M3 Super 90: Полуавтоматический дробовик, распространенный среди спецназа, типичный представитель своего типа.
Калибр: 12.
Урон: 8.
Расстояние: 20.
Скорострельность: 3.
Магазин: 7.
Размер: П.

Ремнгтон 870 Р, Итака M37, и Моссберг M500: Эти три помповых дробовика широко распространены среди регулярных полицейских сил. Другими словами, это то, что коп достает из машины, когда ваш персонаж доставляет ему неприятности. Любой из них можно превратить в обрез, тогда его можно будет легче спрятать, однако упадет эффективное расстояние.
Калибр: 12.
Урон: 8.
Расстояние: 20 (10 для обреза).
Скорострельность: 1.
Магазин: 7 (8 для Ремингтон 870 Р) .
Размер: Н (П для обреза).

Franchi SPAS-12: Этот футуристического вида полуавтоматический дробовик широко используется полицейскими силами в Северной Америке и Европе. Его можно переключить в помповый режим (Скорострельность падает до 1) в случае сбоя. У его складного приклада есть необычное крепление, которое позволяет стрелять из него одной рукой, если он находится в полуавтоматическом режиме. Это оружие использовала Сара Коннор в конце фильма «Терминатор 2».
Калибр: 12.
Урон: 8.
Расстояние: 20.
Скорострельность: 3.
Магазин: 7.
Размер: Н.

Daewoo USAS-12: Необычное (и зловещее) оружие из Южной Кореи, полностью автоматический военный дробовик. Он выглядит и действует как большая штурмовая винтовка, однако его отдача вполне способна сломать реб-

ра. Ошибки и сбои с этим оружием будут… зрелищными.

Калибр: 12.

Урон: 8.

Расстояние: 20.

Скорострельность: 6.

Магазин: 12 (магазин) или 28 (барабан).

Размер: Н.

Приспособления для огнестрельного оружия

Оптические прицелы: Наиболее часто встречающаяся разновидность прицелов – оптическая, которые увеличивают изображение и увеличивают эффективное расстояние оружия при прицеливании. Прицел добавляет два кубика к запасу кубиков персонажа, если он делает прицельный выстрел. Это бонус доступен после одного хода прицеливания и кумулятивен вместе с бонусом на Восприятие для прицеливания. Прицельный выстрел, сделанный при помощи прицела так же увеличивают «среднюю дистанцию» на 50 процентов (характеристика оружия Расстояние увеличивается на 50 процентов). Прицел можно установить на любую винтовку или штурмовую винтовку, его так же можно установить на револьверы и некоторые пистолеты (см. выше). На автоматические пистолеты нельзя устанавливать прицелы, так как это затруднит их использование.

Чтобы установить прицел, требуется Огнестрельное оружие 3 (или же Профессиональный Навык: Создание оружия 1), один час и 20 патронов (которые используются для того, чтобы удостоверится, что он установлен правильно). Если прицел был установлен неверно или сбит, то он не дает никаких бонусов.

Прицел ночного виденья: Оборудование для ночного наблюдения становится все более и более доступно на открытом рынке, однако оно все еще достаточно дорого. Существует три вида прицелов ночного виденья: усилитель света («старлайт»), инфракрасный и термальный.

«Старлайт» усиляет видимый свет до практически дневного. В полной темноте он не функционирует. Прицелы «старлайт» снижают сложность, создаваемую модификаторами темноты на один, но не ниже чем до +1. Требуются минимум Ресурсы 2, чтобы приобрести «старлайт».

Инфракрасное оборудование превращает невидимый инфракрасный свет в черно-белое изображение. Как и «старлайт», инфракрасные прицелы и очки не функционируют в полной темноте. Однако они могут быть полезны при вспышках инфракрасного света, которые незаметны невооруженным взглядом. Инфракрасное оборудование доступно как в виде прицела, так и в виде очков. Оно снижает сложность, создаваемую модификаторами темноты на два, но не ниже чем до +1. Требуются минимум Ресурсы 3, чтобы приобрести инфракрасное оборудование.

Термальное оборудование более сложное, чем «старлайт» или инфракрасное и отображает жар в виде электронного изображения. Термальное оборудование «видит» через дым или туман и при помощи него можно видеть живые цели сквозь стены. Вампир выглядит для них лишь неясным образом, если только он не ел в течение двух последних часов. Термальное оборудование снижает сложность, создаваемую модификаторами темноты, тумана и дыма на три и заграждениями на один. Осадки снижают эффективность термального оборудования (сложность для темноты снижается на один, а для заграждений не снижается вообще). Термальные прицелы – это военное оборудование и требуются минимум Ресурсы 4, чтобы их приобрести. Они легальны, но государственные службы могут начать наводить справки о любом, кто купит термальный прицел.

Лазерные прицелы: Современные лазерные прицелы почти ничего не весят. Они могут быть присоединены к любому оружию, но чаще всего ими оснащают пистолеты и пистолеты-пулеметы. Лазерный прицел испускает тонкий маломощный луч света, обычно красный, который появляется в виде маленькой точки на цели, на которую направленно оружие. Его недостаточно, чтобы ослепить человеческий глаз, но он может временно вызвать замешательство (по решению Рассказчика). Лазерный прицел доступен любому, у кого есть средства (Ресурсы 3). В игре лазерный прицел добавляет один кубик к запасу кубиков для любого прицельного выстрела, который делается на расстоянии 30 ярдов (27,43 м).

Глушители: Глушитель – не совсем верное слово, так как мало какое оружие можно действительно «заглушить». Оружие производит звуки тремя способами: звук выстрела, звук преодоления звукового барьера пулей и звук удара металла о металл в механизме оружия. Чтобы сделать оружие действительно бесшумны, стоит устранить все три источника.

В большинстве «бесшумного» оружия звук ослабляется при помощи отвода пороховых газов при помощи ряда перегородок, которые замедляют газ до субзвуковой скорости (и пулю тоже, так разгоняющий ее газ частично рассеивается). Так как боеприпасы для пистолетов обычно медленней, чем боеприпасы для винтовок и для нанесения урона в основном используют массу, а не скорость, то пистолеты и пистолеты-пулеметы легче заглушить, чем винтовки. Любой глушитель, который достаточно силен, чтобы заглушить винтовку замедляет пулю настолько, что характеристика Урон снижается на 2 или более, а некоторые пули (например для дробовика или пулемета 50 калибра) слишком велики, чтобы подобное оружие можно было заглушить.

