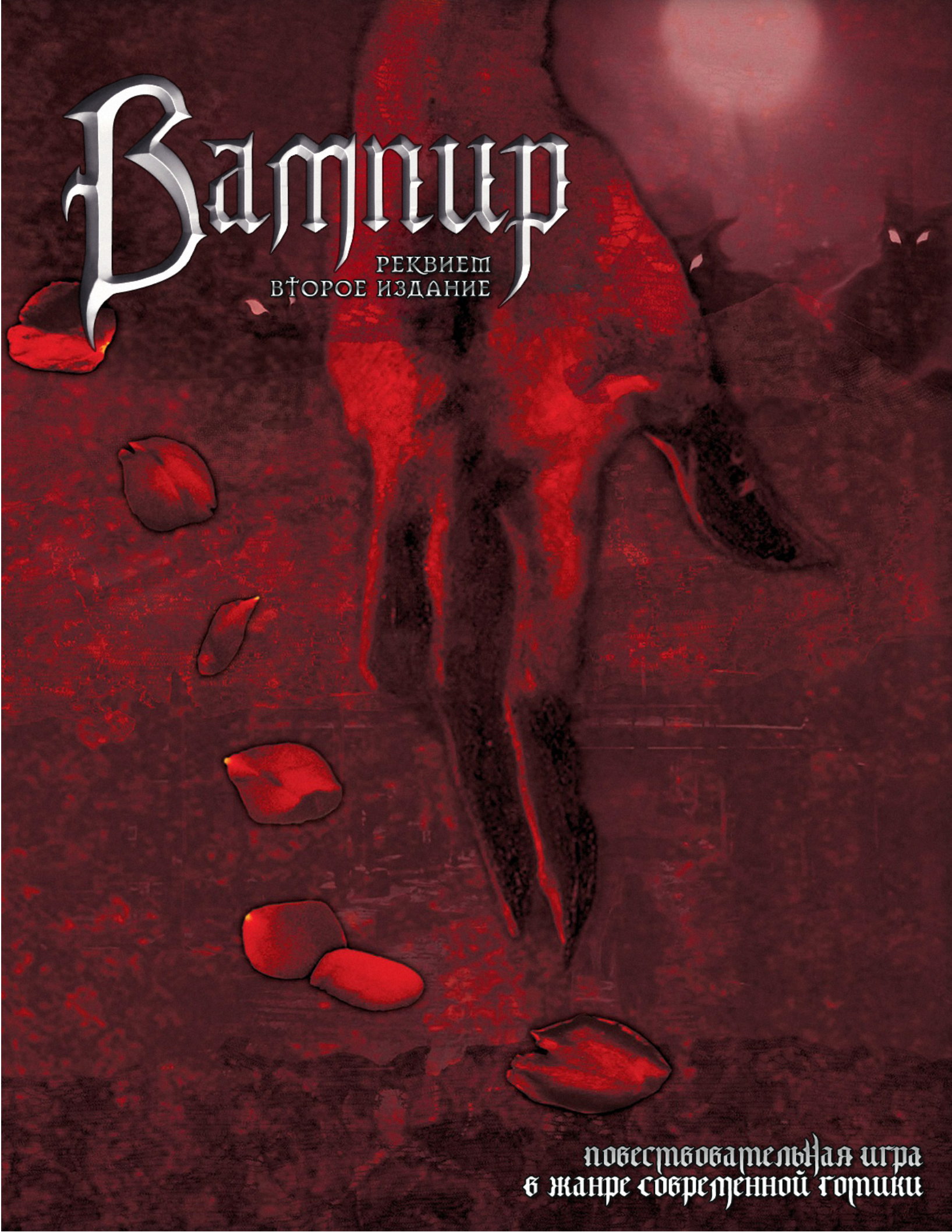

Вампир
Реквием
Второе издание
повествовательная игра
в жанре современной готики

Перевод, редактура, оформление, организация выполнены Wiramon

Благодарности:

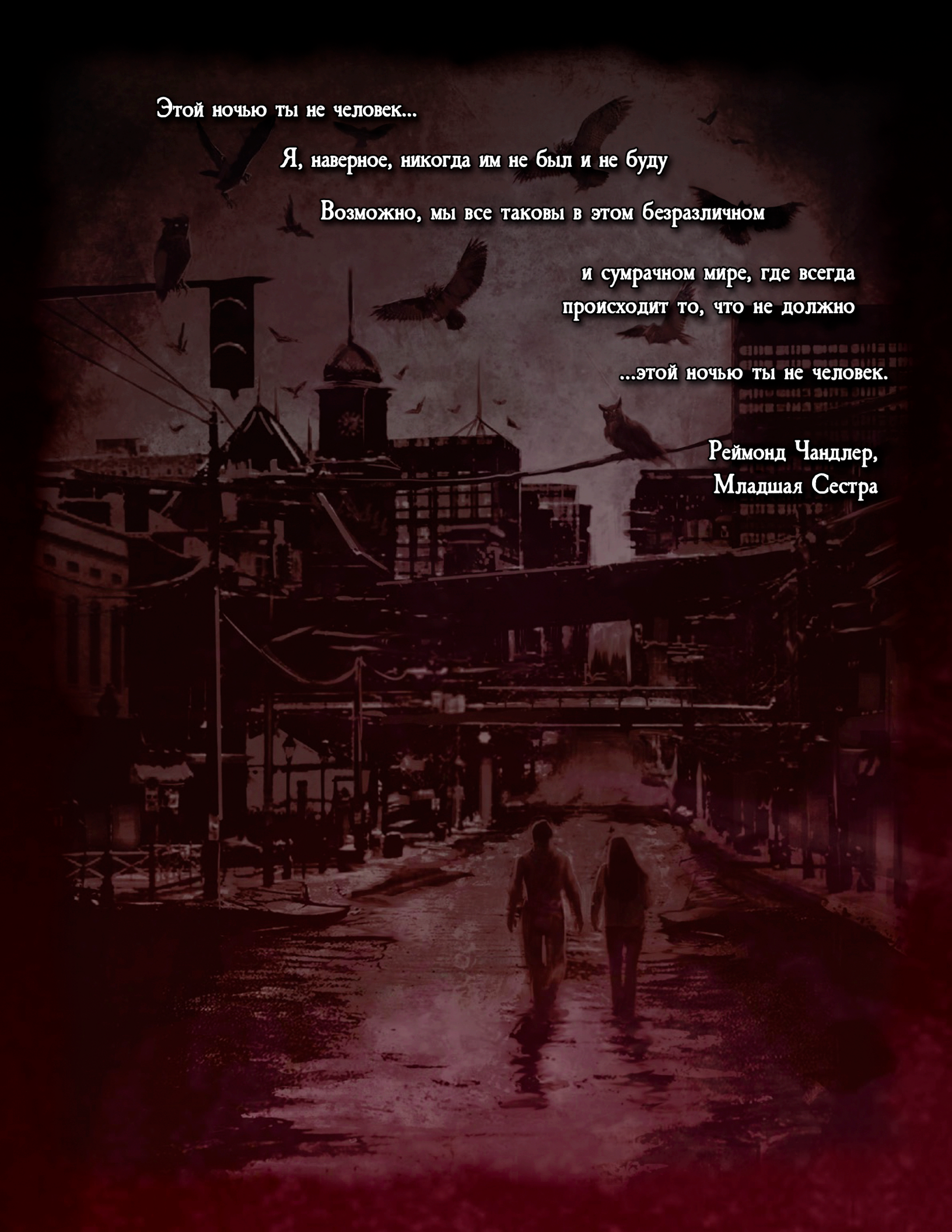
Художнице: Вязова Анастасия - Instagram: ms. Teafling
Сопереводчикам: Евгению Торбину, Secret Ordinis de Magna Ludi

Особые благодарности:

Ирине Смирновой, Марку Овчинникову, Екатерине Зубко

Данная работа проделана исключительно на добровольных и бесплатных началах. Убедительная просьба, если увидите опечатки, имеете предложения и комментарии, то выразите их в сообществе Вконтакте «Новые Ночи» - https://vk.com/club85702366

Внимание! Данная ознакомительная версия книги предназначен только для личного пользования и ознакомления с игровыми возможностями и механиками, с целью принятия окончательного решения о покупке оригинальной версии. При прочтении данной копии Вы обязуетесь в дальнейшем, по прошествии необходимого Вам времени для ознакомления с игровыми возможностями и механиками, и принятия решения о приобретении оригинальной версии, удалить данную копию и непосредственно приобрести лицензионную версию!



Этой ночью ты не человек...

Я, наверное, никогда им не был и не буду

Возможно, мы все таковы в этом безразличном

и сумрачном мире, где всегда
происходит то, что не должно

...этой ночью ты не человек.

Реймонд Чандлер,
Младшая Сестра

Авторы

Текст: Роуз Бэйли, Дэвид Брукшоу, Н. Конте, Джошуа Алан Дойтч, Элизабет Гринберг, Сюзанн Хессен, Дэвид Эй Хилл Мл., Алек Хэмпфри, Вуд Ингэм, Одри Уитман, Стью Уилсон,Филамина Янг

Разработка: Роуз Бэйли

Редактор: Эллен Кайли

Креативный директор: Ричард Томас

Арт-директор и дизайнер: Майк Чейни

Авторы иллюстраций: Борха Пуч Линаре, Кэти Уилкинс, Майкл Рукард, Рувина Цай, Крис Гриффин, Лорен Кэннон, Карлос Сэмюэл Арайя, Стивен Сталберг, Марко Маццони

Автор иллюстрации на обложке: Джон Бриджес

Дизайн листа персонажа "Вампир: Реквием": Крис "Mr. Gone" Лиланд.

Особые благодарности

Маркусу Вагнеру, Федре Папавасилиу, Джорджии Рамантани, Нилу Симиковски, Рейчел Картакос и Кэйти Сусоефф - за помощь с языками и городами.

Бенджамину Бау, Мэтту Макфарлэнду, Трэвису Стауту и Эдди Уэббу - за бесконечные консультации по дизайну и разработке.

Авторам Первой редакции - за открытие новой эры Мира Тьмы

Командам авторов книг "**Город Проклятия**", "**Реквием по Риму**" и руководств кланов - за то, что дали новое определение Реквиему.

Сообществам форумов и блогов White Wolf и Onyx Path - за постоянный поток отзывов и проверку результатов.

Dead Games Society и Wrecking Crew - за тестирование игры.

Анджеле Бернхард и Джеффри Микони - за то, что всегда верили.

Посвящается

Моим предшественникам: Джастину Ачили, Уиллу Хиндмаршу и Джозефу Каррикеру. Без вас, "**Вампир**: **Реквием**" не существовала бы.





© 2014 CCP hf. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, and The World of Darkness are registered trademarks of CCP hf. All rights reserved. Storytelling System, Vampire the Requiem, Mage the Awakening, Werewolf the Forsaken, World of Darkness, and Vampire the Requiem Second Edition are trademarks of CCP hf.

All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by CCP hf.

CCP North America Inc. is a wholly owned subsidiary of CCP hf.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised.

Check out the Onyx Path online @ http:\\www.theonyxpath.com

Table of Contents

Introduction 6
Themes 6
Requiem + Masquerade 6
Old + New 6
Piety + Blasphemy 6
How to Use This Book 7
Chapters 7
Truth and Lies 7
An Introduction to Storytelling Games 8
Inspirational Media 9
Vampire Media 9
Non-Vampire Media 9
White Wolf Books 9
No Church in the Wild (Part I) 10
Chapter One: Who We Are Tonight 13
Clans 13
Daeva 14
Clan Origins 15
How to Make a Monster 15
In the Covenants 16
Gangrel 17
Clan Origins 18
How to Make a Monster 18
In the Covenants 19
Mekhet 20
Clan Origins 21
How to Make a Monster 21
In the Covenants 22
Nosferatu 23
Clan Origins 24
How to Make a Monster 25
In the Covenants 25
Ventrue 26
Clan Origins 27
How to Make a Monster 27
In the Covenants 28
Lost Clans 29
The Akhud 29
The Julii 29
The Pijavica 30
Covenants 31
The Carthian Movement 32
The Circle of the Crone 35
The Invictus 38
The Lancea et Sanctum 41
The Ordo Dracul 44
VII 47
Broken Covenants 50
The Legion of the Dead 50
The Gallows Post 50
The Children's Crusade 50
The Tenth Choir 51
No Church in the Wild (Part II) 52
Chapter Two: The All Night Society 55
Needs Must 55
All These Things That I've Become 55
Moving Up 56
Who am I to you? 57
The Traditions 59
The First Tradition 60
The Second Tradition 60
The Third Tradition 61
Sinners in the City 63
The Food 63
The Folks 63
The Fun 63
What's Here? 63
The City as State 65
Grace of Monsters 67
The Danse Macabre 69
The Cannibal Totem Pole 69
The Predatory Note 72
The Sympathetic Note 72
The Cannibalistic Note 73
Dead Taboos 73
Lexicon 74
No Church in the Wild (Part III) 76
Chapter Three: Laws of the Dead 79
Introduction 79
Character Creation 79
Step One: Character Concept 79
Step Two: Select Attributes 79
Step Three: Select Skills 80
Step Four: Skill Specialties 80
Step Five: Add Kindred Template 80
Step Six: Merits 81
Step Seven: Determine Advantages 81
Vampire Creation Quick Reference 82
Experience 83
Beats 83
The Heart of the Beast 84
Anchors 84
Mask 84
Dirge 84
Mask and Dirge Archetypes 84
Touchstone 87
Example Touchstones 88
Blood Potency 89
Immortality, Injury, and Mortality 90
Torpor and Final Death 90
Tricks of the Damned 90
Blush of Life 90
Kindred Senses 90
Physical Intensity 91
Healing 91
The Cleansing 91
Predatory Aura 91
The Cycle of Death 93
The Embrace 93
Feeding 94
Daysleep and Waking 98
Bloodlines 98
Properties of the Blood 98
About Vitae 98
Blood Sympathy 98
Vitae Addiction 99
Blood Bonds 99
Ghouls 100
Diablerie 101
Curses Great and Small 101
The Pain of Purity: Sunlight 101
The Pain of Knowledge: Fire 102
Clan Banes 103
Frenzy 103
Torpor 105
Humanity 106
Merits 109
Sanctity of Merits 109
General Kindred Merits 109
Carthian Law 115
Invictus Oaths 116
Kindred Fighting Merits 117
Human Merits 118
Disciplines 125
Using Disciplines 125
Learning Disciplines 125
Supernatural Conflict 125
Clash of Wills 125
Animalism 126
Auspex 128
Celerity 130
Dominate 131
Majesty 133
Nightmare 135

Obfuscate 137
Protean 139
Resilience 141
Vigor 141
Devotions 142
Blood Sorcery 150
Crúac 150
Theban Sorcery 150
Rites and Miracles 151
Crúac Rites 152
Theban Sorcery Miracles 153
Mysteries of the Dragon 154
Coils of the Dragon 154
Scales of the Dragon 155
Mystery of the Ascendant 155
Coil of the Ascendant 155
Sample Scales of the Ascendant 156
Mystery of the Wyrm 157
Coil of the Wyrm 157
Sample Scales of the Wyrm 157
Mystery of the Voivode 158
Coil of the Voivode 158
Sample Scales of the Voivode 158

No Church in the Wild (Part IV) 160

Chapter Four: Rules of the Night 163
Traits 163
Attributes 163
Mental Attributes 163
Physical Attributes 163
Social Attributes 164
Skills 164
Mental Skills 164
Physical Skills 166
Social Skills 167
Skill Specialties 169
Virtues and Vices 169
Speed 169
Rolling Dice 169
Roll Results 169
When to Roll Dice 170
Willpower 170
Attribute Tasks 170
Muddling Through 170
Actions 170
Argument 171
Carousing 171
Fast-Talk 171
Interrogation 171
Intimidation 172
Investigating a Scene 172
Jumping 172
Repair 172
Research 172
Shadowing a Mark 172
Sneaking 172
Time 173
Social Maneuvering 173
Combat 175
Optional Rule: Beaten Down & Surrender 175
Down and Dirty Combat 176
Initiative 176
Attack 176
Defense 176
Dodge 176
Unarmed Combat 177
Ranged Combat 177
General Combat Factors 178
Weapons and Armor 178
Ranged Weapons Chart 179
Melee Weapons Chart 180
Injury and Healing 181
Armor Chart 181
Upgrading Damage 182
Healing 182
Objects 182
Disease 183
Drugs 183
Overdose 183
Extreme Environments 184
Poison 184
Equipment 184
Availability and Procurement 184
Size, Durability, and Structure 184
Dice Bonuses 184
Services 185
Services (continued) 186
Game Effect 186
Mental Equipment 186
Physical Equipment 189
Social Equipment 192
Conditions 193
Improvised Conditions 193
Lingering Conditions 193

No Church in the Wild (Part V) 194

Chapter Five: The Parliament of Owls 197
The Birds of Dis 197
Omens of Doom 198
Kindred Spirits 199
Shadowed Past 199
Game Systems 200
Shadow Traits 200
Common Powers 204
Nine Tenths of the Law: Embodiments 204
Dread Powers 208
Doom Powers 208
Host Powers 210
Shadow Powers 210
Vitae Powers 211
A Gallery of Horrors 212
Anna Red 212
The Baron 214
The Black Cat 215
Granny 216
Hantu, the Sorcerer 217
Lady of Shivs 218
Lord of Irons 219
Marty Baxton 221
Mother 222
Mr. Scratch 224
Ms. Gem 225
Old Man Marshe 226
Pastor Samuel 227
The Photographer 228
The Ringmaster 229
Strix Hunter 230
Teach 232
The Thief of Masques 233
Varney the Vampire 234

No Church in the Wild (Part VI) 236

Chapter Six: The World We Die In 239
The Polis Erebus 239
The Secret History 239
The Clans 240
The Covenants 241
Notable Kindred 242
Notable Locations 242
Broken Things Remembered 243
The Secret History 243
The Clans 244
The Covenants 244
Notable Kindred 244
Notable Locations 245
The Margraviate of Berlin-Brandenburg 247
The Secret History 247
The Clans 248
The Covenants 248
Notable Kindred 248
Notable Locations 249
The Pit of the Nameless 250
The Secret History 250
The Clans 251
The Covenants 251
Notable Kindred 252

Notable Locations 252
The Triangle 253
The Secret History 253
The Clans 253
The Covenants 254
Notable Kindred 254
Notable Locations 256
The Mission 257
The Secret History 257
The Clans 258
The Covenants 258
Notable Kindred 258
Notable Locations 259
Beddnerys 261
The Secret History 261
The Clans 262
The Covenants 263
Notable Kindred 263
Notable Locations 264
The Three and Four Diamonds 265
The Secret History 265
The Clans 266
The Zaibatsu 266
The Other Factions 269
Notable Locations 269

No Church in the Wild (Part VII) 270

Chapter Seven: Storytelling 273
Masks and Dirges 273
Mask and Dirge Scenes 273
Mirrors 273
Twist: The Whole of the Monster 274
Aspirations 274
The Team 275
Negativity 275
Twist: The Will to Achieve 275
Blood Potency 275
Gaining Blood Potency 275
Generational Stories 276
Twist: Blood Beats 276
Feeding Scenes 276
Vitae Tokens 276
Twist: Above All, Feed 276
Conditions 277
Cards 277
Twist: Conditions-As-Health 277
Bruised 277
Maimed 277
Incapacitated 277
Dying 277
Disciplines 278
Personification 278
Twist: Learning Through Suffering 278
Frenzy 278
Twist: Beast Guides 278
Touchstones 278
What Touchstones Are 278
What Touchstones Aren't 279
Portraying Touchstones 280
Non-Human Touchstones 280
The Black Box 280
Holding Hands 280
Time 281
Scenes 281
Flashbacks and Cutaways 281
Pacing and Urgency 281
Twist: Like Sands Through the Hourglass 281
Climbing the Ladder 282
Confront Vulnerability 283
Believe Someone Has Answers 283
Meet Your Maker 284
Find Fear 284
Leave a Witness 285
Suffer Your Defects 285
Beg Someone, Anyone, to Fix You 285
Remember Your Victims 286
Embrace a Wrong 286
Find Like Minds 286
Seize the Night 286
Winding Up 287

Appendix One: The Living 288
Handling the Masquerade 288
Blood Dolls 288
Dressage Kine 289
Family and Friends 289
Shadow-Crossed Lovers 289
Ghouls 290
The Ones Who Can't Stop 290
Ghouls in the Danse Macabre 291
Ghouls and the Vampire Body 291
Society and the Treatment of Ghouls 292
The Unique 293
The Specially Trained 294
The Well-Connected 295
Traveling Companions 295
Ghoul Families 296
Playing a Ghoul 297
Creating a Ghoul 297
Ghoul and Mortal Merits 298

Appendix Two: Conditions 301
Addicted (Persistent) 301
Amnesia (Persistent) 301
Bestial 301
Broken (Persistent) 301
Charmed (Persistent) 301
Competitive 302
Confused 302
Delusional (Persistent) 302
Dependent (Persistent) 302
Deprived 302
Distracted 302
Dominated 302
Drained 303
Ecstatic 303
Enervated (Persistent) 303
Enslaved (Persistent) 303
Enthralled (Persistent) 303
False Memories (Persistent) 303
Frightened 304
Fugue (Persistent) 304
Guilty 304
Humbled 304
Inspired 304
Intoxicated 304
Jaded 304
Languid 304
Lethargic 305
Mesmerized 305
Obsession (Persistent) 305
Raptured 305
Sated 305
Scarred 305
Shaken 305
Spooked 305
Soulless (Persistent) 306
Steadfast 306
Stumbled 306
Subservient (Persistent) 306
Swooning 306
Tainted 306
Tasked 307
Tempted 307
Thrall (Persistent) 307
Wanton 307

No Church in the Wild (Epilogue) 308

Введение

Зверь не знает, что он зверь,
и чем дальше человек приближается к зверю, тем меньше
он это понимает.

Георг МакДональд

Темы

Ветер холоден этой ночью, как и вы. Мертвец, продолжающий брести, прокладывая путь через толпу, ища людей на окраинах. Мальчик в флонелевой рубашке , одиноко прислонившийся к мусорному контейнеру. Женщина с ноутбуком, слишком долго сидящая на террасе кофейни. Один из них этой ночью пойдёт домой с тобой. Вопрос только в том, кто из идущих с тобой вызовет меньшее чувство вины

Вампир это игра о внутренней драме и личном ужасе.

Вампир о сексе и убийствах, о могуществе и диком неповиновении. Речь о городской нищете и романтике города. Это о том, что с вами не так; да, с тобой; и какэто порождает монстра которым вы станете.

Вампир, так же, о захватывающих действиях и острой паранойе. Речь о том, чтобы умереть молодым и быть прекрасно выглядящим трупом. Речь о том, чтобы действовать всеми возможными способами какие только мы себе представляем, если бы мы не могли видеть себя в зеркале.

Вампир - это игра о мёртвых людях и это должно заставить вас почувствовать себя живыми.

Вампир строится на контрасте. События развиваются в Мире Тьмы, где есть место и ослепляющему свету, и кромешной тьме. Персонажи стараются держаться комфортной полутьмы, но нельзя же прятаться всё время. И да, они круто смотрятся в черном.

Реквием + Маскарад

На что ты готов, чтоб выжить этой ночью? А как насчет завтрашней?

А после всего, что ты натворил, будучи уже сытым, как ты будешь жить в мире с самим собой?

Что собираешься делать со своим проклятьем, чтоб оно стоило всех тех грехов, что совершаешь?

Это Реквием.

Однако, это лишь половина проблемы. Смертные – это пища, но с ними ты еще и встречаешься. Неважно, насколько бесчувственным ты стал, тебе придется с ними взаимодействовать. Как ты сохранишь связь с человечеством, хотя бы понарошку?

Это Маскарад.

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

Проводя свои ночи в убежище совершенствуя свою чудовищность ты можешь обнаружить себя в ловушке , будучи не способным вырваться, когда охотники вломятся в дверь.

Старое + новое

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

Сородичи – настоящие хищники современной эпохи. Они подкованы в наших уловках и у них за плечами сотня лет опыта. Ты – один из них. Что ж, поздравляем. Ты –похититель детей, носитель мора, обезличенный собирательный образ монстра, высасывающего жизнь из родного города.

Благочестие + богохульство

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

Пожалуй, всего понемногу.

Правда и ложь

ВАМПИРЫ ПЬЮТ КРОВЬ

Правда. Кормление это самая сильная мотивация - для нас и наших любовников. Кровь поддерживает нас, позволяя просыпаться каждую ночь, чтобы окрашивать город красным.

ВАМПИРЫ БЕССМЕРТНЫ

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

ЖЕРТВА ВАМПИРА СТАНОВИТСЯ ВАМПИРОМ

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

ВАМПИРЫ ОБЛАДАЮТ УЖАСАЮЩИМИ СИЛАМИ

Очень верно. Я могу сломать тебе руку, прежде чем ты сожмёшь кулак. Могу заставить хотеть себя поцеловать даже когда я весь в крови. и я знаю парня, который может разнюхать твои грязные секретики позапаху пота на твоей коже.

ВАМПИРЫ НЕ ОТРАЖАЮТСЯ В ЗЕРКАЛАХ

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

ВАМПИРОВ НЕ СУЩЕСТВУЕТ

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

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

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

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

Пожалуй, всего понемногу.

Как использовать эту книгу

Добро пожаловать в **Вампир: Реквием, Второе Издание**. В ней вы найдете всё по игре, начиная с основной концепции мира мертвых и заканчивая описаниями вампирских столиц по всей планете. Вы также найдете полные правила игры за одного из Сородичей-вампиров, что населяют мир тьмы. И вы узнаете о Стриксах

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

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

Сородичи – это сексуальные вампиры поп-культуры, существа, несущие грацию, неистовство, похоть и страх. Стриксы – это обагренные кровью вампиры из фольклора, одержимые демонами трупы, отчаянно жаждущие как живых, так и проклятых. На протяжении всей истории, пока Сородичи пели свой Реквием и танцевали в Пляске Смерти, Стриксы охотились за ними, сбивали их с пути и даже вселялись в них.

Главы

Глава 1: Кто мы этой ночью описывает пять кланов Сородичей — родословные вампиров, что таятся в тенях меж фонарей. Так же, она дает нам возможность заглянуть в их Ковенанты — секретные сообщества монстров, действующих сообща ради познания, власти, а порой и спасения.

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

Глава 3: Законы мёртвых приводит правила создания и игры за персонажей Сородичей. Мы откроем свойства их крови, силы, которыми они владеют, и проклятья, которые могут их подорвать. Мы узнаем, как каждый вампир борется за свою величайшую ценность – за Человечность.

Глава 4: Правила ночи описывает систему ведения повествования, движущую силу, которая в игре Вампир используется для продвижения и детализации действий. Отрасследования на месте преступления до того, как забитьчеловека насмерть – все эти правила здесь.

Глава 5: Парламент сов углубимся в знания о Стриксах. Мы разбирём их силы и слабости, странный цикл их не-жизни. Мы предоставим примеры Стриксов, которые смогут послужить антагонистами и катализаторами в ваших историях, а также приведём инструменты для создания ваших собственных Стриксов.

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

Глава 7: Повествование рассказывает об азах ведения игры **Вампир**. Мы говорим о том, как использовать особенности персонажей для развития повествования, дадим поэтапные указания по второстепенным персонажам и столкновениям в ваших историях.

Приложение 1: Живые описывает правила для смертных персонажей по игре «Вампир». Мы также описываем правила для упырей , полу-проклятых спутников вампиров.

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

Введение в игровое повествование

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

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

От трех до пяти игроков берут на себя по одной роли каждый. Вы будете принимать решения за своего персонажа — когда предаст лучший друг, вы продумаете схему мести. Когда другой вампир нападает, вы решаете, будет ли персонаж бежать, вступать в переговоры или применять ужасные силы. И, самое важное – вы расскажете о развитии его взаимоотношений с миром людей, из которого он был вырван.

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

Что касается вызовов для персонажей игроков, то работа Рассказчика заключается в том, что бы придумывать сцены, в которых игрокам приходится принимать решения чреватые конфликтами и опасностями. Рассказчик излагает ситуацию, затем другие игроки описывают, как их персонажи реагируют. Самый важный вопрос, который задает Рассказчик: «Что вы будете делать теперь?»

Когда персонаж совершает действие,то его исход определяется броском пригоршни игральных костей. Основы просты. Вы складываетенесколько чисел из вашего листа персонажа(мини-досье)и бросаете такое количество костей. Так вы и узнаете, завершится ваше действие успехом или провалом ведущим к ещё большим неприятностям для персонажа.

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

Рассказчик ответствен за...

...вдыхание жизни в Мир Тьмы через описания.

...решение где начнутся события и что будет происходить.

...описание персонажей не игроков.

...вовлечение каждого игрока и их персонажей в разворачивающиеся события.

...постановку персонажей игроков в интересные положения, провоцируя интересные решения.

...способствование действиям персонажей игроков, оставляя место сложностям.

...формирование истории таким образом, что бы неудачный бросок костей влиял на неё, а не ставил на ней крест.

Игроки ответственны за...

...создание своих индивидуальных персонажей в качестве членов группы.

...определение того, что предпримут их персонажи.

...принятие решений, способствующих созданию драмы и продвигающих историю.

...выявление сил и слабостей своих персонажей.

...борьбу с трудностями которые вводит Рассказчик.

...развитие личности и способностей своих персонажей со временем, раскрывая личные истории в рамках общего игрового повествования.

Все ответственны за...

...предоставление другим игрокам шансов на проявление способностей персонажей и раскрытие личных историй, а так же, демонстрацию их сил и слабостей.

...внесение предложений касательно истории и действия , учитывая, что персонажи – это прерогатива игроков, которые ими управляют, а Рассказчик должен периодически подкидывать неприятности.

Источники вдохновения

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

Вампирская тематика

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

***"Кармилла"* Д. Шеридана Ле Фаню:** История вампирши, которая внедряется в человеческие дома, используя потребность подростков в общении, подстраиваясь под ситуацию на протяжении десятилетий. Идеальная история Маскарада, а порой и жгучая, сексуальная история о любви и боли.

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

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

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

Невампирская тематика

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

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

***"Экстази"* Дага Лаймана:** Фильм о том, каково быть молодым и интересоваться всем подряд — от отчаянных азартных игр до потрясающего кайфа, от страшных трагедий до отжига нон-стоп. Субкультура тусовщиков смотрится несколько несовременно, но нам это и неважно.В целом, фильмы о бесшабашной молодежи в беде отлично подходят для игры «Вампир».

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

Книги издательства "Белый Волк"

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

Книга правил Мира Тьмы это расширенная книга правил, включающая дополнительные механики и опции персонажа. Ссылки в этой книги правил относятся к второму изданию.

Книги Кланов все глубже погружают в семейные отношения Проклятых. Представленные в виде подборки артефактов, написанных как вампирами, так и людьми, они оживляют Мир Тьмы в ярких, хотя и запятнанных кровью деталях. Таковыми являются:

- **Вентру: Лорды проклятых**
- **Дэва: Поцелуй суккуба**
- **Гангрел: Дикость и мрак**
- **Мекет: Тени во мраке**
- **Носферату: Зверь в поисках крови**

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

«Город Проклятья» — определяющая настольная книга по созданию собственного города по Миру Тьмы.

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

НЕТ БОГА В ДЖУНГЛЯХ

ЧАСТЬ I

Тао

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

О Боже, Джек, у тебя извращенное чувство юмора.

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

Его указания не были настолько точны. Южнее по 95ой, и я пойму, когда буду на месте. Четыре часа спустя, я добралась до крохотной, исписанной граффити хибары со сломанным замком. Пришлось сдержаться, чтоб не постучать. Внутри никого. Несколько сломанных складных стульев, куча битого стекла, мумифицированная крыса на стропилах и стреляные гильзы, которые, судя по виду, появились сравнительно недавно, что вызвало мне некоторое беспокойство. Никто, однако, по трассе не приближался. Машин вообще не было. Кроме моей — на холостом ходу у единственного источника тени на 40 миль. Я осторожно обошла хижину – никаких звуков, кроме писка в траве. Какой-то древний животный инстинкт заставил меня передернуться.

Участок перекопанной земли, желтоватой и сухой, был отмечен брошенной лопатой. Я неуверенно потыкала лопатой в землю. Как глубоко он ее прирыл? Собиралась ли она... выбраться самостоятельно?

Что она сможет вспомнить?

ЧЕТВЕРГ

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

Может... может, она просто слишком голодна?

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

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

Боже, я не знаю.

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

Я вскрыла вены на запястье и сжала кулак.

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

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



Глава первая
Кто мы в Ночи

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

Кланы

Наша кровь течёт в пяти проклятых линиях. Проклятие переходит от сира к дитя. Каждый следует своей роли. Совратитель, выживающий, вуайерист, кошмар, хозяин.

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

Мы это множество разнообразных монстров.

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



Дэва

Те, за кого ты умрёшь

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

Нечто смертоносное приближается. Не тем оно опасно, что сильно – а ведь оно адски сильно. Не тем опасно, что стремительно – а ведь, Боже, оно стремительно! Оно опасно тем, что жертва видит в этом нечто прекрасное. Жертва хочет быть поглощённой. Эти мертвецы завораживают, точно биолюминесцентный свет в непроглядной тьме. Они словно дым в зеркалах. Они как светящийся шар на конце отростка, висящий пред пастью с хрустальными клыками.

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

Змеи восстали из липкого мускуса древнего мира. Разливы рек доводили жаждущие долины до пенного плодородия. Давние ночи пульсировали музыкой капищ. Жрецы и жрицы практиковали искусство любви за подношения — близкое общение лона и члена. Не было разницы между демоном и богом, сексом и служением. Вот где-то среди них и взяло свое начало проклятье Дэва. Они проявились в то время и при тех обстоятельствах, когда верования позволяли напрямую творить с вами ужасные вещи. Но мир поменялся. Изменилось само понятие Бога с заглавной «Б». Не имея возможности и дальше оставаться богами, Дэва стали суккубами и инкубами. И снова мир поменялся. Теперь, когда быть демоном уже непрактично, Дэва стали духами времени. Они – ходячие мертвецы, олицетворяющие тенденции будущего. "Я буду сопротивляться будущему."

Возьмем, к примеру, королеву выпускного. Юная Белая Леди. Она плывет от выпускного к выпускному — блистательный городской миф подросткового круга. На исходе ночи она выбирает одного счастливчика королем или со-королевой. Она могла быстать воплощением опасности и восторга зарождающейся подростковой сексуальности… если бы ее, конечно, такие абстрактные понятия волновали. Ее платье выстирано отбеливателем.

Рассмотрим Байронического поэта. Он водится где-то на вечерах открытого микрофона и писательских семинарах. Это водоворот из запаха жженого кофе, полу-ухмылок и потрёпанного шарма. Он всегда знает что сказать. У него наготове критическое замечание или комментарий, которые безусловно помогут тебе с вдохновением. Если он говорит, что у тебя есть потенциал, всякое сомнение умирает. Ты станешь творцом! Но неуверенность закрадывается вновь, когда его нет рядом. Ты страшишься разочаровать его .

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

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

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

Почему ты хочешь быть одним из нас

Ты двигаешься со впечатляющей скоростью. И при этом великолепно смотришься. Ты ходишь по лучшим тусовкам, неважно, кем для этого тебе приходится быть: харизматичным лидером культа, рок-звездой или гребаным Брюсом Уэйном. У тебя власть над всеми, кто когда-либо отвергал тебя при жизни. Ты играешь людской уязвимостью, вдыхаешь бренность бытия, точно клевер. Тебе даже нет нужды брать ведь тебе и так дают всё. Но ты можешь и взять, если захочешь. Простое понимание того,что можешь кого-то разорвать голыми руками, уже само по себе достаточно будоражит. Обычно.

"Я песнь сирены и я же острые скалы. Разбейся об меня"

Почему тебе стоит нас бояться

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

Почему нам стоит бояться самих себя

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

Происхождения клана

- Инанна, богиня войны, умертвила свою служанку Лилит, которую еще называли Блудницей, Презренной и Змеем Эдема. Затем Инанна познала раскаяние. Она выкупила Лилит у сов подземного мира. Хотя находятся и те, кто говорит, что сделка была нечестной В своих инфернальных снах потомки Лилит слышат, как совы- предвестники беды причитают: "Нам задолжали. Мы уже идем."

- Танцующая чума косила Европу на протяжении столетий. Исторических документов с избытком: официальные отчеты и свидетельства хирургов, священников и должностных лиц. Мор распространялся с невиданной скоростью. На смену одному танцору приходили десятки и сотни. Они плясали сутками, пока не падали в изнеможении. Кто-то плясал, пока не ломал ребра. Кто-то затанцовывал себя до сердечного приступа или инсульта. В процессе они визжали, смеялись или рыдали. Некоторые пели. По словам свидетелей, они носили «странные пестрые облачения» и «держали деревянные палки». Кто-то выступал обнаженным, неристойно жестикулировал и даже сношался на улице. Некоторых бесили те, кто отказывался плясать. Они неистово реагировали на красный цвет и туфли с заостренными носами. Некоторые заявляли, что их ужалили или укусили, а пляска помогает выводить яд из крови. Священнослужители проводили обряды экзорцизма. Врачеватели пускали пациентам кровь. Массовая истерия? Отравление алкалоидами спорыньи? В одной деревне насчитали 50 летальных исходов. Но никто не подсчитывал тела, что продолжали плясать после смерти.



Они не слышали, как кто-то лихорадочно отбивает такт в неглубоких могилах. Есть женщина в монастыре под Страсбургом. Ее так заводит красный цвет. Она все еще пляшет с 1518 г.

- Однажды в полночь темноволосая принцесса с белоснежной кожей, самой светлой во всем королевстве, проснулась, захлебываясь криком. Ее мачеха вырезала и сожрала ее сердце. Но принцесса снова пробудилась следующим вечером, как и все ее потомки пробуждаются каждую ночь. Как всегда, сжираемые потребностью заполнить зияющую пустоту в груди и вечно голодные.

Прозвище: Змеи

Стереотипы:

- Гангрел: Дорогого стоит упорство, с которым они преследуют жертву. Это, должно быть, изматывает.

Мекет: Они считают нас плоскими, а в таком случае сами они вообще вогнутые.

- Носферату: В целом, приходится признать, что играть на любви – куда более жестоко, чем щекотать нервы страхом.

- Вентру: Только позволишь им достичь нескольких из их инфантильных целей , и они уже считают, что вновь побеждают.

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

Излюбленные атрибуты: Ловкость или Манипулирование
Дисциплины: Стремительность, *Величие*, Мощность

Как создать монстра

Какие бы цели Дэва ни преследовали, они это делают с потрясающей страстностью. Преследование чаще носит социальный характер, но также может оказаться и физическим или интеллектуальным. Как бы то ни было, им нужны зрители. Змее не обязательно быть откровенно публичной, но ей точно нужны взгляды, чтобы отражать её устрашающее совершенство. Отстраненный, увлеченный решением загадок гений, хоть и жаждет тайн, но так же нуждается в признании своей гениальности. Дэва процветают на стыке с человечеством. Они не столь великолепны в вакууме. Их проклятье требует отдачи, признания, обычно даже в большей степени, чем у других кланов. Подход к выбору Атрибутов и Навыков един. Вдумчиво выбирайте специализацию по Навыкам, поскольку одно из этих выдающихся умений наверняка и привлекло внимание сира вашего персонажа. Вся предыстория этих отношений может расцвести на почве одной из этих черт.

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

Задайтесь вопросом, насколько ваш персонаж будет опираться на Величие. Если оно для него будет приоритетным, тогда вам понадобится Внушительность и Манипулирование, а также Эмпатия. Стремительность не требует специфического выбора Атрибутов или Навыков, но действует подобно влиянию Мощности на прыжки, которые усиляются от Атрибута Сила.

Многие Дэва пользуются сногсшибательным видом, чтобы привлекать больше взглядов. В своем павлиньем великолепии они подобны птицам в венце Гермеса. В отличии от других смертоносных хищников, они эффективней действуют на виду. Однако, благодаря владению Величием, Дэва могут заставить любую внешность сработать: простая одежда приобретает гламурный вид, а обноски – стиль грандж и хиппи. Некоторые Дэва перестают волноваться о своей внешности, и каким-то образом такое безразличие делает их еще более привлекательными. Некоторые специально заходят так далеко, чтобы бросить себе вызов диссонирующими элементами одежды, которые они поспешно схватили в секонд-хенде. Это усиливает их сверхъестественную ауру и превращает в носителей сумбурной крутости Тайлера Дёрдона. Вне зависимости от одежды, наметанный глаз всегда определит Дэва по движениям. Дэва всегда в движении. Даже самый неуклюжий смертный может обрести змеиную грацию после пробуждения Змеем.

В ковенантах

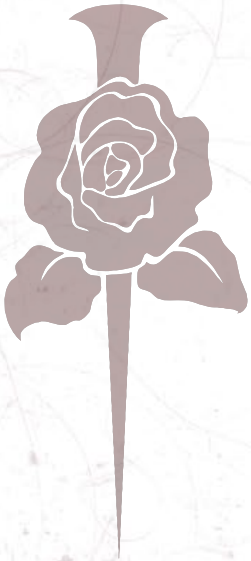
Картианское движение: Дэва – это глас революции. Их язык делает таковую поистине заразительной, превращая забастовки в неуправляемый огонь. Змеи – это вербовщики революции. Активисты из других кланов знают, что им нужен по меньшей мере один Дэва среди своих. Змеи хорошо питаются среди картианцев, поскольку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

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

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

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

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



Гангрел

Те, кого ты не сможешь убить

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Братец Кролик, братец Кролик, как поживаешь?
Я братец Дьявол и за тобой пришел, ты знаешь."

Почему ты хочешь быть одним из нас

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

Почему тебе стоит нас бояться

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

Почему нам стоит бояться самих себя

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

Происхождения клана

- Ехидна! Мать чудовищ. Твои дети взывают к твоему имени! Но не так уж громко. Весь мир – твое чрево. Все твои дети – эмбрионы песчаных акул, что охотятся и пожирают друг друга во мраке утробы. Все, что останется, перерастет в новый жизненный цикл.
- В пустынных землях за пределами Римской Империи варвары вступали в связь с неистовыми богами. Чудовищные потомки этих соитий жаждали крови, а один из них подкормился от Гнея из Вентру. Кровь Лорда отравила существо, и оно стало таким же, как он – хищным Сородичем своего рода.
- Болота долго хранят воспоминания. Обломок тающего ледника формирует озеро.

Нечто доисторическое поджидает в глубине, нечто прошедшее тысячи миль в ледяном саркофаге. Нечто способное извлечь кислород из стоялой воды и душащее рыбу. Нечто, побуждающее людей древности бросать ему в пасть жертвы, а затем консервирующее эти тела в вязкой некромантии, окрашивая эту плоть в воде в цвет крепкого чая. Первый болотный мертвец прорвался через плацентарный слой сфагнового мха и дрожащей земли. Только смерть способна насытить его. Он сохраняет некоторые из поглощенных тел, маринуя трупы в черной болотной воде, что течет в его венах.