Глушители массивны и по длине обычно сопоставимы с самим оружием. Характеристика Размер любого оружия с глушителем увеличивается на один (т. е.пистолет КА превращается К, если к нему присоединен глушитель).

Чем больше пуля, тем сложнее ее заглушить. Любое оружие, урон которого больше 4 нельзя сделать действительно бесшумным, его можно лишь заглушить. Например,

звук выстрела из Кольта M1911A1 (который стреляет пулями 45 калибра, урон 5) будет таким же громким, как если словарь уронить на стол. Это громкий звук, однако его нельзя немедленно опознать как выстрел.

Глушители нелегальны для гражданских без соответствующих правительственных разрешений, и их достаточно тяжело приобрести. Действительно умелый оружейник может создать глушитель, если у него будут соответствующие инструменты и время (Профессиональный Навык: Создание оружия по крайне мере 4 и минимум одна неделя), но его надежность будет оставаться под вопросом.

Маскировка оружия: Оружие, обычно автомат, можно встроить в портфель или другой неброский предмет (с Профессиональным Навыком: Создание оружия 4). Наиболее часто встречающаяся конфигурация представляет из себя контейнер, в который помещено оружие, со съемной частью на дуле и механизмом, который связан с кнопкой, нажав на которую персонаж может стрелять прямо из контейнера не доставая оружия. При подобной стрельбе сложность увеличивается на 2 и нельзя производить прицельные выстрелы. При стрельбе немедленно станет ясно, что это оружие даже если оно с глушителем из-за вспышек при выстрелах. Чтобы перезарядить оружие, требуется открыть контейнер.

The Heckler & Koch MP5 K, Глок 19 и Инграм 10 могут быть помещены в портфель или сумку, созданную под это оружие. В большинстве случаев кнопка вделана в ручку портфеля и оружие можно достать и использовать как обычно, если того требует ситуация.

Оружие ближнего боя

Характеристики оружия ближнего боя

Урон: Базовое число кубиков на повреждения при успешном попадании. Для оружия ближнего боя оно основывается на Черте Сила (и Могуществе, если оно есть) плюс количество кубиков, которые зависят от размера, массы и дизайна оружия.

Размер: КА – можно носить в кармане, К – можно спрятать под курткой, П – можно спрятать под плащом, Н – оружие слишком большое, чтобы его можно было спрятать.

Минимальная Сила: Минимальная Сила (Могущество так же прибавляется к этому числу), которая необходима, чтобы персонаж смог пользоваться этим оружием в бою.

Тупое оружие

Тупое оружие наносит ударный урон, если не указано иное или удар не нанесен в голову.

Небольшие дубинки: Под эту категорию подпадают карманные дубинки, набитые свертки, складные тактические дубинки, тонфы, посохи джо и обрезки труб. Все, что используется чтобы бить, а не рубить и меньше двух футов (0,61 м) длинной в игре может считаться небольшой дубинкой.

Урон: Сила+1 (добавьте или отнимите кубик, если оружие слишком тяжелое или легкое).

Размер: К (КА для складных и карманных дубинок).

Минимальная Сила: 1.

Большие дубинки: Все, что длиннее двух футов и короче четырех с половиной (1,37 м) может считаться большой дубинкой. В эту категорию входят палки, бейсбольные биты, биллиардные кии, кавалерийские булавы и посохи, которые были переломаны пополам разозленными Бруджа.

Урон: Сила+2 (добавьте кубик или два за особо тяжелое оружие, такое как бита или булава, и отнимите один за легкое и импровизированное).

Размер: П.

Минимальная Сила: 2.

Посохи: Посохи обычно определяют как то, что «по длине с владельца и в обхвате как его кулак», но любое длинное тупое орудие, которое слишком большое, чтобы его можно было использовать одной





рукой в игре является посохом.

Урон: Сила+3, с определенной зоной досягаемости.

Размер: Н.

Минимальная Сила: 1.

Холодное оружие

Холодное оружие наносит летальный урон, если не указано иное.

Ножи: В эту категорию входит все что угодно, от кухонных до охотничьих ножей и японских тантосов.

«Нож» можно считать «коротким мечом» после 12 дюймов (30,48 см). Боевые ножи обычно обоюдно острые и сбалансированы так, чтобы ими можно было наносить быстрые удары в ближнем бою, и во многих местах они нелегальны.

Урон: Сила+1.

Размер: КА или К, в зависимости от размера и стиля.

Минимальная Сила: 1.

Рапиры и шпаги: В современную эпоху эти легкие клинки используются преимущественно для спортивных целей, большинство из них не обладают острым лезвием и затуплены на конце. Однако заточить их не так уж и сложно, и многие старейшины Вентру помнят времена, когда джентльмен со шпагой был обычным явлением. Рапиры и шпаги используются скорее для того, чтобы колоть и наносить выпады, а не рубить, и ими нельзя парировать более тяжелое оружие не рискуя сломать их при этом (решение зависит от Рассказчика).

Урон: Сила+2 (ударный, если только конец не заострен).

Размер: П.

Минимальная Сила: 1.

Сабли, катаны и скимитары: Сабли и скимитары обычно имеют гнущиеся клинки между двумя и тремя футами в длину. Сабли происходят из Европы, катаны из Японии, а скимитары со Среднего Востока.

Урон: Сила+2.

Размер: П.

Минимальная Сила: 2.

Палаши и длинные мечи: Обычно их считают европейским оружием, однако в том или ином виде они встречаются у разных цивилизаций. Они обычно обладают прямым и тяжелым клинком длинной в три фута (или около того).

Урон: Сила+3.

Размер: П.

Минимальная Сила: 2.

Двуручные мечи: В соответствии со своим названием, эти средства для нанесения ранений длинной от четырех до шести футов требуют обе руки для эффективного использования (требуется как минимум Сила+Могущество 7, чтобы драться подобным мечом одной рукой, так как его балансировка имеет не меньшее значение, чем вес).

Урон: Сила+5.

Размер: Н.
Минимальная Сила: 4.

Прочее оружие

Кастеты и бойцовские перчатки: Это оружие создано для того, чтобы увеличивать силу ударов руками. Если персонаж с кастетом или бойцовскими перчатками наносит удар кулаком (перчатки с вделанными кусочками свинца так же считаются кастетом), то он наносит дополнительный уровень ударного урона. Персонаж, который атакует при помощи когтей не получает подобного преимущества.