- Однажды темной ночью охотник дал волю своему горю в лесу. Он подвел свою королеву. В позоре и отчаянии он решил отдаться на волю стихий и лег бездвижно, точно мертвый. Когда лесные существа собрались клевать и глодать его плоть, он не сопротивлялся. Солнце очистило его кости от остатков плоти, а земля поглотила их. Много, много ночей спустя земля изрыгнула его. Когда его потомки зовут, лесные обитатели отвечают, ведь в утробе всякого из зверей есть частичка древнего, а весь мир – это машущее крыльями, ковыляющее, ползущее кладбище, дикое отныне и всегда.

Как создать монстра

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

Стереотипный Гангрел отдает приоритет физическим Атрибутам и Навыкам, при этом куча точек идет на Выносливость, Выживание и Драку . Но есть возможности для вариативности.

Дикарь, который выживает благодаря угрожающему рыку и бахвальству, может отдать предпочтение социальным Атрибутам в первую очередь, подняв Запугивание. Смекалистый гангрельский койот может выживать благодаря развитым ментальным Атрибутам, а также Скрытности и Воровству.

Возможно, он плавает в водах политики, ухватившись за более влиятельных монстров,точно рыба-прилипала.

Льстит окружающим, используя высокие значения Манипулирования и Убеждения. Одни Гангрелы быстро прощаются с собственной Человечностью, чтобы стать более совершенными хищниками. А иные практикуют мимикрию в человеческую среду, доводя это умение до уровня искусства желая стать более совершенными хищниками.

Если ваш персонаж будет активно использовать Анимализм, то для начала вам пригодится Понимание животных и Манипулирование , а по мере развития нужно будет приобретать Внушительность и Запугивание.

Зверь Гангрела проявляет себя заметнее, чем у представителей остальных кланов. Это проявление происходит через дисциплину Превращение и имеет уникальный характер у каждого Дикаря, что позволяет игроку дать волю креативности. Каков ваш Зверь? Хладнокровная рептилия? Или морской хищник, вроде акулы или леопардового тюленя? Комфортно ли ему под землей или в сплетении аллей, как крысе? Может быть, он больше походит на летучую мышь или хищную птицу и ему по нраву смотреть за землю с большой высоты? Он может вырываться наружу в виде волка или медведя. А может ржать, как безумная гиена. А возможно, в нем химерический сплав существ. Выбирайте стиль своего Зверя и работайте с Рассказчиком, чтобы наиболее полно проявить зверя через Превращение. Подумайте над тем , что когдаь герой не использует способность менять облик, какие черты в его поведении едва уловимо выдают его натуру?

Произвище: Дикари

Стереотипы:

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

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

Излюбленные Атрибуты: Самообладание или Выносливость

Дисциплины: Анимализм, *Превращение*, Стойкость

В ковенантах

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

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

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

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

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

МЕКЕТ

ТЕ, КОГО ТЫ НЕ СМОЖЕШЬ УВИДЕТЬ

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

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

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

Они – тени. Трудно сказать, где они конкретно сейчас находятся. И еще сложнее сказать, где они были до этого. Ветшающие страницы и глифы на песчанике подают тревожные намеки. Вплоть до наших дней еще со времен Древнего Египта передаются истории о тайных культах и ходячих трупах с препарированными душами. У индейцев-Чероки была легенда о «ka'lanu ahkyeli'ski», вороне-пересмешнике, который забирал сердца больных и поглощал те годы, что они могли бы еще прожить. При этом он оставался незримым для родных и друзей жертвы, которые в это время могли сидеть рядом. В восточной Европе люди, называвшие себя «дампирами», заявляли о себе как о полу-вампирах, охотящихся за голодной нежитью. Они всматривались в рукава своих плащей, точно в телескоп, а затем боролись с лишь им видимыми врагами. Некоторые считали их мошенниками-виртуозами.

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

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

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

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

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

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

Почему ты хочешь быть одним из нас

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

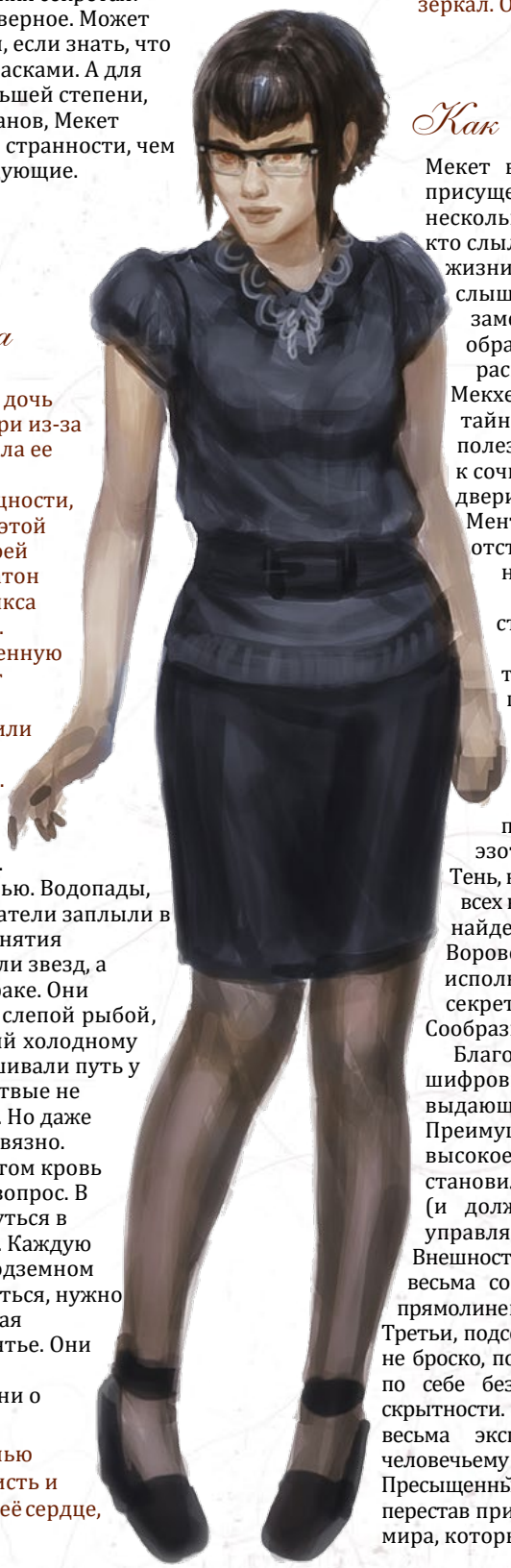
Почему тебе стоит нас бояться

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

"Я знаю, ты меня не слышишь,
Но именно так ты и утрёшь"

Почему нам стоит бояться самих себя

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



Происхождения клана

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

Как создать монстра

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

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

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

Благодаря присущей клану любви к шифровкам, многие члены становятся выдающимися мастерами Какофонии и у них Преимущество Понимание Какофонии имеет высокое значение. Многие из Мекет становились центром таинственного культа (и должны, соответственно, иметь уметь управляться со Стадом и Приверженцами).

Внешность у Теней вариативна. Одни одеваются весьма со вкусом. Другие, в этом плане куда прямолинейней и носят преимущественно черное. Третьи, подсознательно одеваются все более и более не броско, пока не становятся незаметными сами по себе без применения сверхъестественной скрытности. Иные же Мекет, напротив, одеваются весьма эксцентрично, бросая немой вызов тупому человечьему стаду, чтобы оно, наконец, их увидело. Пресыщенный вампир может забросить внешность, перестав прихорашиваться или менять одежду для мира, который все равно их не замечает.

Некоторые из Мекхет и вовсе перестают заморачиваться и носить одежду. Когда Мекхет страдает более глубокой диссоциацией личности, он может быстро и беспорядочно менять внешность или даже начать походить на свою последнюю жертву.

Прозвище: Тени

Стериотипы:

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

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

Излюбленные Атрибуты: Интеллект или Сообразительность
Дисциплины: *Прорицание*, Стремительность, Сокрытие

В ковенантах

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

Круг Старицы: Мекет не могут удержаться от поиска оккультных тайн. Некоторые из них готовы нырнуть в кромешную тьму Круга Старицы, чтобы ухватить эти тайны. В свою очередь, Армия Матери находит Теням применение. Их пытливые умы познают магию крови с пугающим рвением. Лихорадочные такты барабанов Круга Старицы способны разогнать даже стылую кровь Теней. Некоторым из Мекет даже удается покидать тела и выходить в астрал в ходе ритуалов. Разве магия не веселей, если ты мертв?

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

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

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

НОСФЕРАТУ

ТЕ, КОГО ТЫ БОИШЬСЯ

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

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

Всех вампиров стоит бояться, но Носферату управляют страхом. Они могут выглядеть ужасающе, а могут и вполне обыкновенно, но что-то в них есть. Нечто замогильное, нечто из глубин, в которых полно глаз, конечностей и пальцев, которые и не пальцы-то вовсе. Просто нечто… неправильное.

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

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

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

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

Вот, например, подземный киноклуб. Только для избранных. Шшш-шшш. Но ты знавал одного катафила, который был членом движения по исследованию городских подземелий . «Не упусти шанс увидеть это», — сказал он тебе. Как давно ты уже здесь? Сто семьдесят миль катакомб под Парижем. Камень, тесаный еще в романскую эпоху. Стены из черепов и костей . Все молча идут. Тоннели, исписанные флуоресцентной краской. Странные символы. Подтекшие восковые лица в полумраке. Амфитеатр и террасы, высеченные в скале.

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

Хорошо укомплектованный буфет и бар. Короткометражные фильмы ужасов проигрываются на широком экране. Ты кое-что видишь. Нервный смешок. Крики. Вспышки стробоскопа прерывают показ, высвечивая серебристый экран выявляя то, что за ним корчится. Ты так гордишься собой, ведь ты последним удержался от крика, хоть ты и порезал ладонь, сжимая банку Пепси. Ты присоединяешься к общему хору, когда бледные саламандры с наглухо зашитыми глазами начинают жадно поглощать твою кровь.

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

Почему ты хочешь быть одним из нас

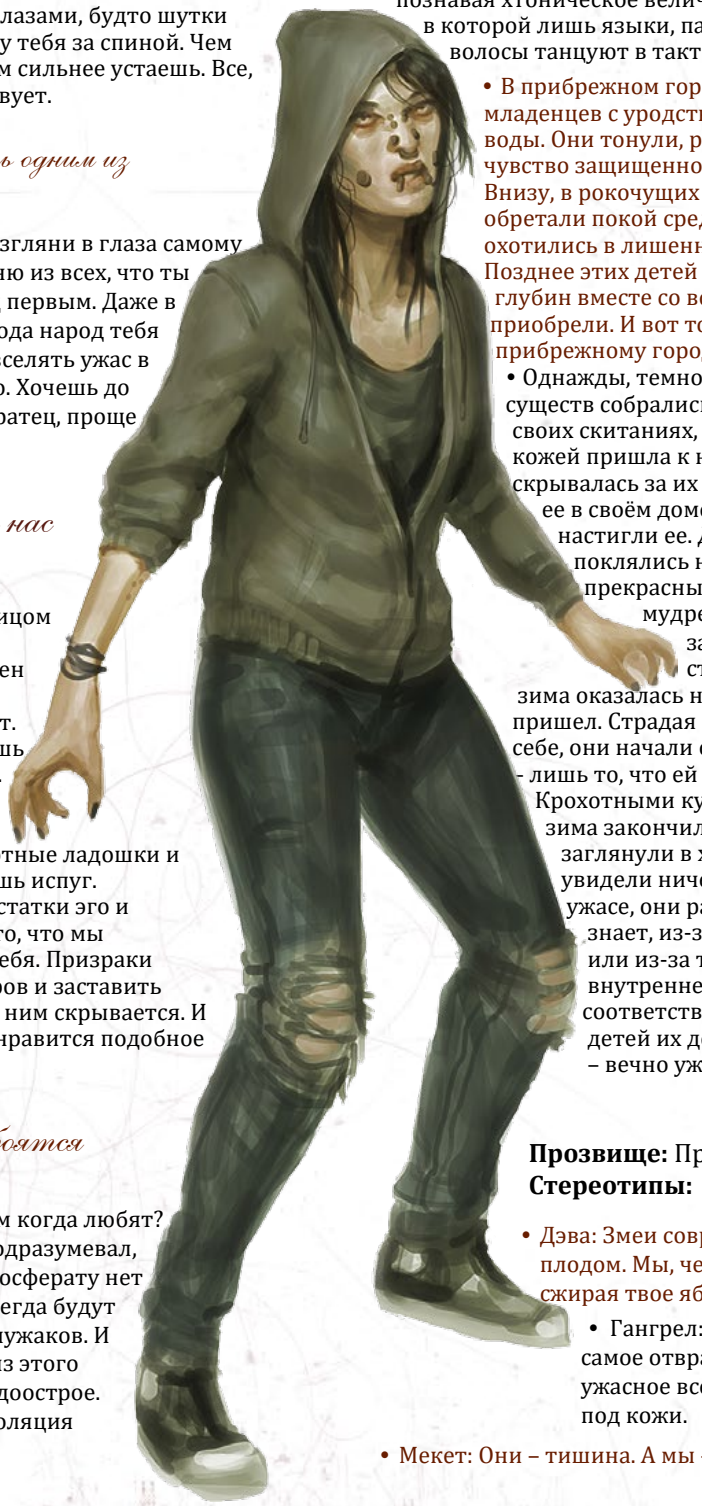
Никогда не отступаешь. Взгляни в глаза самому здоровенному плохому парню из всех, что ты знаешь, и он отведет взгляд первым. Даже в самых опасных районах города народ тебя обходит стороной. Хочешь вселять ужас в сердца злодеев? Да запросто. Хочешь до усрачки напугать свояка? Братец, проще простого.

Почему тебе стоит нас бояться

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

Почему нам стоит боятся самих себя

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



Происхождения клана

- В тот год могилы по всему миру извергли часть своих мертвецов. Спонтанному проклятью подверглись не свежие, еще не окоченевшие тела, а трупы, тронутые гниением и червями.
- Они прорыли путь в удушливую тьму земных пустот, этот круг сородичей, братья-черви. Они сожрали бога, который жил там, свернувшись кольцами, попробовали на вкус идеальную слизь. Божественное начало изменило их души и тела. Обращая новых потомков и познавая хтоническое величие, они провели век во тьме, в которой лишь языки, пальцы и вставшие дыбом волосы танцуют в такт биению органов земли.
- В прибрежном городе было принято младенцев с уродствами скидывать в глубокие воды. Они тонули, рыдая, так и не познав, какое чувство защищенности дает материнская грудь. Внизу, в рокочущих глубинах, младенцы обретали покой среди ужасающих тварей, что охотились в лишенной солнца вечности. Позднее этих детей выбрасывало обратно из глубин вместе со всеми знаниями, что они там приобрели. И вот тогда они присасывались к прибрежному городу, как к груди.
- Однажды, темной ночью, семь уродливых существ собрались у хрустального гроба. В своих скитаниях, принцесса с белоснежной кожей пришла к ним и узрела красоту, что скрывалась за их уродством. И они укрыли ее в своём доме. Но яд и предательство настигли ее. Добродушные уродцы поклялись нести бдение над ее прекрасным телом, покуда герой или мудрец не придет разрушить заклятье. Но ночи становились все длиннее, а зима оказалась ненастной, и никто не пришел. Страдая от голода и ненависти к себе, они начали обгладывать ее конечности - лишь то, что ей не очень-то пригодится. Крохотными кусочками. Когда кошмарная зима закончилась, и наступила весна, они заглянули в хрустальный гроб и не увидели ничего, кроме кожи и костей. В ужасе, они разбежались, кто куда. Кто знает, из-за алхимии черного яблока или из-за тяжести содеянного, но их внутреннее наполнение стало соответствовать внешности. И дети детей их детей продолжают этот пир – вечно ужасающий с тех пор.

Прозвище: Призраки

Стереотипы:

- Дэва: Змеи совращают запретным плодом. Мы, черви, прячемся изнутри, сжирая твое яблоко до огрызка.
- Гангрел: С нами уже произошло самое отвратительное. А у них самое ужасное все еще готово вырваться из-под кожи.
- Мекет: Они – тишина. А мы – сценический шепот.

- Вентру: Есть момент между тщательным планированием и безупречным исполнением, абсолютной победой – момент отсрочки триумфа. Вот где мы гнездимся – в тени меж мгновений в ожидании тебя.

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

Излюбленные Атрибуты: Самообладание или Сила
Дисциплины: *Кошмар*, Сокрытие, Мощность

Как создать монстра

Носферату может начать игру с любым набором Атрибутов в качестве первичных. Тем трагичнее, если при жизни он был весьма общителен. У большинства Призраков высокое значение Самообладания. Они становятся свидетелями такого ужаса на своем Реквиеме, что довольно затруднительно заставить их потерять самоконтроль. Нередко, со временем, Носферату достигают высоких значений Решительности, поскольку проклятие одиночества зачастую учит рассчитывать только на себя.

Члены этого клана обычно имеют склонность к навыкам Запугивания и Скрытности. Это и результат их сверхъестественной природы, и способностей, которые им приходится оттачивать ради выживания. Дополнительно можно сказать, что у Носферату часто неплохое значение Убежища (подземные логова) и им полезно иметь Приверженцев, которые напрямую контактируют с миром смертных.

Если молодой Носферату использует дисциплину Кошмар, полезным будет развивать Внушительность и Эмпатию, при этом сама Дисциплина благоприятствует Запугиванию. Значение Силы получает бонус от постоянных эффектов Мощности. Сокрытие предполагает отталкиваться от Сообразительности и Воровства, хотя большая часть сил не требует проверок.

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

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

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

В ковенантах

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

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

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

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

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

Вентру

То, кому ты не сможешь отказать

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

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

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

История пишется победителями, а Лорды всегда пишут. Только спроси. Им нравятся их истории. Они расскажут, как кровь божеств и королей дистиллировалась в Витэ в колыбели цивилизации. Они расскажут о Трое, о ларах и марах – богах-покровителях домашнего очага и скитающихся тенях усопших, которые защищают знатные семейства. Они научат тебя читать эпическую поэму «Энеиду» между строк. Они объяснят, что противостояние Энея и Ахилла – это метафора противостояния Человека и Зверя. Они будут говорить о своем божественном наследии — эгиде и власти над людьми и животными. Пролистай страницы и взгляни на парад трупов, триумфально шествующих сквозь столетия. Вечность – это пир в их честь. Испей! Испей! – и вино, которое и есть жизнь, течёт вечно.

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

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

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

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

Пусть другие кланы тяжко трудятся и беспокоятся. Лорды должны возвеличиваться. *Carpe noctem!*

Почему ты хочешь быть одним из нас

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

"Не стоит бороться.
Для тебя все уже кончено".

Почему тебе стоит нас бояться

Гангрел может гнаться за тобой. Но Вентру подходит к тебе спокойно, отмахиваясь от твоих жалких попыток навредить ему. Никакое оружие или слова не остановят его, а его вкрадчивый голос заставит тебя застыть на месте. Он получит то, чего хочет. И неважно, кто при этом пострадает, потому что уж точно не он.

Почему нам следует бояться самих себя

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

Происхождения клана

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



Как создать монстра

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

Коронная дисциплина Лордов – Доминирование – предполагает использование Интеллекта, Экспрессии и Хитрости. Молодому вампиру, желающему подать себя как лорда зверей, а также лицам с Анимализмом, лучше начать с Манипулирования и Понимания животных.

Порода важна для Лордов. Преимущество Член Династии,черезвычайно важно. Игроки ,совместно с Рассказчиком, могут создать яркий клан мертвых, который будет оттенять персонажа и придавать ему исторический вес. Такие Преимущества, как Связи, Статус и Ресурсы, присущи представителям клана. Таковые могут быть приобретены при жизни или в посмертии. Как и другие вампиры, Вентру может Обратить и принца, и нищего, но Кровь имеет неизмеримые свойства, которые подталкивают вампира к обретению влияния, невзирая на его происхождение.

Внешность Лордов весьма вариативна. Многие, ради успеха, выбирают контрастные цвета и впечатляющий крой. Те, кто при жизни носил униформу, зачастую тяготеют к ней и в посмертии, поскольку такая одежда несет печать власти. Для некоторых Вентру изначальным изъявлением силы служит физическая внешность, которую видят другие при встрече. Первое впечатление особо важно. Однако, есть и такие Вентру, что скрывают свою силу за заурядной или даже домашней одеждой. Они правят анонимно, направляя собственное

тщеславие вовнутрь, и для подпитки им хватает самодовольных улыбок, которые они дарят себе за закрытыми дверями.

Прозвище: Лорды
Стереотипы:

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

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

Излюбленные Атрибуты: Внушительность или Решительность
Дисциплины: Анимализм, *Доминирование,* Стойкость

В ковенантах

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

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

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

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

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



Пропавшие кланы

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

Акхуд

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

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

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

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

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

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

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

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

Юлии

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

По слухам, они были кузенами Вентру. Или они дали зарождение Вентру. Или они берут начало от хтонических

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

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

Пиявица

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

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

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

Представительница Ордо Дракул из Словакии заявила, что изучила несколько образцов Пиявици детально в середине 18 века. Она поймала их и вырастила в своё лаборатории. На ее набросках зафиксированы уродливые формы, многообразные и полиморфные. Она обнаружила, что от количества и качества крови, поглощаемой Пиявицей, во многом зависела форма, которую та принимает. Драконица экспериментировала с различными типами стимуляции и пищи, и получила самые экстремальные результаты на крови оборотней. Она выдвинула гипотезу, что жизненный цикл Пиявицы представлял собой ускоренную, куда более примитивную версию того, что она наблюдала у некоторых древнейших Сородичей. К сожалению, доказательная база ее исследований более не сохранилась. Несколько десятилетий назад местная стая оборотней убила Драконицу и уничтожила ее лабораторию. Сохранилась лишь часть ее записей, наброски и осколки банок, в которых содержались ее био-образцы.

Ковенанты

Мы всегда, всегда чем то заняты.

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

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

Что ты сделал, чтоб пережить эту ночь? А что сделаешь, чтоб пережить завтрашнюю? И в какой ковенант изберёшь ты с сородичами, чтоб бы сделать всё это стоящим?



КАРТИАНСКОЕ ДВИЖЕНИЕ
РЕВОЛЮЦИЯ

Я всё ещё хожу на заседания.

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

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

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

Пора проводить мобилизацию. Аннализ берет на себя волонтеров.

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

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

На каком-то этапе мы все дали согласие оказывать помощь. И теперь Аннализ обращается к новым ребятам: «Хорошо. Теперь ваш черед кое-что сделать».

Двадцать пар глаз зажигаются с интересом. И все они наши. Возможно, где-то семерых из них мы выбрали, потому что решили, что они могут быть полезны. Они останутся после с девчонками «на пару напитков». И, возможно, на кое-какой инструктаж. Спустя пару мгновений они уже привязаны к стульям под присмотром Эмили и никто из них не вспомнит, что произойдет дальше. Фрэнк и парни уже удерживают их на местах.

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

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

Мне нравятся хорошие встречи.

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

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

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

Одни революционеры склонны применять физическую силу, а другим ближе дипломатия. Среди Картианцев найдутся и отморозки, привыкшие действовать кулаками, битами и ножами, и красноречивые политики, которые обращают в свою пользу голоса рядовых вампиров. Они вербуют тех Сородичей, которые чувствуют себя лишенными прав или ущемленными. А вампирам проще простого почувствовать себя ущемленными. *Мы можем это исправить*, убеждают Картианцы. *Под ночное небо мы принесем те самые перемены, о которых ты как раз мечтаешь. И они будут тебе во благо. Как и всем нам.*

"У нас будет новый город. Чистый город.
А все кому это не нравится пусть идут любоваться солнцем."

Картианцы обещают переворот. Во многом они сами столь же изменчивы, как и те перемены, о которых мечтают. Они пересматривают собственные идеалы почти еженощно. Картианцы не подвергают сомнению необходимость реформ. Они хотят пересмотреть саму суть этих реформ. Иной раз по этой причине их ряды разобщены, но куда чаще это позволяет им быть всегда наготове.

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

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

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

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

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

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

Поскольку Картианцы используют адаптированные политические системы на базе современной идеологии



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

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

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

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

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

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

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



Круг Старицы
Армия матери

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

Это чудесно.

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

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

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

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

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

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

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

Они участвуют во всех шабашах ведьм, о которых ты только можешь помыслить. Это безумные голые вакханки, готовые разрывать в клочья тех, кто встанет на пути. Которые, словно пауки, сидят в центре оргиастических ведьмацких культов для несведущих и одиноких. У их единомышленников и защитников их интересов, возможно, и бывают кое-какие проблемы с этикетом, но у них, неким образом, более сильная энергетика, чем у теологов от Освященных или у манипуляторов из руководства Инвиктус. Они – это и взбудораженные теоретики-оккультисты и старомодные лидеры ковенанта , чей голос звучит так красноречиво и соблазнительно.

Члены Круга Старицы могут называть себя язычниками. Они считают, что Проклятье можно воспринимать по-всякому, но это благословение, ниспосланное сильным и живучим. Они – часть природы. Они монстры, потому что так всё устроено.

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

Их жрецы и проповедники, в отличии от конкурентов из Ланцеа эт Санктум, не навязывают упорядоченную теологию своим последователям и соратникам. По факту, они, пожалуй, подвели бы к Окончательной смерти

"Твой Бог нетерпит, друг, но мой?
Мой чертовский выбешен"



любого, кто попытался такое сделать.

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

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

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

Наше происхождение: Всегда существовали вампиры-язычники, либо те, кто сохранял верования, присущие им при жизни. Мы, Круг Старицы, появились менее двух столетий назад. Ряд сообществ в Шотландии и Ирландии оказались на грани истребления. Устав наблюдать, как их друзей и соратников насильственно обращают в веру Ланцеа эт Санктум через Узы и прямой контроль разума. Они сплотились в меру своих возможности и одержали первые победы на вересковой пустоши. Они разнесли известие о победе сперва по всей Западной Европе, а затем по Северной и Южной Америке, где вампиры, принадлежащие к коренным и угнетенным меньшинствам, охотно примкнули к ковенанту. Первое и Второе сословия не были готовы к жестокости, выплеснувшейся при зарождении нового ковенанта. За пару десятилетий с дюжину, или того больше, Князей были обращены в прах. Аколиты пришли к мертвым с кровью, огнем и гневом. Они показали чудовищам, что значит быть настоящим чудовищем. Под предводительством череды самопровозглашенных безумных Матерей-Богинь, Круг Старицы пронесся через сообщество мертвых, не столько объединив язычников под своей рукой, сколько придав им общее имя и общие цели.

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

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

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

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

Большинство из нас связано каким-то образом с одним из человеческих культов: с культом контроля «личностного развития», членов которого крадут у родных и близких; с сестринством нео-вакханок; с группǒ изучения интеллектуального оккультизма; с кровавым шабашем ведьм. Последователи культов иногда попросту оказываются оболваниваненными из-за полу-лживых посулов и вампирской притягательности. Зачастую они становятся добровольными слугами под влиянием уз крови, вплетенных в языческие церемонии. Эти члены культов могут стать эффективными и желающими угодить агентами. Они вербуют. Они приносят деньги. И пусть мы больше возимся со своим стадом, чем приверженцы других культов, выгода, которую мы из этого извлекаем, стоит того. Человеческие агенты, часто сами того не ведая, могут проникать туда, куда нам нет хода и делать то, чего мы не можем. И, конечно, они – это расходный материал.

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

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

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

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

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

Когда у нас проблемы: Если нас загоняют в угол или преследуют, с нами происходят занятные перемены. Не имея четкой организации, наша Армия Матери сплачивает свои ряды, становится еще более скрытной, чем когда-либо и на свой лад жестко организованной. Если мы в тупике, то склонны действовать с потрясающей экспрессивностью и брутальной жестокостью. Те, кто берут на себя смелость ущемлять Аколитов, обнаруживают, что их убежища сожжены, их упыри ритуально удушены, а их неонаты встретили рассвет с колом в сердце на перепутье покинутых лесных троп.

Инвиктус

Заговор молчания

Никто не пьет кофе.

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

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

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

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

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

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

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

Гендиректору уже наскучила игра. Она произносит: “Молчать,”– и Макинтош замолкает на полуслове. Его широко открытые глаза застывают внезапно от осознания, что есть что-то за пределами его жалкого воображения. “Джулия?” – я вздрагиваю когда босс произносит мое имя. Сперва снимаю пиджак, само-собой. Он ведь дорогой. Проскользнув между инспектором и его аппетитно зачарованной помощницей, я отодвигаю его кресло и усаживаюсь ему на колени. Я и не осознавала, насколько голодна. Он не может говорить, не может двигаться. И неважно, из-за страха или силы босса. Дело в силе и голоде, на самом деле. Но вся суть во власти.

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

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

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

Самое вежливое и формальное обращение, тонкие светские условности, а порой и архаичные манеры маскируют шантаж и подлость превосходящую все то, что способен вообразить человек. Схемы по устранению

"Я сохранил твой секрет. Время обсудить цену."

соперников могут буквально разыгрываться десятилетиями до того как принесут плоды. При этом они основываются на головокружительно сложных планах, в них используются пешки, которые не знают, что они пешки, контроль разума, узы крови, пугающие финансовые инвестиции с отстроченной окупаемостью и неожиданные акты ужасающей жестокости.

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

Прежде всего, Инвиктус – это заговор молчания. У Инвиктус есть связи с лицами временно занимающими различные руководящие посты, что позволяет им лучше соблюдать Маскарад и замыливать глаза живым. И хоть их правила и не писаны, а зачастую и не озвучены, они остаются, тем не менее, обязательными к исполнению. Новый вампир может годами быть в среде Первого сословия, и все еще путаться в сложном этикете. Ему могут потребоваться десятилетия, чтобы в полной мере осознать, насколько глубоко заговор вплетается в мир живых и в мир мертвых.

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

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

Большую часть мрачного средневековья и Ренессанса, Инвиктус и наши союзники Ланцеа эт Санктум были бесспорными правителями Сородичей в Европе. Периодически другие ковенанты, например, Легион Мертвых, Лагерь Висельников или, сравнительно недавно



, Ордо Дракул, возникали и исчезали. Но все они однозначно становились частью иерархии, которую мы неукоснительно храним. Только с XVIII века Инвиктус перестал единолично править мертвыми запада. Тем не менее, большая часть доменов, в частности, в Европе, Северной Америке и Австралии, пребывает под управлением Инвиктус, а не какого-либо иного ковенанта. Если у мертвых есть традиции и правила поведения, то это правила поведения Инвиктус. Если в домене есть иерархия, то это иерархия Инвиктус. Если сообщество мертвых существует в принципе, то это лишь благодаря заговору молчания. Такова версия истории от Инвиктус. Если она и неправдива, то истина уже утрачена, потому что того захотели мы. История пишется победителями, а мы не приемлем поражений.

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

Инвиктус на протяжении веков был правлением знати, абсолютной монархией, диктатурой, корпорацией, организованным криминальным кланом. Все это в понимании Первого Сословия — просто способы поддержания иерархии и сохранения нашей величайшей тайны. Агент правительственной организации, агрессивный менеджер среднего звена или мафиози, казалось бы, они используют разные рычаги власти. Но результат-то один — заговор молчания поддерживается, а те, кого этот заговор оберегает, понимают, кому обязаны. Нашим неонатам часто приходится прибегать к применению силы к диссидентам и сокрытию улик нашего существования от живых. Они служат пешками в почти византийских схемах старейшин и учатся шаг за шагом заводить соратников (если не друзей) и влиять на людей тем или иным способом.

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

Инвиктус поддерживает Маскарад, но для этого необходимо набирать и демонстрировать силу. Время от времени лидер Инвиктус может допускать оплошности, но личные связи, которыми он или она обрастают на пути к вершине, поистине полезны, когда нужно заметать следы таких оплошностей. Возможно, неонату или прислужнику придется подчищать последствия. Власть все еще нуждается в инструментах. Молодым исполнителем (или силовиком, на мафиозный лад) может быть кто угодно: и мертвый частный детектив, и головорез с горой мышц, и руководитель команды гулей-наводчиков, которые следят за ничего не подозревающими вампирами домена, чтобы выявлять нарушения местного порядка.

Инвиктус древний, но мы вполне современные. Мы пользуемся информационными технологиями. Мы просматриваем интернет. Мы перенимаем уловки бизнесменов и организованных преступников, меняем рычаги воздействия, чтобы сохранить статус-кво, удержаться на вершине, но прежде всего, чтобы сохранить тайну. От ѝ победы зависит все.

Прозвища: Первое сословие (формально, внутри ковенантов Инвиктус и Ланцеа эт Санктум); Старец (вне ковенанта, особенно среди старших) или просто Человек (среди молодых); Конспирация или Заговор Молчания (одинаково популярно как среди союзников, так и среди врагов); Монополия; Учреждение.

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

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

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

Ланцея эт Санктум
Освящённый

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

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

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

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

Сначала они просят о чём-то простом, а потом… потом нет.

Ты хочешь присоединится к Ланцеа Эт Санктум потому что: Ты ценишь традиции. Может ты и не считаешь, что все в мире устроено идеально, но полагаешь, что перемены будут лишь к худшему. Ты ищешь смысл своего существования как вампира. Тебя интересует прошлое. Ты боишься Ада.

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

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

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

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

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



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

Наше происхождение: сотник Лонгин – римский воин, пронзивший копьем бок Христа, который (в нашей традиции) был перерожден под влиянием крови Спасителя и стал единственным в своем роде среди мертвых, таким вампиром, каких нет больше. При составлении *Завета Лонгина*, Завета для мертвых в противовес Новому Завету живых, последователи Лонгина заложили вампирскую церковь, учениям которой многие вампиры следуют и ныне — *ланцеа эт санктум*, Копьё и Часовня.

"Часовня" - это церковь, основанная последователями Лонгина, а "Копьё" - это копье, пронзившее бок Христа, которое теперь воспринимается в метафорическом смысле как тернии на пути церкви живых и заноза в нравственных устоях церкви мертвых.

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

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

Освященные проповедуют. Мы верим, что все Сородичи существуют в контексте Вечной Церкви Лонгина:

Священники и теологи (Ланцеа эт Санктум), прихожане (все, кто за пределами ковенанта почитает Лонгина и причащается) и дважды проклятые еретики (все остальные, но в высшей степени Круг Старицы). Вот почему мы действуем, организуя служения, подобно церкви и вот почему мы вмешиваемся в мирские дела Проклятых, чтобы наилучшим образом проталкивать реализацию наших задач, которые, по мнению некоторых, являются самыми консервативными в сравнении с другими ковенантами. Этот консерватизм часто приводит нас к столкновениям с Кругом Старицы, чей синтез нео-язычества обычно воспринимается Освященными как старая ересь и вероотступничество, оставляющее горьковатое послевкусие.

Освященные заняты изучением, а это изучение сулит опасности, ведь мы чаще всего воюем когда находим и получаем исторические документы и артефакты… или когда уничтожаем их и все их следы. Факты и артефакты, которые ищет Ланцеа эт Санктум, также опасны. Порой, нашим неонатам приходится защищать, красть или уничтожать всевозможные свидетельства и артефакты, так и никогда не узнав, в чем была их ценность: книгу; бедренную кость; окаменелый клык, удлиненный и убористо исписанный на латыни Проклятьем 19:6 — "Я обжираюсь их фарисейством."; пыльную склянку; нетленное яблоко, которому уже две тысячи лет; совиное перо в золотой раке; сосуд с мором, что закупорен уже сотни лет, но все еще кишит живыми мухами; глиняный гроб, в котором сном покоится кто-то старый, чьи знания представляют страшную угрозу для лидеров ковенанта но чья воля требует, чтоб его не тревожили.

Один из важных аспектов изучения Освященных – это Фиванское Чародейство, темные чудеса, переданные от самых древних египетских сенобитов. Величайшие тайны нашего чародейства известны священникам Ланцеа эт Санктум – это тайны, которыми делятся неохотно, если вообще делятся.

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

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

Прозвища: Освященные (внутри ковенанта), Вечная Церковь (старомодное), Второе сословие (используется Инвиктус), Судьи (обычно, пренебрежительно).

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

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

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

Ордо Дракул
Непокорный

«Самое волнующее в драконьем логове то, что ты никогда заранее не знаешь, что оно тебе сулит», — сказала я.

Ричард почти Львиное Сердце взглянул на меня, выгнув бровь под растрёпанной челкой. С его лица сползла привычная ухмылка. Мне, по-своему, нравится Ричард, но знаю, что его тут неохотно терпят. Он тут новенький, понимаешь? Слегка чудаковатый. Все эти «*ой, а мне уже можно тайное имя?*» и «*когда я уже буду учить что-то стоящее?*». Слишком много энтузиазма. И слишком сильно старается показать это другим. Так что господин когайон говорит, пора его привести в драконье логово. Поглядеть, чего он стоит.

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

«А тебя не впечатляет, как вижу».

«Это всего лишь спортивно-оздоровительный центр».

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

Если бы только она знала когда остановиться.

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

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

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

«Нет».

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

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

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

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

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

«В киселе».

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

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

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

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

Но я ею, по факту, являюсь.

«Погоди. Что значит выманить его…», — Рич не успевает договорить. Я скрылась. Пуф! В тенях, с глаз долой. А этот вечно грозящийся обвалиться потолок обрушивается на него. Обвал приносит кого-то громадного, здоровенного, искрящегося электричеством, с кулаками, точно булыжники, всего утыканного болтами и металлическими клепками. Мертвая плоть, что не мертва. Несвязное рычание. Звук раздираемых тканей.

Не слишком приятное зрелище, но для этого я сюда и пришла. Рич борется изо всех сил, дай-то бог ему. А мы выманили нынешнего хозяина поиграть и разобрались, наконец, действительно ли у Ричарда почти Львиное Сердце. Эм… было.

Не свезло, Рич.

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

"Я плюну Богу в глаз. И он это позволит."

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

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

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

Как и у Освященных, вампиры из Ордо Дракул говорят своим неонатам, что Бог обрек их быть вампирами. Но, по их мнению, это делает Бога их врагом. Они плюют в лицо божьей несправедливости. Бог одряхлел, они говорят. Бог безумен. Бога нужно скинуть с его трона. Они готовы биться с самими ангелами, чтобы ослабить власть Бога над Проклятыми. Их цель – жить. Но не просто человеческой жизнью, а как существо бессмертное, освобождённое от проклятья смертности и проклятья возвращения из мертвых в равной степени. Мистические дисциплины, которым учат в Ордене, так называемые Спирали, не приводят вампира к этой цели, но это хоть какое-то начало движения в этом направлении. Достаточно хотя бы начать двигаться по пути к трансцендентальности.

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

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



известным из всех отступников.

У Сородичей есть знания. И именно вампир из Ордо Дракул выяснил, что Дракула не был первым, кто получил Проклятье в таком индивидуальном порядке и что он не был последним. В конце концов, таков образ действия, *modus operandi*, Драконов. Они узнают такие факты. Если Драконы представляют угрозу для других ковенантов, так это потому, что они постоянно выясняют правду о вампирах.

Члены Ордены используют такие знания как орудие и всегда использовали. Но в то же время, замахиваясь на истины, за которые более традиционные ковенанты давно держались, они делают Сородичей сильнее. И всегда делали. С самого начала вампиры из Ордо Дракул искали пути стать более совершенными чудовищами: более эффективными, более могущественными, расчётливыми, жесткими и гораздо более сообразительными.

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

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

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

Быть неонатом Драконов – непрерывное испытание. Старейшины посылают их добыть артефакты и тексты, прежде чем Посвященные наложат на них лапы. Иногда неонатов бросают в опасные ситуации просто чтобы посмотреть, как они с ними справятся. Зачастую, именно неонаты первыми входят в такие места, что мы называем "драконьими гнёздами" — зоны концентрации силы, которые представлены в головокружительном разнообразии. Будь то преднамеренно или случайно, оборотни, колдуны, феи, привидения, духи, ангелы и прочие сущности создают зоны, куда стягиваются сверхъестественные силы мира. Нам не всегда удается извлечь пользу из таких мест, но, когда мы их находим, мы почти всегда пытаемся. Порой, если неонат оказался неспособным, вылазка в логово может поставить окончательную точку в размышлениях, стоит ли его вообще держать.

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

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

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

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

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

VII
Единственное, чего мы боимся

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

"Факты, факты. Тебе нужны только гребаные факты, а у меня только домыслы. Ну, ладно. Только факты."

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

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

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

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

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

"Иди ты",– отмахивается он. "Идея в том, что это может значить что угодно". Тема его уже разгорячила.

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

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

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

Он делает паузу. Соединяет пальцы в шпиль. Лишь его кисти освещены.

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

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

Интервью окончено.

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

Общее представление: Это вампиры, которые охотятся на вампиров. За собой они оставляют останки своих жертв: сородичей, убитых, порой, с почти творческим подходом, а вместе с останками и три латинские буквы, из которых состоит римская цифра «семь». На видном месте: на стене, листе бумаги или дисплее. И все на этом. О них ходят тихие слухи и пугающие предположения. Страх перед VII – общая черта всех пяти великих ковенантов.

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

Это письтена на стене.

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

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

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

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

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

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

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

Они – ненастоящие вампиры, а скорее сверхъестественные доппельгангеры вампиров, теневые сущности, возможно, создания или рабы Стриксов. Они отзеркаливают Сородичей. У каждого их них есть задача убить одного вампира, после чего сам убийца тоже перестает существовать. Лишь семеро существуют одновременно.

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

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

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

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



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

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

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

Прозвища: Падшие принцы, Преданные; Волхвы; Система; Божьи каратели; Козыри; Самозванцы.

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

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

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



Сломленные ковенанты

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

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

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

Легион мёртвых

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

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

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

Лагерь висельников

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

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

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

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

Детский крестовый поход

Сородичи – те, у которых еще осталась толика человеческой сознательности, смущаются обращать поистине невинных. Но так было не всегда. В течение более чем пяти столетий в период между XII и XVIII веками обращение детей было прерогативой Детского крестового похода и наоборот, если дети были обращены, то Первое и Второе сословия во многих доменах настаивали на том, чтоб таких детей передавали под опеку Крестового похода.

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

Облавы имели место. Страшные вещи творились. Детского крестового похода больше нет – остались лишь смутные воспоминания старших Сородичей, несколько писем, единственная книга, отпечатанная под заказ в XIX веке. Но некоторые из его членов не ушли навечно. Немногие, лишь очень немногие, по-прежнему спят в тайных уединенных укрытиях: на заброшенных чердаках, в коллекторах, пещерах.

И если только эти твари пробудятся, эти ужасные дьявольские дети трагичного облика, то они могут попытаться снова шаг за шагом возродить свои традиции и снова начать Детский крестовый поход.

Десятый хор

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

Елизавета Чумная Монашка порой рассказывает о братстве вампиров, которые верили, что их голодное посмертие является проклятьем божьим и коль так, они должны отомстить небесному. В период между 17-ым и 20-ым веками, Хор разработал систему магии крови, привязанную к ангелам и демонам. Они пили кровь ангелов. Они стремились уничтожить Бога. Одна история, рассказанная неонату Эфраимом Тенчем, чудовищем Аттоксетера, повествовала о том, как вампир обратил ангела. Или стал ангелом-кровопийцей (Эфраим четко не помнит, как было дело). Имело ли это символический смысл? Прибегали ли члены Десятого хора к метафорам? Существовал ли вообще Десятый хор?

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

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

Существует ли Десятый хор и ныне?



НЕТ БОГА В ДЖУНГЛЯХ

ЧАСТЬ II

Эди

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

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

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

У Джека все еще было миленькое личико, несмотря на эти зубы, и он мог коварно притвориться «одиноким заблудившимся путником». Так что он вступал в игру первым, прикинувшись замерзшим и напуганным, с таким видом, будто сейчас спросит: «Приятель, четвертака не найдется?». Но из-за тонированных стекол авто показалось лицо худое, злобное и сероватое в свете луны.

Джеф и Кэти были заняты выпроваживанием охраны минивэна в пустыню. Так что, когда кто-то выскочил сзади из минивэна – реально бесшумно и попахивая чужой кровью – я оказалась ближе всех, и мне пришлось на него среагировать. Вот тут-то это дерьмо и вырвалось у нас как-то из-под контроля.

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

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

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

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



Глава вторая
Всенощное сообщество

Есть только преследуемые и преследующие, занятые и уставшие.

Ф. Скотт Фицджеральд, "Великий Гэтсби"

Как ты сюда попал?

Здесь все не местные.

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

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

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

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

Добро пожаловать. Есть свободное место. Всегда есть.

Потребности

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

Вампир завораживает не своей чуждой природой, а благодаря тому, что нам близки его мотивы. Нам понятны его потребности. Мы знаем, что значит жаждать. Эта тьма имеет понятные нам корни. Мы такое испытывали.

Зверь усиливает потребности. Вампир – восхитительный омут потребностей, которые невозможно удовлетворить полностью. Потому он всегда на слуху.

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

Жажди.

Всё то, чем я стал

Все такая же ночь. Солнце село, но я все еще чувствую жар улиц, горести и радости повседневности, тоску сентября.

Все такая же ночь, как когда мы дали обещание. Она были детьми и примостившись на пожарной лестнице болтали ногами над вечностью.

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

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

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

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

Этим вечером я нашел каталожную карточку, невероятным образом сохранившуюся в мавзолее моей жизни. Я лизнул ее отпечаток и уже был там. Немного ниндзюцу социальных сетей и у меня был адрес.

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

Я взбираюсь по пожарной лестнице. Стучусь в ее окно.

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

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

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

В соседней комнате заплакал ребенок.

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

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

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

Кровь

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

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

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

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

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

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

Убежище

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

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

- Они изгнали Эдди из города. Ничто не страшит сильнее, чем пустынный простор пригорода – все вокруг незнакомое, нет обветшалых, покинутых построек. Солнце спекает его кожу, как яичный желток на голой скале. Эдди был готов сжаться в клубок и умереть, но нечто внутри него придало ему силы пробежать по асфальту, убить человека, который мыл фургон мороженщика, и запереться в холодильном отделении. Три ночи спустя, до него доносятся звуки музыки. На улице довольно жарко, и люди хотят купить замороженное угощение после заката. Эдди не знает, куда ему податься. Он слишком боится покинуть свой белый гроб. Он садится за руль, люди его останавливают и ему кажется, будто он это тот чувак, что занял место джина в бутылке.
- "Все хорошо, Лори. Я посмотрел, у тебя нет ничего под кроватью", — сказал папочка, прежде чем закрыть дверь. Мерцают ночные огни, а Лори вцепилась в одеяло. "Просто не свешивай руки и ноги с кровати, и с тобой ничего не случится", — слышится голос снизу.
- Хотя это и было отвратительно, едва ли не позорно, канализация оказалась не таким уж плохим решением. Платье Виктории стало походить на тряпку, но она уж точно не умрет, если один день поспит в грязи. Она знала, что истории о здешних обитателях – это всего лишь сказки, призванные напугать беглецов из Элизиума, еще один способ проявить превосходство над слабыми. На склизких стенах были начертаны фразы, которые Виктория совершенно не понимала. Она так и не настроилась на Какофонию. Она скинула со счетов отдаленные шорохи, приняв их за игру воображения. Но это не помешало им настичь ее.

Двигаясь дальше

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

Среди шипов

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

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

Как меняются твои отношения, после того, как сердце прекращает биться? У тебя осталась дышащая родня? Как затягивается этот узел? А что у тебя с соседями? Натянутые разговоры в вестибюле или лифте, когда вы находитесь в вынужденно тесном пространстве, и Зверь нашептывает тебе предложения – о, как вкрадчиво! — а

они нутром чуют, что с тобой что-то не так. Помнишь бездомных, на которых ты раньше не обращал внимания, валяются у порога, как брошенные сумки, как ты их сейчас воспринимаешь?

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

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

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

Ты жив ровно настолько, насколько живы твои компаньоны. Кто станет твоей Опорой?

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

Загрязняющий червь

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

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

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

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

Но эта река течет в двух направлениях.

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

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

Кто я для тебя?

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

"Мне нужно больше", — говорю я.

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

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



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

Мы лежим рядом на кровати. Оба дышим. Оба теплые и улыбающиеся. И все проблемы на расстоянии миллиона световых лет. Затем настрой меняется, остывает, мы испытываем какую-то гадливость. Мы оба встряхиваемся и подскакиваем, будто нас застали врасплох в ванной.

Я надеваю пиджак.

"Мне бы...", — говорю. – "Еще..."

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

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

Невинный обман

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

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

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

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

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

Источники

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

- Ты питаешься животными, бродячими кошками и собаками, как-то даже голубя употребил. Ты убеждаешь себя, что приспособился, что можешь продолжать в этом духе бесконечно. Проще всего одурачить самого себя. Может быть, если подмешать парочку капель человеческой крови, боль в твоей груди уймется.
- Ты строишь из себя ангела милосердия. Охотишься в домах престарелых. Долго беседуешь с изголодавшимися по общению и где-то около 3 ночи, когда уже настолько с ними знаком, что даже больно, ты отпускаешь их и насыщаешься. Тебе сперва надо с ними пообщаться. Ты должен мучиться за обедом.
- Ты рыскаешь по самым популярным местам у самоубийц. лесу Аокигахара у подножья горы Фудзи в Японии. У моста через реку Янцзы в Нанкине в Китае. У моста Золотые Ворота в Сан-Франциско в Калифорнии. Что-то же подталкивает этих людей на такой шаг, точно так же, как тебя что-то подталкивает к кормлению. После затяжного прыжка тело ударяется о воду, будто о бетон. Не все из них умирают от удара о воду. Ты им помогаешь.
- Ты – санитар скорой помощи в ночную смену. Отсветы мигалки. Людей — просто непаханая целина. Все знают, что твоя машина курсирует в обществе между жизнью и смертью, как раз там, где тебе подобным комфортно. Похоже на автомобильную доставку еды, только ты сам себе ее доставляешь. Как долго это может продолжаться?
- Ты мигрируешь за едой в самые горячие точки военных конфликтов. У тебя есть старый паспорт, просроченный журналистский пропуск и нерабочая фотокамера. Ты спишь в земле и весь день пьешь кровь, что раз за разом проливается и просачивается сквозь землю.
- Ты экзотический танцор и никто не говорит тебе "нет", когда ты предлагаешь пройти в комнату за кулисами для кое-чего особенного. Это приносит деньги, причем наличкой, и они всегда дают щедрые чаевые после Поцелуя.
- Ты – завсегдатай стрип-клубов. И ты всегда соглашаешься пройти в комнату за кулисами. Танцовщицы никогда не жалуются, что ты оставляешь скудные чаевые после Поцелуя.

Упыри

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

Упыри – это полу-проклятые смертные, которые питаются кровью вампира. Помимо дурных склонностей, они получают и некоторые из вампирских сверхъестественных способностей с парочкой неприятных слабостей. Вампиры используют упырей не только для грязнои работы в дневное время, но и для поддержания связи с миром смертных. Успешный Маскарад строится на понимании смертных на уровне, достаточном для того, чтобы продвигать свои интересы. А упыри могут стать соединительным мостом между живыми и мертвыми.

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

Упырь становится зависимым, испытывая отзвук вампирского голода. Но человеческая кровь не способна утолить этот голод. Упырю нужно Витэ.

Вампиру даже не приходится толкать будущего упыря к собственному запястью. Есть другие способы получить желаемое.

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

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

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

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

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

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

Традиции

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

Какие законы мы могли бы соблюдать?

Существуют три правила, которые даже мертвые страшатся переступать. Традиции. Процитируй их сейчас и ты заметишь, что они у тебя просто от зубов отлетают.

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

ПЕРВАЯ ТРАДИЦИЯ: МАСКАРАД

Не раскрывать свою истинную природу перед теми, у кого другая Кровь
Нарушение этой традиции лишает тебя притязаний по Крови.

ВТОРАЯ ТРАДИЦИЯ: ПОТОМСТВО

Обращай другого на страх и риск себя и своего потомка.
Если создаёшь дитя, вес деяния ложится на твои плечи.

ТРЕТЬЯ ТРАДИЦИЯ: АМАРАНТ

Тебе запрещено поглощать сокровенную кровь твоих Сородичей.
Если нарушишь данную заповедь, то Зверь взовёт к твоей Крови.

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

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

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

Первая традиция

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

Маскарад – источник разногласий в Всенощном сообществе. Что считать нарушением? Какими должны быть ответные меры? Ответы неоднозначны и варьируются от домена к домену. Беспринципные авантюристы не преминут воспользоваться лазейкой, возникающей на месте различных интерпретаций, чтобы урыть конкурентов.

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

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

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

Утраченный облик

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

Это раздражает, но едва ли это сверхъестественно. Если только ты не зацикленный сборщик статистики, маниакально анализирующий контакты с вампирами и… что это мелькнуло в зеркале? Наверняка, показалось. Наверняка, слишком много кофеина. Наверняка.

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

Вторая традиция

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

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

Пишу в темноте. Не хочу чтобы ОНО видело. Не хочу, чтобы ОНО знало. Может ли ОНО разобрать, что именно я пишу по скрипу моей руки? Не знаю. Придётся рискнуть. Пишу так тихо, как только могу. Надеюсь, ты найдёшь это. Не осмелюсь послать почтой. ОНО узнает. ВТОРАЯ ТРАДИЦИЯ - ЛОЖЬ! Они ведут себя так, будто нечто божественное хочет остановить распространение, будто проклятие хочет быть одиноким. Но всё говорит об обратном. Проклятье хочет распространяться! Проклятье. Кровь. Одно и тоже. ОНО живёт. ОНО заразно. ОНО не хочет чтобы мы остановились. Обычное Обращение - не единственный сосуд. Проклятье просачивается наружу, проникает в людей, когда мы кормимся, когда даём им кровь, когда насаждаем им свою волю. Я собрал истории. Изнеможенные сосуды остаются пригодными кандидатами для Обращения ещё долго после смерти. Гули встают из могил. Ревенанты бездумно убивают и блюют на своих жертв, а те уже в свою очередь восстают как блюющие разносчики Проклятья. Размножение ревенантов вспыхивает когда ОНО становится нетерпеливым. Обычно, оно очень терпеливо. Оно знает что, в конце концов, мы расплатимся по счетам. Есть мифы. Лонгин, Дракула и другие прародители. Говорят, что есть много случаев штучного проклятья. ЕСТЬ ЛИШЬ ОДНО! И оно в воздухе. Повсюду. Поджидает. Есть зло, сотворённое людьми и есть внутренняя пустота, что они в себе создают. Проклятие - это штука, которая просачивается в пустоты, созревает и ждёт подходящего стечения духовно-химических перемен. Абсурдная алхимия. Каждый отдельный вид проклятья - лишь ещё один штырёк в замке, а Проклятие - это поворотный ключ, который всегда проворачивается и у которого ТАК МНОГО ЗУБЦЕВ. Одна из Призраков рассказала мне, что её клан возник спонтанно, с нуля. О, Боже. Я чувствую как оно копошится внутри меня. Я сверхмерно осознаю это. Всегда здесь. Так мерзко. Все мы, Сородичи - лишь ЕГО органы. Пытаясь сказать своему сиру. Наша кровь слишком близка. Слишком созвучна. ОНО знает. ОНО наказывает меня каждый день, пока я сплю. Играет со мной. Просыпаюсь, а в комнате всё перевёрнуто. Спрятаны ключи. Просыпаюсь с ножницами в руках и вырезанными рунами на груди. Я думаю, это предупреждение. Будь осторожен, когда прочтёшь. Кровь знает. Кровь что-то замышляет.

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

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

Третья традиция

Какой из грехов заставляет даже монстров умолкнуть? Амарант. Какой из законов даже социопаты боятся нарушить? Амарант.

Серийный убийца, диктатор и дьявол устраивают чаепитие со сшитыми воедино трупами: смеются, богохульничают, по очереди занимаются любовью с самым миловидным трупом и какая же тема для беседы заставит их уставиться в свои заляпанные кровавой мешаниной тарелки? Амарант.

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

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

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

В.Х.

Ниже приведена стенограмма показаний. Оригинал изъят из полицейского хранилища улик. Похоже, что священник, некий Отец Виктор Льюис, записывал данную исповедь тайно для своих личных целей. Судя по тому, чем все заканчивается, можем предположить, что Первая Традиция не нарушена. Соответственно, нам приходится иметь дело с внушающей куда больше опасений Третьей. Имена Монтрезор и Фортунато являются вымышленными, отсылками к истории Эдгара Алана По. Таким образом, мы ищем неких местных Сородичей, у которых была вражда. Это не слишком сужает круг подозреваемых, но мы проверим, кто пропал без вести, и будем от этого отталкиваться. Буду держать в курсе событий.

—Хардайкен

[Начало записи.]

Отец Льюис: …как давно Вы не исповедовались?

[молчание]

[искаженный голос, фоновые помехи]

Джон Доу: Давно.

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

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

ОЛ: И что это за грех?

ДД: Я знаю, какова душа на вкус.

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

ОЛ: Укрепление в вере – не грех, сын.

ОЛ: Прошу прощения?

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

ОЛ: Послушайте, это священный ритуал. Вы…

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

ОЛ: Я думаю… думаю, Вам лучше уйти.

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

ОЛ: Я не понимаю.

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

[слышен грохот]

ОЛ: Что? Дверь?

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

ОЛ: На помощь! О, Боже! На помощь!

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

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

[крики]

[тишина]

Нарушение традиций

Атмосфера **Вампира** подразумевает, что вампиры умеют скрываться, не проводят Обращение, как безумцы и лишь изредка пожирают друг друга. Традиции нарушаются достаточно часто, чтобы требовалось вмешательство закона, но не настолько часто, чтоб развалить вампирское сообщество или сорвать покров обыденности, за которым прячутся Сородичи.

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

Грешники в городе

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

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

И молимся, чтоб и он нас любил в ответ.

Пища

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

Народ

В городе есть сообщества и живых, и мертвых, которые играют роль в Маскараде и Реквиеме. В городе эти два сообщества могут хаотично сплетаться одно с другим. Город предлагает социальную активность (концерты, вечера поэзии, спортивные мероприятия, вечерние курсы при колледжах, т. д.) в которой Сородичи могут начать или прекратить участвовать, сохраняя относительную анонимность. Здесь мы можем согреться теплом человечества. Важно быть в шумной толпе людей, поскольку Зверь подкрепляется изолированностью. Здесь мы можем изучить уловки Человека, даже если и только с целью стать более изощренными охотниками. И мы можем поостыть в компании Сородичей. Хотя вампиры и селятся в менее густонаселенных районах, они редко сбиваются в группы, которые по численности можно считать сообществом. Город дает вампиру возможность согреваться и остывать, курсировать между людьми и монстрами.

Веселье

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

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

Что здесь есть?

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

Зоны кормёжки

Несмотря на то, что происки Сородичей и их Пляска Смерти сложны, как ржавый часовой механизм, большая часть конфликтов возникает на этой почве. Голодные



мертвые псы ночь за ночью перебиваются опасно непредсказуемой охотой. Более удачно устроившийся вампир находит место, где он будет знать свои преимущества, существующие пути отступления и особенности. Какого типа зону кормежки тебе удалось урвать у ночи?

- Трущобы: ты отдаёшь некислую сумму, чтобы стать ночным лордом трущоб. Они же могут служить тебе и убежищем, хотя питаться там, где спишь, может быть чревато. Они — набитая кладовая. Они вмещают столько теплых тел, сколько могут принять переполненные застенки малоимущих. Текучка жильцов не дает людям слишком близко тебя узнать и обеспечивает свежую кровь. Еще лучше, если жильцы сами тебя приглашают зайти, приятно удивляясь, насколько быстро в 3 часа ночи ты вызываешься устранить внезапно возникшую проблему.
- Ночной клуб: Это просто классика жанра. Ты можешь не быть хозяином клуба, но ты его застолбил за собой в кругах Сородичей. Жаркий напор тел и мощная вибрация ритма в груди дают почувствовать себя живым. Вы с приятелями играете в кормежку «на скорость» в прерывистом свете прожекторов – сколько мелких злодеяний можно провернуть в дезориентирующем мерцании. Зверь четко ловит момент, попадая в долю секунды между вспышками света. Они никогда тебя не замечают.
- Приют для бездомных: Ты – волонтер в ближайшей столовой для бездомных или в приюте. Это вызывает определенную долю уважения и доверия в обществе . Как все чудесно устроено – ты кормишь других, а они кормят тебя. Ты крадешься между рядами пружинных коек в предрассветный час. Кровать за кроватью, их столько, что тебе даже не приходится брать много у одного человека. Звук дрожи, невнятное бормотание и стоны ничем не отличаются от обычных звуков дрожи, бормотания и стонов. Маскарад реально легко соблюдать, когда имеешь дело с наименее удачливыми слоями общества. Ты привычно обманываешь себя, что Поцелуй – единственное из доступных этим отбросам удовольствий.
- Конвенции/съезды: Ты посещаешь местный дворец съездов и близлежащие гостиницы. Всегда происходит какой-то съезд. Профессионалы и фанаты из всех сфер собираются вместе, и многие из них хотят выпить или заняться сексом в отеле. Питание наилучшего качества, а постоянная ротация гарантирует, что твое лицо останется неузнанным. Ты даже можешь купить бейдж и посетить семинар-другой. Реквием долог. Ты можешь и чему-нибудь научиться.
- Служба: Не ритуал Освященных, а богослужение смертных. Некоторые из Собратьев избегают церкви, но ты выше такого. Здесь в твоем распоряжении большие группы смертных, которые регулярно собираются. В городах есть церкви различных направлений. Твое преимущество в том,

что ты понимаешь, что именно хочет услышать твоя потенциальная пища.

- Собрания анонимных алкоголиков: Выздоравливающие наркоманы и алкоголики просто созданы для вампиров. Группы психически неустойчивых лиц, которым, вероятно, понадобится подставить плечо и которых так легко соблазнить. Сородичи даже могут испытывать некую долю эмпатии. Никто не знает зависимость лучше, чем голодный мертвец. Любой вампир может встать и рассказать о своей «зависимости» с абсолютной искренностью (а если ты можешь выдать такой монолог, то дело уже в шляпе).

Убежища

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

- Пентхаус: Выбор влиятельных детей ночи с чувством вкуса. Вампир-труп тяготеет к подвальным или нижним этажам, следуя за инстинктом скрываться в склепе. Но вампир-хищник наслаждается высотой, взирая на жертв сверху, как птица, рассматривая городской пейзаж, точно реальное игровое поле – нужно лишь дотянуться и взять его в свои руки.
- Склады: Убежища по дешевке. Их можно надежно запереть, если знаешь, как.
- Плавучий дом: Многим Сородичам убежище на корабле кажется недостаточно надежным. Но тебе по нраву острые ощущения — при разумной поддержке надежного упыря, конечно. Тебе нравится океан. Он помогает чувствовать себя моложе. А если придется спешно покидать домен, твое убежище останется с тобой.
- Аттракцион с призраками: Обычно, они появляются на сезон, в октябре, но ты нашел круглогодичный развлекательный комплекс с призраками, чтобы поселиться. Тебя будоражит атмосфера веселья и запах латекса. Никто не обращает внимания на твои гротескные или звериные черты, а иногда ты принимаешь участие в шоу из спортивного интереса. В хаосе дыма и криков ты – всего лишь еще один элемент аттракциона. Присутствие твоего Проклятья лишь поднимает репутацию и посещаемость заведения. Аттракцион очень близко напоминает твое существование на стыке ужаса и веселья. Ты упиваешься сладостью веселых криков и берешь от них все.
- Кладбище домашних питомцев: Ты умеешь спать в земле. Но ты не бродяжничаешь, не зарываешься спать, где ни попадя. Своей зоной отдыха ты выбрал место, где люди с твоего района хоронят своих питомцев. Сюда они приносят самых любимых питомцев и зарывают. Тебе нравится чувство глубокой, пронизывающей до костей ностальгии. В этом есть горьковатая сладость одиночества, что так гармонирует с твоим Реквиемом.

Элизиум

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

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

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

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

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

Город как государство

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

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

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

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

Княжество

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

Притер заткнутой общины: четыре феода

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

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

Что есть это потустороннее? Помимо вампиров, есть и иные сущности, что разгуливают в ночи, но не имеют названия, а Сородичам не по вкусу то, что они не могут назвать. Даже у общепризнанных страшилищ есть свои страшилки. Внутри четырех феодов царили безопасность, процветание и изобилие корма. Снаружи – ужас и смерть, и города Сов.

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

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

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

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

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

Сказка продолжается.

Коалиция

Домены, управляемые коолициями, тоже имеют место, хотя и редки: Картианцы победили и правят через сенат, Ордо Дракул в виде большого политического эксперимента управляет городом, в котором происходит раздвоение по силовым линиям, пересекающимся в многочисленных и равнозначных полюсах власти, собрание старейшин Инвиктус, обладающих настолько равным могуществом, что из них нельзя выбрать князя. В этом случае формируется временный совет знати, чтобы предотвратить разжигание конфликтов на улицах. Коалиции, обычно, не менее авторитарны.

Теократия

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

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

Монастыри

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

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

И наоборот, замкнутым городом может быть домен, который никому не дозволяется покидать. Город, зачумленный Малкавией. Большинство Сородичей в нем безумны. Соседние домены сообща установили карантин вокруг обреченного города. Никто зону не покидает под угрозой Окончательной смерти. Каждую ночь ты просыпаешься в дурдоме, пытаясь выжить среди лунатиков. Реальность деформируется. Тебя это уже тоже коснулось? А сможешь заметить, когда сойдешь с ума?

Изящество монстров

Майкл,

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

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

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

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

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

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

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

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

Мы просыпаемся в наших склепах, предвосхищая восторг новых ночей. Мы следим за популярными туристическими местами через публичные веб-камеры, оцениваем передвижение стада. Мы охотимся через сайты интернет-знакомств, где от личных профилей разит отчаяньем, точно мускусом. Есть даже новые формы совращения. Дойные коровы занимаются сексом по переписке в сети. Ты об этом знал? Мы осваиваем новые способы наслаждаться, грешить и испытывать дышащих грешников. Мы все это можем, потому что мы – вовсе не покрытые плесенью трупы из темных веков. Мы – совершенные хищники Господа, на все века ниспосланные, как чума на человечество. Мы пьем кровь новой эпохи. И мы – эта эпоха. Застольная молитва монстров ужасающе прекрасна.

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

Мы все мастерски осваиваем одиночество в толпе, как искусство.

Всегда с тобой,

Настоятельница Ожильда

Подпольная культура

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

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

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

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

В кофейне, во время открытого литературного вечера, поэтесса слишком нервничает, чтобы излагать мысли своими словами. Вместо этого она зачитывает фрагмент из потрепанной книги: «Повсюду кружились какие-то фантастические существа, и у каждого в фигуре или одежде было что-нибудь нелепое. Все это казалось порождением какого-то безумного, горячечного бреда. Многое здесь было красиво, многое — безнравственно, многое — bizarre, иное наводило ужас, а часто встречалось и такое, что вызывало невольное отвращение».

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

Какофония

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

КОМНАТА – ЭТО МЕСТО, ГДЕ ТЫ ПРЯЧЕШЬСЯ ОТ ВОЛКОВ. ТАКОВА ЛЮБАЯ КОМНАТА.

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

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

Бурлескный гротеск

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

Представления проходят либо в больших подводных резервуарах либо в герметичных помещениях без воздуха. Все представления происходят во флюоресцирующей тьме. Танцоры бурлеска извиваются, светясь и мерцая, подобно глубоководным тварям, что общаются при помощи биосвечения. Они подражают этим причудливым обитателям нетронутых солнцем ландшафтов.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Изучи Какофонию, и ты никогда больше не будешь одинок.

Конклавы

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

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

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

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

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

Пляска смерти

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

Каннибальский тотемный столб

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

Неонат

Это истории о койоте.

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

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

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

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



Анцилла

Это истории о волках.

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

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

В Всенощном сообществе ты – это один из двигателей и зачинщиков. У тебя есть кое-какое влияние на бестолковых неонатов и ты неплохо им пользуешься, ведь ты достаточно умён, чтобы полностью понимать как старейшины используют тебя. Наебывай или наебут тебя. Добро пожаловать в игру проклятых.

Старейшина

Это история о тигре.

Это повествование, основанное на идеях и теневом влиянии. На вершине одиноко. И высший хищник может позволить себе немного хандры и рефлексии, будучи сытым по горло от резни. Есть время и место, чтобы вновь прокручивать мысли в голове, а в голову заглядывать опасно. Пока ты был неонатом и анциллой, ты собрал целую галерею трансцедентальных кошмаров. И вот только сейчас тебе выдалось по ней пройтись.

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

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

Малкавия

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

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

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

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

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

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

Безопасность лаборатории была подвержена угрозе. Я всё ещё нахожу дурацкие записки, начерканные на бумаге и приклеенные скотчем к стенам и другим поверхностям. Я провожу дезинфекции в лаборатории когда обнаруживаю ещё одну, но они будто множатся. Как они сюда попадают?

Какова природа М? Епископ Тредер заявляет, что это вторичное проклятье, наложенное на кровь Проклятых Богом. Если это правда, то тогда перед моим Орденом стоит задача преодолеть ещё одно святое проклятие. После эпидемии, Тредера ведёт на убийства всегда когда он слышит или видит цифру девять.

Делани Доунс, одна из Мекет, говорит, что Малкавиа - это прикосновение божественного, а не проклятье. Божественное, как она говорит, опаляет, а из-за истончённой обожжённой психики исходит свет чудесного прозрения. После эпидемии личность Делани распалась и теперь она проявляет себя только под личиной других Сородичей. Где она или кем является - остаётся загадкой.

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

По больше части, исследование носило академический характер, пока не разразилась эпидемия. Мы не узнаем, какова причина столь массового распространения М. Как водится, отсутствие знаний ведёт к истерии. Сообщество подкосилось. Двор прекратил функционировать, когда князь отказался доверять кому-либо, кто носит одежду. Позднее, прилоген попытался инициировать правление через совет. Когда двор снова собрался, предводительница Картианцев вскочила с места с криком, что она в своём уме и не могла сойти с ума. И все начали орать. А потом смеяться над дурацкими рожами, что сами же и строили. Может, они до сих пор ржут. Чтобы остановить эпидемию, было принято решение истреблять заражённых, однако, скоро безумцы количеством превзошли вменяемых.

Спрятанные записки продолжаются. Я нахожу их постоянно как просыпаюсь. В лаборатории и моём убежище. Наклеенные на стены, к столам и даже мне на лоб. Странные послания на клочках бумаги плотностью 90 г на кв. м., нейтральной pH, проведённой без использования хлора, мелованной карбонатом кальция. Как раз тот, тип, что я предпочитаю. Только почерк не мой, а женский, спенсеровский шрифтом (которому я предпочитаю менее вычурный Палмеровский метод). Записки исполены мольбы, содержат невразумительные предупреждения. Каждая подписана инициалами "D.D."

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

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

Нота хищника

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

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

Домены формируются из сплетения этих хищнических аур. Территория — основной источник конфликтов между вампирами. Территория означает пищу. И территория становится глубоко личной, поскольку вампир меняется под воздействием своего охотничьего угодья, а зона охоты, в свою очередь, начинает напоминать вампира.

Путешествовать – это посложнее, чем переходить из одного жилого квартала в другой. Всякий раз, когда ты пересекаешь улицу, ты оскорбляешь другого монстра. Неведение – едва ли достойное извинение пред звериным законом клыков и когтей. А ты осмелишься пройти по дороге?

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

Нота сочувствия

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

Неважно, насколько эгоистичными могут быть Сородичи, кровное родство это навсегда. Семья имеет значение. Встречи между родственными Сородичами, между сиром и потомком, окрашиваются в чрезвычайно драматичные оттенки. Они

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

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

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

Каннибальская нота

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

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

Табу мёртвых

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

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

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

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

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

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

Поцелуи и любовь. Даже мертвым ведом страх пред ними.

Милосердие

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

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

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

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

Милосердие.

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

Лексикон

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

Анцилла(an • SILL • uh): Сородич достаточно старый, чтобы не считаться неонатом, но не достигший возраста старейшины. Этот период Реквиема примерно покрывает возраст от 50 до 150 лет. Форма множественного числа — ансиллы.

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

Авус (AY • vuss): Дед или покровитель персонажа по родословной, с которой персонаж не имеет прямой связи по происхождению.

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

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

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

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

Кровавое родство: Мистическая связь между «родственными» вампирами.

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

Картианское движение(KAR • thee • enn): Группа вампиров-идеалистов, которые верят в преобразование Реквиема через политические идеалы современных смертных.

Картианский закон: Странная способность Катинского движения подкреплять закон Сородичей мистическими силами.

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

Круг Старицы: Ковенант Сородичей-ритуалистов, поклоняющихся языческим богам, духам, пантеонам и/или прародителям.

монастырь: Город или иной крупный домен, "окутанный тьмой", внутри которого Сородичи не могут (или не желают) поддерживать общение.

Спирали дракона: Мистическая практика обучения, позволяющая вампирам избегать или использовать определенные аспекты их проклятья. Практикуется членами Ордо Дракул.

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

котерия: Небольшая группа Сородичей-союзников.

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

Крюак (KREW • ack): Кровавая ведьмовская магия, практикуемая Кругом Старицы.

Дэва (DAY • vuh): Клан вампиров, известных своей эмоциональностью, физической мощью и притягательностью.

Проклятые: Раса Сородичей, вампиры.

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

Диаблери (dee • AHB • ler • ee): «Каннибализм» у Сородичей, лишение другого вампира не только его крови, но и души. Иногда именуется также «амарант».

Дисциплины: Сверхъестественные способности и преимущества, которыми обладает Сородич. Они позволяют исчезать, оборачиваться в животных и проделывать несметное число других нечеловеческих трюков.

домен: Территория Сородичей, как правило, во главе с одним правителем. Чаще всего используется для обозначения города-государства или районов такого города у Сородичей. Самые большие домены охватывают целый ряд городов смертных.

драугр: Вампир, утративший остатки человечности и превратившийся либо в бездумного зверя либо в абсолютно бесчувственного хищника.

старейшина: Вампир, чье существование превышает 150 лет. Также используется как уважительное обращение.

Элизиум (ell • ISS • ee • um): Локация, используемая для собраний Сородичей, объявленная правителями домена как нейтральная зона с «отсутствием насилия».

Обращение: Акт превращения смертного в вампира.

Окончательная смерть: Настоящая, истинная и необратимая смерть Сородича, момент окончания Реквиема, после которого особь больше никогда не восстанет вампиром.

птенец: Неонат, новосозданный вампир под опекой своего сира.

неистовство: Состояние берсерка, при котором Зверь берет полный контроль над вампиром. Гнев, страх и голод могут вызвать состояние неистовства. Когда требуется точность, термин дифференцируется по триггеру (неистовство гнева, неистовство страха или неистовство голода). При общем употреблении термин обычно обозначает неистовство гнева.

Гангрел (GANG • grell): Клан вампиров, известных своей первобытностью, выносливостью и дикостью.

упырь: Смертный , вскормленный на Витэ Сородича и наделенный различными сверхъестественными способностями. Куда слабее, чем большинство вампиров.

убежище: Обитель вампира, в которой он укрывается от солнца.

стадо: Собирательный термин для всех смертных, за счет которых вампир регулярно кормится.

Инвиктус (in • VICK • tuss): Ковенант вампиров, призванных оберегать Маскарад. В то же время, они наслаждаются Реквиемом в качестве элиты мертвых.

Сородичи: Современный (и наиболее часто употребимый) термин, который вампиры употребляют по отношению к себе и своей расе.

скот: Термин, употребимый по отношению к смертным. Фраза «Сородичи и скот» подразумевает всех.

Поцелуй: Акт укуса и получения крови из смертного, а также то удовольствие, которое он приносит обеим сторонам процесса.

Ланцеа эт Санктум (LAN • kay • uh ET SANK • toom): Ковенант вампиров, почитающих римского сотника Лонгина, которого они приняли в качестве «святого заступника» за акт испытания святости Христа.

Лизун: вульгарный жаргонизм для обозначения вампира.

Человек: Человечные побуждения и самоконтроль вампира. Используется в дополнение или в противопоставление термину Зверь.

Маскарад: Усилия, необходимые для сокрытия Сородичей от мира смертных.

Мекет (MEK • et): Клан вампиров, известных своей стремительностью, скрытностью и мудростью.

смертный: Обычный человек. Хотя Сородичи и в какой-то мере осознают, что в Мире Тьмы присутствуют и другие монстры, они часто используют слово «смертный» по отношению ко всем, кто не является им подобным.

неонат: Молодой вампир, чей Реквием длится менее 50 лет.

Носферату (noss • fur • AH • too): Клан вампиров, известных своей скрытностью, силой и способностью внушать ужас.

Ордо Дракул (OR • dough drah • KOOL): Ковенант вампиров, известных мистическими исследованиями и стремлением преодолеть проклятье вампиров.

браконьер: Тот, кто кормится на территории другого Сородича без разрешения.

извращение: Процесс, при котором двое Сородичей пьют кровь друг у друга.

Кормушка: Лучшие зоны города, где можно найти пищу, включая ночные клубы и другие шумные людные места.

регент: Сородич, который властвует над рабом, доминирующая сторона Винкулума. Также известен под названием «домитор».

Реквием: Состояние Сородича. Вся несчастная, проклятая песнь вампирской нежизни, употребляется как в прямом, так и в переносном смысле.

ревенант: Вампир, рожденный в результате спонтанного Обращения. Обычно это жертва вампира, которая по неизвестным причинам восстает после смерти.

VII (СЕМЬ): По-видимому, клан, ковенант или иная группа вампиров, питающих ненависть к вампирам и стремящихся уничтожить всех вампиров, за исключением своих членов.

сир: Вампир-родитель, обративший дитя.

Фиванское Чародейство (THEE • ben): Мистическая форма магии крови, практикуемая в первую очередь членами Ланцеа эт Санктум.

раб: Тот, кто привязан узами к регнанту. Сторона Винкулума, испытывающая искусственную привязанность по отношению ко второй стороне.

торпор: Спячка, подобная смерти, в которую Сородич впадает при получении серьезных повреждений или в результате продолжительного истощения. Сородичи также могут впадать в торпор по собственному желанию, если хотят на время скрыться от мира.

Традиции: Три ключевых закона Сородичей, передаваемые через века и уходящие корнями в сами свойства Сородичей.

Непримкнувший: вампир, не состоящий ни в одном из ковенантов. Также известен как свободный или независимый Сородич.

Вентру (VENN • true): Клан вампиров, известных своей царственностью, лидерскими качествами и аристократичностью.

сосуд: Любой источник крови, который Сородич может использовать для питания. Обычно, но не всегда используется применительно к смертному.

Витэ(VIE • tay): Кровь вампира.

НЕТ БОГА В ДЖУНГЛЯХ

ЧАСТЬ III

Тао

"Эди, на что я смотрю?" "
Мм, на мою гостиную?"

"Я знаю, что это твоя гостиная, кретинка. Но когда я приезжала в твой филиал кошачьего домика в пятницу, там было кое-что, что я должна видеть и сейчас. Ну, например, вся трава, что ты должна мне продать. И я уверена, что ты ничего не убирала."

"Тао, ты не можешь на меня злиться! На этот раз я не виновата!"

"А в том, что ты его уже куда-то дела, ты виновата? Отдала как сувениры своему последнему хахалю?"

"Я никому товар не отдавала, мы просто... не взяли его."
Что? – Мне действительно не хватало воздуха. Глубоко вдохнув, я сдержалась и "не убила свою идиотку-сестру. – Слушай, ты же знаешь, как всё происходит. Вы со своей цыганской бандой крадёте что-нибудь ценное, отдаёте мне, а я продаю это, чтобы заплатить отцу, и чтобы держать его подальше от твоего грёбаного кровавого гарема наверху. Потому что я добрая, а ты не умеешь общаться с людьми. Честное слово, такое ощущение, что ты думаешь, что можешь творить, что душе угодно только потому, что ты уже и так умерла."

"Какая же ты сука. Почему бы тебе не простить мне этот раз? Мы не смогли взять ничего, было слишком рискованно."
"О, ты хочешь жить в этом страшном жестоком мире без моей помощи? Вперёд, пожалуйста! Я бы могла купить себе жильё в нормальном городе, если бы не тратила столько на решение твоих проблем. Посмотрим, как долго у тебя получится шататься по окрестностям, если никто не будет тебя защищать." И я вышла из комнаты. И впервые за тридцать лет почувствовала себя свободной.

Но свобода длилась ровно до начала лестницы.

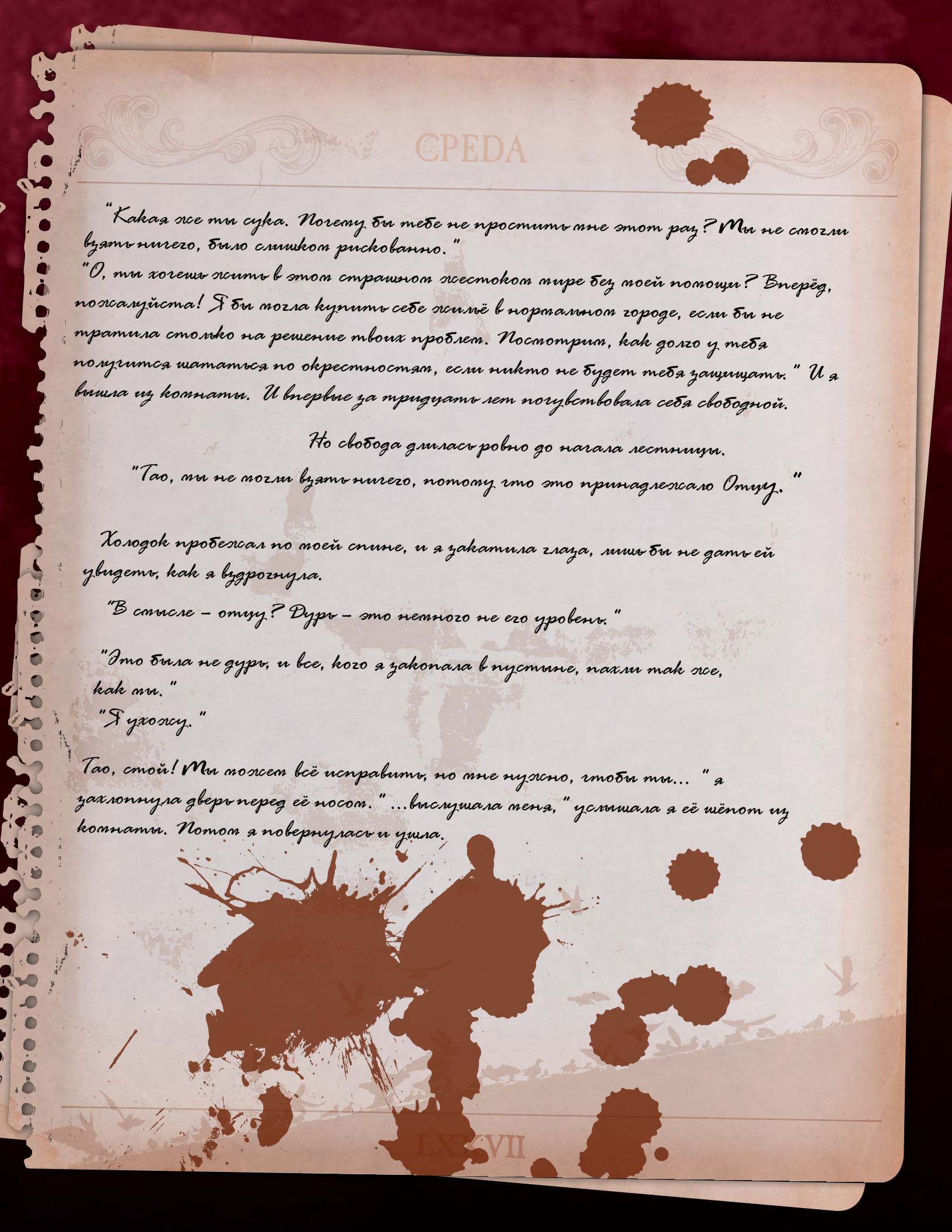
"Тао, мы не могли взять ничего, потому что это принадлежало Отцу."

Холодок пробежал по моей спине, и я закатила глаза, лишь бы не дать ей увидеть, как я вздрогнула.

"В смысле – отцу? Дуры – это немного не его уровень."

"Это была не дуры, и все, кого я закопала в пустыне, пахли так же, как ты."
"Я ухожу."

Тао, стой! Мы можем всё исправить, но мне нужно, чтобы ты..." я захлопнула дверь перед её носом. "...выслушала меня," услышала я её шёпот из комнаты. Потом я повернулась и ушла.




237
C. Wilkins

Глава третья
Законы мёртвых

Когда я становлюсь смертью, смерть - это семя из которого я вырастаю.

Уильям С. Берроуз

Вампир: Реквием – это волнующая фантазия о том, каково быть вампиром, сплетённая с глубиной и драмой, которая идёт из мысли, насколько пугающими могут быть вампиры. В этой главе мы расскажем о создании вашей собственной личности вампира, а также о способностях Проклятых.

Готовы присоединиться к нам этой ночью?

Создание персонажа

С помощью этой системы мы составляем схему персонажа и превращаем её в одного из Сородичей, определяя его черты в соответствии с правилами игры. В итоге мы будем знать, кто он и на что способен. Затем мы сможем начать его Реквием. Взгляните на лист персонажа на обороте этой книги. Это ваша карта к исследованию вашего персонажа в игре **Вампир**.

Шаг первый: концепция персонажа

На первом шаге определитесь с основной идеей, кого вы хотите играть. Кто он в своей жизни? Какой он вампир? Не зацикливайтесь пока на таких вещах, как Клан и Ковенант. Вместо этого постарайтесь сформулировать идею вашего персонажа в одном предложении. «Плейбой со склонностью к ревности» - это концепция. «Уличный поэт» - тоже. Она не должна быть сложной, наоборот, это ясная, простая идея. Подумайте, как бы вы описали своего любимого персонажа из книги или из фильма своему другу, если бы у вас была на это только пара секунд. Это и будет концепция.

По мере создания персонажа вам предстоит делать сложные выборы - в этом случае возвращайтесь к концепции и выбирайте то, что больше ей соответствует. Например, вам нужно выбрать Преимущества, вы можете взять Ресурсы, Сногсшибательную внешность, Соблазнительный или даже Уличный бой. Они все должны идти из ощущения, вызываемого концепцией.