Кнуты и цепи: Помимо развлекательных целей некоторые люди используют их в качестве гибкого оружия. Кнуты можно использовать, чтобы бить или опутывать (это будет считаться захватом на расстоянии). Цепи не столь полезны в этой роли, но бьют больнее.

Урон: Сила+1 (+2 для цепей)
Размер: К.
Минимальная Сила: 1.

Метательное оружие

См. Главу Шестую книги Вампир: Маскарад, чтобы узнать о базовых правилах для метания. Метательное оружие наносит летальный урон, если не указано иное. Для них используются те же характеристики, что и для оружия ближнего боя.

Дротики и сюрикены: Дротики и сюрикены (метательные звездочки) обычно слишком малы, чтобы самостоятельно нанести значительный урон, однако они могут быть покрыты различными химическими веществами.

Урон: Сила-1
Размер: КА.
Минимальная Сила: 1.

Ножи и топорики: Большинство ножей и топориков не слишком-то аэродинамичны; так же они не слишком-то хороши для ближнего боя и наоборот (+2 к сложности, если вы используете оружие по противоположному назначению). Нож или топорик можно бросить так, что он ударит рукоятью, а не лезвием, и тогда они наносят ударный урон, а не летальный (+1 к сложности попадания и требуется Метание 1).

Урон: Сила+1.
Размер: КА или К.
Минимальная Сила: 1.

Копья: Копья не слишком-то часто встречаются в современном мире, однако кое в чем они все еще могут быть полезны, особенно если метающий их достаточно умел, чтобы попасть в сердце. В некоторых древних культурах использовались метательные копья или атлатлы, которые представляли из себя палки от четырех до шести футов с выемками для наконечником на кон-



це. Атлатл действует как рычаг, и прибавляет метающему его два пункта Силы, когда дело касается расстояния, сложности и урона.

Урон: Сила+2.
Размер: Н.
Минимальная Сила: 2.

Луки и арбалеты

Луки наносят летальный урон благодаря тому, что прокалывают жертву, а не из-за импульса, так как стрелы летят слишком медленно чтобы вызвать гидростатический шок (основной источник урона от пуль). Это позволяет стрелам достаточно легко пронзать большую часть современной брони, которая создана, чтобы защищать от пуль (половина нормального бонуса к поглощению, округляется вниз). Для луков используются те же характеристики, что и для оружия ближнего боя и еще Расстояние от огнестрельного оружия.

Персонажи, которые используют луки могут совершать прицельные выстрелы как и из огнестрельного оружия. Выстрел из лука и его перезарядка занимают по одному действию: лук можно перезарядить в тот же ход, в который был произведен выстрел, если сделать бросок Ловкость+Стрельба из лука со сложностью 7 и набрать 2 успеха.

В отличие от пуль, стрелы можно изготовлять при помощи специальных инструментов. Любой персонаж со Стрельбой из лука 3 и необходимыми материалами (каменные или железные наконечники, оперение, дерево для древка, нитки, клей и нож) может изготовлять стрелы по одной за час.

Короткий лук: В эту категорию входя все луки длинной между тремя и четырьмя футами. Из коротких луков можно стрелять на скаку. Любой со Стрельбой из лука 3 или выше может сделать короткий лук за неделю.

Урон: 2.
Размер: К.
Минимальная Сила: 2.
Расстояние: 60.

Длинный лук: В эту категорию входит оружие наподобие длинного лука из Уэльса, это кавалерийский лук семь футов длинной, который положил конец военному доминированию европейских бронированных рыцарей и японских дайку. Длинные луки могут быть созданы так, чтобы из них можно было стрелять стоя или с коня, но для того и другого сразу. Персонаж со Стрельбой из лука 4 или выше за десять дней сможет сделать длинный лук.

Урон: 4.
Размер: Н.
Минимальная Сила: 4.
Расстояние: 120.

Малый составной лук: Составные луки используют систему креплений чтобы увеличить силу того, кто их использует, и они позволяют добиться того же эффекта, что и другие луки, приложив меньше усилий. Составные луки являются относительно новым изобретением и не могут быть созданы без специальных инструментов. Малый составной лук составляет три фута в длину.

Урон: 2.
Размер: Н.
Минимальная Сила: 1.
Расстояние: 90.

Большой составной лук: Большой составной лук чаще всего используется для охоты и стрельбы по мишеням. Обычно подобные луки четыре фута в длину или больше.

Урон: 3.
Размер: Н.
Минимальная Сила: 2.
Расстояние: 120.

Арбалет: Арбалет представляет из себя механизм, который смутно походит на современные винтовки. Он состоит из горизонтального лука, который прикреплен к рукояти. Арбалет можно натягивать руками или же при помощи рычага, и стрела помещается на рукоять. Механизм будет держать лук взведенным, пока не понадобиться выстрелить. Требуется пять ходов, чтобы перезарядить и снова натянуть арбалет.

Урон: 5.
Размер: Н.
Минимальная Сила: 2.
Расстояние: 20.

Личная броня

В современных средствах массовой информации утверждается, что «пуленепробиваемая защита» остановит все, что угодно, и что ее носитель отделается лишь легким шоком. К сожалению это не так. Современная броня создана для того, чтобы поглощать и распределять ударную силу боеприпасов, летящих с большой скоростью. Однако полный объем кинетической энергии все еще ощутимо бьет по носителю брони - он просто распространяется по всей площади брони прежде чем подействовать на чувствительные плоть и кости. В результате на теле могут появиться заметные синяки, несколько ребер могут быть сломаны и цель на несколько минут может впасть в дезориентацию и панику.