Также выберите три Устремления. Когда вы выбираете Устремления, выберите одно или два, которые отражают его существование как Сородича. Хочет ли он стать лидером города? Хочет ли найти кандидата для Обращения? И выберите как минимум одно Устремление, связывающее его с миром смертных. У него есть бывший парень/девушка, которого он хочет оградить от опасностей? Или мать, которой он помогает оплачивать медицинские счета?

Устремление – это один из самых важных способов, которыми вы можете заработать Вехи и Опыт, что хорошо для развития персонажа. Но что важнее всего, так вы ясно даёте понять Рассказчику, что хотите видеть в жизни вашего персонажа. Для Рассказчика важно делать записи об Устремлениях всех игроков группы. Таким образом он сможет расставить по истории зацепки так, чтобы охватить всех.

Кроме того, Устремления – отличный способ установить отношения в группе. Например, если группа состоит из двух персонажей Инвиктус, у одного может быть Устремление «Стать членом Внутреннего круга», а у другого «Стать рыцарем Инвиктус». Это помогает добавить динамики в отдалённой перспективе, и делает события хроники интереснее.

И, наконец, Устремления помогают достигать целей. Не бойтесь брать хотя бы одно простое и не рискованное Устремление. Например, «Найти безопасное убежище» - вполне разумная цель, и даёт вам план действий на первую сессию, если вы пока не знаете, чем занять своего персонажа. Рассматривайте легкие Устремления как зацепки в истории. На игре попытайтесь привлечь персонажей персонажей других игроков к достижению своих устремлений.

Если вам трудно подобрать Устремление, вернитесь к первому шагу и добавьте персонажу немного больше индивидуальности. Как правило, какая-то черта персонажа выделяется больше остальных. Она-то и поможет вам определиться с целями.

Шаг второй: распределите атрибуты

Итак, мы подошли к основным чертам, определяющим способности персонажа. Атрибуты говорят нам, насколько он сильный, умный и харизматичный. Посмотрите на три категории (Ментальные, Физические и Социальные) и решите, что из этого наиболее приоритетно и важно для вашего персонажа. Затем определите вторую по важности.

Когда вы выбираете атрибуты, подумайте о том, почему Сир вашего персонажа решил Обратить его. Что привлекло его внимание? В чём он особенный?

В первичной категории у вас есть пять точек, распределите их между Атрибутами. Во вторичной – четыре точки. В третичной - три точки.

Как вы видите на листе персонажа, ваш персонаж получает одну бесплатную точку в каждом Атрибуте. Одна точка означает слабый атрибут, выраженный ниже среднего. Две точки - это средний человеческий уровень. Три точки – выше среднего, высокая компетенция в этом. Четыре точки – это выдающийся специалист, редко встречаемый. Пять точек означают вершину человеческих возможностей в данной области.

Шаг третий: распределите навыки

Следующее, что вы должны выбрать – это Навыки вашего персонажа. Тут тоже три категории: Ментальные, Физические и Социальные. Навыки не имеют бесплатных точек. Вы должны выбрать первичную, вторичную и третичную категорию. Первичная получает одиннадцать точек, вторичная – семь, третичная – четыре.

Выбирая Навыки, подумайте о прошлом вашего персонажа. Может, у вашего светского льва есть три точки в Ремесле, потому что он проводил много времени в магазине запчастей отца? Может, ваш гангстер обладает двумя точками в Общении, потому что был старостой группы в частной школе в детстве?

Шаг четвёртый: специализации

Точки в Навыках отражают то, что персонаж умеет в широком спектре областей. Специализации позволяют сузить Навыки, и показать, в чём ваш персонаж по-настоящему хорош. Вы сами определяете свои Специализации. Они отражают узкую область внутри вашего Навыка. Например, у вашего персонажа может быть Специализация "задавание вопросов" в Устрашении или Специализация "история" в Гуманитарных науках.

Выберите три Специализации, и используйте их для того, чтобы лучше раскрыть вашего персонажа,почему он был достоин Обращения. Персонаж с специализацией Эмпатии (Утешение) совершенно не то же самое, что персонаж с Эмпания (Определение Лжи). Тот, у кого есть специализация в Ремесле (Ловушки) сильно отличается от специалиста с Ремесло (Плотничество).

В игре персонажи, как правило, решают проблемы с помощью своих Навыков и Специализаций. Рассказчик должен помнить об этом и иметь это ввиду.

Шаг пятый: добавьте шаблон сородича

Мы имеем плоть и кровь. Сейчас мы добавим клыки.

Клан

Клан персонажа – это род, в который обратил его Сир. Его нельзя сменить после начала игры, но ваш персонаж может проследить свое происхождение к родословной (стр. 98). Почитайте о пяти кланах: Дэва, Гангрел, Мекет, Носферату и Вентру, начиная со стр.103.

Клан – это больше архетип нежели личность. Хоть Дисциплины и Проклятия разных кланов могут влиять на поведение, любой человек может быть Обращён в любой клан. Нельзя забывать о соответствии определенным чертам клана, но всегда есть возможность для импровизации.

Ваш выбор клана определяет Дисциплины, к которым есть склонность у вашего персонажа . Кроме того, у каждого клана есть два любимых Атрибута. Прибавьте дополнительную точку к одному из них. Это не может поднять значение Атрибута свыше пяти.

Клан	Любимые Атрибуты
Дэва	Ловкость или Манипулирование
Гангрел	Самообладание или Выносливость
Мекет	Интеллект или Сообразительность
Носферату	Самообладание или Сила
Вентру	Внушительность или Решительность

Ковенант

Ковенанты – это общественные объединения Сородичей. Несмотря на то, что Сир влияет на выбор персонажа, окончательное решение по выбору ковенанта принимает сам персонаж. Кроме того, он может меняться со временем. Вы можете выбрать начать игру вне ковенантов. Однако, Сородичи без ковенанта воспринимаются как не заслуживающие доверия, но у них есть больше свободы при переговорах об альянсах.

Ковенанты предлагают некоторые преимущества своим членам. Чтобы получить эти преимущества, у вашего персонажа должна быть, как минимум, одна точка в Преимуществе Статус в Ковенанте (стр. 113). У Ковенантов следующие выгоды:

- **Картианцы:** Смутьяны Картианского движения могут приобретать Преимущество Картианский закон (стр.115)
- **Круг Старицы:** Аколиты Круга могут выучить Дисциплину Крюак (стр.150)
- **Инвиктус:** Наследники Инвиктус могут приобрести Клятвы (стр.116)
- **Ланцеа эт Санктум:** Судьи Ланцеа эт Санктум могут выучить Фиванское Чародество (стр.150)
- **Ордо Дракул:** Непокорные Ордо Дракул могут развить Спирали и Чешуйки Дракона (стр.154)

Маски и панихиды

Выберите Маску и Панихиду вашего персонажа. В то время, как смертные обладают Добродетелью и Пороком, у вампиров есть Маска и Панихида.

Сородичи носят маски на публике. Маска – это личность, которую вампир показывает другим – чаще всего, это ложь, овечья шкура на волке, которая помогает ему просочиться в стадо. Она отражает то, как Сородич взаимодействует с человеческим обществом.

Панихида – это то, кем является вампир глубоко внутри и тогда, когда общается с Сородичами. Панихида – это правда

Архетипы Маски и Панихиды

Авторитарный	Мазохист
Дитя	Монстр
Соперник	Кочевник
Конформист	Воспитатель
Конспиратор	Перфекционист
Куртизанка	Кающийся
Лидер культа	Вопрошающий
Нестандартный	Бунтарь
Последователь	Исследователь
Гуру	Социальный
Идеалист	Хамелеон
Шут	Шпион
Наркоман	Выживающий
Мученик	Мечтатель

от которой он не может отказаться. Это точка заземления, к которой он всегда возвращается.

Когда он ходит по коридорам Элизиума или работает в своём ковенанте он пользуется своей Панихидой.

Для каждой из этих черт выберите архетип. Это простое описание личности. Мы даём вам список примеров,из которого можно выбрать, либо вы можете придумать их самостоятельно. Вы можете найти больше о Масках и Панихидах на стр. 84.

Опоры

Опора вашего персонажа – это человек, место или вещь, напоминающая ему о его человечности, и помогающая держать себя в руках. Вам нужно будет определить Опору, и написать её напротив вашей шестой точки Человечности.

Больше о Опорах на стр. 87. Если вы приобретёте Преимущество Опора, вы можете начать с дополнительными Опорами, находящимися на более низких уровнях Человечности.

Дисциплины

Дисциплины проистекают из Крови. Это способы, которыми Зверь проскальзывает в мир, чтобы манипулировать, извращать чувства и уничтожать хорошее. С помощью этих грязных приёмов вампиры могут совершать гнусные и страшные вещи, от превращения в животное до внушения жертве фальшивой любви.

Распределите три точки между Дисциплинами. Как минимум две должны быть в Дисциплинах вашего клана. Третья точка может быть в любой Дисциплине. Если вы выбираете третью точку из не-клановой Дисциплины, то объясните как ваш персонаж выучил её. Был ли у него Наставник? Он украл кровь другого клана?

Если персонаж начинает со Статусом в Ковенанте: Круг Старицы, Ланцеа эт Санктум или Ордо Дракул, он может использовать эту точку, чтобы начать игру с Крюаком, Фиванским Чародейством или Спиралями Дракона.

Сила крови

Сила Крови – это сила Проклятия, «сырая» мощь. Она определяет, сколько Витэ Сородич может получить, и как быстро он может увеличить её. Она влияет на проверки Дисциплин и на сопротивление большинству Дисциплин.

Все Сородичи начинают играть с бесплатной точкой Силы Крови. Вы можете приобрести одну или две дополнительные точки Силы Крови за 5 или 10 стартовых точек Преимуществ, соответственно.

Вы можете прочесть больше о Силе Крови на стр. 89

Шаг шестой: преимущества

Распределите десять точек Преимуществ. Сородичи могут обладать любыми Преимуществами из "Книга правил : Хроники Тьмы" , кроме как из списка Сверхъестественных Преимуществ, а также Добродетелей и Пороков (поскольку Сородичи не обладают ни Добродетелью, ни Пороком). Так же, мы предоставили широкий список Сородиче-специфичных Преимуществ на стр. 109.

Шаг седьмой: определите достоинства

Следуйте правилам ниже, что бы сформировать достоинства:

Сила воли

Сила воли – это основа Пляски Смерти. Она держит Зверя в рамках и может питать некоторые достоинства. Очки Сила Воли вампира равны его точкам Решимости + Самообладанию.

Человечность

Очки Человечности вампира отражают его способность понимать человечество и выстраивать своё существование среди них. Человечность начинается с семи точек.

Другое

Защита вампира равна наименьшему значению из его Сообразительности и Ловкости, плюс его Навык Атлетики. Размер равен 5. Здоровье равно Размеру вашего персонажа + Выносливость + Стойкость. Скорость равна Размеру + Силе + Ловкости.

Краткая памятка создания персонажа

Здесь наиболее основное для создания персонажа Вампира.

Шаг опервый : концепция

Выберите концепт. Определите три Устремления.

Шаг второй : атрибуты

Приоретизируйте категории. Они получают 5/4/3 точки, распределяемые в любой комбинации.

Шаг третий : навыки

Приоретизируйте категории. Они получают 11/7/4 точек, распределяющиеся так же.

Шаг четвёртый : специализации

Определите три Специализации.

Шаг пятый :добавьте свойства Сородича

Выберите клан, ковенант, Панихиду, Маску, Опору, Силу Крови и Дисциплины.

Шаг шестой : добавьте преимущества

Распределите десять точек Преимуществ.

Шаг семой : достоинства

Сила Воли равна Решительность + Самообладание. Человечность 7. Размер 5. Здоровье это Размер + Выносливость + Стойкость. Скорость это Размер + Сила + Ловкость + Мощность. Защита это меньшее из Ловкости и Сообразительности, плюс Атлетика. Модификатор Инициативы это Ловкость + Самообладание.

Опытный сородич

Рассказчик может разрешить создать более опытных персонажей на начало игры. Бонусный Опыт позволяет персонажам начать хронику уровнем выше обычного.

Ранг	Бонусный Опыт
Тут, за углом	5
Восходящая звезда	10
Анцилла	15
Ранг Старейшины	25
Серый кардинал	35
Городская легенда	50
Мафусаил	100

Шаблон сородича

Клан

Выберите клан к которому относится ваш вампир.

Дэва: Голодные, страстные, обольстительные.
Дисциплины Дэва: Стремительность, Величие, Мощность

Гангрел: Дикие, выносливые, примитивные.
Дисциплины Гангрел: Анимализм, Изменчивость, Стойкость

Мекет: Тихие, хитрые, знающие.
Дисциплины Мекет: Прорицание, Стремительность, Сокрытие

Носферату: Неспокойные, таинственные, жуткие
Дисциплины Носферату: Кошмар, Сокрытие, Мощность

Вентру: Невозмутимые, властные, уверенные.
Дисциплины Вентру: Анимализм, Доминирование, Стойкость

Ковенант

Выберите ковенант в котором состоит ваш персонаж.

Картианское движение применяет решения смертных к проблемам бессмертных в виде современного и экспериментального правительства.

Круг Старицы почитает женскую божественность, болезненные изменения и старые пути совмещённые с современным миром.

Инвиктус сохраняет маскарад с помощью иерархии и традиции.

Краткая памятка создания персонажа (продолжение)

Ланцеа эт Санктум проповедуют тёмную веру. Они разом и волки и пастухи.

Ордо Дракул пытаются преодолеть Проклятия с помощью древней алхимии и ритуалов.

Сила крови

Сила Крови начинается с 1 точки. Дополнительные точки могут быть приобретены за 5 точек Преимуществ каждая. Максимум две точки могут быть приобретены таким способом.

Дисциплины:

Каждый персонаж начинает с тремя точками дисциплин , две из которых должны быть клановыми.

Анимализм: Способность общаться в животных и управлять ими.
Прорицание: Запретное понимание и чувства.
Стремительность: Невозможная скорость.
Спирали Дракона: Секреты преодоления Проклятия.
Крюак: Ужасающие ритуалы Круга Старицы
Доминирование: Способность контролировать разум.
Величие: способность управлять доверием и обожанием.
Кошмар: способность вызывать ужас.
Сокрытие: способность скрываться и отвлекать.
Изменчивость: способность менять форму.
Стойкость: Огромная выносливость.
Фиванское чародейство: Тёмные чудеса Ланцеа эт Санктум
Мощность: Нечеловеческая сила.

Стоимость в опыте :

Атрибут: 4 Опыта за точку
Преимущество: 1 Опыта за точку
Специализация: 1 Опыта
Навык: 2 Опыта за точку
Клановая Дисциплина: 3 Опыта за точку
Не Клановая Дисциплина: 4 Опыта за точку
Спираль Дракона в избраной Тайне: 3 опыта за точку
Спираль Дракона не в избранной Тайне : 4 опыта за точку
Крюак: 4 Опыта за точку
Фиванское Чародейство: 4 Опыта за точку
Ритуал Кровавого Чародейства: 2 Опыта
Чешуйка Дракона: 2 Опыта
Человечность: 2 Опыта за Точку
Сила Крови: 5 Опыта за точку
Потерянная Сила Воли: 1 Опыта

Опыт

Игрок зарабатывает Вехи для персонажа различными способами (список далее). Когда он получает пять Вех, они становятся одним очком Опыта, который можно использовать, чтобы развить способности вашего персонажа.

Вехи

Вы получаете Вехи, когда ваш персонаж выполняет одно из условий ниже.

- Если ваш персонаж исполняет своё Устремление, он получает Веху. В конце игровой сессии замените своё Устремление.
- Каждое Состояние имеет условие разрешения. Когда вы убираете Состояние, получаете Веху.
- Некоторые Состояния допускают получение Вех не только за его разрешение.
- Каждый раз, как вы терпите провал на броске, вы можете сделать это драматическим провалом и получить Веху.
- Если ваш персонаж получает тяжёлый урон в одну из крайних правых клеток Здоровья, вы получаете Веху. Вампиры не получают Вехи от лёгкого урона.
- В конце каждой игровой сессии вы получаете Веху.
- Каждый раз, когда вашему персонажу угрожает отчуждение, вы получаете Веху.

Дисциплины

Изучение Дисциплин требует Опыта. Клановые Дисциплины стоят три Опыта. Любые другие дисциплины или кровавое колдовство стоят четыре Опыта.

Дисциплины, иногда, требуют учителя. Сородичи могут научиться своим клановым дисциплинам без учителя. Так же любой Сородич может выучить Анимализм, Стремительность, Сокрытие, Стойкость, и Мощность самостоятельно. Для обучения внеклановым Прорицанию, Доминированию,Величию, Кошмару и Изменчивости требуется учитель, поскольку они тесно связаны с кровью клана. Но требуется не только учитель, но и кровь вампира владеющего Дисциплиной которую требуется выучить.

Это не обязана быть кровь клана который связан с Дисциплинои и подойдёт кровь любого вампира владеющего Дисциплиной на более высоком уровне нежели тот кто хочет ей обучиться. Это несёт обычные риски Витэ.

Спирали Дракона, Крюак и Фиванское чародейство требуют учителя. Они, те не менее, не требуют поглощения Витэ от обучающегося. Сородичи не могут выучить особые Дисциплины Родословных, при применении Диаблери.

Сила крови

После, примерно, 50 лет активности вампира, его Сила Крови поднимается сама. У некоторых вампиров кровь сгущается быстрее, что значит, что вы можете повысить Силу Крови заранее за Опыт. Приобретение одной точки Силы Крови стоит пять Опыта. Вы можете прочесть больше о Силе Крови на стр. 89. Там , так же, о том как вампиры могут поднять Силу Крови.

Практики

У каждой Практики своя стоимость в Опыте. Новые Практики, обычно, стоят одно очко Опыта за точку Практики делённое на два с округлением вниз. Например , Окружение Малого Зверя требующее Анимализм •••• и Доминирование ••, стоит три Опыта. Все Практики стоят не менее одного Опыта. Обычно, узконаправленные Практики могут стоить на очко ниже, а универсальные Практики могут стоить дороже.

Сердце зверя

Сородичи проходят долгий путь, который может длиться вечно. Иногда, они движутся ползком, под стагнацией и неизбежностью, давящими на каждом шагу. Иногда, они бегут словно в лихорадке, растерянные и сбитые с толку. Но Сородичи не проходят этот путь в одиночестве. Они идут со своим Зверем, а со Зверем приходит и голод.

Якоря

Сородичи противоестественны. Каждый вампир обладает тремя якорями, которые привязывают его к реальности Мира Тьмы. Помимо помощи в понимании своего существования, якоря служат источником Силы воли. Сородичи не могут обладать концептами Добродетели и Порока смертных, поскольку само их существование –смертный грех. Их Маски, Панихиды и Опоры заполняют эту пустоту.

Каждый якорь имеет 2 условия восстанавливающих Силу Воли. Лёгкое восстанавливает одно очко Силы Воли. Более сложное восстанавливает все очки Силы Воли. Персонаж может восстановить всю Силу Воли используя Якорь только раз за Главу. Для единичного восстановления, ошибитесь придерживаясь своей точки зрения. Для полного восстановления рискните Окончательной Смертью, переломным моментом или в драматичной сцене. Ориентируйтесь на эти примеры.

Как и Устремления, якоря это не сверхъестественные свойства. Это нарративные механики, которые помогают нам обрисовать психологический портрет Сородича.

Маска

Маска – это то, как сородич представляет себя миру. Это фасад, милая ложь. Это извинение, почему он не может остаться на завтрак утром. Это причина, которую она называет водителю такси, почему её нужно высадить у заброшенного склада в самый поздний час. Это его извинения за то, что он едва попробовал ужин.

Первая Традиция гласит: "Не раскрывать свою истинную природу перед теми, у кого другая Кровь. Нарушение этой традиции лишает тебя притязаний по Крови." Сородичи серьёзно относятся к этому правилу, и распространяют его на многие сферы своего существования. Открыть себя – это стать уязвимым. Уязвимость – это быстрый путь к Окончательной Смерти.

Каждый раз, когда вампир преодолевает небольшое препятствие, защищая свою Маску, он получает очко Силы Воли. При совершении жестоких или экзистенциально рискованных действий для защиты своей Маски, персонаж восстанавливает себе все потраченные очки Силы Воли.

Панихида

Панихида это правда сокрытая за ложью. Это тайная сущность вампира.Это тот, кто появляется, когда огни погашены, и никто не может увидеть его грязные моменты. Это его темная индульгенция. Это ненависть к самому себе, которую он никогда не признает. Это желание конца. И нужда в спутнике.

Панихида даёт Сородичу ощущение своей личности. В конце концов, всё его существование – ложь. В Пляске Смерти правда редко бывает чем-то большим, чем смутной мечтойю Большинство вампиров честны только перед самими собой. Защита этой внутренней правды помогает им трезво смотреть на мир.

Каждый раз когда вампир удаляется от своей внешней жизни защищая настоящего себя, он восстанавливает Силу Воли. Когда совершаются ужасающие, смертельные действия в защиту его индивидуальности,он восстанавливает все очки Силы Воли.

Архетипы маски и панихиды

Ниже некоторые примеры архетипов для Маски и Панихиды вашего персонажа. Вы можете выбрать один из списка ниже либо придумать собственные. Каждый архетип включает краткое описание и примеры действий, которые могут восстановить очки Силы воли.

Обратите внимание, что риски и цена всегда должны быть логичны. Они должны иметь значение для истории и соответствовать условиям Силы Воли.

Авторитарный

Авторитарный должен быть на вершине. Он гордится собой не имея конкуренции, но держа всё под контролем. Он должен утверждать своё превосходство при любой возможности.

Одна Сила Воли: Остановить нижестоящего, пытающегося достичь вашего уровня власти.

Вся Сила Воли: Совершить широкомаштабный удар по всем смертным связям соперника.

Бунтарь

Мятежник отказывается принимать традиции, нравы и обычаи только потому что они есть. Он борется за то, чтобы открыть что то новое и проложить свой собственный путь.

Одна Сила Воли: Открыто попрать традицию.

Вся Сила Воли: Открыто попрать Традиции Сородичей или табу Ковенанта.

Вопрошающий

Вопрошающий ничего не может принять на веру. Он должен уточнять и ставить под сомнение, находя дыры в логике и функциях. Он задает вопросы, которые все остальные хотят задать.

Одна Сила Воли: Бросить вызов общепринятой истине.

Вся Сила Воли: Отриньте и проверьте общепринятую истину, на свой страх и риск.

Воспитатель

Воспитатель заботится о других, старается приносить комфорт и спокойствие. Защищает и воспитывает, измеряя свой успех успехами других.

Одна Сила Воли: Посвятить себя успешной помощи другому

Вся Сила Воли: Принять полную ответственность за чужую опасную ошибку.

Выживающий

Он ставит своё существование выше всего. Безопасность и стабильность – это его основной приоритет в большинстве действий. Успех – это жизнь.

Одна Сила Воли: Следовать безопасным путем, в то время как более рискованный сулит большую выгоду.

Вся Сила Воли: Покинуть социальную группу или разорвать отношения чтобы остаться в безопасности.

Гуру

Гуру живет для того, чтобы учиться и передавать эти знания другим. Он хранилище и источник мудрости во всех областях, которые ему удается изучить.

Одна Сила Воли: Дать совет который будет успешно применён.

Вся Сила Воли: Предоставить закрытую, опасную информацию не прося ничего взамен.



Отступник

Отступник живет, чтобы попирать нормы и нарушать привычные ожидания. Его не волнует бунт, его волнуют преступления, грехи и разврат.

Одна Сила Воли: Совершить преступление против вами признанного общества.

Вся Сила Воли: Совершить тяжкое преступление на глазах у власти.

Дитя

Ребёнок не обязательно должен быть им по возрасту, только по поведению. Он ищет тех кто бы о нём позаботился и всегда держится позади. Ребёнок всегда старается снять с себя ответственность.

Одна Сила Воли: Найти того, кто возьмет на себя ответственность за вашу ошибку.

Вся Сила Воли: Совершить ужасное преступление, что бы посмотреть как властьимущие отреагируют.

Идеалист

Идеалист видит лучшее будущее, и всё вокруг существует в контексте этого возможного будущего. Он никогда не идет на компромисс, и признаёт только достижение своей цели.

Одна Сила Воли: Отказаться от компромисса который поставит под сомнение ваш идеал.

Вся Сила Воли: Отказаться от безопасности из-за страха потерять безупречность вашего идеала.

Исследователь

Ученый должен учить и должен учиться. Он никогда не удовлетворяется простыми объяснениями и всегда должен копать глубже и открывать правду за правдой.

Одна Сила Воли: Откройте потерянную часть информации.

Вся Сила Воли: Откройте утерянное знание.

Кающийся

Кающийся воплощает сожаление и извлечение уроков. Он не может совершить ошибку и не принять наказания. Единственный грех - ошибиться и не извлечь из этого урок.

Одна Сила Воли: Наказать себя за ошибку.

Вся Сила Воли: Рискнуть жизнью, чтобы исправить вопиющую ошибку.

Конформист

Конформисту нужна система. Он может быть на верхушке или внизу, но чтобы чувствовать себя полноценным он должен придерживаться какой-то внешней идеи и иерархии.

Одна Сила Воли: Выберите заведомо невыгодный путь, потому что он соответствует протоколу.

Вся Сила Воли: Останьтесь с проигравшей стороной готовясь к обороне, потому что это ваша сторона.

Куртизанка

Куртизанка существует, чтобы наблюдать, как другие получают наслаждение. Она наслаждается не для себя, а чтобы другие могли купаться в её наслаждении. Она мастер в искусстве удовольствий.

Одна Сила Воли: Забыть о себе для чужого удовольствия.

Вся Сила Воли: Быть последним, кто танцует, когда вечеринка в огне.

Кочевник

Кочевник просто не может оставаться на месте. Для истинного странника стагнация хуже смерти. Он меняет дома также, как некоторые меняют одежду.

Одна Сила Воли: Покинуть дом.

Вся Сила Воли: Покинуть сообщество, организацию или город.

Лидер культа

Лидер культа желает веры и преданности. Он может верить сам и быть преданным, но он хочет, чтобы группа поклонялась ему и ставили его слова превыше всего. Это может быть, а может и не быть религиозным культом.

Одна Сила Воли: Убедить кого-то отринуть логику, потому что вы так сказали.

Вся Сила Воли: Рискнуть изгнанием или смертью, чтобы защитить систему верований вашего культа.

Мазохист

Мазохист наслаждается страданиями. Для мазохиста жизнь без боли - это не жизнь. Он никогда не избегает возможности испытать новые пытки.

Одна Сила Воли: Найдите и испытайте новый источник боли.

Вся Сила Воли: С радостью изучать боль, выходя за рамки безопасности и здравого смысла.

Мечтатель

У мечтателя в голове есть ясная картина. Эта картина это нечто большое, нечто великое. И работа всей его жизни - показать это видение миру.

Одна Сила Воли: Помогите кому-то поделившись с ним своим виденьем.

Вся Сила Воли: Рисковать собой, чтобы показать группе людей своё видение.

Монстр

Монстр существует, чтобы мучить, пугать и разрушать. Он ненавидит существование и распространяет свою ненависть везде, где оказывается.

Одна Сила Воли: Причинять боль, только чтобы причинить боль.

Вся Сила Воли: Совершить тяжкое преступление без какого- либо мотива.

Мученик

Мученик во всем ставит других выше себя. Он заботится об обществе и его целях, невзирая на свою безопасность и репутацию.

Одна Сила Воли: Взять чужое бремя на себя, не ожидая вознаграждения.

Вся Сила Воли: Рисковать собой, чтобы спасти кого-то другого или ради идеи.

Наркоман

Этот персонаж ставит облегчение превыше всего остального. Он может забыть о существовании остального мира, пока находится под своим любимым кайфом.

Одна Сила Воли: Игнорировать проблему или ответственность ради удовлетворения своей зависимости.

Вся Сила Воли: Забросить серьёзные отношения из-за своего стремления к наслаждению.

Перфекционист

Перфекционист никогда не останавливается на успехе, ничего кроме безупречной победы не достаточно. Она пересматривает и возится с любыми мелкими несовершенствами, даже слишком.

Одна Сила Воли: Вернуться к уже удавшемуся действию, чтобы устранить недостатки.

Вся Сила Воли: Зациклиться на опасном и неудачном плане, лишь бы исправить то, что пошло не так.

Последователь

Последователь нуждается в руководстве, и он ненавидит действовать самостоятельно. Он посвящает большую часть своего времени поиску подходящего человека, которому он готов подчиняться.

Одна Сила Воли: Следовать приказам слепо, невзирая ни на что.

Вся Сила Воли: Следовать опасным инструкциям без колебаний.

Соперник

Соперник наслаждается вовлечённостью и испытаниями. Он должен во всем испытывать себя против других. Он не чувствует себя комфортно, не зная, способен ли он на что-то или нет.

Одна Сила Воли: Бросьте вызов кому-то явно превосходящему вас.

Вся Сила Воли: Рискнуть Окончательной Смертью, что бы доказать, что мы можете справится с чем то.

Социальный хамелеон

Социальный хамелеон сливается со своим окружением и вписывается в него, куда бы он ни пошел. Он не считает ни одну группу исключительной .

Одна Сила Воли: Втереться в доверие к новой социальной группе.

Вся Сила Воли: "Сжечь важный мост", чтобы гарантировать принятие в новую группу.

Конспиратор

Конспиратор должен быть глубоко внедрён во всё. Он должен иметь многоуровневые планы даже для самых бессмысленных задач.

Одна Сила Воли: Добавить бессмысленный уровень для усложнения плана.

Вся Сила Воли: Отказаться делать что то для самозащиты без чрезмерного, опасного плана.

Шпион

Шпион проникает везде и открывает сведения, которые другие хотят сохранить в тайне. Он делает всё, что требует ситуация для того, чтобы обнаружить скрытые тайны.

Одна Сила Воли: Создайте новую личность или раскройте секрет.

Вся Сила Воли: раскройте проклятую тайну которая может кого-то прикончить.

Шут

Шут никогда не воспринимает мир всерьез. Он ищет абсурд во всем и показывает это миру. Все вокруг-сплошная шутка. Всё вокруг дефектно.

Одна Сила Воли: Обратить внимание на абсурд ситуации, чтобы разрядить обстановку.

Вся Сила Воли: Проявлять своё остроумие или хитрость вместо самозащиты в момент серьёзной опасности.

Опора

Опора – это часть мира смертных, как правило, она представляет собой живого, дышащего человека. Реже – это место или предмет. Опора проверяет Реквием вампира. Самим своим существованием он заставляет Сородича задаваться непростыми вопросами. Сородич ставит под вопрос свои ценности, приоритеты, истинную натуру. Опора соприкасается с его Реквиемом в чрезвычайно положительном ключе, даже несмотря на то, что их связь может вызвать злоключения и горести для вампира.

Для молодых Сородичей Опора – это, как правило, тот, кого они знали при жизни. Это может быть член семьи, близкий друг, возлюбленный или даже соперник. Но это обязательно тот, кто напоминает вампиру, кем он был когда был жив.

Для более старых Сородичей Опора обычно связана с их более эфемерными отношениями. Это может быть дочь выигранного гуля, кто-то, кто напоминает давно погибшую жену, или дворник, мимо которого он проходит каждое утро перед тем, как лечь спать. Другими словами, это кто-то, кто напоминает ему нечто прижизненное.

Опоры обеспечивают встроенный конфликт для каждого персонажа. Когда размышляете о Опоре, обдумайте, как персонаж, потенциально, мог бы её потерять. А как бы

мог её защитить и как он отреагирует если Опора оказалась под угрозой.

В терминах игры,Опора помогает вампиру сохранять свою Человечность, добавляя кости при бросках на Отчуждение. Если персонаж обладает только одной Опорой, то добавляется 2 кости к броскам на Отчуждение. Если Опор несколько, прибавьте 3 кости. На стр.108 вы можете подробнее почитать об отчуждении. Когда у вампира нет Опор, броски Отчуждения штрафуются на 2 кости.

Выписывайте Опоры сбоку от значения Человечности вашего персонажа. Первый пишите на уровне шестой точки Человечности. Учитывайте Опору, только когда рядом с ней есть точка. Например, при четырёх точках Человечности, первоначальная Опора более не важна. Каждый раз, как вампир защищает свою связь с Опорой, он восстанавливает точку Силы воли. Если эта защита причиняет ему серьёзный вред, он возвращает все потраченные очки Силы воли.

Если вампир теряет свою последнюю Опору – например , если она умирает – то у него есть два варианта. Перый - он может немедленно потерять точку Человечности и получить один месяц на нахождение новой Опоры на замену старой. Если он не успеет за это время, то получит Состояние Вялый (стр. 304). Второй - он может немедленно получить Состояние Апатия. Вампир не сознательно выбирает это Состояние, он лишь смиряется с замедлением своей крови. Тогда неважно, появился ли новый Парагон или нет.

Приобретение новой Опоры требует Преимущества Опора (стр. 115). Запишите новую Опору рядом с соответствующим ей уронем Человечности. При замене потерянного или мёртвого Парагона требуется получение точки Человечности. Замените Опору на вашей шкале Человечности.

Помните, что дополнительные Опоры, полученные с помощью Преимущества Опора, подчиняются правилу Незыблемости Преимуществ (стр. 109)

Примеры опор

Ниже приведены примеры опор. Они обобщены, и большинство персонажей должны иметь возможность использовать, по крайней мере, некоторые из них, с небольшими изменениями. Мы приветствуем, если вы персонализируете вашу Опору. В конечном итоге, они это якоря Сородича в его Человечности. Они должны ощущаться настоящими и живыми.

Бесстрашный детектив

Когда ты исчез, он не спустил это на тормозах. Он кинул один взгляд на папку с вашим делом и посчитал его подозрительным. Прошло уже несколько лет, но это его любимый проект. Это его белый кит. Даже твоя семья уже смирилась, но он – нет. Он напоминает тебе, что иногда людям действительно не всё равно.

Бывший

До обращения вы выли одним целым. Это давно закончилось, но недавно в своем Реквиеме вам нужно было быстро восстановиться, так что вы продолжали возвращаться к нему. Дело в том, что вы просто хотите случайную вещь и немного крови без обязательств, но он ищет что-то серьезное. Он клянется, что на этот раз все будет по-другому.

Бывший партнёр

Когда вы с ним начинали свой бизнес, вы вместе витали в облаках. Сейчас ты перешла чему то большему и лучшему, по крайней мере ты так говоришь ему. Довольно мило понастальгировать о старых временах, но последнее время он всё больше спрашивает, отчего ты живёшь в такой дыре и почему ты просто не вернёшься к работе с ним.

Возлюбленный жертвы

Ты убил её. Потерял над собой контроль и сломал ему шею. Для тебя это свершившийся факт. Как и для его жены. Ты поклялся себе, что будешь беречь её. Ты даже разговаривал с ней пару раз. Она кажется приятной. Она кажется хорошей едой. Но вы не можете позволить себе дотронуться до неё с подобной целью, после того как уже причинил ей боль.

Родной дом

Это старое место. Оно переходило из рук в руки раз пять с тех пор, как ты жил в нём. Никто не любил этот дом дольше чем пару лет подряд. Но сейчас он напоминает тебе о тех днях, когда мама защищала вас от папиного ремня. Ты решил купить его, но городские власти определили дом под снос.

Друг с привилегиями

У вас есть свой ритуал. Когда в воскресенье по телевизору игра, вы берете по паре бутылок холодного пива, словно ещё в колледже, он отсасывает тебе, потом ты отсасываешь ему. Договоренность кажется идеальной, но ему хочется развлечений на стороне. И это не то чтобы против правил, чёрт, да у вас нет правил. Но он только что отменил встречу на следующее воскресенье.

Замена Опор

Опоры не так легко найти. Несмотря на то, что вы можете, и должны, заменить потерянную Опору,в течение месяца, создание таких отношений весьма длительно. Близкие друзья и те, кому доверяешь, должны взращиваться. Поэтому о них думают заранее: большинство Сородичей должны строить и поддерживать отношения со смертными, помимо своей горстки Опор.

С другой стороны, существуют Сородичи, которые не делают этого, но, тем не менее, справляются. У них получается быстро погружаться в дружбу и глубокие чувства. Конечно, такие отношения заканчиваются катастрофически, но это всё часть драмы. Такие привычки создают замкнутый круг, в котором вампир постоянно находит и теряет близких, и в каждые новые отношения он бросается всё отчаяннее. Поиск лучшего друга на эту неделю становится своего рода зависимостью.

Могила

С тех пор, как началась Пляска, ты приходишь на свою могилу раз в несколько ночей по пути домой. Ты знаешь о своих врагах – хищниках, которые так убедительно изображают смертность. Но в глубине души ты находишь эту идею отвратительной, тебе претит эта большая ложь, и этот маленький знак неповиновения помогает думать о будущем.

Психотерапевт

Он был нужен, чтобы слушать вас за пару сотен в час. Сейчас он нужен, потому что вы рассказали лишнего, и ему действительно интересно. Он даже согласен работать по ночам, ведь это невероятный случай. Вам просто хочется с кем-то поговорить. Ему нужно, чтобы вы подписали разрешение на использование персональных данных.

Свидетель

Он в ужасе наблюдал, как ты впервые кого-то убил. Ты хладнокровно сделал это, и он никогда не забудет эти мгновения. Конечно, Маскарад гласит, что он не может никому рассказать о увиденном. И, к сожалению, это означает,что вам нужно вмешаться. Но без контроля разума единственный путь – это открыться ему и ответить на его вопросы.

Сирота

Она была едва ли ребёнком, бродя тут и там, просто часть обстановки. Родители, постоянно под кайфом, почти не появлялись дома. Ей была уготована ужасная жизнь, пока ты не натолкнулась на неё. И теперь ты помогла ей согреться. Ты пртиютил её. Ты следишь, чтобы она отправилась в школу, прежде чем ты свалишься на целый день.

Супруг/Супруга

Ты мог бы оставить её, когда вас Обратили. Ты должен был. Но ты так сильно её любишь, что не можешь представить существования без неё. Это проблема. Потому что у тебя есть всего несколько лет, и она начнёт задавать вопросы. Ты и себе бы не пожелал Обращения, не говоря уже о своей второй половине.

Спасшийся

Ты планировал покормиться им – и, давай будем честны, скорее всего, убить. Но машина свернула не на ту улицу, и он сбежал. Тогда это тебя разозлило, но сейчас ты смотришь на него как напоминание о своей сути. Его жизни бы даже ничего не угрожало, если бы тебя не существовало. Так что ты следуешь за ним. Но перед этим ты насыщаешься.

Убийца

Ты оказался не в то время не в том месте, и она убила тебя. Она это не планировала, просто так получилось. И сейчас она в тюрьме. Ты иногда навещаешь её. Маскируясь, чтобы она тебя не узнала. Почему-то тот факт, что её жизнь закончилась вместе с твоей, помогает тебе ощущать почву под ногами. Вот только охранники говорят о её переводе в одиночную камеру.

Умирающий родитель

Маме стоило бросить курить тридцать лет назад. И она это знала, но никогда особенно не волновалась. Она курила всю жизнь, а сейчас дышит с помощью машины. Папа умер от того же пару лет назад, и она единственная семья, что у вас осталась. Ей становится хуже, и доктор даёт ей не больше нескольких месяцев. Но у вас есть способ спасти её.

Школьная любовь

Вы встречались, когда были подростками. Знаете кучу всего друг о друге, и что самое главное, вы знаете, что не подходите друг другу. После своего Обращения ты оглядываешься назад на те моменты, которые позволяют тебе чувствовать себя человеком. И неловкий секс и натянутые разговоры после, как нельзя лучше делают это. Остается только надеяться, что её отец блефовал, когда угрожал тебя убить.

Сила крови

Сила крови отражает силу, с которой кровь перекачивается через мертвое сердце вампира. Со временем, в процессе активности, и с диаблери, Сородичи становятся сильнее, и лучше умеют хранить украденные жизни в своих телах.

В игровых терминах, большая Сила Крови позволяет вампиру накапливать больше Витэ, тратить больше Витэ в ход и развивать свои Атрибуты и Навыки до нечеловеческого уровня. Все вампиры начинают свой Реквием с Силой крови 1. Вы можете приобрести дополнительные точки Силы крови при создании персонажа, потратив пять точек Преимуществ на одну точку Силы крови. После начала игры Сила крови растет тремя способами: Опыт (пять очков Опыта равны одной точке Силы крови), опасное и незаконное диаблери или с течением времени. Каждые 50 лет активности и бодрствования вампира, его Сила Крови вырастает на одну точку.

С ростом Силы крови растет и относительная сложность Реквиема вампира. А именно, ему становится сложнее питаться. После Обращения, он может питаться кровью кого угодно, включая животных. Когда он достигает третьй точки Силы крови, животные больше не питают его. При шести точках вампир может питаться только от крови сверхъестественных существ. Обычно, это означает питание от других вампиров (некоторые Сородичи могут питаться другими созданиями, если обладают Преимуществом Сверхъестественное Сродство, читайте на стр.114). Если вампир питается от чего-то попадающего под его ограничения Силы крови, он должен потратить очко Силы воли за каждую Витэ, которую он хочет поглотить.

Дополнительно, Сила Крови влияет на некоторые другие аспекты его существования. Например, реакция его тела на солнечный свет зависит от его Человечности и показателя Силы Крови (Проклятья стр. 101). Кроме того, если он впадает в Торпор (стр. 105), его Сила Крови приумножает количество времени, которое он остается в спячке.

За каждые двадцать пять лет, которые вампир проводит в Торпоре, он теряет точку Силы Крови. Многие Старейшины впадают в добровольный сон, чтобы уменьшить свои ограничения в питании, или просто от скуки и меланхолии. Некоторые находят извращенный восторг от перспектив пробуждения в совершенно новом мире. Когда его Сила Крови падает ниже шести точек, вампир не теряет никакие Атрибуты или Навыки свыше пятой точки.

Эффекты Силы Крови

Сила Крови	Максимум Атрибута/ Навыка	Макасимум Витэ/ За Ход	Может питатся от
0	5	Выносливость/1	Животного
1	5	10/1	Животного
2	5	11/2	Животного
3	5	12/3	Человека
4	5	13/4	Человека
5	5	15/5	Человека
6	6	20/6	Сородича
7	7	25/7	Сородича
8	8	30/8	Сородича
9	9	50/10	Сородича
10	10	75/15	Сородича

Бессмертие, раны и смертность

Будучи предоставленные самим себе, Сородичи живут вечно. Без еды они впадут в Торпор, но без внешнего вмешательства они существуют вечно. Кроме того, вампиры могут легко выдержать тяжелые раны, которые убили бы даже самых выносливых людей.

Сородичи получают только лёгкий урон от тех причин, которые причиняют тяжёлый урон людям. Это включает большинство не сверхъестественного оружия. Меч ранит тело Сородича так же, как и человека, просто вампирам не так нужна целая плоть, работающие органы и не поврежденные кровеносные сосуды. Смертный, внутренности которого раскиданы по улице, наверняка обречён, тогда как вампир восстановится после небольших неудобств и малого расхода Витэ.