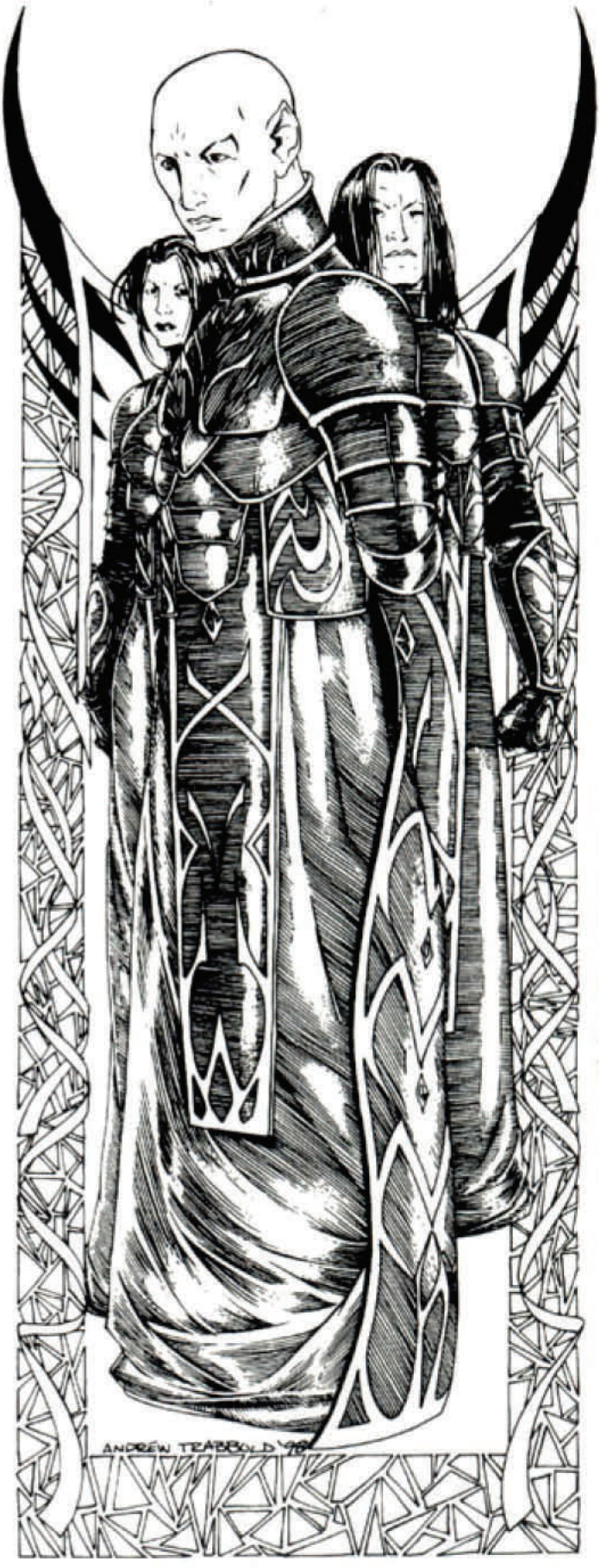
Так же нательная броня эффективна лишь против пуль с низкой скоростью полета (против пистолетов другими словами). Более быстрые пули (например из винтовок) обычно пробивают синтетические материалы наподобие кевлара или спектра. Против оружия ближнего боя подобная броня столь же эффективна, как и обычная одежда, и оно рубит или бьет того, кто носит эту броню, прямо через материал.

Некоторые старейшины Сородичей до сих пор держат у себя металлическую броню из прошлых веков. Она более заметна и хуже защищает от пуль, чем современная броня, но останавливает оружие ближнего боя и кулаки лучше чем та броня, которую используют в нынешние ночи.

Если не указано иного, броня защищает лишь торс владельца и не защищает от огня, солнечного света, выстрелов в голову, взрывов и попаданий в шею или по конечностям.

Броня стоит дорого. Если не указано иного, персонаж должен иметь Ресурсы минимум 3 чтобы приобрести современную броню и минимум 4 чтобы приобрести архаичную (можно купить и более дешевые копии, но подобные вещи лучше показывать, а не носить). Броня редко делается на «всеобщий размер» и плохо подходящая (то есть украденная) броня дает существенные штрафы к Ловкости (по решению Рассказчика).

Характеристики представленной здесь брони расширенны по сравнению с книгой **Вампир: Маскарад**. Однако если Рассказчик хочет свести усложненность к минимуму, то он может использовать упрощенные характеристики вместо этих.



Характеристики брони

Поглощение ударного урона: Количество кубиков, которое добавляется к запасу кубиков на поглощение владельца брони против ударного урона. То же касается метательного оружия.

Поглощение урона от оружия ближнего боя: Количество кубиков, которое добавляется к запасу кубиков на поглощение владельца брони против летального урона от оружия ближнего боя. Так же эта характеристика используется против ударов в драке (например при помощи Когтей Зверя), которые наносят летальный урон и медленно летящих боеприпасов, таких как стрелы, выпущенные из луков и арбалетов.

Поглощение урона от пуль: Количество кубиков, которое добавляется к запасу кубиков на поглощение владельца брони против летального урона от огнестрельного оружия.

Штраф на Ловкость: Значение, на которое снижается Ловкость владельца пока он носит броню. Это Атрибут не может опускаться ниже 1.

Штраф на Восприятие: Значение, на которое снижается Восприятие владельца пока он носит броню. Это Атрибут не может опускаться ниже 1. Эта характеристика есть лишь у шлемов.

Размер: Размер одежды, под которой можно спрятать броню. Ф – легкая футболка, К – куртка или костюм, П – плащ, Н – броня слишком массивна, чтобы ее можно было спрятать.

Современная броня

Укрепленная одежда: Подобные вещи скорее

являются видом одежды, нежели броней. В подобную категорию попадают такие вещи как коженки байкеров или изолированные костюмы, которые носят охотники и строители.

Поглощение ударного урона: 2.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 1.
Поглощение урона от пуль : 0.
Штраф на Ловкость : 0.
Размер: неприменимо, так как это обычная одежда.

Бронированная футболка: Это кевларовое одеяние можно носить под обычной одеждой, например под футболкой или свитером. Оно дает минимальную защиту, но его легко спрятать.

Поглощение ударного урона: 2.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 0.
Поглощение урона от пуль : 1.
Штраф на Ловкость : 0.
Размер: Ф.

Легкий бронежилет: Этот бронежилет создан таким образом, чтобы его можно было носить под футболкой или свитером как и бронированную футболку. Он создан, чтобы его было легко спрятать, однако он все же сковывает движения сильнее, чем футболка.

Поглощение ударного урона: 2.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 1.
Поглощение урона от пуль : 2.
Штраф на Ловкость : 1.
Размер: Ф.

Средний бронежилет: Это наиболее популярный тип нательной брони, которую носят телохранители и офицеры полиции, они созданы так, чтобы их можно было носить поверх или под одеждой, в зависимости от ситуации, в которой может оказаться обладатель брони. На этом типе брони имеются специальные кармашки, куда можно вставлять керамические или металлические бронепластины для дополнительной защиты. Некоторые модели бронежилетов созданы для боевых действий и оснащены дополнительными карманами для радио, дополнительных магазинов и приспособлений.

Поглощение ударного урона: 2 (3 с бронепластинами).

Поглощение урона от оружия ближнего боя: 1 (3 с бронепластинами).

Поглощение урона от пуль : 3 (4 с бронепластинами).

Штраф на Ловкость : 1(2 с бронепластинами).
Размер: К.



Бронежилет: Эта защита обладает примерно такой же толщиной, как и средний бронежилет, но обладает дополнительной защитой для рук и иногда нижних конечностей. Бронежилеты так же дают минимальную (один кубик) защиту от взрывов.

Поглощение ударного урона: 3.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 2.
Поглощение урона от пуль : 4.
Штраф на Ловкость : 2.
Размер: К.

Тактический бронежилет спецназа: Созданные специально для спецназа и команд по спасению заложников, эти бронежилеты крайне дороги (нужны минимум Ресурсы 5 для гражданских, чтобы их приобрести) и если их увидят на гражданских, то это привлечет внимание полиции. Бронежилеты спецназа созданы так, чтобы давать максимум баллистической защиты с минимумом потери мобильности. Они созданы чтобы их можно было носить под одеждой (и обычно они включают в себя еще и бронированную футболку) и защищают владельца от плеч до паха. Они обычно снабжаются бронепластинами и карманами для снаряжения. Штраф на Ловкость для бронежилета спецназа снижается на 1 для действий, требующих лишь применение рук и кистей (например для стрельбы).

Поглощение ударного урона: 3.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 3.
Поглощение урона от пуль : 4.
Штраф на Ловкость : 2.
Размер: П.

Бронекостюм: Невозможно все прикрыть от повреждений, однако бронекостюм пытается сделать это. Обычно он полностью защищает торс и частично защищает руки и ноги от атак огнестрельным и холодным оружием. Как и бронежилет, бронекостюм дает минимальную (один кубик) защиту от взрывов.

Поглощение ударного урона: 4.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 4.
Поглощение урона от пуль : 5.
Штраф на Ловкость : 3.
Размер: Н.

Костюм для обезвреживания бомб: Взрыв возможно является самым опасным видом боевых повреждений для брони и тех, кто ее носит. Костюм для обезвреживания бомб специально создан, чтобы защищать от контузий и шрапнели и добавляет шесть кубиков к запасу кубиков на поглощения для повреждений от взрывов. Штраф на ловкость в этом костюме не относится к деликатным операциям (например к перерезанию провода).

Поглощение ударного урона: 4.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 4.



Поглощение урона от пуль : 2.
Штраф на Ловкость : 3.
Размер: Н.

Костюм «Номекс»: Этот специальный костюм носят практически одни гонщики, пожарные и спецназовцы. Номекс крайне сделан из крайне дорогого (нужны Ресурсы минимум 4) огнеуйсточивого материала. Номекс обычно защищает все тело, кроме кистей и головы, и идет в комплекте с перчатками и шлемом, которые и защищают кисти и голову. Он добавляет три кубика для запаса кубиков на поглощение против повреждений от огня. Номекс сделан так, что его можно носить под одеждой.

Поглощение ударного урона: 0.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 0.
Поглощение урона от пуль : 0.
Штраф на Ловкость : 0.
Размер: Ф.

Броня, сделанная на заказ: В последние годы некоторые компании стали делать одежду на заказ, добавляя в нее кевлар или похожий материал. Обычно таким образом модифицируют футболки, свитеры, куртки, костюмы и смокинги. Этот процесс крайне дорог (нужны Ресурсы минимум 4), но в результате в этой одежде практически невозможно опознать броню – нужен бросок Восприятие+Знание улиц со сложностью 10 (или 8, если вместо Знания улиц используется Стиль) чтобы опознать ее.

Поглощение ударного урона: 0.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 0.
Поглощение урона от пуль : 2.
Штраф на Ловкость : 0.
Размер: см. выше.

Архаичная броня

Представьте, что увидели, как кто-то идет по улице в доспехах и подумайте о реакции окружающих, когда будете учитывать возможность скрыть подобную броню.

Составная броня: Эта броня обычно состоит из кожаного доспеха со стальными кольцами и заклепками и возможно легкой кольчуги. Составная броня прикрывает торс, руки и верх ног.

Поглощение ударного урона: 2
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 3
Поглощение урона от пуль : 0
Штраф на Ловкость : 1
Размер: П.

Тяжелая броня: Это броня представляет из себя кольчугу или доспех, подбитый чем-либо мягким. В соответствии с названием тяжелая броня достаточно тяжела и у персонажа должна быть Сила минимум 3, чтобы носить ее.

Поглощение ударного урона: 4.
Поглощение урона от оружия ближнего боя: 4.
Поглощение урона от пуль : 0.
Штраф на Ловкость : 1
Размер: Н.



Рыцарский доспех: Так же известный как «пластинчатый доспех», он представляет из себя типичную средневековую броню. Это доспех использовался до тех пор, пока уэльский лук (а затем и огнестрельное оружие) не вывели его из употребления. Требуются Ресурсы как минимум 4, чтобы найти и приобрести доспех, который бы подходил персонажу и требуется Сила как минимум 3 чтобы носить его.

Поглощение ударного урона: 5.

Поглощение урона от оружия ближнего боя: 6.

Поглощение урона от пуль : 1 (однако учтите, что куски металла будут впиваться в плоть и раны огнестрельные раны будут достаточно болезненны…).

Штраф на Ловкость : 2.

Размер: Н.

Шлемы

Шлемы защищают голову и в некоторых случаях шею. Поглощение от них не прибавляется к носимой броне, а считается отдельно, когда персонажа атакуют в голову. Шлем не является абсолютной защитой, он может отклонить пулю, но та вполне может сломать шею. Шлемы невозможно скрыть при ношении.

Военный шлем: Доступный на армейских складах, где хранятся излишки, по достаточно низкой цене, это шлем скорее защищает от шрапнели, а не от пуль или ударов.

Поглощение ударного урона: 1.

Поглощение урона от оружия ближнего боя: 1.

Поглощение урона от пуль : 1.

Штраф на Восприятие : 0.

Шлем спецназа: Это шлем по своей конструкции напоминает военный, однако лучше приспособлен для атак в ближнем бою и снабжен защитой для лица и шеи. Некоторые модели так же снабжены газовой маской (увеличивает штраф на Восприятие до 2).

Поглощение ударного урона: 2.

Поглощение урона от оружия ближнего боя: 2.

Поглощение урона от пуль : 2.

Штраф на Восприятие : 1.

Легкий шлем: Его обычно носят вместе с тяжелой архаичной броней, и этот шлем защищает голову носителя сзади и по бокам.