На телах Сородичей лёгкие или тяжёлые раны выглядят так же, как они бы выглядели на трупе. Порезы, ушибы и рваные раны всё же имеют место быть, но синяки выглядят темнее и покрыты волдырями, а порезы обнажаю плоть, но не кровоточат. Если вампир вызывает Румянец Жизни (см. ниже), он получает синяки и кровоточит как живой. Заметьте, что даже при Румянце Жизни кровотечение не приравнивается к потере Витэ. Потерянная кровь полностью инертна.

Те немногие вещи, что вызывают губительные раны у смертных, вампирам причиняют только тяжёлые раны. Это, чаще всего, включает в себя сильное воздействие химикатов , определённых сверхъестественных сил, мастеров в определенных боевых стилях, предназначенных для нанесения предельно серьёзных телесных повреждений

Немногочисленные редкие извращения природы- Дисциплины, Практики и колдовство - наносят Сородичам губительные раны. Некоторые мастера Дисциплины Изменчивость отращивают свои чудовищные когти и клыки с подобной целью, что порождает страх и уважение к клану Гангрел в большинстве доменов.

Губительные раны выглядят совершенно неестественно. Это извращения природы, которые являются платой Маскарада. У каждого вампира раны выглядят по своему. Плоть крошится и горит словно бумага. Ткани могут пузыриться и вонять. Почерневшие вены могут пересекать тело жертвы. Пенные гнойники могут запятнать область вокруг раны. Каким бы не был способ, губительные раны выглядят как проявления естественного мира, насильственно устраняющего то, что *не принадлежит к нему.*

Торпор и окончательная смерть

У Сородичей нет причин боятся лёгких ран. Вампир остается в сознании даже когда его последняя клетка Здоровья заполненна лёгким уроном. Он всё ещё получает штраф от ранений. Однако, когда его последняя клетка Здоровья заполнена тяжёлым уроном, он впадает в торпор (стр.105). Когда его последняя клетка Здоровья заполнена губительным уроном, его настигает Окончательная Смерть. Через минуту его тело возвращается к его истинному возрасту. Для молодых Сородичей это означает разложение, разрушение структуры костей и мягких тканей до состояния жидкости, праха и минералов. Для древних Сородечей это означает полное исчезновение, превращение в прах и пепел с едва заметными остатками костей.

Трюки проклятых

Обращение связано со множеством недостатков. Однако, оно имеет и множество преимуществ. Каждый вампир получает конкретные выгоды. Множество из них требуют траты Витэ. Эти траты рефлекторны и зависят от вампирского предела Витэ в ход, ограничеваемого его Силой Крови (смотрите выше).

Румянец жизни

Обычно вампир выглядит как труп. Он бледен. Пульс отсутствует. Температура тела чуть ниже комнатной. Еда и питье для него ужасны на вкус, и сразу же вызывают сильную кровавую рвоту. Однако, с частичкой Витэ, он может временно имитировать жизнь.

Потратив очко Витэ, Сородич может вызвать Румянец жизни на сцену. Это позволяет ему функционировать словно человек. Он тёплый на ощупь, с полноценным сердечным пульсом. Он выделяет естественные телесные жидкости. Сексуально он функционирует как человек, становясь физически возбуждённым, с эрекцией и смазкой. Он может сохранять еду и питьё в себе, изрыгая их позже ночью. Пока активен Румянец жизни вампир сможет пройти медицинский осмотр.

Чувства Сородичей

Сородичи существуют в темноте. Они не только видят в темноте лучше нежели люди, но и другие органы чувств у них обострены, что упрощает удовлетворение их хищнических

потребностей. Сородичи не получают обычного штрафа из-за темноты при попытке что-то увидеть и могут компенсировать недостаток освещённости с помощью слуха. В полном мраке они получают только штраф -2 кости на проверках требующих зрения. Если им попадаются следы крови, даже высохшие или скрытые (например в ворсе ковра), они сразу же видят даже самое малое её количество.

Слух вампира так же усилен. Он может услышать сердцебиение в трёх метрах за каждую точку Силы Крови. После Становления обоняние вампира настраивается на запах крови. Он может учуять кровь в пределах десяти метров за каждую точку Силы Крови без проверок. Умножьте эту дистанцию на значение Прорицания. Если он попробовал кровь конкретного человека, то может добавить свою Силу Крови к любой проверке выслеживания этого человека по запаху. Кровь Сородича не даёт такого преимущества, так как она, в основном, старая, мертвая, и ее запах - это смесь крови всех недавних жертв вампира.

Если любые из чувств Сородича применимы, то добавьте его Силу Крови к любым проверкам обнаружения спрятавшихся людей или деталей по следам крови.

Физическое напряжение

Истории о вампирах повествуют о существах более сильных и быстрых, нежели люди. С Витэ, любой Сородич может добиться огромных всплесков физических способностей. Потратив очков Витэ, он может добавить две кости к проверкам включающим любой из Физических Атрибутов на один ход. Это не увеличивает черты связанные с этим Атрибутом. Однако, это приведёт к увеличению связанных сопротивлений.

Исцеление

Кровь вампира стремится вернуть его к моменту Обращения. Волосы и ногти отрастают пока он спит. И что важнее, Витэ заставляет его раненое тело восстанавливаться, сращивая кости и плоть за считанные секунды. В драматических случаях отрубленные конечности регенерируют или даже просто прикрепляются обратно (если вампир может залечить всю травму за один ход).

Одно очко Витэ исцеляет два лёгких урона или один тяжёлый урон. Один губительный урон требует пять Витэ и целый день сна. Губительный урон - это единственный вид ран, который оставляет шрамы на Сородичах. Шрам выглядит естественным, в отличие от первоначального повреждения.

Очищение

Когда сородичи спят, они возвращаются к моменту своего Обращения. Всё что не является уровнями повреждения Здоровья исцеляется автоматически и возвращается к изначальному состоянию. По этой причине, множество сиров рекомендуют своим детям прихорашиться перед Обращением, как часть ритуала вступления в Пляску.

Если рана (представленная в уровне Здоровья) для исцеления требует траты Витэ, вампир будет бессознательно исцелять её во время дневного сна. Иногда это будет означать, что вампир лишиться необходимого для пробуждения Витэ. Когда он засыпает, он может потратить очко Силы Воли для "сохранения" ран в течении отдыха, удерживая себя от их исцеления и чрезмерного расхода Витэ. Стоимость равна очку Силы Воли за рану и произведение раны в постоянную.

Сородичи могут оставлять и другие предметы. Например, вампиры часто сохраняют шрамы, татуировки и пирсинг из духовных соображений или чтобы вписаться в стадо. Многие Сородичи состригают длинные волосы чтобы носить парики и быть опрятнее, чтобы выглядеть более современно. Вампир тратит очко Силы Воли, чтобы сдерживать исцеление в процессе сна. Последневного отдыха все раны исцелятся, как обычно, но тело сохранит изменения.

Вкус крови

В дополнении к тому, что бы чувствовать запах крови, идентифицировать, и отслеживать по крови, Сородичи различают тонкие оттенки вкуса крови, которую пробуют.

Запас костей: Сообразительность + Самообладание

Драматический провал: Рассказчик говорит два правдивых утверждения о крови, и одну очень опасную ложь.

Провал: Из Крови ничего не понять.

Успех: Вы можете вычленить основную информацию из крови. Это включает группу крови, клан, присутствие известных наркотиков, как долго кровь находилась вне тела, передаваемые через кровь болезни и яды, пробовали ли вы эту кровь раньше, и человеческая ли это кровь. Вы также можете сказать, какая степень кровной связи между этой кровью и кровью другого персонажа которую вы пробовали ранее (Кровная Связь, стр.98). Если донор не человек, то ваш персонаж определяет что он такое (если пробовал кровь этого типа существ ранее) .

Исключительный успех: Вы можете различить обширные детали из крови. Это включает кровь ли это гуля и из какого он клана, инфекции, что сосуд недавно ел, гормоны в крови, болезни, некоторые причины смерти, и другие мелкие детали на усмотрение Рассказчика.

Возможные модификаторы: активированное Прорицание (+2), кровные узы (+2), голод (+2), кровь старше часа (–1), кровь старше дня (–3), кровь старше недели или более (–5)

Аура хищника

С каждым шагом, за каждым углом Зверь Сородича всегда готов встретить угрозу, защитить территорию, и самое главное - накормиться. Для Зверя всё – это потенциальный вызов, состязание, пища или сочетание этих трех категорий. Для других хищников Зверь это ощутимое нечто, что-то что определяет другого монстра.

Это присутствие, аура хищника, создаёт парадокс в обществе Сородичей С одной стороны, это гарантирует, что Сородичи никогда не будут полностью цивилизованными, так как все находятся в одном маленьком шаге от горла друг друга. С другой стороны, это заставляет Сородичей крепкодержаться за правила и приличия, чтобы держать Зверя в узде и навязывать толику вежливости.

Без Дисциплины или другой способности маскировать или подавлять ауру хищника, Сородичи распознают других вампиров как относящихся к своему виду. Если они чувствуют запах вампира, то знают, что это вампир. Если они касаются вампира, то знают, что это вампир. Обратите внимание на односторонность этого: один персонаж может не распознать другого. Не только только по ауре, но и по всем верным знакам. Сородичи замечают поверхностное или отсутствующее дыхание у своего вида. Они замечают коварные, хищные нотки в голосе. Они чувствуют кровь нескольких жертв на другом.

Кроме того, вампир может добровольно усилить свою ауру хищника, чтобы вызывать реакцию. Против других сородичей это обостряет столкновение, навязывая инстинкты битвы или бегства. Против смертных, это утверждает власть над стадом низжих существ. Набрасывание со Зверем требует мгновенного действия, а на Сородича стоит траты очка Силы Воли, но против смертного это бесплатно.

Звериная триада

Каждый вампир может вызвать три аспекта зверя: чудовищный, соблазнительный и соперничающий. Каждая аура отражает метод конфронтации вампира. Это так же определяет Состояния получаемые в процессе столкновения.

Чудовищный зверь: Это Зверь-как-разрушитель. Каждый его инстинкт это разрывание на куски. Чудовищная аура внушает цели бой или бегство. Он вызывает наиболее примитивные инстинкты выживания в своих жертвах и накладывает Состояние Озверевший (стр. 301).

Соблазнительный зверь: Это Зверь-как-искуситель. Он нуждается в горячей развязности и во временном бегстве от реальности. Он внушает нужду в немедленном, одноразовом совокуплении. Он вызывает первобытную потребность в незамедлительном наслаждении, и накладывает Состояние Распутный (стр. 307).

Конкурирующий зверь: Это Зверь-как-альфа. Он должен быть наверху, командовать, контролировать. Он внушает играть в игры за власть и доминирование. Он вызывает потребность в жёсткой иерархии, пищевой цепочке и вызывает Состояние Соперничающий (стр. 302).

Набрасывание

Чтобы наброситься, вампир должен совершить простое действие, соответствующее используемому аспекту хищника. Чудовищный Зверь рычит, угрожает, скрежещет зубами или просто призывает к действию. Соблазнительный Зверь подкрадывается к жертве, шепчет красивую ложь или бросает говорящий взгляд через толпу. Конкурирующий Зверь рисует линию на песке, объявляет правила, или берёт на себя роль мыши в погоне.

Сделайте бросок Силы Крови + Атрибут Мощи. Используйте Силу для чудовищного, Внушительность для соблазнительного, и Интеллект для конкурирующего. Модификаторы ниже применяются на все броски ауры хищника. Обе стороны могут использовать любые подходящие модификаторы. Заметьте, что Дисциплины не прибавляются к броскам ауры хищника, если только это специально не уточнено. Например, Мощность не добавляется к чудовищному Зверю, а Величие не добавляется к Соблазнительному зверю. У оппонента есть два варианта: сражаться или бежать.

Сражение: Это встречный вызов. Один Зверь вспылил, и его встречают с равной агрессией. Для этого требуется очко Силы Воли, если Сила Крови отвечающего персонажа ниже, чем у набрасывающегося вампира.

Сделайте состязательный бросок Атрибут Мощи + Сила Крови. Это не обязательно должен быть тот же аспект Зверя. Например, если вампир набрасывается Соблазнительным Зверем, то жертва может ответить с большим подразумеваемым насилием, и противодействовать чудовищным Зверем.

Если агрессор набрал больше успехов, жертва получает состояние связное со Зверем агрессора. Кроме того, агрессор получает +2 кости к любым броскам, преследуя интересы своего аспекта до конца сцены.

Если отвечающий набрал больше успехов, то он обращает конфронтацию на агрессора. Отвечающий накладывает состояние связаное со своим зверем, и получает +2 кости к любым броскам связанным с побуждениями своего Зверя до конца сцены.

Смертные могут сражаться со Зверем, но они не могут накладывать Состояния на вампира. Они получают +2 кости к атаке, бегству или другим способам нейтрализации риска.

Если персонажи набирают одинаковое количество успехов, то они оба накладывают свои Состояния, но не получают бонус в +2 кости.

Бегство: Это полное отступление. Это ничего не стоит и даёт возможность разумного ухода от вызова. Обычно, это означает подходящий побег или повод удалиться и вынуждает персонажа выглядеть посредственно и глупо. Агрессор может вести преследование. Жертва получает Состояние связаное с аспектом Зверя инициирующего вампира.

Другие и Аура Хищника

Другие обитатели мира тьмы могут иметь схожие ауры. Наиболее известен дикий нрав оборотней. Когда Сородичи замечают оборотней, они чувствуют физиологические реакции которые никак не испытают иначе, такие как гусиная кожа на руках , и мурашки на спине. Они чувствуют всплеск адреналина в себе, который у людей ассоциируется с опасностью и напряжённым возбуждением.

Другие существа Мира Тьмы могут проявлять ауры хищника на усмотрение Рассказчика.

Модификаторы Ауры Хищника

На вашей территории	точки Пасбища
Голод	+1
Сильный голод	+2
Цель была жертвой ауры хищника в этой сцене	−1 (складывающийся)

Цикл смерти

Реквием существенно отличается от смертной жизни. С момента обращения всё приобретает новый кровавый оттенок, бросающий вызов логике и рассудку. Приходится принимать определённые явления.

Обращение

Обращение это процесс превращения в вампира и вступление в Реквием. На первый взгляд это довольно просто. Сир высасывает из смертного всю кровь, а затем кормит его своим вите Витэ, возвращая его к жизни.

Всего лишь две вещи:
Укусить смертного.
Накормить его труп.
Это так просто. Впрочем, как и всё в Реквиеме, это не совсем незамысловато.

Акт Обращения это осознанное действие т.е. одного лишь Витэ недостаточно. Чтобы пробудить жертву сир должен пожелать совершить Обращение. Это действо стоит одну точку Человечности. Это значит, что традиционное Обращение никогда не бывает случайным.

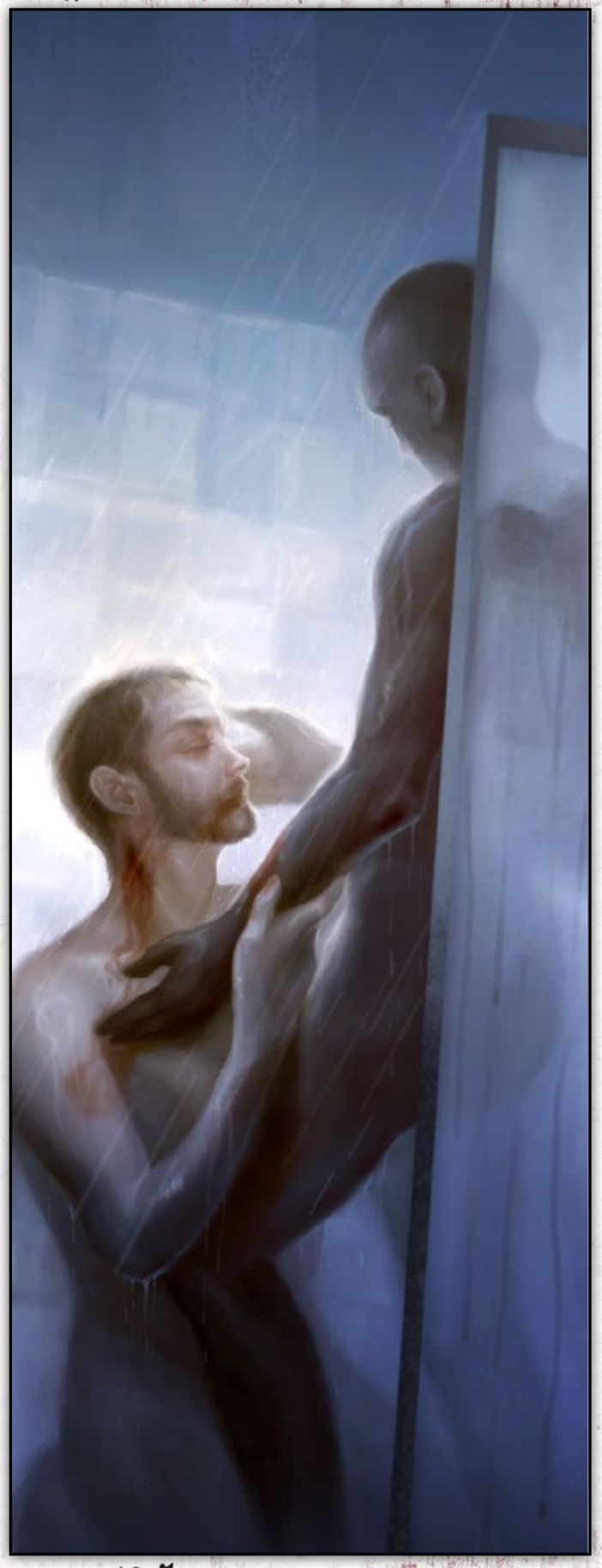
Посмертные обращения

Хоть Обращение требует чтобы смертный был заражён при жизни, замаран прикосновением Проклятого, это не обязательно должно произойти непосредственно перед смертью. Иногда, тот кто кормил или кормился от Сородича, в какой-то момен умирает вступает в контакт с Витэ Сородича. Иногда такой пробуждается.

Сир должен пожелать совершить Обращение и это решение стоит точку Человечности. Посмертное обращение нарушает это правило.

Если смертный питался от вампира в какой-то момент своей жизни, то он является кандидатом на посмертное обращение, независимо от причины смерти. В течении недели после смерти, прежде чем начнётся значительное разложение, контакт с Витэ Сородича может привести к тому, что мёртвый пробудится как Сородич. Донор совершает бросок своей Силы Крови. Если бросок успешен, то труп поднимется через семь ночей минус одина за каждый успех на броске Силы Крови. Это стоит донору точки Человечности, но только в том случае, если он сознательно пытался совершить Обращение. Игроки должны проявлять здравый смысл и избегать "случайных" Обращений через нелепое искажение событий.

Вообще, Сородичи высмеивают и насмехаются над посмертным Обращением. Известных посмертных сиров клеймят "разорителями могил", а их детей считают грязными и неполноценными. Функционально, они идентичны любому другому сородичу. Некоторые Мекет предпочитают посмертный метод по духовным причинам - они верят, что это помогает вампиру скорее перейти в Реквием.



Правила для ревенантов

Исключая нижеописанное, ревенанты функционируют идентично Сородичам.

Сила крови: Считайте, что у ревенантов Сила крови 1 и она не может увеличиться.

Витэ: Ревенанты могут хранить количество Витэ равное пять плюс их Выносливость. Каждую ночь после пробуждения они теряют всю Витэ и просыпаются изголодавшимися. Часто, потеря Витэ принимает форму потения украденной кровью в процессе сна.

Клан: У ревенантов нет клана, а потому нет клановых проклятий.

Дисциплины: Ревенанты могут изучать Дисциплины только как внеклановые и не могут изучать кланоспецифичные Дисциплины без учителя. Они никогда не смогут изучить Практики, кровавое чародейство или Спирали Дракона.

Человечность: Ревенанты начинают с Человечность 7.

Обращение: Ревенанты не могут создавать ни ревенантов, ни Сородичей.

Заражение: Кровь ревененатов не может поддерживать гулей и создавать узы крови.

Кровавое родство: Ревенанты имеют 5 бонусных костей на броски кровавого родства со своими сирами, вместо 3. Часто городские власти используют ревенантов как ищеек, что бы найти их, преступивших закон, сиров.

Спонтанные обращения: ревенанты

Иногда, те кто заражены через укус или кровь Сородича умирают, но не остаются мёртвыми. Жертвы насильственного кормления и упыри иногда восстают как ревенанты вскоре после своей смерти. Возможности ревенантов, как и других мутантов при Обращении, широко обсуждаются, но не повсеместно известны или понятны.

Ревенанты не совсем Сородичи. Их существование часто трагично и не продолжительно. Однако, любой осведомлённый Сородич может возвысить их, чтобы сделать полноценными. Возвышение ревенанта требует, чтобы такой суррогатный сир покормил ревенанта своим Витэ и потратил очко Человечности. После этого ревенант становится Сородичем и членом клана суррогатного сира.

Когда вампир обескровливает заражённого смертного, бросьте Человечность+2. Если бросок успешен, наступает ожидаемая смерть. Если бросок провален, то труп восстаёт как ревенант в случайный момент следующей недели.

Когда упырь умирает, бросьте Силу Крови его господина. При успехе, упырь восстаёт как ревенант через семь ночей минус успехи на броске.

Сородичи, знающие о ревенантах, часто уничтожают трупы так, чтобы предотвратить их возрождение. Некоторые питаются с помощью шприцов, чтобы избежать заражения своих жертв.

Хотя ни один из этих феноменов не вызывает у вампира непосредственной потери Человечности как Обращение, ответственность за создание ревенанта является переломным моментом для Сородичей с Человечностью 2 и более.

Аномалии

Ревенанты и посмертные Обращения - лишь два исключения из традиционного Обращения. Два крупных ковенанта повествуют о двух аномальных Обращениях - и Лонгин и Дракула якобы получили Обращение как проклятие авраамическго Бога. Кочевники делятся историями о странных Сородичах без традиционных сиров, от культистов обнаруживших прото-кланы после болезненных кровавых ритуалов, до странных хирургических экспериментов Ордо Дракул которые заканчиваются бесплодными вампирами. Какое-то время в Ланцея эт Санктум, ходили слухи, что сексуальная близость с человеком обрекает несчастного смертного на возвращение из могилы.

Питание

Кровь это всё. Это жизнь. Это пища. Это могущество. Это близость. Само собой разумеется, что питание это наиважнейшее действо для Сородичей. Спросите дюжину Сородичей как они питаются и получите пять дюжин ответов.

В то время как большинство вампиров обучаются множеству способов питания у своих сиров, каждый Сородич развивает свои методы и трюки. С разнообразными наборами навыков, социальными кругами и Дисциплинами в своём распоряжении, его лучший обеденный билет это тот, который он нашёл сам.

Нападение, поцелуй

У вампиров есть два традиционных способа питания. Они могут питаться агрессивно или нежно. У каждого способа есть преимущества и недостатки. Обычно, клыки вампиров втягиваются выглядя чуть острее, чем обычные человеческие. По желанию, вампир может обнажить их чтобы укусить и попитаться.

При насильственном питании клыки вампира действуют как оружие 0Т использующее Навык Драка. То есть, при успешной атаке, они наносят тяжёлые повреждения равные выпавшим успехам, даже Сородичам. Кроме того, нападающий забирает одно Витэ (потеря которого наносит дополнительные повреждения смертным). Недостаток в том, что укус должен быть выполнен действием Повреждений как часть Захвата (стр. 177).

Действие питания

Вампир может использовать это действие после того как укусил своего оппонента в захвате, и взял верх над оппонентом в броске захвата. Он отнимает единицу Витэ за успех. При использовании против смертных, это причиняет им один уровень тяжёлых повреждений за каждое отнятое Витэ. Количество получаемого Витэ в ход не может превысить Силу Крови вампира.

Насильственно укушенный смертный получает Состояние Устрашённый (смотрите стр.305). Поддерживая захват после насильственного укуса вампир получает доступ к действию Питания.

При ненасильственном питании клыки вампира вызывают притягательное, бодрящее ощущение отвлекающее жертву, оттягивающее внимание от факта питания. Многие Сородичи используют этот метод, как часть соблазнения. Нежно укушенный смертный получает Состояние Впечатлённый (стр. 306). Бонусы и штрафы от Впечатлённого применяются к броскам Дисциплин вампира. С нежным укусом вампир может поглотить одно Витэ в ход и может зализать рану после укуса, скрывая следы своего питания.

По усмотрению Рассказчика, особенно драматичное питание может вызывать продолжительные Состояния. Поэтому многие охотники на вампиров имеют Состояния Устрашённый или Впечатлённый. С другой стороны, как и многие преданные кровавые куклы.

Говоря о эффектах укуса, слово "смертный" применимо к людям, упрыям, колдунам и другим существам которые, в основе своей, люди. Вампиры, оборотни, мумии, феи и другие существа, далёкие от человечества, обычно, не подвергают эффектам укуса. Укус приятен и вызывает тревогу, но без игромеханических эффектов.

Если вампир знает, что питается не от человека и знает, что это не восприимчиво к эффектам укуса, то может потратить очко Силы Воли, чтобы наложить Состояние Устрашённый или Впечатлённый. Сородичи знают о такой возможности и считают отвратительным и унизительным делать это. Сородичи, что делают такое со своим видом подвергаются отстракизму или чему похуже.

Запасы крови

Вампиры могут найти кровь во множестве источников. Чаще всего, кровь поступает от людей. Они так же могут питаться запасённой кровью, животными и другими сородичами и, редко, другими сверхъестественными существми. Обратите внимание на ограничения Силы Крови и от чего могут питаться могущественные Сородичи (стр. 90).

Витэ это не кровь. По крайне мере, не совсем. Кровь течёт по венам смертных, а Витэ - у Сородичей. Однако, когда Сородичи"тратят" Витэ, их тела не теряют жидкость, оживляющую их, она просто становится инертной. Представьте кровь Сородичей как краску. Кровь это масло, вода и сосуд. Вы не можете рисовать маслом или водой. Витэ – это пигмент, она приносит цвет, делает его живым. Но это только малая часть смеси. Вы можете убрать пигмент и у вас всё ещё останется полно жидкости, она она будет не очень то полезна на холсте.

Человеческая кровь приятнее тёплой, от ещё живых. Сородичи могут вытянуть количество Витэ из смертных, равное не модифицированному количеству точек Здоровья. Каждое очко Витэ, забираемое им, наносит одно тяжёло повреждение. Если вампир забрал больше Витэ,чем у человека точек Выносливости, то жертва страдает от Состояния Осушенный (стр. 303).Когда вампир достигает шестой точки Силы Крови, он больше не находит кровь людей питательной.

Холодная кровь из трупа или хранящаяся отдельно от тела дольше, чем несколько минут (но не дольше, чем одну ночь) насыщает куда хуже. Чтобы получить одну точку Витэ, вампир должен выпить столько пинт (0,5 л) крови, сколько у него точек Силы крови умножемое на два. Сохраненная технологиями кровь, например, в плазма-пакетах, также неприятна для сильного Сородича.

Витэ Сородича это опасная пища. Прежде всего, Витэ вызывает привыкание (Зависимость от Витэ, стр. 99). Также, она создает узы крови (Узы Крови стр. 90). Тем не менее, это эффективно. Каждое поглощенное Витэ - это приобретённое Витэ и это не наносит дополнительного урона жертве. Сохраненная Витэ Сородича это, фактически, холодная кровь.

Кровь животных это сложная пища, которая обеспечивает ограниченное насыщение для самых молодых Сородичей Животные Размера 0 не насыщают вообще. Животные Размера 1 обеспечивают одним Витэ. Например, большая крыса – это одно очко Витэ. Животные Размера 2-3 обеспечивают двумя Витэ. Животные Размера 4-5 обеспечивают 3 Витэ. Каждая точка Размера свыше этого добавляет еще одно Витэ.

Начальное витэ

В идеальном мире вампир всегда сыт и никогда не рискует тем, что голод возьмет над ним верх. В начале большинства игровых сессий и в начале каждой сцены, где у персонажей не определено значение Витэ, Рассказчик должен призвать к броску на начальное Витэ. Как вариант, каждый раз как одна или более ночей проходят в истории, где персонажи могли бы питаться, может стать основанием для броска на начальное Витэ.

Для этого бросьте одну кость, обращая внимание на выпавшую цифру, а не на успешность. Добавьте ваше Преимущество Пастбище. Это ваше начальное Витэ. Оно не может быть больше допускаемого Силой Крови (стр. 90).

Рассмотрите возможность отслеживания Витэ не на листе персонажа, а с помощью жетонов. Красные фишки для покера, стеклянные бусины или другие тактильные, видимые способы визуализации хорошо сработают. Передача жетонов взад и вперёд помогает концептуализировать поток крови.

Сцены кормления

Персонажи в "Вампир: Реквием" будут брести сквозь своё существование, питаясь из бесчисленных сосудов на протяжении многих лет. В этом сердце игры. Очевидно, что мы не можем изобразить каждое кормление на протяжении веков. Но в каждой главе должна быть хотя бы одна сцена кормления. Сцены кормления куда более абстрактны, нежели большинство правил, так как каждый вампир питается по-разному.

Как правило, сцены кормления склоняются к наиболее значимым для Реквиема вампира моментам приёма пищи. Когда всё идёт как задумано, сосуды дают контекст для существования вампира. Когда что-то идёт не так они обрушиваются (или неумолимо падают,как кости домино) в грандиозные трагедии.

Так как большинство сцен питания включают в себя только одного персонажа, воспользуйсь этой возможностью, чтобы сфокусировать на нём внимание. Пусть он блистает. Пусть он стильно упадёт в грязь лицом. Если в сцене есть несколько общающихся персонажей Рассказчика, не стесняйтесь передать их отыгрыш другим игрокам, чтобы они тоже могли принять ответственность за момент. Что ы подмаслить это, преложите очко Силы Воли игрокам, желающим принять участие.

Мы предлагаем два варианта: с костями и без них.

С костями

Используйте следующую систему для разрешения сцен питания когда вы хотите бросать кости и задействовать черты персонажа.

Запас костей: Определяется действием. Например, соблазнение может требовать Манипулирование + Убеждение, а нападение где-то в переулке – Сила + Уличное чутьё. Используйте Атрибут + Навык, чтобы совершить все действия за один ход. Потратив очко Витэ, вы можете добавить значение подходящей Дисциплины к вашему броску. Если вы сделаете это то все провалы будут считаются драматическими и вы не получите Веху за это.

Действие: Мгновенное, представляет собой час усилий.

Результат броска

Драматический провал: Случилось что-то совершенно неожиданное. Может сосуд был не совсем человеком. Может другой лизун называет твою еду своим стадом. Может она охотится на вампиров. Может Опора вампира случайно видела происходящее. Посмотрите на боковую панель, для примера драматических провалов при питании. Это не обязательно препятствует питанию, но вампир должен непосредственно столкнуться с неблагоприятной сценой .

Провал: Звёзды не сложились как хотелось. Толпы людей в неподходящих местах. У собеседников есть напарники, готовые оберечь их от приватных свиданий. Час стирки. Всё так, если вы, конечно, не хотите получить веху и превратить обычный провал в драматический...

Возможные модификаторы питания

Ситуация	Модификатор
Преимущество Пастбище	+1 до +5
Охота на несколько сосудов разом	−2 за каждый
Дополнительный час охоты ночью	+2 (складывается)
Охота в течении получаса	−3
Неподходяще одет для охоты	−2
Охота на ту же добычу	+1
Охота за животной кровью (город)	+1
Охота за животной кровью (загород)	+3
Охота в Кормушке	+2
Браконьерство	−2
Охота в время комендантского часа	−3
Охота при разгуле преступности	−3
Охота на очень конкретный сосуд (например, по цвету волос, по профессии, или по возрасту)	−2 до −5

Примеры драматических провалов

Заметьте, что не все эти примеры будут работать с каждым персонажем или в каждой сцене питания.

Свидетель: одна из Опор вампира становится свидетелем происходящего.

Любознательный: большинство встречают поцелуй с восторгом и восхищением. Этот сосуд любопытен и хочет знать больше.

Охотник: охотник завёл вампира в ловушку.

Родич: таинственный вампир с кровным родством выходит на сцену.

Соперник: сосуд просто оказался частью стада соперника.

Ошибся адресом: охота прошла не на той улице, и вампир кормится на чужой территории.

Сопротивление: сосуд имунен к поцелую по не известным причинам.

Недуг: сосуд имеет одну из редких болезней, которые заражают даже мёртвых.

Анемия: сосуд неожиданно умирает после даже небольшого кормления.

Немезида: сосуд это лишь оболочка которой владеет Стрикс.

Успех: Все идет по плану. Ваш персонаж находит подходящий сосуд и может свободно питаться, с относительной безопасностью. Не забывайте обращать внимание на воздействие питания на сосуд.

Критический успех: Всё прошло просто изумительно. В течение сцены Рассказчик должен сообщить как минимум три идентифицирующих черты внешности или личности жертвы. Однажды, в более подходящее время, вы можете запросить причастность сосуда к какой-либо последующей сцене. Если вы делаете это, получите Веху. Это участие может быть абстрактным, если он, например, мёртв, или если он дал детальные показания полиции.

Без костей

Эта система способствует более интимному, драматическому и органичному переживанию сцен кормления. Вы не касаетесь костей, пока сцена полностью не закончится. Единственные игровые черты на которые вы должны ссылаться - это маска и панихида вашего персонажа.

В этой системе могут участвовать все сидящие за столом, вводя (изначально) безымянных смертных персонажей. Однако, центральный игрок (играющий за питающегося Сородича) и Рассказчик могут вмешиваться в эти события. Как центральный игрок, так и Рассказчик могут предложить Веху любому игроку, который предоставил отличный опыт с укушенным смертным персонажем во время сцены кормления. Это происходит после сцены.

Для начала центральный игрок описывает сценарий. Он описывает где находится его персонаж, какого человека он ищет и свои методы. На этом первоначальное участие заканчивается.

Далее, Рассказчик подхватывает и вносит некоторую долю действа в ситуацию. Персонаж заметит свою цель? Есть ли

неожиданное внимание со стороны? Описывай. Будь выразительным. Концентрируйся на символах и эстетике, дабы подчеркнуть атмосферу. Тем не менее, нужно сосредоточиться на одной части действия.

Отсюда, переходите туда-сюда. Каждый обмен должен быть единственным действием, единственным обменом. В отличии от обычного бросаемого действия, повествующий может диктовать действия других персонажей.

В любой момент другие игроки могут поднять руки. В конце действия, повествующий игрок может позволить другому игроку вмешаться незначительным персонажем дабы повлиять на сцену. Аналогично, это одно действие, а после возвращайтесь к центральному персонажу и/или Рассказчику.

Во время сцены центральный игрок может вмешаться в любой момент и заставить своего персонажа опровергнуть текущее действие. Для этого он должен вызвать Маску или Панихиду своего персонажа, буквально используя одну из них в описании. Его персонаж должен защищать или одно или другое. Тем не менее, это даёт центральному игроку полный контроль над описанием момента. Рассказчик отмечает каждый раз когда центральный игрок делает это.

Как вариант, центральный персонаж может вмешаться в любой момент отправив своего персонажа в неистовство. Это не добавляет отметок.

Всё это продолжает действовать, пока сцена не подойдёт к логическому завершению. По завершении, Рассказчик считает количество отметок. Вычтите количество отметок из шести. Игрок делает бросок Отчуждения, как будто бы охота была переломным моментом на этом значении Человечности. Добавьте отметки за всё, что может представлять собой отчуждение. Обычные модификаторы применяются к броскам отчуждения как обычно.

Пример игры

Джо, Растин и Джефф играют в «Вампир: Реквием». Джефф – Рассказчик, Джо играет Джоанну Сангиованни, Растин играет Робина. Джефф решил, что в течение этой главы они разыграют сцену охоты Джоанны.

Джо: «Джоанна попадает в университетский городок. Она идёт в «Обочину», хипстерский бар на главной улице. Она в классическом черном коктейльном платье – слишком нарядном для этого места. Но она упростила его, надев боа из розовых перьев, которое купила в комиссионке. Она ищет расстроеную студентку которая разочарована по горло парнями пытающимися навязать ей свою компанию».

Джефф: «И вот она. Сидит в баре, смотрит на богатенького мальчика. Он в дорогих джинсах, порванных, чтобы они смотрелись. Он говорит: «Я просто говорю, ты свободна, я свободен. Может, мы сходим куда-нибудь ещё? У меня есть домик с видом на море». Она вздрагивает и глубоко вдыхает. Он прислоняет её к стойке бара»

Джо: «Отлично. Джоанна проскальзывает ему под руку. Она обвивает талию девушки и спрашивает: «О, Энджи, этот парень пристает к тебе?». Затем она смотрит на него: «Ты пристаешь к моей девушке?». Она использует Доминирование и говорит девушке: «Подыграй мне». Та кивает и встает со стула».

Растин: Поднимает руку, Джо передаёт инициативу: «Итак, Джоанна и девушка встают, чтобы уйти, а парень не знает что делать. Он стоит в растерянности пару секунд. Затем второй парень, явно из футбольной команды, кладет руки на плечи первому и говорит: «И ты просто будешь стоять и смотреть, как они вот так кинули тебя?». Богатенький стряхивает его руки в сомнениях трёт подбородок».

Джефф: «Богатенький протягивает руку к девушке и…»

Джо: (Поднимает руку): «Тут вступаю я. Значит, он положил руку на девушку? Чтож, Джоанна по натуре Соперник. Она не собирается позволять какому-то мальчишке трогать её еду. Она расширяет глаза и хватает мальчишку за запястье. Крепко. Как если бы мать собиралась отчитать его. Она говорит: «Ты сейчас просто будешь стоять и смотреть, как мы вот так кинем тебя». Он морщится, кивает и отвечает: «Да, мэм».

Джефф: «Хорошо». (Делает отметку). «Вы двое уходите. Она не знает, что происходит. Её разум ещё запутан, но она идёт за тобой и говорит: «Что ты сделала? Он кричал! Он простой козёл, тебе не нужно было вредить ему!». Она перестаёт спорить, как только вы выходите за дверь».

Джо: «Джоанна смотрит на девушку и говорит: «Он кретин. Он бы навредил тебе, если бы дело зашло дальше. Пойдём отсюда, и мы сможем это обсудить. Я не хочу, чтобы его гориллоподобный друг вернул нас обратно». Джоанна тянет её к машине.

Джефф: «Девушку ты не убедила. Она вырывает руку и поворачивается на каблуках…»

Джо: (Поднимает руку) «Вмешательство. Итак, Маска Джоанны – это Воспитатель. Она переходит от жесткого выражения лица к мягкой заботе за секунду. Она выглядит обиженной на эту реакцию. Использует Доминирование и ныряет в мысли девушки об её бывшем, Марке, котоp обижал её раньше. - Ты же знаешь, что я просто пытаюсь защитить тебя? Я не хочу, чтобы тебя снова обижали. Она дергает за струны души девушки, и та колеблется.

Джефф: «Она кивает и натянуто улыбается (Джефф делает отметку) Она оборачивается к Джоанне и идёт обратно к машине. - И, я Эмили. Не Энджи. Она улыбается и садится на пассажирское сиденье.

Джо: «Я думаю, тут можно заканчивать? Джоанна проведёт с ней несколько часов, и всё будет сделано прежде, чем Эмили очнётся. И она получит её номер телефона.

Джефф: «Да, подойдёт. У меня тут две отметки, так что у тебя будет бросок отчуждения на уровне Человечности 4. Какая у Джоанны Человечность?»

Джо: «Пять, так что я получу проверку. Переломный момент Человечности 4 – это две кости. Но у Джоанны есть Опора, так что она получает +2».

Джефф: «Угу. Я не думаю, что тут есть ещё какие-нибудь модификаторы так что бросай».

Джо: (Кидает кости и получает два успеха). - Два успеха. Значит, Джоанна не теряет свою Человечность, но получает Состояние. Похоть подойдёт?

Джефф: «Я думаю, ещё Соперничество – поскольку ты напала на того парня».

Джо: Ты прав. Я думаю, возьму Похоть. И, кстати о парне. Растин должен получить Веху за того гориллоподобного.

Джефф: Согласен.

Дневной сон и пробуждение

Как только встаёт солнце, душа вампира тянет его в спячку. Это не предопределено, но этому трудно сопротивляться. Если только ему не грозит опасность столкнуться с солнцем - он спит. Для сопротивления сну, сделайте бросок Выносливость + Решительность. При успехе вампир остаётся бдительным и активным, но получает Состояние Сонный (стр. 305). При исключительном успехе он не получает это состояние.

Сородич очень крепко спит. Пробуждение, в лучшем случае, затруднено. Только непосредственные угрозы вроде огня, солнечного света или рушащегося здания могут разбудить вампира. Процесс пробуждения тяжек, быстр и приводит в замешательство. Кровь кратковременно приводит его в сознание и позволяет предпринять немедленные действия, чтобы защитить себя. Мёртвое сердце один раз, с трудом, проталкивает Витэ сквозь тело.

Когда что-то тревожит сон вампира или подвергает его риску, сделайте бросок Человечности. Успех позволяет ему оставаться бодрствующим количество раундов равное его Человечности. Провал означает, что он продолжает спать. После того, как эти ходы закончились, он снова засыпает без дополнительных бросков Человечности. Единожды превысив количество успехов равное 5 + Сила Крови при пробуждении, он может оставаться бодорствующим бессрочно, как будто бы он изначально и не засыпал.

Каждый раз, когда вампир пробуждается ото сна, он немедленно расходует одно Витэ. Обычно пробуждение происходит вскоре после захода солнца. Пробуждение похоже на смертельный сердечный приступ наоборот - тело болит и не функционирует. Сердце медленно начинает биться и тело медленно возвращается к жизни. Конечности парализованы, но затем начинают покалывать и розовеют.

Родословные

Хоть все Сородичи и обязаны своим происхождением одному из пяти клановых древ, иногда кровь скручивает и искажает ветви в нечто совершенно иное. Эти родословные смещают и направляют состояние Сородичей к специфическим, часто семейным аномалиям.

Сородичи могут присоединиться к родословным, насколько им это позволяют их точки Силы Крови. Персонаж может присоединиться к родословной своего сира при Силе Крови 1. При Силе Крови 2, вампир, с которым он разделяет кровную связь, (стр. 98) может действовать как Авус. При Силе Крови 4, любой вампир его клана может действовать как Авус. Авус это своего рода наставник. Чтобы выступать как Авус в родословной , требуется накормить присоединяемого, по крайней мере, одним Витэ. Это несёт в себе обычный риск зависимости и уз крови. При Силе Крови 6 вампиры могут создавать свои собственные, уникальные родословные. Это означает, что все родословные были основаны Сородичами с Силой Крови 6 и выше. Персонаж может быть частью только одной родословной и не может покинуть родословную однажды присоединившись.

Часто эти родословные обладают уникальными Дисциплинами, эксклюзивными Практиками и странным чародейством. Все родословные имеют четыре Дисциплины считающийся клановыми. Они не всегда совпадают с Дисциплинами родительского клана. Одна родословная может иметь одну уникальную дисциплину и никто за пределами родословной не сможет выучить их дар, даже через диаблери.

Каждая родословная каким-то образом отличается от своего родительского клана посредством дополнительного проклятия. Часто эти проклятия более выражены и ограничивающи, чем их клановые эквиваленты. Например, одна древняя родословная Мекет получает губительный урон от солнечного света независимо от Человечности, а одна группа Гангрел может питаться только от Сородичей, с момента принятия в род .

Свойства крови

Есть кровь, а есть Кровь. Витэ Сородичей это не кровь людей и оно несёт с собой ряд мощных и важных свойств в дополнении к подпитке вечной жизни и Дисциплинам.

О витэ

Витэ - это не кровь, по край ней мере не напрямую. Сородичи создают Витэ как побочный продукт переработки крови, поглощаемой ими. Это не пищеварение - кровь просачивается через пищевод и омывает разлагающиеся ткани. Витэ это извращённое топливо, которое находится в крови Сородича. Когда Сородичи используют своё Витэ они, обычно, не теряют свою кровь. Зверь слишком эгоистичен, чтобы отпустить эту жидкость. Однако, определённые Дисциплины, создание уз крови и Обращение требуют, что бы вампир заражал мир вокруг него своим Витэ. И он делает это через кровь.

Вампиры не истекают кровью при порезах. Витэ собственническая сила и оно притягивает кровь обратно в тело, как капля ртути втягивается обратно в лужу. При проявлении румянца жизни (смотрите стр. 90) вампиры естественно истекают кровью, но всё ещё не теряют Витэ. Некоторые ужасающие раны могут привести к ограниченной потере Витэ. Например, если вампир потеряет кусок плоти или конечность, кровь останется в потерянной части и выльется, когда ткани и кости распадутся. Только в таких ужасающих случаях кровопотеря приравнивается к потере Витэ.

Кровь содержащая Витэ немного темнее и имеет почти сиропообразные свойства. Она имеет обычный металлический запах крови, но имеет тонкий сладковатый запах, словно десертное вино.

Кровавое родство

Кровь взывает к крови. Родичи по крови разделяют определённую долю мистического родства и могут чувствовать друг друга в наиболее важные моменты. Иногда они испытывают сильные чувства и эмоции от своих родичей включая неистовство, боль насильственного торпора и стыд сокрушительного поражения. Это чувство редко бывает внятным и оно приходит в виде загадочных символов, дневных кошмаров и галлюцинаций. Только самая прочная связь, как связь между сиром и дитя, приводит к ясным сообщениям.

Варианты эффектов зависят от того, насколько шагов удалены друг от друга персонажи.

Первое удаление: этот шаг исключительно для сира и дитя. Сир и дитя получают бонус +3 кости ко всем броскам основанным на родстве. Этот уровень родства не имеет

ограничений дальности т.е. сир и дитя могут чувствовать друг друга по всему миру.

Второе удаление: этот шаг для братьев и сестёр, внуков и дедов. Сородичи второго удаления получают бонус +2 кости ко всем броскам основанным на родстве. Родство влияет на любого родича в рамках одного континента.

Третье удаление: этот шаг для двоюродных братьев и сестёр, братьев и сестёр сира и прадедов и правнуков. Сородичи третьего удаления получают +1 кость ко всем броскам основанным на родстве. Родство влияет на любого родича в одном городе.

Четвёртое удаление: это конечный шаг для всех соклановцев. Они не имеют изменений на бросках родства. Родство влияет на любого соклановца в пределах мили.

Родство срабатывает автоматически каждый раз, когда родственный вампир впадает в торпор или достигает Окончательной смерти. Это чувство достигает вампира и он ощущает состояние своего родича в мутном, часто символическом виде. Кроме того, персонажи могут инициировать родство, чтобы сообщить своё состояние своим родичам первого или второго удаления. Чтобы сделать это, нужно потратить очко Силы Воли и сделать бросок Силы Крови. Каждый успех позволяет связаться с одним родичем, а родич всё равно должен сделать бросок, чтобы обнаружить родство.

Любая особенно сильная эмоция может вызвать родство, по усмотрению Рассказчика. Это не надёжный детективный инструмент, а скорее драматический приём. Каждый раз, когда родича настигает ужасная судьба, родство может вызвать неистовство.

Обнаружение родства

При вызове персонаж может сделать бросок для обнаружения кровавого родства. Так же он может потратить очко Силы Воли, чтобы вызвать родство и обнаружить конкретного родича, предположительно находящегося в пределах дистанции допустимой их связью. Некоторые Сородичи используют родство для выслеживания членов своей семьи.

Запас костей: Сообразительность + Сила Крови+ кровавое родство.

Действие: Мгновенное

Драматический провал: Броски на обнаружение Родства не могут драматически провалиться.

Провал: родственная связь провалилась.

Успех: Персонаж связывается с родичем. Он получает смутное представление о ментальном состоянии персонажа и его общем направлении. Если Сородич впадает в торпор или Окончательно умирает, то его родич знает, что произошло что-то из двух (но не знает, что именно).

Исключительной успех: Персонаж налаживает чёткую связь. Он понимает ментальное состояние и примерное расстояние до цели. Он знает в торпоре ли родич или Окончательно умер. Так же, родич посылает сообщение в одну короткую фразу, которую персонаж слышит через кровавое родство.

Родственность и дисциплины

Помимо того что вампиры ощущают чувства своих родичей, они более эффективно используют свои Дисциплины на тех, с кем связаны кровными узами. Если вампир использует Дисциплину на родиче, добавьте бонус кровавого родства к броску. Броски для осуществления чародейства Крюак удваивают этот модификатор.

Пристрастие к Витэ

Витэ это жизнь. Жизнь очень-очень хороша на вкус. По факту, она так вкусна, что вызывает сильную зависимость и у смертных, и у Сородичей. Наркотическое свойство Витэ это один из самых сильных инструментов, который могут использовать Сородичи. Даже игнорируя узы крови (стр. 90), Витэ это прекрасный козырь в рукаве. Так же как и, в мире смертных, наркомания это ужасная вещь, когда используется против личности.

Зависимость от Витэ очень похоже на зависимость от сильного наркотика. Наркоман не обязан видеть свой порок, чтобы желать удовлетворить его, ведь он всегда его хочет. Это сидит в глубине его сознания и гноится. Наркоман мог бы просто позволить своей ране зажить, но вместо этого он тычет в неё, говорит о ней и просто не может отпустить. В любой момент, независимо от того чем занят, он так же думает "я мог бы получить свою дозу вместо этого". Некоторые кровавые наркоманы нападают на других сородичей или даже совершают Амарант, дабы получить дозу. Многие разыскивают загрязнённую кровь охотясь мимоходом, используя тяжёлые наркотики как сомнительную замену своей истинной потребности.

Каждый раз персонаж пьёт Витэ Сородича, он должен совершить бросок Решительность + Самообладание - 1 за каждую потреблённое очко Витэ. При провале, он получает Продолжительное Состояние Зависимый (стр.301). Когда он, в дальнейшем, сталкивается с возможностью вкусить Витэ, он должен потворствовать этой зависимости, успешно бросить Решительность + Самообладание или получить Состояние Лишённый. Если некто хочет искусить своим Витэ, то может сделать состязательный бросок (обычно Манипулирование + Убеждение или что-то вроде того)против Решительности + Самообладания искушаемого.

Древние и пристрастие

Как только Сородич достигает определённой степени мощи, пристрастие к крови более не грозит ему. Если вампир может питаться только от Сородичей (с шестью и более точками Силы Крови), он становится невосприимчив к пристрастию к Витэ. Тем не менее, это не делает его невосприимчивым к узам крови.

Узы крови

Помимо привыкания, Витэ несёт куда более зловещий эффект для тех, кто его пьёт - узы крови. Узы крови, так же называемые Винкулум - это могущественная нить односторонней эмоции рождённой Витэ. Объект кровавых уз обнаруживает, что он желает, жаждет, нуждается и даже любит того от кого питается.

В то время как Сородичи подвергают людей узам крови, часто как часть гуления, другие Сородичи так же уязвимы для притяжения крови. Многие сиры налагают узы на своих детей. Многие Князья налагают узы на преступников. Каждый город, каждый ковенант, да и вообще каждый вампир смотрят на узы по разному. Некоторые ненавидят их. Некоторые считают их досадной неизбежностью. Некоторые упиваются ими. Многие боятся их. Некоторые Сородичи охотно поддаются узам с надёжным союзником, поскольку Сородич может быть увлечён только одним вампиром и это служит формой извращённой защиты от менее желательных уз. Некоторые взаимно связывают друг друга узами, чтобы усилить чувство близости.

Связанный персонаж зовётся рабом, а персонаж к которому он привязан зовётся регентом.

Узы в игре

Каждый раз, когда персонаж поглощает очко или больше Витэ, он создаёт или усиливает узы крови. Узы возникают в три ступени, обычно на первом, втором и третьем отпитии.

Персонажи Сородичи могут попытаться сопротивляться узам тратя Силу Воли. Сделайте бросок Силы Крови минус количество поглощённого Витэ. Кости не добавляются к этому броску. При успехе, отпитие не добавляется к узам. Тем не менее, персонаж страдает от наркомании Витэ как обычно. Любые дальнейшие попытки сопротивления узам от того же вампира получают складывающийся штраф -1 кость и даже древнейший Сородич не может сопротивляться узам вечно. У смертных нет такой защиты.

Первая стадия: Вы когда-нибудь чувствовали влюблённость? Это ощущение бабочек в животе, но в того с кем вы не должны хотеть иметь ничего общего? Вы когда нибудь целовали и любили кого-то, сожалея об этом после, только зная что собираетесь сделать это снова и любить так же сильно ? Вот на что похожа первая стадия уз. Это не любовь. Это не может убедить во влюблённости никого кроме наивного подростка. Но это тянет тебя и заставляет жаждать. Ты хочешь быть рядом со своим регентом. Ты вынужден желать его одобрения.

При осуществлении Социального маневрирования против своего раба, впечатление от регента считается на один уровень выше (стр. 174). Так же, он получает бонус +1 кость к любому Социальному действию или проверке Дисциплины против раба. Причинение прямого или косвенного вреда своему регенту является переломным моментом по Человечности 5/Рассудку -2.

Вторая стадия: Вы когда-нибудь чувствовали полное и абсолютное напряжение, просто думая о ком-то? Вы когда -нибудь придумывали глупый предлог, что бы убежать и подрочить, чтобы избавиться от этого напряжения? Вы когда нибудь краснели, когда упоминалось чьё то имя, а затем набрасывались, когда кто то уличил вас в том, что у вас есть чувство к нему? Именно так ощущается вторая стадия уз. Это легко спутать с любовью. Это сильная, всепроникающая привязанность, которая делает вас уязвимым и заставляет хотеть всё настойчивей.

При осуществлении Социального маневрирования против своего раба, впечатление от регента считается два уровня выше (стр. 174). Так же, он получает бонус +2 кости к любому Социальному действию или броску Дисциплины против трала. Причинение прямого или косвенного вреда своему регенту является переломным моментом по Человечности 3/ Рассудку -3.

Третья стадия: Неужто одно только имя заставляет тебя прикусить нижнюю губу в предвкушении? Вы когда-нибудь представляли себе его реакцию на совершённое вами? Вы когда-нибудь саботировали что-то, что могло бы стать важным, из страха вторжения этого, между вами и им? Может быть вы сходите с ума, представляя худший из возможных сценариев в котором он встретит кого-то нового? Вы когда-нибудь думали вмешаться, чтобы защитить то, что имеете? Вы когда-нибудь пытались взволновать его, поскольку его раздражение, лучше чем его пренебрежение? Это ощущение полных уз крови. Это ни что иное как влюблённость. Это дразнящая, сильная привязанность всегда гложащая в глубине души.

При осуществлении Социального маневрирования против своего раба, впечатление от регента всегда считается превосходным (стр. 174). Так же, он получает бонус +3 кости к любому Социальному действию или броску Дисциплины против раба. Причинение прямого или косвенного вреда своему регенту является переломным моментом по Человечности 1/Рассудку -5. Наконец, все продолжительные эффекты Дисциплин регента становятся длительнее. Любая Дисциплина, длящаяся одну сцену - длится одну ночью. Любая длящаяся ночь - длится неделю. Одна неделя становится одним месяцем. Один месяц становится одним годом.

Как только узы достигают третьей стадии, они разрушают все другие существующие узы и препятствуют образованию дальнейших уз.

Узы крови длятся год с момента последнего отпития. Полные или частичные, связь распадается после этого срока. Помимо ожидания в год, способы по рассеиванию уз, за исключением поддавляющей третьей стадии уз, в лучшем случае ненадёжные мифы. Годовой срок не совсем календарно точен и он может варьироваться в несколько дней или недель. Мы упрощаем до года для облегчения игрового процесса.

Извратт

Иногда, чаще чем Сородичи хотели бы признавать, два вампира разделяют друг друга до момента полных уз. Они становятся безнадёжно взаимно зависимыми и не восприимчивыми к внешним узам. Они становятся эгоцентричными. Для друг друга они - всё. Это тот сорт любви, которая почти всегда заканчивается трагедией. Сородичи называют этот феномен "извратом" и не без оснований.

В некоторых городах извратт запрещён законом. Большинство пар нарушающих запрет считают, что онисмогут его скрыть, но признаки очевидны. В большинстве случаев его высмеивают и попрекают. Конечно, какое мелкое, корыстное общество не отвергнет тех, кто способен вознестись над детскими препирательствами в пользу вечного товарищества и счастью? Пара, которая не заботится о колкости слов придворных или протоколах Элизиума, более опасна для стаус-кво нежели даже самые анархичные нейтральные Сородичи.

Упыри

Людей Витэ Сородичей дразнит дарами Реквиема. Когда смертные пробуют кровь Сородича, он может дать человеку намёк на свою силу. Этих смертных называют упырями. Они наслаждаются ограниченным доступом к некоторым достоинствам Сородичей. Они быстро заживляют раны, больше не стареют и проявляют повышенную физическую силу. Они могут использовать некоторые Дисциплины. Однако, эти дары исчезают ведь они полностью зависят от зависимости упыря от Витэ Сородича. Если упырь просуществует без Витэ месяц, то потеряет все свои дары, как будто их у него никогда и не было.

Этот феномен очень выгоден для Сородичей ведь это мощный инструмент для заманивания смертных на узы крови и тем самым помогает поддерживать Маскарад с своими слугами. Упыри это верные и эффективные помощник из-за их способности действовать в течении дня из-за чего многие Сородичи используют их для поддержания своих смертных личностей или для охраны своих убежищ.

Упыри последователи

Упыри последователи используют слегка изменённую версию Преимущества Последователь стр.123. Упыри Последователи изначально более компетентны, нежели их смертных коллеги. Используйте правила Последователей для создания упыря, но добавьте точку Дисциплины регента для одно/двухточечного Последователя, вторую точку для трёх/четырёхточечного Последователя и третью точку для пятиточечного Последователя.

В большинстве городов упырей считают необходимым бременем. Некоторые Князья запрещают практику упырения, так как упыри, возможно, "не от Крови". Во многих городах упырей даже приветствуют на территории Элизиума. Как правило, упырь считается чуть более значимым нежели смертный, но ниже Сородича. Проступки и прегрешения против упырей, как правило, разрешены и от упырей ожидают уважения к "их высшим". Многие города относятся к убийству и калеченью упырей как к нападению на убежище владельца, поскольку старые Сородичи считают упырей ценной собственностью.

На личном уровне, Сородичи яростно защищают своих упырей. Даже жестокий регент будет яростно защищать своих упырей ведь, в конец концов, упырь это вложение Витэ - того, что позволяет вампиру подниматься из ночи в ночь. Подпольная инициатива в Картианском Движении — Антиобструкционисткая армия, посвящает себя ликвидации вмешательства Сородичей в жизнь людей Обычно, это означает устранение тех Сородичей, которые содержат большие стойла упырей. Движение публично отвергает эту философию, но не совершает никаких серьёзных шагов, дабы искоренить её из своих рядов.

Вы можете найти полные правила для персонажей упырей, включая инструкции по созданию персонажей на стр. 290. Создание упыря требует одного очка Витэ и очка Силы Воли. Упырь нуждается в дальнейшем Витэ ежемесячно, но не в трате Силы Воли.

Диаблери

Диаблери, по старому стилю часто называемое Амарантом - это акт убийства другого сородича и испития той самой сущности что оживила его. Диаблери считается каннибализмом и табу даже в самых беззаконных городах. Только маргинальные группировки внутри ковенантов потворствуют диаблери, а их родительские ковенанты стремятся искоренить эти группы и отрекаются от них как только те будут раскрыты.

Чтобы совершить диаблери, вампир должен пить из своей жертвы уже после достижения той Окончательной смерти. Как только Сородич-жертва полностью лишается Витэ, каждая точка Витэ, которая в ином случае была бы получена, вместо этого становится точкой тяжёлого урона. Как только клетки Здоровья заполняются губительным уроном и жертва достигает Окончательной смерти, сама душа жертвы противостоит нападающему.

В этот момент игрок убийцы тратит очко Силы Воли и бросает Сила + Решительность. Мощность может добавить кости к этому броску, а очко Силы Воли не добавляет. Убийца может продолжать бросать, тратя каждый раз очко Силы Воли пока не достигнет количества успехов равное точкам Силы Крови жертвы. Как только он достигнет этого значения диаблери будет завершено. Если он откажется от этого действия или у него кончится Сила Воли, то никакого эффекта не будет и он более не сможет повторить попытку.

Убийца немедленно получает один Опыт за точку Силы Крови жертвы. Этот Опыт может быть использован только для приобретения точек Силы Крови. Его можно сохранить, если его не хватает для приобретения Силы Крови. Кроме того, убийца получает точку наивысшей из Дисциплин жертвы, которой не обладает сам. Если у него есть все Дисциплины жертвы на равном или более высоком уровне, он вместо этого получает точку Навыка жертвы.

Диаблери это всегда переломный момент, независимо от значения Человечности вампира. Это действо ощущается отвратительным. Во время и после Амаранта убийца чувствует себя грязно и неправильно. Иногда он слышит голос жертвы в глубине своего сознания, призывающий его к забвению в наказание за совершённое преступление. Большинство Сородичей убьют человека в какой-то момент своего Реквиема, но Амарант это гораздо большее нежели уничтожение жизни - это умышленное уничтожение души. В то время как современные светские умы часто сомневаются в существовании души, диаблеристы никогда не отрицают её существования. Диаблери вызывает Состояние Запятнанный (стр. 306).

Пристрастие к диаблери

Диаблери, хоть и извращение, но является величайшим кайфом который вампир может испытать. Ощущения и итоговая мощь вызывают сильное привыкание. Не бросайте на сопротивление зависимости - зависимость приобретается автоматически. Сопротивление разумной возможности совершить Амарант в будущем требует броска Решительность + Самообладания с штрафом равным точкам Силы Крови потенциальной жертвы. Провал приводит к получению продолжительного Состояния Лишённый (стр. 301).

Проклятия, великие и малые

В то время как Сородичи имеют множество даров и достоинств, их Реквиемы далеки от благословения. Вампиры страдают от многочисленных проклятий. Совокупно, все Сородичи страдают от "великих проклятий": огня, солнечного света и кола в сердце. В своё время после Обращения вампиры страдают от проклятий своих кланов. Все Сородичи чувствуют притяжение Зверя, склоняющего их к насилию. Торпор погружает их в долгий сон. По мере прошествия лет и от падения Человечности, Сородичи развивают другие, уникальные проклятия.

Боль непорочности: солнечный свет

Солнечный свет олицетворяет истину и честность. Он позволяет видеть в вводящей в заблуждение тьме в которой существуют Сородичи. Хоть это и не убивает сразу, оно сжигает плоть Сородичей Лансея эт Санктум приписывает это Божественному суду, поскольку могущественные Сородичи и особенно чудовищные вампиры горят жарче и быстрее, нежели молодые и гуманные Сородичи. Урон полученный за краткий промежуток времени выглядит как обычный ожог - плоть



обугливается, спекается и дымиться. Продолжительные повреждения похожи на разложение, поскольку плоть со временем отшелушивается.

Когда солнечный свет падает на Сородичей, лучи начинают разлагать и сжигать их плоть. Их точки Человечности определяют величину урона, а точки Силы Крови определяют скорость распада. Подробности смотрите в таблицах ниже. Определите падение вампира по шкале Человечности, чтобы понять, какой тип и сколько урона он получает и используйте Силу Крови, чтобы определить с какой частотой он получает этот урон. Например, вампир с Человечностью 5 и Силой Крови 3 получает три уровня тяжёлого урона каждую минуту воздействия. Стойкость не влияет на повреждения от солнечного света.

Обратите внимание, что при высоких значения Силы Крови урон наносится несколько раз за ход. Таким образом вампир с Человечностью 5 и Силой Крови 8 получает девять уровнѐ тяжёлого урона за один ход, будучи под воздействием солнца.

Персонаж может избежать повреждений от солнечного света только при полном укрытии от его лучей. Если он только приоткрывает глаза, например, чтобы убежать в укрытие, считā те что его Сила Крови на одну ступень ниже в таблице.

Точки Человечности	Тип урона
7-10	1 тяжёлый
6	2 тяжёлого
5	3 тяжёлого
4	1 губительный
3	2 губительного
2	3 губительного
1	4 губительного
0	5 губительного

Точки Силы крови	Частота урона
0	–
1-2	Десять минут
3	Одна минута
4-5	Один ход
6-7	2x / ход
8-9	3x / ход
10	5x /ход

Боль знания: огонь

Огонь олицетворяет господство человека над дикой природой и способность манипулировать окружающей средой как инструментом. Этот символический инструмент людей уничтожает плоть Сородичей как ничто другое. Круг Старицы верит, что горящий огонь преподаёт урок Сородичам, напоминающий им о том откуда они пришли и, что никогда не смогут вернуться. Большинство Сородичей просто осознают, что он может означать Окончательную смерть за несколько мгновений и избегают его любой ценой.

Огонь автоматический наносит губительный урон за ход воздействия (бросок атаки не требуется). Чем больше пламя тем - больше вреда оно причиняет. Чем горячее пламя - тем тяжеленее раны. Смертные получают только тяжёлый урон. Каждый ход вампир может превратить губительный урон в тяжёлый равный Стойкости.

Размер пламени	Урон
Факел	1
Костёр	2
Пекло	3

Жар пламени	Модификатор урона
Свеча (ожоги I степени)	–
Факел (ожоги II степени)	+1
Горелка (ожоги III степени)	+2
Химическое горючее/ плавленный метал	+3

Клановые проклятия

Каждый из пяти родов Сородичей несёт в себе родство с определёнными Дисциплинами. Это даёт им выгоды к которым другие могут не иметь доступ. С другой стороны у каждого клана так же есть особое проклятье, затрагивающее только их семейство.

Клановые проклятия не влияют на вампира, пока он не опустится до шестой точки Человечности. Они не пропадут, если он вновь обретает свою седьмую точку и остаются с ним на протяжении всего его Реквиема.

Дэва: проклятье распутства

Дэва погружаются в мир смертных ведь он не только кормит их, но и подчиняет. Когда Дэва выбирает сосуды, то становятся одержимыми. Когда они отпивают из смертного единожды - всё в порядке. При втором и последующих отпитиях из того же источника бросьте Человечность. Провал вызывает Продолжительное Состояние Привязавшийся по отношению к смертному (смотрите стр.302). Это Состояние исчезает только со смертью смертного. Потому Дэва склонны либо к выдающейся беспорядочности либо к взращиванию огромных гаремов и стад.

Гангрел: проклятье дикости

Зверь Гангрел пробивается на поверхность. Гангрел может жить с дьяволом внутри, но ему трудно бороться с ним. Все его запасы костей на сопротивление неистовству ограничены его точками Человечности. Эта слабость не влияет на запас костей при оседлании волны.

Мекет: Проклятье сумерек

Кровь Мекет это кровь теней Их Реквием состоит из секретности и символизма. Поэтому, каждый Мекет страдает от одного проклятия, которое не связано с переломным моментом. Когда Мекет опускается к Человечности 6, выберите проклятие (стр. 108 для проклятий). Оно входит в те трипроклятия которые доступны вампирам, потому Мекет менее способны к смягчению своей отчуждённости. Так же, считается что Человечность Мекет на одну точку меньше для всех основанных на Человечности проклятий (включая солнечный свет и торпор).

Носферату: проклятье одиночества

Носферату олицетворяют страх, отвращение и всевозможные неприятные чувства. Некоторые из них не человечески уродливы. Взгляд некоторых заставляет человека чувствовать себя жертвой. У каждого Носферату есть что-то, что стоит на его пути к нормальным отношениям. Когда имеешь дело с людьми, считайте Человечность Носферату на две точки ниже с целью определения Социальных штрафов, а все провалы проверок Внушительности и Манипулирования считаются драматическими провалами. Это проклятие не применяется к взаимодействию с Опорами и Сородичами.

Вентру: проклятье отстранённости

Вентру самоуверенны. А почему бы и нет? Они, очевидно, превосходны. Такое отношение часто провоцирует конфликты для Лордов, так как они относятся к окружающим как к вещам. Создавая Вентру, прикрепите первую Опору к седьмой точке Человечности. Это значит, что с первой же потерей Человечности Опора будет потеряна и проклятие вступит в силу. Дальнейшие Опору могут быть расположены с шестой по вторую точки Человечности.

Неистовство

Иногда зверь становится беспокойным. Когда вампир сталкивается с опасностью, голодом или угрозой зверь подстрекает к немедленной реакции, обычно означающей кровавое неистовство. Неистовство случается по многим причинам, но всегда имеет одну и ту же реакцию - покончить с проблемой любыми возможными средствами.

Столкнувшись с достаточно сильным раздражителем, вампир рискует потерять контроль над своим Зверем. Он может временно удерживать монстра внутри, но, в конце концов, ему прийдётся столкнуться лицом к лицу со своей чудовищностью. Либо он подавит Зверя, либо Зверь пересилит его, чтобы сражаться, питаться или бежать.

Обезумевший вампир может, но не обязан, применять свою ауру хищника.

Кто управляет

Хоть рациональное сознание вампира во время неистовства больше не функционирует, это не повод забирать контроль у игрока. Пусть игрок отыгрывает сам. Если есть реальная проблема с тем как игрок или Рассказчик отыгрывает персонажа, обсудите это после сессии и попробуйте прийти к компромиссу.

Сопротивление неистовству

Для сопротивления Зверю бросьте Решительность + Самообладание. Определите предполагаемые модификаторы штрафов и бонусов в зависимости от обстоятельств. Рассказчику предлагается придумать другие ситуативные модификаторы, отражающие напряжённость сцены. Например, если противник вампира взял за правило провоцировать его каждый раз когда они встречаются, то это может наложить дополнительный штраф в -1 кость. Сопротивление неистовству является рефлекторным.

Драматический провал на этом броске приводит к неистовству которое персонаж не может остановить пока не достигнет переломного момента. Если Зверь удовлетворит своё желание - выберите новое. Провал означает, что персонаж поддался неистовству. Успех означает, что он устоял перед Зверем, но получает Состояние Искушаемый(стр. 307). Исключительный успех значит, что он не только устоял перед Зверем, но и восстанавливает очко потраченной Силы Воли, а так же всю Силу Воли которую он потратил на борьбу со Зверем в течении сцены. Когда персонаж впадает в неистовство он получает Веху. Он может выбрать превращение провала в драматический провал для получения второй Вехи. Как и с любыми Вехами, эти предоставляются только из драматических ситуаций с последствиями.

Сила Воли не может быть потрачена для получения костей при сопротивлении неистовству так как имеет другой эффект. Трата очка Силы Воли сдерживает Зверя один ход. Вампир заметно борется с неистовством. Он может зарычать, зашипеть, что-то разбить или убежать. Но он удерживает контроль. Однако он всё равно должен столкнуться со своим Зверем. Как только он перестаёт тратить Силу Воли, бросьте Решительность + Самообладание как обычно,но получите бонусную кость за каждое потраченное очко Силы Воли. Т.е. если вы потратите четыре очка Силы Воли, чтобы ваш персонаж четыре хода боролся со своим неистовством , на пятом бросьте Решительность + Самообладание + 4

Неистовство

Войдя в неистовство, определите желание Зверя. Сбежать? Наказать оскорбившего его носителя? Неужто крови?Обычно , неистовство кончается когда достигается цель. Некоторые Практики и Спирали могут окончить неистовство преждевременно. Если персонаж впадает в торпор, то неистовство заканчивается.

Опора вампира может отговорить того от неистовства продолжительным Социальным броском, требующего в три раза большего количества успехов нежели Сила Крови вампира. Опора может делать один бросок в ход. Таким образом, Опоре вампира Силой Крови 4 потребуется набрать 12 успехов, чтобы отговорить его от неистовства. В течении этого времени вампир, вероятно, будет создавать значительные проблемы себе и другим.

В неистовстве вампир становится сильнее, быстрее и крепче. Его зверь сподвигает его проявлять ужасающую физическую удаль. Добавьте его точки Силы Крови к любым броскам Силы, Ловкости, Выносливости или Сопротивлениям (не применяйте эту Выносливость к уровням Здоровья.) Игнорируйте все штрафы за ранения которые должны быть. Он может схватить и укусить единым мгновенным действием, жадно терзая свою жертву. Используйте успехи, на броске Сила + Драка при установлении захвата, как тяжёлый урон и персонаж сразу же получает одно Витэ от жертвы.

Если кто-то пытается принудить его действовать вопреки желаниям Зверя, либо через Социальные действия либо через Дисциплины, то такие попытки терпят неудачу.

Предлагаемые модификаторы

Вот некоторые из основных модификаторов, которые могут повлиять на неистовство. При определённых обстоятельствах любое из этого может быть поводом для неистовства.

Провокация или обстоятельства	Модификатор
Мёртвый друг	-1
Мёртвый любимый	-4
Уничтожение важного имущества	-1
Уничтожение не значительного имущества	+1
Ожидаемая провокация	+1
Голод (4 или менее Витэ)	-2
Вред другу	-1
Вред любимому	-2
Внутри горящего здания	-4
Оскорбление вышестоящим	-1
Оскорбление нижестоящим	-2
На землях Элизиума	+2
Провокация от Опоры	+2
Публичный остракизм	-2
Увидеть малую открытую рану	+1
Увидеть значительную открытую рану	-1
Малое пламя (факел)	-2
Сильный голод (2 или менее Витэ)	-4
Солнечный свет (губительный урон)	-3
Солнечный свет (тяжёлый урон)	-1
Неожиданная провокация	-1
Ранение (вообще)	-1
Ранение в 3 последние клетки Здоровья	-3

Однако, они могут отвлечь внимание Зверя на другую, схожую цель. Например, если Вероника подчиняется Зверю из-за голода и нападает на Элспет, Элспет может использовать Доминирование, чтобы перевести атаку на Доминика вместо себя.

Будучи Неистовым, вампир делает всё, что только может, чтобы исполнить желание Зверя. Он делает это без промедлений, решительно и с самозабвенной деструктивностью. Если кто-то встаёт у него на пути, то он отбрасывает или убивает его. Если он голоден, он кусает тех, кто ближе к нему. Тем не менее, Зверь не глуп. Он способен делать то, что делают разъярённые, испуганные или голодные хищники и будет применять ауру хищника, если это поможет ему.

Безутная курица

В то время как потеря контроля над Зверем может оказаться фатальной или, по крайней мере, социально неудобной, может оказаться огромным преимуществом быть первым бросившимся в драку. Если несколько персонажей одновременно используют Силу Воли, чтобы сопротивляться своему Зверю, то первым уступивший получит самые большие выгоды. Когда любой персонаж в сцене впадает в неистовство, другие персонажи которые пытались сопротивляться своему Зверю получают преимущества только от половины точек Силы Крови (округление вверх) на Физических действиях, если поддадутся неистовству. Сородичи могут избежать этого штрафа немедленно уступив своему Зверю или оседлав волну.

Совершение любого действия идущего вразрез с намерениями Зверя требует траты очка Силы Воли в ход.

Оседлание волны

Некоторые Сородичи предпочитают удерживать своего Зверя за поводья и использовать эту чудовищную силу. Это рискованная попытка, но награда велика. Эта практика зовётся оседланием волны.

Для оседлания волны потратьте очко Силы Воли и сделайте бросок сопротивления в виде Решительности + Самообладания. Очко Силы Воли не добавляет кости к броску. Успех удерживает неистовство на ход, словно оно сдерживается. Это можно продолжать до тех пор, пока не случится провал, не кончится Сила Воли или пока не накопится пять успехов. Рассматривайте провал на этих бросках как драматический провал.

Если он достигает пяти успехов, то седлает волну. Это работает как обычное неистовство, со всеми обычными преимуществами. Однако, вы можете выбрать желание Зверя и конкретную цель с самого начала. Это желание не обязано совпадать с провокацией. Например, если Виктория рискует впасть в неистовство из-за голода, она может решить убить Доминика вместо того, что бы питаться . Обычно, бешеный Зверь не сподвигает своего носителя совершать диаблери. Однако, вампир оседлавший волну может пожелать совершить диаблери.

Торпор

Со временем, из-за ран или в результате голода Сородичи впадают в вековой сон - торпор. Этот холодный, мёртвый сон уравнивает молодых и старых, со временем разжижая кровь и позволяя старейшинам пробуждаться свежими и обновлёнными.

Когда Сородич впадает в торпор, он кажется мёртвым. Его кожа стягивает его плоть и высыхает. Его суставы твердеют и верхний слой тканей становится тусклой, пепельно-бледной пылью. Во время сна он видит странные, бессмысленные сны, поддерживающие его разум активным и функциональным. Обычно, это означает, что он готов адаптироваться к новому миру. Иногда всё идёт неудачно и он просыпается совершенно другой личностью или, реже, с искажёнными воспоминаниями о своей прошлой жизни.

В конце хода вампира, после любого рефлекторного исцеления, если его последняя клетка здоровья заполнена тяжёлым уроном, то вампир впадает в торпор. Если он в процессе дневного сна и у него нет крови для пробуждения, то он впадает в торпор. Так же, вампир может добровольно впасть в торпор, что бы убрать ограничения на питание наложенные его Силой Крови.

В течении первого дня торпора вампир неосознанно тратит столько Витэ сколько требуется для исцеления любого урона, который у него может быть. Если, потратив всё своё Витэ, он всё ещё имеет урон в последних трёх клетках Здоровья, при определении сроков его сна считайте, что его Человечность на одну точку ниже. За каждые 25 лет продолжающегося Торпора вампир теряет точку Силы Крови.

Используйте следующую таблицу для определения того, как долго персонаж должен оставаться в торпоре. Умножте базовую длительность (основанную на точках Человечности вампира) на его Силу Крови. После проведения в торпоре получившегося времени он может пробудиться. Это не всегда точно и может быть на четверть быстрее или дольше. Кроме того, любой вампир с Силой Крови на две больше чем у впавшего может накормить его своим Витэ, чтобы пробудить (с обычными рисками уз крови и зависимости). Это можно сделать в любой момент.

Человечность	Базовая длительность торпора
9-10	Одна ночь
8-9	Две ночи
6-7	Одна неделя
5	Один месяц
4	Один год
3	Пять лет
2	Десять лет
1	50 лет
0	100 лет

По слухам, некоторые редкие родословные тайные сведения о природе торпора. Они утверждают, что общаются с теми, кто находится в торпоре. Они клянутся, что могут предсказать потусторонние знания о царствах мёртвых из снов торпора. Они предполагают, что душа Сородича блуждает в другом измерении с спектрами прошлого и возвращаются с тайнами. Разумеется, ни одно из этих утверждений так и не было подтверждено. Но некоторые Сородичи зарекаются историями этих гаруспиков, а некоторые правители держат их в качестве главных советников.

Кол в сердце

Когда деревянный кол пронзает сердце Сородича, то он сразу же впадает в торпор. В отличии от обычного торпора, он пробуждается сразу же после удаления кола, но не раньше. Чтобы попасть в сердце сделайте бросок бросок атаки со штрафом -3 кости . Если атака наносит пять точек урона, то достигает сердца.

Человечность

Сородичи - не люди. Были когда-то, но теперь они нечто иное. Тем не менее, чтобы сливаться со смертными, ходить среди стада, Сородичи должны поддерживать взаимоотношения и понимать свои прошлые жизни. Черта Человечность отражает эти отношения. Вампиры, которые поддерживают высокий уровень Человечности живут бок о бок с смертными и могут общаться с ними. Вампиры с низким уровнем Человечности становятся чуждыми ведь они забывают, кем когда-то были и, что более важно, на что они охотятся.

Для некоторых Сордичей Человечность - это нисходящая спираль. Это великая трагедия которая заканчивается чудовищностью и разрушением. Для некоторых это постоянная борьба за сохранение связей и удержания себя в руках. Большинство Сородичей находит в себе тот диапазон Человечности который им подходит, определённую дистанцию или близость к миру дышащих.

Это система заменяет систему Рассудка из книги правил Хроники Тьмы. Смертные персонажи будучи Обращёнными заменяют Рассудок Человечностью и начинают с семи точек (независимо от их значения Рассудка). Эти значения совместимы. Например, если эффект Дисциплина зависит от Человечности персонажа вампира, то Рассудок будет работать аналогичным образом.

Шкала человечности

Человечность существует как спектр от нуля до десяти точек. Персонажи Вампир:Реквием начинают игру с семи точек. Более высокие значения Человечности возможны, но их трудно поддерживать.

Уровень Человечности отражается в поведении и внешости персонажа. По мере погружения в порочность, он всё меньше и меньше становится похож на смертных и становится всё большим монстром. Более сосредоточенным на выживании нежели на соблюдении общественных норм стада. Часто это проявляется как замкнутость и отчуждение. Персонаж просто перестаёт иметь отношение к нравам и ожиданиям людей. Эти описания лишь рекомендации и вы сами должны определить, как ваш персонаж демонстрирует путь по которому он идёт. Так же, здесь перечислены малые Социальные модификаторы. Эти модификаторы применимы к броскам при взаимоотношениях с людьми. Это не касается манипулирования людьми ради добывания пищи с помощью Хитрости или Запугивания, но касается попытки понять эмоциональные сигналы человека с помощью навыка Эмпатия. Обратите внимание, что эти штрафы применяются к Опорам поскольку не человечные вампиры находят установление отношений с людьми трудным и даже не стоящим времени.

Аскет (Человечность 9-10): Редкий вампир с такой степенью Человечности старается погрузиться в дела смертных из-за всех сил и разумно питаться. Он уравновешен и уверен в своих действиях ведь он эксперт в поведении людей, их чувствах и способе мыслить. Он умудряется думать и действовать так же как и они, словно опытный актёр методист. Он кажется символическим, идеализированным человеком. Получите +2 кости к любым броскам связанным с людьми.

Человек (Человечность 7-8): При таком уровне Человечности вампир либо очень хорош в поддержании своих привязаностей либо он новичок в Пляске Смерти. Ему не трудно смешаться с людьми. Он прекрасно помнит какой была смертная жизнь. Он помнит какой была еда на вкус. Он помнит как пот стекал по коже. Он чувствовал боль тех, кто пострадал от его действий и тех кто относится к его роду.

Уравновешенный (Человечность 5-6): На данный момент он уже сечёт в таких делах. Большинство неонатов и некоторые анциллы на таком уровне. Он видел боль и страдания как результат своего состояния и начинает принимать это как часть своего существования. У него по прежнему нет проблем со смертными и он просто осознаёт, что никогда больше не будет одним из них. Он эгоистичен, а ложь – его вторая натура. Его кожа имеет едва различимый бледный оттенок. Получите штраф -1 кость ко всем броскам касающимся отношений с людьми.

Переживший (Человечность 4): Искушённый вампир, который видел больше смерти и разрушений, чем смертные за всю свою жизнь. Большинство анцилл находятся на этом уровне. Вампир еще не бездумный убийца, но отнимает жизни, понимая, что возможно, сделает это снова ради собственного выживания. Он видит смертных хрупкими и недолговечными. Он расчетлив и хитер, его разум расчитывает последствия. Это сказывается на его поведении. Например, он может избежать общения ранним утром, чтобы не попасть в пробку по дороге домой. Получите штраф -2 кости ко всем броскам, касающимся отношений со людьми.

Бесчувственный (Человечность 3): На данном уровне ожесточившийся вампир придерживается циничного и пресыщенного взгляда на мир. Он переступит через любого ради выживания. Большинство старейшин паходятся на этом уровне. Обычно идёт долгим, но безопасным путем. Он убьет свидетелей прежде, чем они попробуют сбежать. К этому моменту низкая Человечность берет свое - вампир выглядит мертвенно или болезненно. Данная внешность не выглядит противоестественно сама по себе, но люди все же чувствуют себя не комфортно. Получите штраф -3 кости ко всем броскам касающимся отношений со людьми.

Чудовищный (Человечность 2): В чудовищном вампире едва узнается человек, если он сам не прилагает усилий, пользуясь румянцем жизни. Он выглядит ходячим трупом с иссохшей плотью, натянутой поверх костей и с тусклым красным огоньком в глазах. Он вспыльчивый, эгоистичный до предела и убьет не раздумывая ради незначительных интересов и мелкой прихоти. Он не просто имеет сложности в общении с людьми, а даже не желает такового. Большинство смертных в его жизни это слуги и скот для питания, воспринимаемые в лучшем случае просто как ресурс. Получите штраф -5 костей ко всем броскам касающимся отношений с людьми.

Животный (Человечность 1): Вампир так близок к Зверю, что находится в состоянии животного стоицизма. Он может говорить и взаимодействовать так же как и любой другой, но ни делает ничего без умысла. Слова - всего лишь орудия охоты. Каждое действие это шаг к следующей трапезе и ничто кроме крови не стоит времени. Хоть он мог бы изобразить человечность потратив немного крови, но его это не беспокоит и вместо этого он выглядит как труп, статуя, болезненная кукла. Толпа расступается когда он проходит мимо ведь его присутствие вызывает испуг или почтение. Ваш персонаж не может взаимодействовать с человечеством. Любые подобные броски используют только кость шанса.

Драугр (Человечность 0): Персонаж достигший нулевой точки Человечности становится драугром - потерянным в своём Звере. Он становится угрозой больше не способной продуктивно взаимодействовать с обществом Сородичей и смертных. Ничто не свято, ведь драугр без колебаний нарушит Традиции чтобы спастись. Драугры навсегда потеряны в их чудовищной природе и только самые смутные слухи предполагают, что они могут спастись. В большинстве городов власти немедля и безжалостно убивают драугров.

Некоторые драугры это осторожные хищники, действующие скрытно и по звериному хитро или сохранившие ритуальное поведение своей прежней жизни. Например, павший Мекет мог устроить хитрую засаду и спать в старой библиотеке, гнездясь среди гниющих книг, которые больше не может прочесть.

Переломный момент

Переломные моменты - это моменты и переживания в Реквиеме вампира, которые подталкивают его к риску отчуждения. Всегда когда он испытывает переломный момент, бросьте на сопротивление отчуждению. Чтобы событие стало переломным моментом, оно должно равняться его уровню Человечности или быть ниже. Например, персонаж с Человечностью 5 рискует переломным моментом когда совершит непредумышленное убийство (переломный момент Человечности 3), но не если его отвергнет человек (переломный момент Человечности 8).

Перечисленные переломные моменты это лишь примеры. Добавьте переломные моменты по усмотрению Рассказчика или сдвиньте их для соответствия ситуации. Как правило, чем более личным является событие, тем ниже уровень переломного момента к которому оно относится. Если что-то значительно дистанцировано от персонажа или он никак не мог этому помешать, то это должно быть на более высоких уровнях Человечности. Многие из них отражают переживания, которые служат напоминанием о состоянии вампира. Например, наблюдение за тем, как смертные принимают пищу является суровым напоминанием о том, что смертная пища более не питает Сородичей и что этот опыт навечно закрыт для Проклятых.