Поглощение ударного урона: 1.

Поглощение урона от оружия ближнего боя: 2.

Поглощение урона от пуль : 0.

Штраф на Восприятие : 1.

Полный шлем: Это шлем носится вместе с рыцарским доспехом. Он крайне тяжел и неудобен, но защищает голову и шею владельца.

Поглощение ударного урона: 2.

Поглощение урона от оружия ближнего боя: 3.

Поглощение урона от пуль : 0.

Штраф на Восприятие : 2.

Взрывчатка

Взрывчатые вещества наносят огромный урон собственности и их использование может рассматриваться как серьезное нарушение Маскарада, так как может привлечь внимание федеральных служб (любой взрыв публичного здания считается федеральным преступлением и будет расследоваться ФБР и АТФ). Если игроки думают, что им все может «сойти с рук», напомните им о взрывах в Оклахоме и Всемирном торговом центре. К тому старейшины Сородичей как правило помогают подобным расследованиям – ни одному князю не нравится, когда подобные вещи происходят в его городе. Практические все взрывчатые вещества тяжело добыть или создать и Рассказчик может свободно запретить игрокам использовать любое оружие, которое находится в этом разделе. Чем сильнее игрок хочет получить что-либо из этого, тем меньше шансов у него должно быть, если он собирается неверно воспользоваться этим.

Разумеется, иногда единственный способ решить проблему – взорвать все к чертовой матери, как это показано в бесчисленных фильмах ужасов. И анархи не единственные, кто пользуется этим: например Инквизиция так же не гнушается крутыми мерами. Так же что персонажи вполне могут встретить свою Окончательную Смерть подобным образом.

Броня обычно не защищает от взрывов, однако она может дать один кубик к защите от шрапнели (см. «Личная броня»). Взрывчатые вещества наносят летальный урон, если не указано иного, однако по решению Рассказчика большие взрывы могут наносить персонажам непоглащаемый урон (если у них разумеется вообще есть шанс выжить).

Гранаты

Гранаты представляют из себя устройства, содержащие немного взрывчатого или химического вещества. Их могут использовать и новички, так как для их использования не требуется бросок на Взрывчатку. Разумеется, требуется бросок на Метание или Атлетику, чтобы бросить гранату в нужное место. Гранаты крайне тяжело приобрести, если разумеется вы не военный или полицейский.

Осколочные гранаты: Типичная граната, созданная чтобы разбрасывать сотни кусочков металла в разные стороны. Большая часть урона наносится шрапнелью, а не самим взрывом. Осколочная граната наносит 12 кубиков повреждений в центре взрыва, урон снижается на один кубик за каждый ярд от эпицентра.

Оглушающие гранаты: Оглушающие гранаты созданы чтобы обездвиживать или убивать при помощи взрыва. Теоретически они не летальны, но «безопасных» взрывов не бывает. Оглушающие гранаты обычно используются спецназом. Они наносят 8 кубиков повреждений, урон сни-



жается на один кубик за каждый ярд от эпицентра.

Химические гранаты: В эту категорию входят дымовые гранаты и гранаты со слезоточивым газом, которые действуют идентично, если не считать химического воздействия. Обычно газ из них выходит через дырочки, а не при взрыве. Граната выделяет жар во время химической реакции, и любой, кто пытается поднять ее пока она «активна» получает 2 уровня непоглощаемых повреждений (их можно поглотить при помощи Стойкости, сложность 6). Облако газа из подобной гранты накрывает площадь радиусом в 10 ярдов (9,14 м) и держится в течение 10 минут в достаточно спокойном воздухе.

Гранаты с белым фосфором: Гранаты с белым фосфором являются гранатами нового поколения. Они наносят урон сжигая фосфор, который нельзя потушить без специальных химических компонентов. Эти гранаты наносят такой же урон, как и осколочные, однако он является непоглощаемым, и они продолжают наносить повреждения от горения и после взрыва, однако урон от них снижается на 2 кубика за каждый ход. Любые горючие объекты (например вампиры) в радиусе действия гранты могут загореться. Гранаты с белым фосфором крайне сложно приобрести, и Рассказчик может свободно запретить персонажам иметь их.

Подрывные заряды

В эту категорию входят взрывчатые заряды, могут быть снабжены детонатором и другими устройствами для подрыва (радиоуправление, таймер и т. д.). Готовые заряды не требуют специальных знаний для обычных взрывов, однако требуется Взрывчатка как минимум 2, чтобы использовать их по особому назначению.

Взрывпакет: Это общий термин для обозначения пластиковой взрывчатки с таймером весом около двух фунтов, которая помещена в небольшую сумку. Взрывпакет создан так, чтобы его можно было бросить и убежать, так как таймер обычно поставлен на 15 или 30 секунд. Взрывпакет наносит 20 кубиков повреждений, которые снижаются на один кубик за каждых 2 ярда от эпицентра взрыва.

Заряд направленного действия: Так же известный как входной заряд, он представляет из себя небольшое количество пластиковой взрывчатки, заключенной в пластиковый или деревянный остов и создан для того, чтобы крепиться к остовам окон или тяжелых дверей и открывать их при помощи взрыва. Обычно подобные заряды использует спецназ, чтобы быстро проникнуть в забаррикадированное помещение. Заряд направленного действия может вскрыть даже дверь банковского хранилища, если его правильно разместить, и он наносит 6 кубиков повреждений тем, кто находится рядом, урон снижается на 2 кубика за каждый ярд от эпицентра.

Кумулятивный заряд: Это скорее техническое приспособление, чем специфический вид взрывчатки. Кумулятивные заряды созданы так, чтобы направлять силу

взрыва в определенном направлении. Рассказчик сам волен устанавливать конкретные эффекты от кумулятивных зарядов, но обычно урон увеличивается на 50 процентов в направлении взрыва и снижается на столько же в остальных направлениях. Кумулятивные заряды часто применяются в качестве зарядов направленного действии (см. выше). Кумулятивные заряды так же используются в подрывных работах, когда здание требуется обрушить при помощи разрушения ключевых элементов его структуры, и чтобы осколки при этом не поразили соседние здания.

Взрывчатые вещества

Указанный урон наносится за каждый фунт взрывчатого вещества если не указано иного и уменьшается на один кубик за каждый ярд от эпицентра взрыва. Однако Рассказчик может увеличить его для драматичной сцены или же чтобы урезонить неуправляемого игрока.

Черный порох: Возможно, это единственное взрывчатое вещество, которое можно легко и легально добыть в любых количествах. Черный порох требуется плотно упаковать, потому что он просто сгорит если его рассыпать. Черный порох может сдетонировать от жары или открытого пламени.

Урон: 1.

Порох: Улучшенная формула черного пороха, используемая в рудном деле.

Урон: 2.

Нитроглицерин: Чистая и маслянистая жидкость. Она достаточно сильна, но нестабильна. Она может сдетонировать от удара, например если персонаж будет бежать с ней. Нитроглицерин так же может сдетонировать от воздействия жара ли огня.

Урон: 3.

Динамит: Так же известный как тринитротолаин, динамит является нитроглицерином, который стабилизирован и упакован в бруски. Динамит более стабилен при перепадах температуры, чем чистый и нестабильный нитроглицерин. Современный динамит массового производства можно взорвать лишь при помощи специального детонатора и его можно безопасно зажигать и использовать в качестве осветительного прибора в экстренных ситуациях.

Урон: 3 за брусок.

Пластиковая взрывчатка: Пластиковая взрывчатка – общий термин для множества видов взрывчатки, таких как американская С-4 или чешская Семтекс, она стабильна и удобна. Пластиковую взрывчатку можно поджечь без детонирования и использовать для приготовления пищи. Она может сдетонировать лишь от вещи вроде капсуля или запала. Пластиковую взрывчатку можно изменять подобно глине и военные часто ее используют для своих целей.

Урон: от 1 до 20, в зависимости от типа.



Запал: Так же известный как взрывной шнур или мгновенный взрыватель, он сделан в виде шнура, наматываемого на катушку. Запал используется, чтобы одновременно взорвать несколько зарядов. В некоторых случаях он сам может быть использован как взрывчатка профессиональным техником-подрывником (требуется Взрывчатка 3 или более), например для того, чтобы свалить деревья. Запал может сдетонировать от другого заряда или открытого пламени.

Урон: 1 за 2 ярда.

Капсюли: Небольшие заряды, которые взрываются от электричества или огня, созданные чтобы подрывать другие заряды. По решению рассказчика они могут сдетонировать от сильного магнитного поля.

Урон: 4, если персонаж находится в контакте с капсюлем при взрыве, но если же персонаж находится на расстоянии фута или больше от него, от взрыв не оказывает на него никакого эффекта.

Напалм: Напалм представляет из себя горючее вещество, жирное и липкое. Его можно потушить лишь полностью погрузившись в воду или перекрыв доступ кислорода, в противном случае оно будет гореть постоянно (в игровых терминах за 5 или 10 минут персонаж получает 20 уровней непоглащаемых повреждений и дальнейшее для него уже не важно). Напалм можно поджечь любым средством, которое подожжет обычный бензин. Если персонажу не повезло и он вступил в контакт с напалмом, сделайте бросок. Он определит, сколько уровней непоглощаемых повреждений несчастный получит за первый ход (сложность на поглощение 7, и только если у персонажа есть Стойкость), после этого напалм будет продолжать гореть, нанося на один кубик повреждений меньше за каждый ход, пока урон не опустится до нуля.

Армейское вооружение

Подобное оружие никогда не должно попасть в руки персонажей в игре Вампир: Маскарад. Тяжелые пулеметы, танки, боевые вертолеты, артиллерия, истребители и т. д. не используются в обычных схватках и будут смотреться в них нелепо. Современное поле боя намного смертоноснее, чем его может описать тот, кто на нем никогда не был, и Сородичи при всей своей силе не в состоянии противостоять современным военным технологиям. Никакое значение Могущества не поможет вампиру справиться с танком, чья 100 миллиметровая пушка стреляет стофунтовыми бронебойными снарядами. Никакое значение Стремительности не поможет персонажу избежать артиллерийского огня, который покроет шрапнелью все в радиусе мили. Никакое значение Стойкости не поможет вампиру пережить взрыв бомбы с лазерным наведением и весом в 2000 фунтов. Сородичи сильны в схватках один на один, но на поле боя персонаж мало что сможет противопоставить современному оружию. Даже Сородичи древнего возраста и с огромными возможностями не имеют дело с оружием, которое способно уничтожить их. Рассказчику рекомендуется использовать армейское оружие лишь для драматических эффектов.





Приложение переводчика:

Дополнительное Оружие

Здесь приведен перевод еще некоторых видов вооружения из Руководства по Шабашу. Для полноты арсенала, так сказать.

Огнестрельное оружие

Самопал: Простые и созданные в домашних условиях, самопалы представляют из себя наспех сделанные механизмы для запуска пуль в направлении врага стрелка. Разумеется, оружие созданное столь низкотехнологичными методами является крайне неточным, но его легко достать и оно крайне мало стоит (самопал можно сделать даже из деталей машины, которую вы угнали на парковке), и его иногда используют при ограблениях.

Калибр: нет – все зависит от того, какие пули вы используете.
Урон: 3 (2 для моделей, у которых отсутствует патронник для сжатия).
Расстояние: от 5 до 15.
Скорострельность: 1.
Магазин: 1.
Размер: КА, и если полицейский найдет его, то у вас будут серьезные проблемы.

Огнемет: Вампир, который носит канистру с горючей жидкостью у себя на спине, не протянет слишком долго, однако некоторые фанатичные (или безумные) члены Шабаша готовы рискнуть, чтобы завалить как можно больше врагов. «Выстрел» из огнемета представляет из себя струю горючей жидкости, выпускаемую под высоким давлением, которая поджигается когда она покидает оружие. Не стоит и говорить, что подобное оружие крайне трудно достать и оно безумно нелегально.
Примечание: Если пуля попадет в канистру, Рассказчик должен сделать бросок. Если выпадает 7 или меньше, то она взрывается и наносит 12 кубиков непоглащемого урона своему носителю, который снижается на 2 кубика за каждый ярд от эпицентра взрыва. Если кто-то целиться в канистру, то сложность такого выстрела увеличивается на 3.
Калибр: нет.
Урон: в зависимости от того, насколько тело охвачено пламенем. См. книгу Вампир: Маскарад.
Расстояние: от 3 до 10.
Скорострельность: нет.
Магазин: 20 зарядов.
Размер: Н (весит от 30 до 60 фунтов).

Оружие ближнего боя

Тупое оружие

Бутылка: Повсеместные и небольшие по размеру, бутылки могут быть превращены в импровизированные дубинки. Если бутылка разобьется, то она станет холодным оружием и будет наносить летальные повреждения. Разбить бутылку так, чтобы из нее получилось холодное оружие и не создать при этом кучу осколков довольно сложно, хотя это опять-таки остается на усмотрение Рассказчика.
Урон: Сила.
Размер: К.
Минимальная Сила: 1.