Многие переломные моменты отсылают к контакту с людьми. Это относится и к взаимодействию, обычно вербальному. Хоть это не обязательно должно быть позитивное взаимодействие, оно должно быть осмысленным и человеческим по своей природе. Напасть на бродягу в переулке, покормиться и убежать - не взаимодействие. Также как и связать вражеского гуля и пытать в подвале. Тем не менее, акт кормления пленника или нахождение заброшенного убежища на ночь вполне может быть. Заметьте, что бессознательное время в торпоре не считается временем без контакта с людьми, ведь торпор это сам по себе переломный момент.

Переломные моменты не случается пока персонаж находится в торпоре. На откуп Рассказчику, обнаружение

Некоторые перелотные моменты

Человечность 10 (Пять костей)

Одна ночь без контакта с людьми.
Ложь в защиту Маскарада.
Потратить больше одного Витэ за ночь.

Человечность 9 (Пять костей)

Смотреть, как питаются люди.
Применить сверхъестественную способность или физическое напряжение.
Кормиться от не желающего или незнающего.
Изменить поведение кого-либо с помощью Дисциплины.
Провести час под солнцем.

Человечность 8 (Четыре кости)

Создать упыря.
Быть отвергнутым человеком
Оседлать волну неистовства.
Лишить кого-то воли с помощью Дисциплины.
Провестибольшую часть дня под солнцем

Человечность 7 (Четыре кости)

Неделя без контакта с людьми.
Пережить что-то, что отправило бы смертного в больницу.
Ранить кого-то ради крови.

Человечность 6 (Три кости)

Впасть в торпор.
Кормиться от ребенка.
Прочесть свой некролог.
Пережить автокатастрофу или схожую физическую травму.

Человечность 5 (Три кости)

Две недели без контакта с людьми.
Достигнуть Силы Крови 3
Смерть члена смертной семьи.
Вступить в ковенант желая получить Статус в нем.

Человечность 4 (Две кости)

Выучить точку Крюак;
Насилие в порыве страсти.
Провести год или больше в торпоре.
Прожить век.
Случайное убийство.

Человечность 3 (Две кости)

Месяц без контакта с людьми.
Достигнуть Силы Крови 6.
Смерть смертного супруга или ребенка.
Убийство в порыве страсти

Человечность 2 (Одна кость)

Год без контактов с людьми.
Предумышленное убийство
Увидеть культуру, которая не существовала при вашей жизни.
Прожить 500 лет.
Создать ревенанта

Человечность 1 (Кость шанса)

Десятилетие активности без контакта с людьми.
Гнусное, увесилительное или массовое убийство.
Убийство своей Опоры.

пропущенного переломного момента *может* вызвать бросок отчуждения, но это довольно редко, поскольку опыт торпора подготавливает разум вампира к шоку нового мира при пробуждении.

Отчуждение

По достижении переломного момента персонаж сталкивается с потенциальным отчуждением - потерей точки Человечности. Что бы противостоять отчуждению бросьте количество костей завязанное на уровень переломного момента. Если у персонажа есть Опоры, то он может добавить дополнительные кости. Сила Воли не может быть потрачена на увеличение этого запаса костей. Каждый раз, когда ваш персонаж сталкивается с переломным моментом получите Веху.

Результат броска

Драматический провал: Персонаж не только теряет понимание своей Человечности, но и видит что переломный момент не имеет значения. В дополнении к потере точки Человечности получите Состояние Пресыщенный (стр. 304).

Провал: Ваш персонаж освобождается от некоторых смертных привязаностей и движется к чудовищности. В дополнении к потере точки Человечности получите Состояние Распутный, Соперничающий или Озверевший, так как он упивается своим эгоизмом.

Успех: Ваш персонаж держится за клочок эмпатии, несмотря на желание отпустить его. Он не теряет Человечность, но приобретает Состояние Распутный, Соперничающий или Озверевший, когда его природа подталкивает его к отступлению.

Исключительный успех: Ваш персонаж не только придерживается своей концепции Человечности, но и выходит из конфликта с новыми силами. Он получает Состояние Вдохновлённый (стр. 304). Его вдохновение связано с его новообретённой близостью к смертности.

Проклятия

Когда Сородичи достигают определённых точек в своём отчуждении, они могут обратить чудище внутрь, наращивая духовные шрамы поверх эмоциональных ран. Теряя Человечность, персонаж может принять проклятие и Веху. Если он делает это, то становится неспособен снова потерять Человечность от этого переломного момента. Однако, каждое проклятие накладывает штраф -1 кость на дальнейшие броски отчуждения что ускоряет нисхождение по спирали Реквиема.

Возможные модификаторы на броски отчуждения

Имеет закреплённую Опору	+2
Имеет несколько закреплённых Опор	+3
Нет Опор	−2
Защищает свой Маскарад	−1
Защищает свой Реквием	+1

У персонажа может быть только три проклятия. Вы можете выбрать один из дальнейших примеров или создать свой собственный. Как правило, большинство проклятий используют Человечность как часть своей механики и могут влить на Витэ или наносить лёгкий урон. Иногда они используют обратную Человечность, выраженную в (10 - Человечность). Многие проклятия провоцируют неистовство. Вампир не может использовать больше костей, на сопротивление вызванному проклятием неистовству, нежели у него Человечности.

Проклятия это выбор игрока, но персонажи вампиры сами не выбирают их и те ограничения на которые они влияют.

Колокола: Ваш персонаж не выносит звона колоколов - это вызывает у него сильную боль. Это происходит только в присутствии настоящих колоколов - записи не работают. За каждую минуту воздействия звона колоколов, он кидает (10 - Человечность) лёгкого урона и провоцируется на неистовство. Некоторые вампиры проявляют это проклятие на гимны вместо колоколов.

Кровь не желающего: Персонажа не насыщает кровь от не желающих или незнающих о нём. Когда питаетесь от не желающего сосуда, вы не получаете насыщения от первых Витэ. Количество равно (10 - Человечность).

Перекрестки: Персонаж сбивается с толку, когда сознательно пересекает перекресток. До конца сцены все запасы кости ограничены точками Человечности.

Лицо голода: Когда персонаж голоден, это отражается на его лице и коже. Глаза наливаются красным, кожа на лице натягивается. Он выглядит в точности как труп. Когда Витэ опускается ниже 5, все Социальные действия ограничены точками Человечности. Также точками Человечности ограничивается запас костей на сопротивление неистовству из-за голода.

Могильная земля: Ваш персонаж привязан к земле с места смерти. Если он не засыпает хотя бы с горстью земли из региона своей смерти, то все его запасы костей следующей ночью будут ограничены точками Человечности.

Ненавидимый зверьми: Животные ненавидят вашего персонажа. Они щетинятся, рычат, шипят и т.д. Любые попытки взаимодействовать с животными с помощью Понимания животных или Анимализма получают штраф (10 – Человечность).

Святой день: Один день в неделю для вашего персонажа свят. Он не может сопротивляться дневному сну и не может пробудиться днем, пока не получит урон, равный 10 – Человечность.

Приглашение: Персонаж не может войти чей-либо дом без приглашения. Если он это делает, получает лёгкий урон, равный (10 – Человечность). Он не может излечить этот урон, пока не выйдет наружу.

Открытые раны: Раны персонажа остаются открытыми, пока он не поспит. Он может излечить урон с помощью Витэ, но раны закроются только после дневного сна.

Напасть чистоты: Чистые сердцем являются для персонажа предельно отталкивающими. Любое прикосновение к смертному с Рассудком 8 и выше наносит вампиру (10 – Человечность) лёгкого урона.

Крысиный король/королева: Персонаж привлекает паразитов. Он постоянно окружён крысами, мухами, тараканами или другими вредными тварями. У смертных это вызывает дискомфорт и отвращение, приводя к провалам любых социальных бросков кроме бросков на Запугивание. Потратив очко Силы Воли, вампир может отослать паразитов прочь на число минут, равное Человечности.

Отторжение: Ваш персонаж находит некий предмет отвратительным. Определите что это когда выбраете это проклятие. Это должно быть что-то, что скорей всего будет во многих домах. Например, чеснок, соль, розы, серебро - подойдут. Он не может подойти к предмету ближе чем на (10 – Человечность) метров, не потратив очко Силы Воли. К тому же, если объект попадает в рану, то наносит (10 –Человечность) лёгкого урона.

Символы: Символы веры и поклонения ослабляют персонажа. Когда он касается символа или действуют против кого-либо, размахивающего таким символом, его запас костей ограничивается точками Человечности.

Паутины: Паучьи паутины создают персонажу проблемы. Даже паутинка маленького паука останавливает вампира. Коснувшись паутины, вырваться можно лишь разорвав её, но паутина для него имеет Прочность (10 – Человечность).

Преимущества

Эти Преимущества доступны персонажам Сородичам. Если в требованиях Преимущества указан ковенант, то для его приобретения требуется одна точка Статуса в Ковенанте. Если персонаж менять свой ковенант или выходит из него, то преимущество не пропадает. Но некоторые ковенанты может не устраивать, что их бывшие члены делятся их секретами. Чтобы получить информацию о преимуществах смертных и гулей смотрите Приложение (стр. 288).

Незыблемость Преимуществ

Хоть Преимущества и представляют собой нечто внутри игры и самого персонажа, но на самом деле являются ресурсом вне его - функцией по созданию персонажа и развитию механик. Преимущества часто являют собой нечто, что может пропасть. Последователей можно убить. Наставники могут стать нетерпеливыми и перестать делиться мудростью. Это значит,что хоть Преимущества могут представлять собой временные аспекты вашего персонажа, очки Преимущество продолжают существовать. Когда ваш персонаж потерял свои Преимущества, в конце любой главы, вы можете заменить их другими.

Например, у вашего персонажа есть трёхточечный Последователь - верный пёс, а жуткий ужас сжирает его в лесу. В конце этой главы вы можете перераспределить точки Последователя. Вы можете выбрать Безопасное место (две точки), чтобы показать желание вашего персонажа укрыться от монстра и Чувство направления (одна точка), чтобы ваш персонаж с меньшей вероятностью заблудился в этих лесах в будущем. Когда ваш персонаж покинет своё Безопасное место вы сможете заменить эти две точки чем-то другим.

При смене Преимущества подумайте о том как это событие соотносится с историей. Новое Преимущество должно быть обосновано каким-то изменением в жизни персонажа. Рекомендуется выбирать поверхностные (одна-две точки), не слишком весомые Преимущества для приобретения их в ходе истории.

С разрешения Рассказчика вы можете добровольно "обналичить" Преимущество и заменить его Опытом. Подобная процедура не может служить "обменом валют". Но если Преимущество исчерпало себя и больше не имеет смысла для персонажа, вы можете использовать эти очки в иных целях.

Такие Преимущества, как Амбидекстр, Эйдетическая память и различные Преимущества Боевых Стилей отражают способности и знания, которыми обладает ваш персонаж - от них нельзя так просто избавиться. Но с другой стороны, если Амбидекстер потеряет левую руку...

Основные Преимущества Сородичей

Обостренные чувства (•)

Эффект: Вампир может видеть, обонять и слышать в два раза дальше и четче, нежели обычный здоровый человек. Вкусовые и тактильные ощущения так же вдвое обострены, нежели у человека. Вампир может видеть в полной темноте.

Вампир может безошибочно идентифицировать любое сенсорное взаимодействие, с которым сталкивался раньше. Например: запах пота любовника, текстуру редкой ткани, звук крика отдельного человека. Добавьте Силу Крови к любому броску при использовании чувств. Это включает любые броски на запоминание и определение деталей сенсорного восприятия.

Недостаток: Иногда его чувства перехлёстывают через край. Каждый раз, как вы выкидываете исключительный успех при броске, относящемуся к его чувствам, персонаж получает Состояние Мания для его стимула, но не постоянное, а на число ночей, равное успехам.

Алтарь (•••)

Требования: Статус в Круге Старицы •

Эффект: вампир сонастроена с кровавым мистическим алтарём. Возможно, она сама создала его или он был создан членом ковенанта. В присутствии алтаря аколиты могут использовать правила командной работы (стр. 173) в ритуалах Крюак. Время необходимое на каждый бросок удваивается, а время затрачиваемое на бросок, определяется по наименьшему значению Крюак среди участников. Это Преимущество позволяет вампирам, не посвящённым в Крюак учувствовать в ритуалах. Персонажам не нужны точки в нём, чтобы помогать владельцу Алтаря, но удвойте затрачиваемое между бросками время, если у участвующих вообще нет точек Крюак.

Недостаток: в отличии от большинства Преимуществ, трое или более персонажей должны приобрести его, чтобы получать выгоду. Каждый персонаж вносит одну точку в общую стоимость Преимущества. Дополнительные персонажи могут приобретать точки в Алтаре но, чтобы использовать преимуществ командной работы они должны внести свой вклад.

Помазанник (••)

Требования: Статус в Ланцеа эт Санктум •

Эффекты: Не все Освященные – члены духовенства. Большинство из них - миряне. Тот помазанник, на котором лежит проклятие Лонгина, способен зажигать сердца своим

словом. Один раз за главу сделайте бросок Внушительность + Экспрессия, обращаясь к толпе. Маленькая группа людей налагает штраф -1, небольшая толпа -2, большая -3 . Слушатели получают Состояние Вознёсшийся (стр. 305).

Недостаток: Персонаж не может использовать это Преимущество на себе.

Чудовищный (•)

Требования: Нельзя обладать Преимуществами Беспощадный и Соблазнительный.

Эффект: Зверь вашего персонажа в ипостаси Чудовища преобладает в нём. Его угрозы всегда исполняются. Один его взгляд вызывает гнев и страх. Любые броски на вызов чудовищного Зверя получают свойство 8-снова.

Недостаток: Ваш персонаж не может использовать свойство 10-снова на любых бросках вызова или противостояния искусительному и конкурирующему Зверям.

Атташе (•)

Требования: Статус в Инвиктус •

Эффект: Как правило, Последователи выполняют несколько функций, представленных их запасом костей. Обычно, они не предоставляют персонажу доступ к чему-то ещё отражаемому Социальными Преимуществами. Однако, вампиры Инвиктус с этим Преимуществом имеют Последователей более верной породы. Каждый Последователь получает любую комбинацию из следующих Преимуществ, в количестве точек, равных Статусу Инвиктус вампира: Контакты, Ресурсы, Безопасное место.

Недостаток: Хоть Инвиктус и может получит всё это, но это должно быть сделано через посредника. Так что это может занять немного времени или потребуется немного волокиты. В крайнем случае это потребует нескольких неудобных телефонных звонков.

Ищейка (••)

Требования: Сообразительность •••

Эффект: Ваш персонаж может различить тонкие оттенки крови по запаху, как будто уже пробовал её. При использовании чувств Сородича, для обнаружения крови, прослеживании по крови и выяснении деталей из крови ему достаточно только понюхать источник крови.

Понимание Какофонии (• до •••)

Требования: Статус в Городе •

Эффект: Вы держите руку на пульсе теневой жизни Сородичей. Вы знаток кодировок и жаргона, позволяющих культуре Сородичей процветать даже несмотря на Маскарад. Каждый уровень Понимания Какофонии опирается на предыдущий. Это Преимущество предполагает, что персонаж может читать и доставлять сообщения Какофонии.

Подъём (•): Ваш персонаж может считывать знаки если видит их. Сделав бросок Интеллект + Уличное чутьё он может понять предполагаемое сообщение. Он может определить детали, включая, клан, ковенант, любимое стадо и город происхождения, но за каждую деталь накладывается штраф в –1 кость. Дополнительные детали остаются на усмотрение Рассказчика. Если обследованная территория является частью чьего-то Пастбища, то вы можете добавить его значение к вашему броску и определить вещи которые владелец не хотел сообщать. Например, особенно бледные наркоманы по соседству могут на вести на мысль, что владелец питается от наркоманов.

Турист (••): Ища последние новости Сородичей ваш персонаж имеет доступ ко всем частным объявлениям, журнальным шифрам, трактатам и маркировкам местности. Каждый раз, когда новый Сородич приезжает в город, ваш персонаж уже в течении недели узнаёт его любимые места кормления и его основные псевдонимы. Используя Подъём, он может различить больше личной информации из сплетен.

В шляпе (•••): Ваш персонаж олицетворение чести среди воров. Он – уважаемая часть Какофонии, и таким-то образом, ничто не происходит без его ведома. Он центр местной культуры и первая линия обороны от охотников на вампиров. Один раз за главу он может бросить Сообразительность + Политика. За каждый успех вы можете задать Рассказчику один из вопросов по нынешнему положению дел:

- Кто продвигается выше?
- Кто отошёл от дел?
- Где в городе Маскарад под вопросом?
- Какой смертный близок к раскрытию Сородичей?
- Где лучше питаться в городе?

Действуя на основе этих ответов, считайте все броски исключительными успехами на трёх успехах вместо пяти.

Недостаток: Какофония – это непредставление для зрителей. Вы не можете просто потреблять, вы должны творить. Если ваш персонаж регулярно не добавляет новости и сплетни в Какофонию, то выпадает из неё. Чтобы снова стать активной частью Какофонии, он должен внести нечто стоящее.

Притяжение Картианцев (•)

Требования: Статус в Картианцах •

Эффект: Картианцы знают людей. Будучи ковенантом, возможно, наиболее тесно связанным с людьми, они, как правило, имеют множество связей. Членство в Движении может означать использование этих связей. Каждый месяц вы получаете доступ к нескольким точкам Контактов, Союзников, Убежища и Стада равное количеству точек вашего Статуса в Картианцах.

Недостаток: Эти Преимущества не ваши. Они очень быстро теряются так как очень поверхностные. Вы не получите дом от точек Убежища, вы получите место на пару дней. Каждое использование – это услуга, и Движение рассчитывает, что его члены отплатят за неё.

Нечестивые когти (•)

Требования: Изменчивость ••••

Эффект: Когти любого Гангрел смертоносны и ужасны, а ваши же совершенно неестественны. Вампир выпускает Зверя из клетки и позволяет ему наказать окружающих. Это Преимущество срабатывает, когда когти вызваны Неестественным аспектом в момент неистовства. Когти приобретают бонус оружия +0 губительный и игнорируют любую броню, не порождённую Сопротивлением.



только в состоянии неистовства или оседлав волну. Как только вы её приобрели, эта модификация становится обязательной – персонаж включает Когти Дьявола каждый раз, как впадает в неистовство.

Близкая семья (•)

Эффект: Твой персонаж чувствует кровавое родство острее, нежели большинство из его вида. Добавьте +1 кость
ко всем бонусам кровавого родства, и примените свойство 8-снова на все броски, связанные с ней. Кроме того, считайте все отношения на шаг ближе, при использовании вызова родства.

Недостаток: ощущение кровавого родства для вас очень сильно. В любое время, когда вы успешны в броске кровавого родства ваш персонаж теряет способность тратить Силу Воли для получения бонусных костей до окончания сцены, из-за отвлечения внимания.

Беспощадный (•)

Требования: Нельзя обладать Преимуществами Чудовищный и Соблазнительный

Эффект: конкурирующий Зверь прослеживается в каждом действии вашего персонажа. Его самодовольная осанка вызывает желание подчинять или подчиняться. Любые броски для вызова конкурирующего Зверя получают свойство 8-снова.

Недостаток: ваш персонаж не может использовать свойство 10-снова на любых бросках вызова или противостояния искусительному и чудовищному Зверям.

Утонченный вкус (•)

Эффект: Ваш персонаж различает малозаметные нюансы крови и Витэ. Любые броски на вкус крови считаются исключительным успехом уже с одним успехом.

Недостаток: Обладая этим Преимуществом, вы должны выбрать предпочитаемые черты сосуда, которые есть не больше, чем у десятой доли населения. Это может быть цвет волос, группа крови, или даже наркотик в организме. При питании от любых других смертных вы игнорируете первое очко Витэ, поглощённое в данной сцене, поскольку ничто не насыщает вашего персонажа так, как предпочитаемая пища.

Сновидения (•)

Требования: Принадлежность к Мекет.

Эффект: Кровь клана Мекет дарит вашему персонажу доступ к взаимосвязям, которые его разум не может по-настоящему осознать. Однако, иногда это дарует ему вспышки озарения. Днём он видит сны о будущем, облечённые в неясные символы. Один раз за ночь, встретив кого-то нового или посетив новое место, можно сделать бросок Силы Крови. При успехе он может задать один вопрос Рассказчику или игроку другого персонажа. Отвечать можно только да, нет и может быть. Ответ отражает сны последнего дня.

Недостатки: Это Преимущество можно использовать только единожды на одного персонажа (только при первой встрече) и только один раз за ночь. Так что, если вы встречаете несколько новых людей, вам нужно выбрать о ком были сны.

Принадлежность к династии (• до •••)

Требования: Статус в Клане •

Эффект: Ваш персонаж принадлежит к старой династии Сородичей. Клан и город знают о деяниях его семьи и слухи о ней часто идут вперёд него. Каждый уровень этого Преимущества основывается на предыдущем.

Новое дитя (•): вы признаны в династии, но не занимаете влиятельного положения. Один раз за главу вы можете добавить Статус в клане самого старшего члена династии к Социальному запасу костей вместо своего.

Образчик (••): вы имеете влияние и уважение внутри династии. Против любого, кто уважает или боится вашу династию, вы можете игнорировать первую Дверь в любом Социальном взаимодействии.

Патриарх/Матриарх (•••): Вы признаны главой своей династии. Один раз за главу вы можете что-то потребовать от члена династии. Он получает Состояние Поручение. Если он выполнит требование, то получит Веху. Поручение должно занимать всю ночь, либо подвергать исполнителя опасности.

Недостаток: Вы должны сделать свою причастность достоянием общественности, чтобы воспользоваться этим Преимуществом. В некоторых кругах это принесёт больше проблем, чем пользы. В династии должно быть не менее трёх членов.

Соблазнительный (•)

Требования: Нельзя обладать Преимуществами Чудовищный и Беспощадный.

Эффект: Соблазнительный Зверь вашего персонажа сочится лёгкостью и уверенностью. Его туманный взгляд будоражит воображение. Каждое движение его рук обещает большее. Любые броски на вызов соблазнительного Зверя получают свосство 8-снова.

Недостаток: ваш персонаж не может использовать свойство 10-снова на любых бросках вызова или противостояния беспощадному и чудовищному Зверям.

Пастбище (• до •••••)

Эффект: ваш персонаж имеет изобильное пастбище и неважно, официально оно ему принадлежат или нет. Точки в этом Преимуществе означают лёгкость охоты на обозначенной территории. Добавляйте значение точек при любом броске охоты и при броске на начальное Витэ (стр. 95). Кроме того, добавьте значение Преимущества к любому конфликту ауры хищника на своей территории.

Недостаток: Территории сами себя не защитят. Любой нарушитель не должен остаться незамеченным или ваша власть над территорией ослабнет.

Высокопоставленные друзья (•)

Требования: Статус в Инвиктус •

Эффект: Инвиктус любят запустить пальцы во множество пирогов… но у одного вампира так много пальцев. Таким образом, вампиры первого сословия не просто используют личные связи – они используют связи друг друга. Члены Инвиктус всегда могут рассчитывать на взаимовыгодный обмен.

Каждый месяц ваш персонаж может автоматически открыть число Дверей, равное его точкам статуса. Тот, к кому вы применяете своё убеждение, должен действовать от лица организации. Вы можете убедить главу пожарной станции не расследовать серию поджогов в убежище вашего соперника, но вам не удастся уговорить его дать лично вам взаймы.

Недостаток: Влияние на других людей должно исходить от определенного члена Инвиктус и за это вы будете у него в долгу.

Убежище (• до •••••)

Требования: Безопасное место •

Эффект: Хорошее убежище не только защитит от солнца, но и является удобным и привычным. Число точек отражает насколько персонаж привязан к своему дому и насколько он защищён от солнца. Низкое значение может означать ненадёжную квартиру с заколоченными окнами, а высокое значение отражать родовой дом без окон и с обширной системой тайников.

Добавьте точки Убежища к броскам Человечности при попытке заметить опасность во сне и к Выносливости + Решительности, чтобы оставаться бодрствующим. Также, добавляйте значение Преимущества к любым чувствам Сородича пока он внутри (стр. 90).

Недостаток: Потеря Убежища – это переломный момент по Человечности 8 минус число точек Убежища. Убежище должно быть привязано к Безопасному месту (стр. 123). Как и Безопасное место, группа может разделить Преимущество Убежище. Каждый член, желающий получить пользу, должен выложиться в точки Преимуществ как Безопасного места, так и Убежища.

Стадо (• до •••••)

Эффект: Ваш персонаж пестует группы смертных жаждущих Поцелуя. Каждую неделю вы можете поглощать число Витэ, вдвое большее числа точек Преимущества. Броска для этого не требуется, только быстрое описание. Получение большего количества Витэ требует обычного броска охоты.

Недостаток: наркоманам нужна их доза. Иногда они требуют внимания. Ваш персонаж должен поддерживать хотя бы незначительное общение со своим Стадом, прежде чем они предоставят свободный доступ к крови.

Сладкая ловушка (•)

Эффект: Кровь вашего персонажа не только связывает, но и дарует бодрость. Когда вампир пробует Витэ вашего персонажа, то восстанавливает очко Силы воли. Если это образует новые или усиливает существующие узы, то вампир получает Веху.

Инвестиции (•)

Требования: Статус в Инвиктус •

Эффект: В Инвиктус вы возвращаете свои вложения. Оказывая услуги и делая себя заметнее ваш, персонаж вознаграждается сторицей. По своему усмотрению разделите точки равные вашему Статусу в Инвиктус между Преимуществами Стадо, Наставник, Ресурсы и Последователи. Эти точки могут быть добавлены их к имеющимся точкам Преимуществ или оставлены на потом. Если вытеряете точки Статуса, то связанные с ним выгоды так жеисчезают.

Недостаток: этими Преимуществами вы обязаны ковенанту. Помимо того, что о них известно, ковенант пристально следит за ними. И ваши соперники могут поставить под сомнение то что вы их достойны.

Статус у Сородичей

В сообществе Сородичей существуют три типа Статуса: город, клан и ковенант. Каждый функционирует как Преимущество Статус стр. 123 в рамках своей компетенции. Статус в (город) распространяет своё действие на определённый город, Статус в (клан) действует только в одном клане, и Статус в (ковенант) также может вам помочь только при взаимодействии с выбранным ковенантом.

Статус в (город) отражает влияние вампира в городе, неважно, официальную или нет. Не существует чёткой связи точечного значения с формальным положением. К примеру, у князя может быть три точки в Статусе в (город) и это значит, что жители уважают его меньше, чем они уважали бы шерифа с пятью точками.

Статус в (клан) показывает известность и признание внутри клана. Как правило, персонаж с высоким Статусом в (клан) является знаковым. Персонаж с пятью точками Статуса в Вентру – это вампир, которого сразу представляет большинство сородичей, когда говорят о клане Вентру. Сородичи признают персонажа с низким Статусом как простого коллегу в клановых кругах.

Персонаж не может получить Статус в (клан), к которому не принадлежит.

Статус в (ковенант) обычно связан с положением и полномочиями персонажа в иерархии ковенанта. Так, Сородич с пятью точками Статуса – это лидер региона в рамках ковенанта, тогда как персонаж с одной точкой несет самые незначительные обязательства перед ковенантом. Помимо этого, каждый ковенант имеет доступные Преимущества, которые варьируются в зависимости от точек Статуса в (ковенант).

Персонаж теоретически может получить Статус в нескольких ковенантах. Большинство позволяет своим членам баловаться в других организациях пока те не выдают секретов. Например, Ордо Дракул не запрещает своим членам участвовать в мессах Освящённых. Но как только вампир раскрывает свои знания о Спиралях Дракона, его Реквием быстро прервётся. Его совместные точки в одном типе Статуса (город, клан или ковенант) не могут превышать пяти, и он никогда не может иметь большее или равное количество точек в не основной группе.

Поцелуй суккуба (•)

Требования: Клан Дэва

Эффект: Все Сородичи могут вызывать страстную, волнующую реакцию на свой укус. Но укус Дэва подсаживает. Их Поцелуй вызывает у смертных Состояние Впечатлённый и Состояние Зависимый.

Недостаток: Этот дар – обоюдоострый меч. С одной стороны, это заставляет послушных кукол возвращаться снова и снова. С другой стороны, от них не отвязаться.

Наследие (•)

Требования: Статус в Клане •

Эффект: У вас глубокие корни. Вашего сира хорошо знают, а его влияние распространяется и на ваши действия. Один раз за главу, это Преимущество может дать одну точку в одном из следующих Преимуществ: Союзники, Контакты, Наставник, Ресурсы, Статус. Этим Преимуществом должен располагать ваш сир.

Недостаток: Когда вы ссылаетесь на репутацию сира, то пользуетесь его связями. Он может попросить плату за то, что вы прикрывались его именем.

Сказитель (•)

Требования: Статус в Ланцеа эт Санктум •

Эффект: Копье предназначено для того, чтобы собирать и сохранять истории и мистические секреты. Самые преданные члены ковенанта основывают и поддерживают библиотеки. Поскольку большинство знаний проходит через руки смертных, Ланцеа эт Санктум привлекает и их, но только тех, кто сам хочет быть окружённым древними тайнами. Когда член Лансея эт Санктум с этим Преимуществом приобретает Преимущество Библиотека (стр. 121), он так же получает точки Последователя и Стада, распределённых по его выбору.

Недостаток: Последователь и Стадо, полученные через это Преимущество, притягиваются соблазном запретных знаний. Чтобы сохранить это преимущество вампир должен быть готов делиться информацией со своей смертной свитой. К несчастью, иногда смертные библиотекари не всегда усердно хранят доверенные им тайны.

Связь матери и дочери (•)

Требования: Статус в Круге Старицы •

Эффект: Круг существует благодаря скорби и наставничеству. Без крепких уз Круг бы не пережил своих бурных ранних лет. Когда член Круга с этим Преимуществом приобретает Преимущество Наставник, то этот Наставник защищён Преимуществом Настоящий друг (стр. 124). Вампиру не нужно покупать это Преимущество, чтобы пользоваться им.

Недостаток: Крепкие узы влияют на обе стороны. Наставница, вероятно, будет иметь более высокие требования и потребует значительно большего количества времени. Что важнее, она потребует верности, если не моногамии.

Хирургия ночного врача (•••)

Требования: Статус у Картианцев ••

Эффект: Картианцы совместили частицу реальной хирургии с частицей бодди-хоррора в череду болезненных техник по восстановлению для помощи раненым Сородичам. Хирургия ночного врача помогает восстанавливать кости и ускоряет сращивание плоти. За час такой процедуры бросьте Интеллект + Медицина. Каждый успех превращает очко тяжёлого урона в лёгкий, а три успеха превращают губительный урон в тяжёлый. Провал означает, что раны остаются, а драматический провал превращает три очка лёгкого урона в тяжёлые или два тяжёлого в губительные. На усмотрение Рассказчика, это Преимущество и трата очка Силы Воли могут использоваться, чтобы изменить внешность вампира.

Недостаток: Знание Хирургии ночного врача – это большая ответственность. Если ваша личность известна, Движение часто будет обращаться к вам. Поэтому большинство врачей ночи пользуются псевдонимами (обычно буквой, как Доктор Н), и проводят операции в маске. Вы не можете проводить операции врача ночи на

себе. И каждую рану можно попытаться вылечить только один раз.

Говорящий за тишину (●●●)

Требования: Принадлежность к династии •, Статус в Инвиктус •

Эффект: Любой Сородич может быть частью Династии, но в Инвиктус к этому относятся очень серьёзно. Некоторые члены развивают контакт с впавшими в торпор членами династии. С этим Преимуществом персонаж может действовать как медиум, входя в контакт со разумом Старейшины находящегося в торпоре. При входе в транс Говорящий осознаёт происходящее вокруг себя, но вампир находящийся в торпоре получает контроль над его телом и может говорить через него. Сородич находящийся в торпоре не получает доступ к своим Дисциплинам, вселившись в говорящего. Голос в любой момент может прервать контакт потратив очко Силы Воли. Вампир находящийся в торпоре может сам отказаться от контроля.

Альфа стаи (●)

Требования: Принадлежность к клану Гангрел

Эффект: У вас стайный склад ума. Ваша кровь притягивает кровь. Вы можете назначить своей стаей котерию Сородичей и упырей. Каждый Гангрел имеет свои методы обозначения. Некоторые мажут кровью. У некоторых ритуалы сродни дедовщине. Когда ваша стая совершает командные действия, помогающие персонажи, получают свойство 8-снова. Ведущий персонаж не получает этого свойства, но добавляет число костей, равное числу успехов остальных. Уйти из стаи можно только силой. Вы должны нанести тяжёлый урон в одной из трех последних клеток Здоровья, затем не встречаться с этим персонажем как минимум неделю.

Недостатки: когда член стаи бросает вам вызов, вы должны сделать из него пример или потерять очко Силы Воли.

Неестественное сродство (● до ●●●●●)

Эффект: Ваш персонаж может питаться кровью странных созданий Мира Тьмы. Каждая точка этого Преимущества позволяет вашему персонажу питаться от одного вида сверхъестественных существ. Это могут быть оборотни, призраки, мумии, зомби или другие странные создания. Их кровь считается за Витэ Сородичей при учёте ограничений питания.

Недостаток: это Преимущество не означает что персонаж фактически способен питаться от выбранного субъекта. Например, призраки существуют в эфирном состоянии, и не имеют физической крови. Оборотнями сложно питаться по более практическим причинам, которые обычно заканчиваются Окончательной смертью. Если вы берете это Преимущество, определите вместе с Рассказчиком, как ваш персонаж может питаться от этих монстров.

Форма роя (●●)

Требования: Изменчивость •••

Эффект: Принимая Шкуру Зверя, некоторые Гангрел могут вместо этого стать роем мелких существ - животными размера 0 или размера 1. Персонаж может воспринимать всё, что воспринимает каждое отдельное существо роя, но рой это единое целое.

Рой может разрастаться до пяти метров за точку Силы Крови. Существа вне этого радиуса умирают и быстро разлагаются. Рой движется в любом логичном направлении со Скоростью вампира, модифицированной Размером существ.

Рой мешает нормально слышать, видеть и вызывает панику у всех присутствующих. Каждый находящийся в области роя страдает от постоянного Состояния Отвлечённый (стр. 302) пока не покинут рой. По решению Рассказчика, рой может обладать другими особенностями в зависимости от животных из которых состоит. Например , крысы лучше прорываются через баррикады.

Рой устойчив к вреду. Броски атак против роя считаются по обычным правилам, но после применения брони или других модификаторов, рой получает максимум только одно очко урона соответствующего типа, либо два очка при исключительном успехе. Огонь, солнечный свет, взрывы и другие площадные угрозы наносят обычный урон рою, как и воздействие проклятий. Чтобы атаковать кого-то находящегося в рое, бросьте Сила + Драка, игнорируя Защиту. Разделите урон по вашему желанию между находящимися в рое. Броня жертвы применяется как обычно. Наносится тяжёлый (лёгкий для Сородича) урон. В качестве альтернативы, успех может позволить вампиру вытянуть одно Витэ у жертвы.

Подсаженное тайное сообщество (●)

Требования: Статус в Ордо Дракул •

Эффект: Ордо Дракул существует как одно из самых секретных сообществ. Но многие из его членов также состоят в других подобных организациях смертных (или иных). Члены таких тайных сообществ стягиваются к Дракону, словно мотыльки на огонь. Когда вампир получает Статус или Принадлежность к культу (стр. 121) , не связанные с Сородичами, он также получает точки Стада, равные числу точек Преимущества.

Присягнувший (●)

Требования: Статус в Ордо Дракул •

Эффект: Ваш персонаж не просто член Ордо Дракул. Он поклялся служить одному из его ответвлений. Приобретая это Преимущество выберите к какой фракции, примкнул персонаж (обычно это топор, угасающий свет и тайны). Персонаж получает число точек, равное его Статусу в Ковенанте и делит их между Преимуществами Наставник и Последователь. Они отражают его учителей и подопечных во фракции. Он может обменивать эти Преимущества между главами, распределяя их по-новому.

Присягнувший топору - это защитники секретов Ордена. Это солдаты и убийцы, которые должны устранить любую утечку информации. Если Дракон раскрыл знания Спиралей на стороне, то ему следует ожидать присягнувших топору.

Присягнувший угасающему свету – это научно-исследовательское крыло Ордо Дракул. Они посвящают себя изучению, обучению других и созданию Спиралей.

Присягнувший тайнам – это руководство Ордена в целом. Они принимают важные решения, определяющие

политическое и социальное направление деятельности ковенанта. Они должны знать о делах всех местных капитулов.

Недостаток: Быть Присягнувшим непросто. Это значит, что вы неразрывно связаны с ковенантом имея большую и требующей затрат времени ответственность. Ваш персонаж не может провести даже две полные ночи, не уделив хотя бы немного времени делам ковенанта, а иначе он будет наказан.

Я знаю кое-кого (•)

Требования: Статус у Картианцев •

Эффект: Когда Картианцы находят Союзников (стр. 118), их ковенант действует как, своего рода, группа поддержки , повышающая эффективность этих Союзников. Один раз за историю, член Движения может получить временный доступ к точкам Последователя равным его точкам Союзников. Эти Последователи действуют в его интересах , как и любые Последователи (поскольку Союзники, полученные с помощь Притяжения картианцев, не вполне принадлежат персонажу, они не считаются для Я знаю кое-кого)

Недостаток: Эти Последователи будут ставить интересы Союзников на первое место. Если Картианцы попросят о чем-то, что идёт вразрез с интересами группы, то им нужно будет манипулировать, угрожать или как-то иначе поставить под угрозу свои отношения с Союзниками.

Опора (• до •••••)

Эффект: У вашего персонажа есть несколько Опор. Каждая точка этого Преимущества позволяет получить дополнительную Опору. Смотрите на таблицу, чтобы понять, к какой точке Человечности добавить Опору.

Недостаток: Потеря связи с Опорой ускоряет потерю Человечности. Также, если погибнет или будет уничтожена последняя Опора, персонаж почувствует зов торпора.

Менструация нежити (••)

Эффект: На протяжении всей истории различные культуры приписывали мистическое значение менструальному циклу. Многие из этих мифов считают менструацию порочной из-за нерационального страха перед ней мужчин, находящихся у власти. С этим Преимуществом ваш персонаж всё ещё производит менструальную кровь. Один раз за ночь она может исторгнуть тягучую тёмную кровь. Если она использует эту кровь в ритуалах Крюак, то получает свойство 8-снова. Если она мажет кого-то этой кровью прежде, чем повлиять на него Дисциплиной, то цель получает штраф в размере Силы Крови менструирующего к своему Сопротивлению.

Недостаток: Персонаж должен идентифицировать себя как женщину. Если она прибегает к Менструации нежити несколько раз за один вечер, начиная со второго раза, это наносит очко губительного урона. Также любые попытки идентифицировать её по менструальной крови получают бонус +5 костей.

Тревожащий взгляд (•)

Требования: Принадлежность к Носферату

Эффект: Все Призраки приносят беспокойство. Зверь же вашего персонажа источает ужас. При вызове чудовищного Зверя (стр. 91), он сильно тревожит цель заставляя сомневаться в себе. Каждый раз, как он заражает жертву Состоянием Озверевший и достигает исключительного успеха, он также вызывает переломный момент, если Человечность (или Рассудок) жертвы выше, чем у него.

Недостатки: вызов переломного момента в других – само по себе переломный момент для вашего персонажа, если ваша Человечность 3 и выше.

Где захоронены тела (••)

Требования: Статус в Инвиктус ••

Эффект: Заговор Молчания скрывает много тайн, и ваш персонаж тихонько их отслеживает. Вы можете задать один из следующих вопросов о другим вампире, чьё имя и принадлежность к ковенантам вам известны столько раз, сколько у вас точек Статуса в Инвиктус:

- К кому обратится этот вампир, если попадает в беду?
- Кто является самым частым сосудом этого вампира?
- Каков основной источник дохода этого вампира?
- Кто является ближайшим живым членом семьиэтого вампира?
- Этот вампир скрыл убийство человека?

Недостаток: Копание в этой информации привлекает внимание. Как минимум один из Инвиктус узнает о вашем расследовании.

Несколько Опор

Преимущество Опора	Связанная Человечность
0 точек	6
•	5
••	4
•••	3
••••	2
•••••	1

Картианский закон

Преимущество Картианский Закон находится на грани Картинаского Движения в сообществе Сородичей. Каждый из них даёт Картианцу определённую выгоду, связанную с признанным законом города. Во многих случаях этот закон исходил не от Картианцев, но это не значит, что они не могут использовать его в своих интересах. Картианский Закон придаёт Сородичу некий метафизический вес, который не позволяет жителям города нарушать правила. Картианцы научились использовать это, что делает их ценными даже для городов без Картианского правительства.

Lex terra (••)

Требования: Статус у Картианцев ••, Пастбище •

Эффект: Территория ограничена. Пастбище свято. Любая кровь, взятая из Пастбища вашего персонажа, заражена для сородичей, которых он туда не пускал. Когда в следующий раз браконьер заснёт кровь растворяется в его горле. По пробуждении его будет сильно рвать, отчего он получит единицу лёгкого урона за каждое украденное Витэ. Кроме того, его губы и рот окрашиваются чёрными прожилками, которые выдают в нём браконьера. Эти отметины сохраняются в течении одной недели.

Недостаток: Это Преимущество требует чётко определённого и публично объявленного пастбища.

Мандат для масс (•••••)

Требования: Статус у Картианцев •••••

Эффект: Картианцы орудуют единодушием как полицейский орудует дубинкой. Имея за спиной мощь движения, высокопоставленный Картианец может призвать волю своего народа, чтобы нанести удар по слабому месту своих оппонентов. Своими словами и мандатом он лишает врага Сородича крови, превращая его в ничто. Чтобы ввести этот закон, ваш персонаж должен сделать ясное и прямое предостережение одному из врагов Движения. Зачеркните точку Силы Воли с листа персонажа Картианца. Он должен заручиться поддержкой других участников движения для голосования, как персонажей Рассказчика, так и персонажей игроков. Если голосование одобряет предостережение, точки Статуса в Картианцы голосующих вместе (включая пять пользователя). За каждые пять точек уменьшите Силу Крови жертвы на одну точку. Если это своего его точки к нулю, он, фактически, становится ревенантом (стр.94).

Недостаток: Точки Силы Воли воззвавшего к мандату и Сила Крови, принадлежащая жертве, возвращаются только в том случае, если жертва сбежит из города или встретит Окончательную смерть. Если Картианец встречает Окончательную смерть, жертва немедленно восстанавливает утраченную Силу Крови. Один вампир может быть жертвой только одного применения этого Преимущества.