Кувалда: Строительная кувалда, которую используют для того, чтобы разбивать бетон и ему подобное. В руках среднестатистического человека или вампира кувалда может крушить головы как арбузы. Если вы будете прогуливаться с подобной штукой по улице, то можете провести час или два на заднем сиденье полицейской машины, а то и вовсе угодить за решетку.
Урон: Сила+3.
Размер: П.
Минимальная Сила: 3.

Холодное оружие

Доска с гвоздями: Типичное оружие головорезов, оно дешевое, угрожающие и пугающе эффективно. Полиция станет пристально наблюдать за тем, кто вооружится столь очевидным инструментом разрушения. Удары доской с гвоздями можно поглощать так же, как и удары от тупого оружия, однако они наносят летальный урон, который не делится на два для вампиров.
Урон: Сила+2.
Размер: П.
Минимальная Сила: 2.

Бензопила: Бензопила – это инструмент, который используется для того чтобы валить деревья и он работает на топливе или электричестве. Это безжалостное оружие, так как оно разрезает мягкую плоть так же, как раскаленный нож разрезает масло. Но бензопила достаточна неуклюжа в качестве оружия, и поэтому сложность при ее использование увеличивается на 1.
Урон: Сила+4.
Размер: Н.
Минимальная Сила: 2.

Тесак: Продолговатый кухонный нож, которым можно достаточно быстро рубить. Он используется для того, чтобы разделывать цыплят и овощи, так же подобным образом его можно использовать и против людей.
Урон: Сила+1.
Размер: К.
Минимальная Сила: 1.

Мачете: Тяжелый, широкий и похожий на меч нож, который используется для того, чтобы прорубаться через джунгли, так же он может стать жестоким и пугающим оружием. Многие стаи Шабаша в Мехико используют мачете именно в качестве оружия.
Урон: Сила+2.
Размер: П.
Минимальная Сила: 1.

Мясницкий крюк: Мясницкие крюки используются на бойнях и мясных фабриках для того, чтобы оттаскивать или подвешивать туши животных. Использование подобной вещи в качестве оружия под вопрос, так как подобный крюк втыкается в жертву, однако он несомненно наносит ужасны ранения. К тому же его угрожающий вид может вселить страх в сердца врагов.

Урон: Сила+1.

Размер: К.

Минимальная Сила: 1.

Острая бритва: Острая бритва наносит слабый урон, так как подобные лезвия сами по себе причиняют минимальные повреждения. Однако точные порезы, которые они наносят, можно использовать для того, чтобы перерезать кровеносные сосуды, или же ими можно надрезать кожу, чтобы потом содрать ее руками.

Урон: Сила-1.

Размер: КА.

Минимальная Сила: 1.

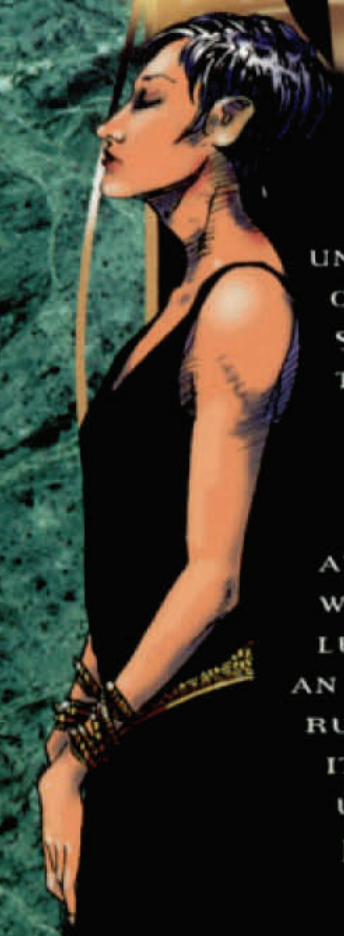
Перевод:

Ангват и Русская Борзая

Верстка:

Дмитрий Loki Донской

VAMPIRE
STORYTELLERS COMPANION™



THE SECRETS OF A WORLD OF DARKNESS

THE KINDRED HIDE AMONG MEN, EKING OUT THEIR BLOODTHIRSTY UNLIVES UNDER A VEIL OF DECEPTION. YET CERTAIN MYSTERIES REMAIN OBSCURED FROM EVEN THE CLEVEREST VAMPIRE'S SIGHT. WHO ELSE STALKS THE FINAL NIGHTS? WHAT OF THEIR POWERS? AND WHAT TERRIBLE SECRETS DO THEY CARRY?

THERE ARE MORE OF US THAN WE KNOW

THE VAMPIRE STORYTELLERS COMPANION COLLECTS NEW RULES, ABILITIES AND BLOODLINES TO AID STORYTELLERS IN THEIR TASK OF WORLD-BUILDING. THIS BOOK PRESENTS NEW INFORMATION ON THE LESS NUMEROUS KINDRED OF THE WORLD OF DARKNESS® AS WELL AS AN EXPANDED WEAPONS LIST AND FRIGHTENING DISCIPLINES ONLY RUMORED BY THE KINDRED OF THE CAMARILLA AND SABBAT ALIKE. IT'S A VALUABLE RESOURCE FOR STORYTELLERS WHO WISH TO UNLEASH FORGOTTEN TERRORS AND NEW MACHINATIONS UPON THEIR PLAYERS' CHARACTERS.

THE VAMPIRE STORYTELLERS COMPANION INCLUDES:

- DETAILS ON THE LESSER BLOODLINES — THE SALUBRI, SAMEDI AND DAUGHTERS OF CACOPHONY
- NEW WEAPONS, DISCIPLINES AND ABILITIES WITH WHICH PLAYERS CAN ARM THEMSELVES AGAINST THE NIGHT
- CONTAINS AN EXPANDED CHARACTER SHEET COMPATIBLE WITH THE REVISED EDITION OF VAMPIRE: THE MASQUERADE® AND A SCREEN FOR STORYTELLERS TO HIDE THEIR NOTES AND DICE ROLLS FROM PLAYERS

VAMPIRE®
THE MASQUERADE

WHITE WOLF
GAME STUDIO

WORLD OF DARKNESS

GAMES FOR MATURE MINDS

ISBN 1-56504-259-9
WW2301 $14.95 U.S.
51495
9 781565 042599