Право возвращения (••)

Требования: Статус у Картианцев ••, Статус в городе •

Эффект: Это несколько редкое Преимущество позволяет Картианцу работать в другом ковенанте не опасаясь остракизма в своём. В конце концов, Картианцы стремятся к человеческим решениям и нет ничего более человеческого, нежели способность адаптироваться и социализироваться. С этим Преимуществом Статус у Картианцев персонажа учитывается в обычных ограничениях при нескольких Преимуществах Статус в Ковенанте. У него может быть целых пять точек Преимуществ Статус в Ковенанте, не считая его Статус у Картианцев. В то время как отдельные персонажи могут противостоять космополитическим членским практикам вашего персонажа, он искусен в их защите. В любом Социальном маневрировании с членами ковенанта, в котором те претендуют на Статус, считайте впечатление о себе на один шаг лучше (стр. 173 про Социальные действия).

Недостаток: Сородичи всегда параноидальны, особенно с кантианцем в своём окружении. Каждый его шаг подвергается тщательному изучению. Ваш персонаж теряет свойство 10-снова на бросках, связанных с попытками скрыть подозрительное поведение от членов других ковенантов.

Сила революции (•)

Требования: Статус у Картианцев •

Эффект: Картианец твёрд пред теми, кто пытается заставить его нарушить закон. Добавьте его Статус у Картианцев к всем запасам костей на оспаривание Дисциплины или другой сверхъестественной силы, которая заставит его нарушить признанный городской закон.

Правдоподобное отрицание (••••)

Требования: Статус у Картианцев •••

Эффект: Картианцы не нарушают законы, а бросают им вызов. Влиятельные картианцы могут развеять закон по ветру, а затем отшутиться с аргументом о определении слова «есть». Любая попытка использовать Дисциплину или другую сверхъестественную силу для доказательства вины вашего персонажа в нарушении городских законов или традиций, автоматически терпит неудачу. Его ни в коем случае нельзя заставить признаться, и попытка понять его правдивость мирскими методами получает штраф в размере его точек Статуса у Картианцев. Никаких следов диаблери не прослеживается в его ауре.

Недостаток: Одно дело - отрицать правду. И совсем другое - отрицать правду перед свидетелями. Вы теряете возможность использовать свой Статус в Городе и Статус у Картианцев на всех Социальных бросках против любого, кто точно знает о вине вашего персонажа и противостоят ему.

Клятвы Инвиктус

Клятвы Инвиктус – это козырь в рукаве Первого сословия. Способ установления и поддержания строгой и эффективной иерархии. Нотариус Инвиктус занимается формализацией Клятв то есть, персонаж с Преимуществом Нотариус может засвидетельствовать любую Клятву, если участники отвечают всем необходимым требованиям для её дачи. Признанный и вольный член Инвиктус должен иметь хотя бы одну действующую Клятву. Это значит, что для их принятия требуется присутствие Нотариуса.

Каждая Клятва работает в обе стороны - на сюзерена и вассала. Вассал должен приобрести Преимущество Клятва, чтобы пользоваться её преимуществами, а вот сюзерен не должен. При принесении клятвы участники должны определить условия в дополнении к эффектам Клятвы. Обычно, клятва даётся на ограниченное время, часто на год и один день. Условия включают в себя нарушения, немедленно прекращающие действие договора (и эффект Клятвы). Если не указано иное, то вассал не обязательно должен быть из Инвиктус но чаще, всего он там состоит. Упыри или смертные приносят Клятвы в редких случаях так как большинство Нотариусов отказываются осуществлять такие соглашения.

Как правило, Клятвы временны. Точки Преимуществ возвращаются по окончанию Клятвы. Смотри Незыблемость Преимуществ на стр. 109

Нотариус (••)

Требования: Статус в Инвиктус •••

Эффект: В Инвиктус назначили вашего персонажа Нотариусом - знатоком Клятв. Он присутствует при их принесении. Из-за вашего положения арбитра члены Инвиктус не могут использовать свой Статус в бросках

против вас. Также, каждый месяц вы можете запросить доступ к одной точке Союзников, Контактов, Стада, Наставника или Ресурсов за счёт вашего ковенанта.

Недостаток: Члены Инвиктус смертельно серьёзно относятся к Клятвам. Если вас поймают на том, что вы подтвердили Клятву, данную против воли, или Клятву, данную не члену Инвиктус как сюзерену, то вас могут изгнать Сословия. Обычно изгнание происходит через Окончательную смерть.

Клятва действия (●●●●)

Эффект: с этой Клятвой вассал обязуется оказывать услуги своему сюзерену. Эти услуги должны быть сложными и иметь чёткие критерии успеха и неудачи. Во время клятвы обе стороны договариваются о одной Дисциплине сюзерена. Вассал получает доступ к этой Дисциплине. Сила Крови сюзерена возрастает на одну точку. Эта Клятва является редким исключением из правила Дисциплин родословных так как вассал может получить временный доступ дару родословной сюзерена.

Если вассал выполняет задание, Клятва заканчивается, и сюзерен получает губительный урон, равный количеству точек предоставленной Дисциплины. Если вассал терпит неудачу или проходит месяц, то урон достанется ему. Хоть это и не редкость, но некоторые домены считают, что вмешательство сюзерена в задание дурным тоном. Сюзерен не теряет доступ к Дисциплине.

Недостаток: Персонаж может быть связан только одной Клятвой Действия, как в качестве вассала или сюзерена.

Клятва верности (●)

Требования: Статус в Инвиктус •

Эффект: Это самая основная Клятва Инвиктус, на которой основывается доверие внутри ковенанта. За одну неделю вассал может вытянуть Витэ из своего сюзерена, по числу точек его Статуса. Это Витэ мистическим образом преодолевает любые расстояния и пополняет запас вассала, не вызывая риска зависимости от Витэ или уз крови. Сюзерен всегда знает, если вассал врёт ему, вербально или письменно.

Недостаток: Вассал может поклясться в верности только одному сюзерену

Клятва покаяния (●●●)

Эффект: Эта Клятва – форма извинения вассала перед оскорбленным сюзереном. Н определённый заранее срок сюзерен получает каждое десятое Витэ, которое поглотит вассал. Это Витэ передаётся на любые расстояния и не вызывает зависимости или кровных уз и считается как Витэ Сородича. Некоторые древние члены Инвиктус пользуются этой Клятвой, чтобы скрыть свою потребность в крови Сородичей, создавая обширные сети из «наказанных» вассалов. На время действия клятвы вассал приобретает иммунитет к воздействию Дисциплин сюзерена.

Недостаток: Когда вассал несёт покаяние, он не может получать пользу ни от какой иной Клятвы, однако их недостатки продолжают действовать.

Клятва крепостничества (●●)

Эффект: Эта Клятва – контракт между арендодателем и арендатором. Во владениях Инвиктус Князья часто пользуются этой Клятвой как предлогом для предоставления территории. Молодые Инвиктус называют эту практику «кастингом». Клятва крепостного, обычно, включает в себя «красную ренту» - определённое количество крови, которое регулярно отдаётся владельцу.

Вассал получает доступ к точке Сопротивления, Мощности или Стремительности выбранной при даче Клятвы, если находится на арендованной земле или защищает своего сюзерена. Он всё ещё должен оплачивать активацию Дисциплины. Так же он инстинктивно знает, если какое-либо создание с аурой хищника входит на его территорию и с какой стороны. Если вассал знает гостя, то может распознать его. Сюзерен получает Преимущество Пастбище вассала в любых бросках против него. Также у него появляется иммунитет к узам крови от вассала.

Боевые Преимущества Сородичей

Пляска Смерти предоставляет механики позволяющие избежать открытого насилия между Сородичами. Однако, даже самые цивилизованные из Сородичей куда смертоноснее нежели смертные. Не смотря на видимую вежливость, общество Сородичей имеет множество жестоких традиций. Начиная с ритуала Мономахии и заканчивая церемонией Картианского прыжка. Насилие куда распространённее нежели кто-либо хочет признавать.

Это Преимущество отражает специфические приёмы, разработанные вампирами для эффективного убийства друг друга.

Дуэль Сородичей (● до ●●●●●, *Стилевое*)

Требования: Самообладание •••, Холодное оружие ••

Эффект: Ваш персонаж не просто хороший боец, а натренирован использовать в бою достоинства Сородичей. Использование Дуэли Сородичей требует клинкового оружия. Хоть люди и могут теоретически выучить некоторые из этих приёмов, необходимый практический опыт может оказаться для них смертельным. Обратите внимание, что эти манёвры используются только по отдельности. Если вы прибегаете к Подрезанию, вы не можете использовать Резьбу.

Подрезание (•): Ударив точно в сухожилие вы можете временно блокировать способность вампира увеличивать физическую мощь с помощью Витэ. Выбрав конечность (приняв штраф) и успешно повредив её, вы лишаете противника возможности использовать ей выгоды от Физического Напряжения (стр. 91) на один ход. Остальные части тела этой способности не лишаются.

Насмешка (••): Вы знаете как работает Зверь, и как провоцировать его короткими, неглубокими ударами. Перед броские атаки уберите несколько костей из запаса, но не больше чем ваше значение Холодного оружия. Совершите бросок. Если атака оказывается успешной, то противник вынужден бросать на сопротивление неистовству со штрафом равным количеству удалённых вами костей.

Резьба (•••): Когда вы наносите удар, то сильно изгибаете лезвие, срезая кусок плоти врага, чтобы ему было сложнее сразу исцелиться. При использовании Резьбы ваш бонус урона оружия наносит тяжёлый урон вместо лёгкого.

Игольник (••••): Вы бьёте так глубоко, что оружие остаётся в жертве. Если вы пожелаете оставить оружие в теле противника, он не сможет исцелить рану с помощью Витэ. Однако вы можете и вытащить оружие рефлекторным действием. Если кто-то другой хочет его вытащить, то будет вынужден мгновенным действием совершить бросок Сила + Выносливость, минус урон, причинённый оружием.

Брызги (•••••): Вы наносите удар таким образом, что брызжет кровь. Пожертвуйте своей Защитой на один ход, если хотите прибегнуть к этому манёвру. При удачном броске атаки вы можете заменить урон Здоровью противника лишением его Витэ. Вы можете разделить уровни повреждений Здоровью и Витэ в любой комбинации после броска.

Оседлание волны (• до •••••; Стилевое)

Требования: Самообладание •••, Решительность •••

Эффект: Ваш персонаж сосуществует со своим Зверем и знает, как извлечь из этого пользу. Он обращает оседлание волны в грубое, первобытное искусство. Эти манёвры можно использовать только, оседлав волну. При обычном неистовстве или вне неистовства они недоступны.

Терзание (•): Благодаря связи со Зверем, ваши клыки становятся ужасающим оружием. Внешне они не меняются , но Зверь знает, как предельно эффективно их использовать. Если вы оседлали волну, клыки расцениваются как оружие с уроном 1Т при атаках укусом.

Первобытная сила (••): Ваш Зверь прорывается наружу короткими вспышками, чтобы проявлять мгновенные силовые достижения. Поднимая, прыгая или разрушая что -то мгновенным действием, удвойте бонус Силы, приобретённый во время неистовства.

В рамках (•••): При попытках утихомирить Зверя и оседлать волну ваш персонаж всё равно действует на пике продуктивности. Ему все ещё нужно тратить очки Силы Воли, чтобы делать броски с целью оседлать волну, но эти очки также дают ему бонус +3 кости к любому действию в этом ходу.

Неподатливый (••••): Ваш персонаж часто седлает волну, и это всё меньше ментально истощает его. После сцены, в которой он успешно оседлал волну, он возвращает все очки Силы воли, потраченные на оседлание волны.

Животная грация (•••••): Ваш персонаж уклоняется и нападает перетекая, словно зверь, с уверенностью и пониманием. Потратив очко Силы Воли на атаку или Защиту, вы получаете и то, и другое. Добавьте +2 к Защите и +3 к броскам атаки.

Человеческие Преимущества

Любой вампир может иметь следующие Преимущества, но они так же часто доступны игрокам играющим за смертных персонажей .

За дополнительными Преимуществами доступными всем персонажам вы можете обратиться к книгам Хроники Тьмы или Хроники Бога-Машины.

Преимущества характерные для смертных и упырей смотрите стр. 298.

Союзники (• до •••••)

Эффект: союзники помогают вашему персонажу. Они могут быть друзьями, работниками, партнёрами или людьми которых ваш персонаж шантажировал. Каждый случай этого Преимущества представляет один тип союзников. Это может быть организация, сообщество, клика или конкретный индивид. Например полиция, тайное общество, преступные организации, объединения, местные политики или академические круги. Каждые Союзники имеют своё индивидуальное значение. У вашего персонажа могут быть Союзники (масоны) ••, Союзники (организованная преступность) •••, Союзники (Картианское движение) •••• и Союзники (католическая церковь) •.

Каждая точка отражает уровень влияния в группе. Одна точка может означать малую благосклонность или проходящее влияние. Три же могут означать значительное влияние, например, пропускающая мимо ушей обвинение в мелком правонарушении полиция. Пять точек покрывает предел влияния организации, поскольку её лидеры предоставляют персонажу всё своё влияние. Это может включать такие вещи как массивная инсайдерская торговля или фальсификация при расследовании уголовного дела. Вне зависимости от запроса, это должно быть, что то, что организация может выполнить.

Рассказчик присваивает любому запросу значение от одного до пяти. Персонаж может попросить об одолжениях, суммарно до его значения Союзников, без штрафов, в одной Главе. Если он выйдет за пределы своего влияния, игрок должен бросить Манипулирование + Убеждение + Союзники, со штрафом равным значению просьбы. Если бросок успешен, то Союзник выполнит то, что от него требуется. Провал ли или успех, но персонаж теряет точку Союзников. Эта точка может вернутся в конце главы (смотрите Незыблемость Преимуществ). При драматическом провале организация негодует и ищет возмездия. При исключительном успехе персонаж не теряет точку.

Дополнительная услуга, о которой персонаж может попросить своих союзников, это блокирование Союзников, Контактов, Наставника, Последователя или Статуса другого персонажа (если персонаж знает, что цель обладает соответствующими Преимуществами). Значение просьбы равно значению блокируемого Преимущества. Как и ранее, бросок не требуется, если Преимущество цели не превышает Союзников персонажа. Если блокирование успешно, то цель не может использовать Преимущество в этой главе.

Альтернативная личность (•, ••, или •••)

Эффект: ваш персонаж сформировал альтернативную личность. Значение этого Преимущества определяет степень проверки, которую она выдержит. На первой точке, личность поверхностна и не формальна. Например, ваш персонаж использует псевдоним с простым костюмом и перенимает акцент. Он не создал необходимых документов, чтобы пройти бюрократическую проверке прошлого. На двух точках он подкрепил свою личность документами и удостоверением личности. Он не способен выдержать подробные исследования, но это позволяет развернуть частных детективов и интернет-любителей. На трёх точках личность может пройти тщательную проверку так как личность внедрена в соответствующие базы данных, чёткими деталями, что бы она казалась реальной даже для подготовленных профессионалов.

Так же, Преимущество отражает время, которое персонаж потратил, отшлифовывая свою личность. На одной и двух точках он получает +1 кость ко всем броскам Хитрости, защищая свою личность. На трёх точках он получает +2 кости.

Это Преимущество можно взять несколько раз, каждый раз отражая дополнительную личность.

Анонимность (• до •••••)

Требования: Не должен иметь Преимущество Слава.

Эффект: ваш персонаж живёт вне сети. Это означает, что покупки могут производиться только наличностью или фальшивыми кредитными картами. Он избегает

идентификации. Он избегает официального вмешательства властей в свои дела. Любые попытки найти его по бумажному следу получают штраф -1 за каждую точку этого Преимущества.

Недостаток: ваш персонаж не может приобрести Преимущество Слава. Это может ограничить получение Статуса, если персонаж не сможет предоставить достаточную идентификацию для ролей, которые он хочет получить.

Эксперт в области (•)

Требования: Решительность •• и одна Специализация

Эффект: Ваш персонаж необычайно компетентен в одной области. Выберите одну из своих Специализаций. Отныне она будет приносить бонус +2 вместо +1.

Завсегдатай (••)

Требования: Общение ••

Эффект: персонаж в барах как рыба в воде, и может получить открытое приглашение куда бы он не пожелал. В то время как большинству персонажей требуется бросок для смешивания с социальным окружением к которому он не принадлежит - ему не требуется, ведь он его часть. Бросок на определение персонажа как постороннего получают штраф равный значению его общения.

Контакты (•)

Эффект: контакты обеспечивают вашего персонажа информацией. Каждая точка Преимущества отражает сферу или организацию в которой ваш персонаж может собрать информацию. Например, персонаж с Контактами ••• может иметь: монахов, барыг наркотой и финансовых спекулянтов. Контакты не предоставляют услуг, только информацию. Это может происходить лично, через электронную почту, телефон или в даже в спиритическом сеансе в некоторых странных случаях.

Сбор информации через Контакты требует броска Манипулирование + Социальный Навык, в зависимости от метода, используемого персонажем и отношениями между ним и запрашиваемым Контактом. Рассказчик должен дать бонус или штраф, в зависимости от того, насколько важна информация для данного конкретного Контакта, является ли доступ к информации опасным, и поддерживал ли персонаж хорошие отношения или делал одолжения для Контакта. В большинстве случаев эти модификаторы должны варьироваться от -3 до +3 костей. При успехе, Контакт предоставляет информацию.

Одно из использований Контакта это раскопка грязи на другого персонажа. Контакт может найти Социальные Преимущества другого персонажа и любые соответствующие Состояния (Постыдный секрет, например)

Персонаж может иметь более пяти Контактов, но рейтинг Преимущества ограничен пятью, для возможности блокировки Союзниками.

Гуттаперчевый (••)

Требования: Ловкость •••

Эффект: ваш персонаж может быть акробатом или практикуется в йоге. Он может смещать суставы, еслипотребуется. Он автоматически высвобождается от любых мирских пут без броска. При захвате, вычтите его Ловкость из любых бросков против него, пока он не предпринимает никаких агрессивных действий.



Этикет (• до •••••)

Требования: Самообладание •••, Общение ••

Эффект: ваш персонаж знает свой путь в обществе, обычаях и традициях. Что более важно, он может использовать этот талант, чтобы сформировать или запятнать чью-то репутацию. Это Преимущество применимо к любым социальным взаимодействиям где этикет, стиль, уравновешенность и репутация имеют значение и используя правила Социального Маневрирования.

Благослови его бог (•): Слова вашего персонаж всегда хорошо продуманы. Неважно, насколько мерзко то, что он говорит, важно насколько это обоснованно и уважительно. Когда персонаж вовлекает вас в Социальное взаимодействие, вы можете использовать общение вашего персонажа вместо низшего из Решительности и Самообладания, для определения своих начальных Дверей.

Слететь с катушек (••): Когда ваш персонаж начинает оскорблять кого то, все разевают рты. При вербальном уничтожении цели, получите свойство 8-снова и +2 кости к броску. После чего переместитесь на один шаг вниз по таблице впечатления.

В высоком хлопке (•••): Ваш персонаж взращивает в себе достоинство и уважение, и носит их как рыцарь носит доспехи. Вы можете применить Преимущество Статус или Слава на оспаривающих бросках в Социальных взаимодействиях. Другие Преимущества могут применяться с разрешения Рассказчика.

Сгоряча (••••): ваш персонаж всегда готов. С другой стороны, другие - нет. В новом Социальном взаимодействии, если впечатление хорошее, отличное и превосходное, не обращайте внимание на Решительность или Самообладание цели при первом броске.

Изящество в пламени (•••••): хоть ваш персонаж ине всегда может победить, но он никогда не выглядит плохо. Если некто открывает все его Двери, и вы решаете предложить альтернативу, другой игрок выбирает три Состояния. Вы сами решаете какое из них получит ваш персонаж.

Слава (• до •••)

Эффект: ваш персонаж узнаваем в какой-то сфере, благодаря какому-то навыку, из-за свершений или из-за удачи. Это может означать как благосклонность и заботу, так и негативное и пристальное внимание. Выбирая это Преимущество, определите, чем известен персонаж. Как правило, одна точка означает локальное признание или репутацию в рамках ограниченной субкультуры. Две точки означают региональное признание широким кругом людей. Три точки означают всемирное признание любым, кто мог бы подвергнутся воздействию источника славы. Каждая точка добавляет кость в любым Социальным броскам в среде тех, кто впечатлён славой персонажа.

Недостаток: любые броски нахождения и идентификации персонажа получают бонус +1 кость за каждую точку Преимущества. Если у персонажа есть Альтернативная личность, то он может смягчить этот недостаток. Персонаж со Славой не может иметь Преимущество Анонимность.

Болтовня (• до •••••)

Требования: Манипулирование •••, Хитрость ••

Ваш персонаж забалтывает слушателей. Он говорит очень быстро, зачастую оставляя свою цели в растерянности, но кивающих в знак согласия.

Всегда будь готов (•): С помощью подходящих направляющих фраз ваш персонаж может свести разговор к чему хочет и когда хочет. Это ставит цель в уязвимое положение. Когда цель оспаривает или сопротивляется Социальным взаимодействиям вашего персонажа, то получает штраф -1 к его Решительности или Самообладанию.

Жаргон (••): Ваш персонаж путает свою цель используя сложную терминологию. Вы можете применить одну подходящую Специализацию к любому совершаемому вами Социальному броску, даже если Специализация не относится к используемому Навыку.

Адвокат дьявола (•••): Ваш персонаж часто выдвигает аргументы, с которыми сам не согласен, чтобы оспорить позицию цели и удержать её от развития дискуссии. Вы можете перебросить проваленный бросок Хитрости раз за сцену.

Обламывание (••••): Ваш персонаж может подавать себя так, будто цель доказывает что-то неактуальное или нечто не важное для него. Когда ваш персонаж открывает Дверь, используя разговор (Убеждение, Хитрость, Эмпатию и т.д.) вы можете потратить очко Силы Воли и немедля открыть другую Дверь.

Негирийская афера (•••••): Ваш персонаж может воспользоваться жадностью и азартом своей цели. Когда цель действует особенно успешно, то это потому, что ваш персонаж был там, чтобы подставить, а в впоследствии и уничтожить его. Если ваша цель восстанавливает Силу Воли от своего Порока, пока ваш персонаж рядом, вы можете немедленно сделать проверку Манипулирование + Хитрость, чтобы открыть Дверь, вне зависимости от интервала или уровня впечатления.

Быстроногий (• до •••)

Требования: Атлетика ••

Эффект: ваш персонаж удивительно быстр и бежит гораздо быстрее нежели подразумевает его тело. Он получает +1 Скорость за точку и любой, кто преследует его страдает от штрафа -1 за точку на бросках любой пешей погони.

Кружок по интересам (••)

Требования: Членство в кружке. Все члены кружка должны иметь это Преимущество, и избранный Навык на ••+

Эффект: ваш персонаж является частью группы интересующихся некой областью, связаной с Навыком. Это может быть книжный клуб, шабаш, политическая партия или любая группа, связанная общими интересами. Множество Сородичей предпочитают взращивать из такой группы себе Стадо (стр. 112). Когда поддержка группы доступна вы получаете свойство 9-снова на бросках, связанных с избранным Навыком. Кроме того, кружок предоставляет бонус +2 кости на любые продолжительные
действия, связанные с избранным Навыком.

Недостаток: это преимущество требует поддержания. Вы должны присутствовать на неофициальных встречах для поддержания выгод , по крайней мере, ежемесячно.

Неукротимый (••)

Требования: Решительность •••

Эффект: Ваш персонаж обладает железной волей. Сверхъестественные силы мало влияют на его поведение. Он может противостоять Доминированию Сородича, чарам ведьмы или дарам страха призрака. Каждый раз, когда сверхъестественное существо использует способность влиять на мысли или эмоции вашего персонажа, добавьте +2 кости для противодействия ей. Если бросок не позволяется, то вместо этого вычтите 2 кости у монстра.

Преимущество применяется только в отношении сверхъестественных сил и не имеет никакого эффекта на мирские способы манипулирования. Вампир с высокими значениями Манипулирования + Убеждения с обычным шансом может убедить вашего персонажа в чём-то мирским образом.

Вдохновитель(•••)

Требования: Внушительность •••

Эффект: страсть персонажа вдохновляет окружающих его людей к чему-то великому. С помощью нескольких слов он может удвоить уверенность группы и побудить их действовать.

Сделайте бросок Внушительность + Экспрессия. Небольшая группа слушателей налагает штраф -1, небольшая толпа -2, а большая толпа -3. Слушатели получают Состояние Вдохновлённый. Персонаж не может использовать это Преимущество на себе.

Междисциплинарная специализация (•)

Требования: Навык ••• или выше со Специализацией

Эффект: когда вы приобретаете это преимущество выберите Специализацию, которой обладает ваш персонаж. Вы можете применить +1 кости от этой специализации к любому Навыку хотя бы с одной точкой, при условии, что это оправдано в рамках истории. Например, врач с Специализация Медицина: Анатомия может использовать её для прицеливания Холодным оружием в определённую часть тела, но не сможет при обычных ударах.

Железная воля(••)

Требования: Решительность ••••

Эффект: решимость вашего персонажа непоколебима. Когда вы тратите Силу Воли на состязание или сопротивление в Социальном взаимодействии вы можете заменить обычный бонус Силы Воли на значение Решительности. Если бросок оспариваемый, то бросок получает свойство 8-снова.

Язык (•)

Эффект: ваш персонаж владеет дополнительным языком, помимо своего родного. Выбирайте язык каждый раз, когда приобретаете это Преимущество. Ваш персонаж может говорить, читать и писать на этом языке.

Библиотека (• до •••)

Эффект: ваш персонаж имеет доступ к огромному количеству информации на определённую тему. При покупке этого преимущества, выберите ментальный Навык. Библиотека охватывает эту сферу деятельности. На любом продолжительном броске, включающем этот Навык, добавьте точки этого Преимущества. Это Преимущество можно приобрести несколько раз, чтобы отразить разные Навыки. С вашего разрешения это Преимущество могут использовать другие персонажи.

Наставник (• до •••••)

Эффект: Это Преимущество даёт вашему персонажу учителя, который даёт советы и рекомендации. Он действует от имени вашего персонажа, часто на фоне, а иногда и без информирования вашего персонажа. Наставники могут быть очень компетентными, но они почти всегда хотят получить что-то в обмен на свои услуги. Количество точек определяет возможности Наставника и меру оказываемой помощи вашему персонажу.

При создании Наставника определите, что он хочет от вашего персонажа. Это должно быть нечто личное и важное для него, и это должно отражать выбранное значение точек. Одноточечный Наставник может быть не способен иметь дело с современным обществом и хочет опосредованно жить через вашего персонажа. Это может означать прибытие к нему и рассказывание историй о его подвигах. Пятиточечному Наставнику требуется нечто астрономическое, например, клятва добыть древний проклятый артефакт чтобы предотвратить предсказанную смерть, который может существовать, а может и не существовать.

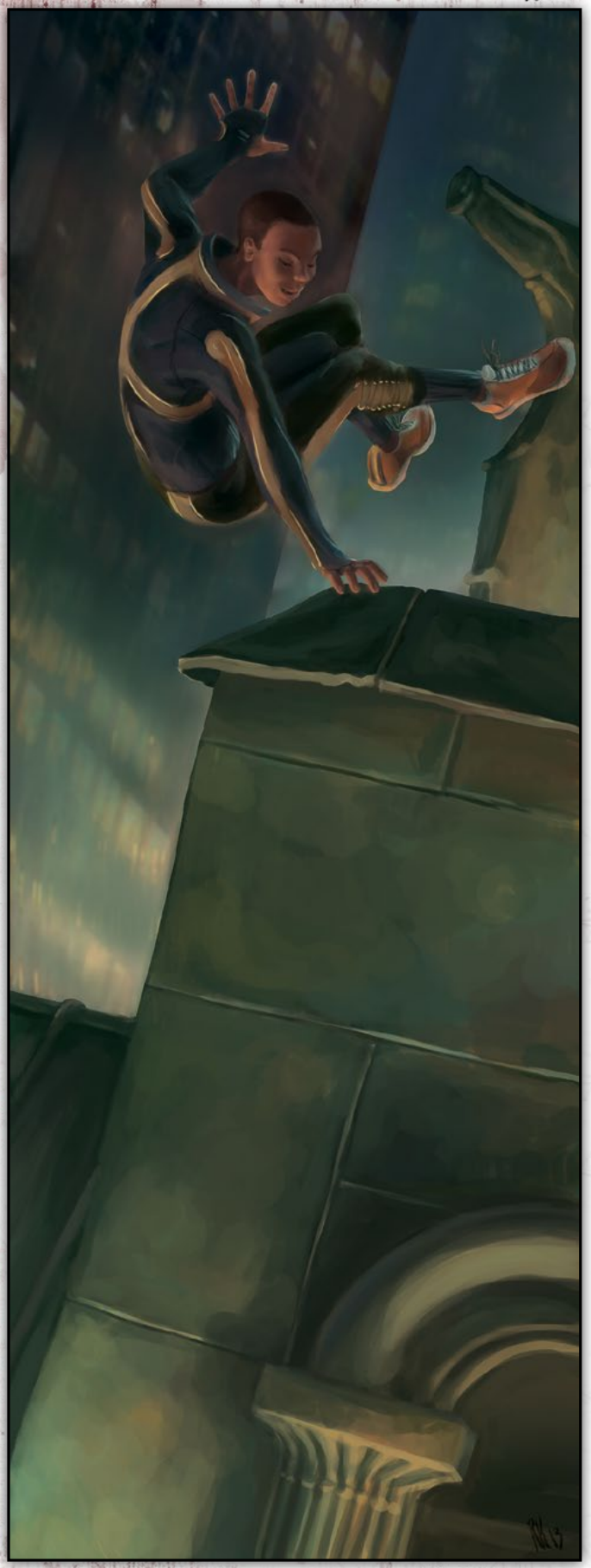
Выберите три Навыка которыми обладает Наставник. Вы можете заменить Ресурсами один из этих Навыков. Один раз за сессию, ваш персонаж может попросить Наставника об одолжении. Услуга должна включать один из этих Навыков или находиться в пределах его Ресурсов. Наставник берёт на себя обязательство оказать услугу (часто прося соразмерную услугу взамен) и, если потребуется бросок, Наставник автоматически имеет успехи равные его точечному рейтингу. С другой стороны, вы можете попросить Рассказчика, что бы Наставник действовал от имени персонажа, без того, что бы персонаж знал и просил об этом.

Принадлежность к культу(• до •••••)

Культы куда более распространены нежели люди готовы признать. Мистический культ - это универсальный термин для всех явлений начиная от тайных обществ, организованных братств, научных каббал, изучающих магию классического символизма и до мистических суицидальных культов Бога-Машины.

Принадлежность к культу отражает принадлежность к одной из этих эзотерических групп. Значение точек отражает ранг. Одна точка - посвящённый, две - уважаемый член церкви, три - жрец или организатор, четыре - лидер, принимающий решения, пять - высший жрец или организатор. Если желаете, чтобы персонаж начал играть, будучи в культе, проработайте детали с вашим Рассказчиком.

Разработка мистического культа требует, как минимум, трёх вещей. Во-первых, это Цель. Это определяющая причина существования культа. Обычно это связано с историей культа и недавним прошлым. Во-вторых, это Реликвия. Это предмет, который обосновывает веру членов. Например, часть Бога-Машины, древний текст на человеческой коже или мумифицированная плоть святого. В-третьих, это Доктрина. Каждый культ определяется своими правилами и традициями.



В дополнении к рангу, Принадлежность к культу предоставляет преимущества на каждом уровне влияния. Развивайте так же и их. Ниже приведены рекомендации, используйте их для создания своих культов

• Специализация или одноточечное Преимущество относящееся к урокам, преподаваемым посвящённым.
•• Одноточечное Преимущество
••• Точка Навыка, или двухточечное Преимущество (часто сверхъестественное)
•••• Трёхточечное Преимущество, часто сверхъестественного происхождения.
••••• Трёхточечное Преимущество или важное достоинство, не отражённое в игровых чертах.

Паркур (•до •••••, Стилевое)

Требования: Ловкость •••, Атлетика ••

Ваш персонаж тренированный и опытный трейсер. Паркур - это искусство плавного перемещения в городской среде, включающее комплекс подтягиваний, петляний, беговых трюков и прыжков. Это вид спорта, популяризированный в современных боевиках, где персонажи неостановимы заборами, стенами, строительной техникой, автомобилями или чем-либо ещё, что город ставит на их пути.

Обтекание(•): Ваш персонаж инстинктивно реагирует на любые препятствия с помощью прыжков или масштабируемых техник. Когда вы находитесь в пешей погоне, вычтите свой Паркур из необходимых успехов для преследования и бегства. Кроме того, игнорируйте штрафы окружения в количестве значения Паркура при бросках Атлетики.

Кошачий прыжок(••): Ваш персонаж падает с выдающейся грацией. При использовании броска Ловкость + Атлетика для уменьшения повреждений от падения, ваш персонаж получает один автоматический успех. Кроме того, добавьте свой рейтинг Паркура к ограничению урона, который может быть отменен этим броском. Паркур не будет уменьшать урон от стремительного падения.

Бег по стене(•••): При карабканье, ваш персонаж может пробежать вверх прежде чем будет карабкаться обычным образом. Без броска ваш персонаж пробегает 10 футов + 5 футов за точку Атлетики мгновенным действием, вместо обычных 10 футов.

Трейсер эксперт (••••): Паркур стал второй натурой вашего персонажа. Потратив очко Силы Воли, можете придать одному броску Атлетики для бега, прыжка или карабканья свойство Механическое (перебросить все проваленные кости). В любом ходу, в котором была применена эта способность, вы не можете использовать Защиту персонажа против грядущих атак.

Вольный поток(•••••): Паркур персонажа стал мышечной памятью. Он может двигаться не задумываясь , погружаясь в дзен-подобное состояние. Персонаж должен бежать не менее минуты, чтобы установить вольный поток. После установления, персонаж способен рефлекторным действием совершать действия Атлетики раз за ход. Потратив точку Силы Воли на броске Атлетики при пешей Погоне, получите три успеха, вместо трёх костей.

Ресурсы (• до •••••)

Эффект: это Преимущество отражает имеющийся доход вашего персонажа. Он может жить в престижной квартире, но, если его доход связан с ипотекой или оплатой алиментов, у него может быть мало денег, чтобы разбрасываться ими. Персонажи удовлетворяют базовые потребности и без ресурсов.

Количество точек определяет относительное количество имеющихся средств, доступных персонажу, зависящее от условий вашей конкретной хроники. Одна и та же сумма денег означает совершенно разные вещи. Богатство в Силиконовой Долине сравнивается с богатством в трущобах Детроита. Одна точка - это немного потраченных денег здесь и там. Две - это комфортная зарплата среднего класса. Три - это приятная жизнь высшего среднего класса. Четыре - это умеренно богатый человек. Пять - это неприлично богатый.

Каждый предмет имеет рейтинг Доступности. Один раз за главу, ваш персонаж без проблем может приобрести предметы своего уровня Ресурсов или ниже. Предмет с Доступностью на один выше его Ресурсов уменьшает эффективность его Ресурсов на одну точку на целый месяц, так как персонаж очень быстро потратил средства. Он может без ограничений (в разумных пределах) закупать предметы на два уровня Доступности ниже своих Ресурсов. Например, персонаж с Ресурсами •••• может приобрести столько одноразовых мобильный телефонов Доступностью •• сколько ему будет нужно.

Последователь(• до •••••)

Эффект: у вашего персонажа есть помощник, подхалим, прислуга или последователь на которого он может положиться. Определите, кто этот компаньон и как он появился. Он может работать просто за зарплату. Возможно, он обязан вашему персонажу жизнью. Как бы то ни было, ваш персонаж имеет власть над ним.

Последователь более надёжен, нежели Наставник, и более верен нежели Союзник. С другой стороны, Последователь — это одиночка, менее способный и влиятельный, нежели более масштабные Преимущества.

Значение точек этого Преимущество отражает компетентность Последователя. Одноточечный Последователь едва ли способен сделать что-либо полезное, например, домашнее животное которое знает полезный трюк или бездомный старик,выполняющий мелкие поручения за еду. Трёхточечный Последователь — это профессионал в своей области, некто способный в рабочей деятельности. Пятиточечный же - это один из лучших в своем классе. Если Последователю нужно совершить проверку пределах его компетенции, удвойте его значение точек и используйте в качестве запаса костей. Для всего остального используйте значение точек в качестве запаса костей.

Это Преимущество можно приобрести несколько раз отражая нескольких Последователей.

Безопасное место (• до •••••)

Эффект: Ваш персонаж имеет место, в котором может чувствовать себя в безопасности. Хоть и могут быть враги, которые могут напасть на него в нём, персонаж может подготовиться и одержать верх. Значение в точках отражает безопасность места. Фактические размер, местоположение или роскошь определяется оснащением. Безопасное место с одной точкой может иметь базовые системы безопасности или растяжки на окнах и дверях. При пяти точках место может иметь команду охраны, инфракрасные сканеры на входах или сторожевых собак. Каждое такое место может быть квартирой, особняком или просто укрытием.

В отличии от большинства Преимуществ, в этом могут объединять точки несколько персонажей разом, усилия его. Безопасное место предоставляет бонус к Инициативе находящимся в убежище, равный точкам Преимущества. Это применимо только к тем, кто вложил точки в это Безопасное место.

Любые попытки проникновения в Безопасное место получают штраф равный значению Преимущества. По желанию персонажа в Безопасном месте могут располагаться ловушки, которые наносят тяжёлый урон, равный значению Преимущества (тип урона и его количество остаётся на выбор игрока). Для этого требуется, чтобы у персонажа была хотя бы одна точка Ремесла. Ловушек можно избежать с помощью Ловкость + Воровство, с штрафом значения этого Преимущества.

Ловкость рук(••)

Требования: Воровство •••
Эффект: ваш персонаж может взламывать замки и шарить по карманам даже не задумываясь об этом. Он может совершить одно мгновенное действие, основанное на Воровстве, рефлекторно. Кроме того, его действия Воровства остаются незамеченными, если только кто-то целенаправленно не пытается поймать его.

Персонал (• до •••••)

Эффект: в распоряжении персонажа есть команда работников или помощников. Они могут быть домашней прислугой, дизайнерами, ассистентами, исследователями, мультипликаторами, дешёвыми головорезами или кто угодно ещё. За каждую точку этого Преимущества выберите один тип помощников и один Навык. В любое разумное время его персонал может что-то сделать, используя этот Навык. Эти действия автоматически приносят один успех. Не будучи полезным в оспариваемых действиях, это гарантирует успех в незначительной, повседневной деятельности. Обратите внимание, что у вашего персонажа могут быть сотрудники, не требующие Преимущество Персонал. Персонал же просто добавляет игромеханический эффект.

Статус (• до •••••)

Эффект: ваш персонаж имеет ранг, членство, авторитет, контроль или уважение от группы или организации. Это может отражать официальный статус или просто не формальное уважение. Независимо от происхождения, ваш персонаж пользуется определёнными привилегиями в этой структуре.

Каждый случай этого Преимущества отражает положение в той или иной группе или организации. Ваш персонаж может иметь Статус (банда) •••, Статус (местные драгрейсеры) •• и Статус (полиция) •. Каждое даёт свои уникальные Преимущества. По мере того как вы повышаете значение Преимущества ваш персонаж становится заметнее в соответствующей группе. Статус допускает выгоды только в пределах группы отражённой Преимуществом. Например, Статус (организованная преступность) не поможет, если ваш персонаж хочет получить официальное разрешение на скрытое ношение оружия.

Статус предоставляет следующие выгоды:

Первое, ваш персонаж может прибавить свой Статус к любому Социальному броску с теми, над кем имеет власть и влияние.

Второе, он имеет доступ к оборудованию, ресурсам и финансированию группы. В зависимости от группы, это может быть ограничено бюрократией и процессом запроса. Это так же зависит от ресурсов, которыми располагает группа.

Третье, у него есть связи. Если он знает Наставника, Ресурсы , Последователя, Контакты или Союзников персонажа он может блокировать их использование. Один раз за главу, он может остановить использование одного Преимущества, если таковое имеет более низкое значение точек нежели его Статус и это имеет смысл для организаций, препятствующих этому типу деятельности цели. На нашем примере организованной преступности: если ваш персонаж знает, что у шефа полиции есть Контакты (криминальный информатор), то вы можете заблокировать его, угрожая информатору, что бы тот замолчал.

Недостаток: Статус требует поддержания, и, зачастую, накладывает регулярные обязанности. Если обязанности не соблюдаются, Статус может быть утрачен. Точки не будут доступны, пока персонаж не восстановит своё положение. В нашем примере с организованной преступностью: от вашего персонажа могут ожидать плату за защиту, предложение дани вышестоящим или занятие преступной деятельностью.

Впечатляющая внешность (• или ••)

Эффект: ваш персонаж ошеломляющий, тревожащий, доминирующий, отталкивающий, угрожающий, очарователен или иным образом достоин внимания. Определите, как выглядит персонаж и как люди реагируют на это. За одну точку ваш персонаж получает бонус +1 кость на любые Социальные броски, которые будут зависеть от внешности. За две точки, выгода увеличивается до +2 костей. В зависимости от ситуации, это может влиять на Экспрессию, Запугивание, Убеждение, Хитрость или другие броски.

Недостаток: внимание — это обоюдоострый меч. Любые броски на внимание, примечание или запоминание персонажа получают тот же бонус. Иногда ваш персонаж будет получать не желательное внимание в социальных ситуациях. Это может привести к дальнейшим осложнениям.

Доброжелатель(••)

Эффект: ваш персонаж очень хорошо сближается с людьми. Это даёт ему преимущество в получении того,что он хочет. В начале Социального маневрирования, вы можете принять такие Состояния как Вынужденный или Впечатлённый для того, чтобы немедленно устранить две Двери цели.

Вкус (•)

Требования: Ремесло ••, и Специализация в Ремесле или Экспрессии.

Эффект: ваш персонаж имеет уточнённый вкус и может определять мелкие детали моды, еды, архитектуры и других формах искусства и мастерства. Это не только даёт ему возможность подмечать детали, но и делает его центром внимания в кругах критиков. Так же, он может оценить предметы в пределах своей области знаний. С помощью броска Сообразительность + Навык, в зависимости от запрошенного (Экспрессия для поэзии, Ремесло для архитектуры, например) ваш персонаж выделит сокрытые детали о вещи, которые другие, менее проницательные, не заметят. За каждый успех задайте один из следующих вопросов или получите бонус +1 кость к любым Социальным броскам, связанным с группами, заинтересованными в искусстве, оцениваемом в оставшейся сцене.

- Какой смысл сокрыт в этом?
- Что чувствовал творец в процессе создания?
- В чём его слабое место?
- Кто ещё из наблюдающих больше всего тронут этим произведением?
- Как лучше всего оценить произведение?

Профессиональный наблюдатель (• или •••)

Требования: Сообразительность ••• или Самообладание •••

Эффект: ваш персонаж провёл годы в полях, ловя мельчайшие детали и раскапывая секреты. У него, может, и не больше шансов найти что-либо в целом, но у него больше шансов найти нечто важное. Каждый раз, когда вы делаете проверку Восприятия (обычно, Сообразительность + Самообладание), вы получаете свойство 9-снова. С трёхточечной версией вы получите 8-снова.

Настоящий друг (•••)

Эффект: у вашего персонажа есть настоящий друг. В то время как у этого друга могут быть другие специальные функции, выраженные другими Преимуществами (Союзниками, Контактами, Последователем, Наставником и т.д.). Настоящий друг представляет собой более глубокие, доверительные отношения, которые не могут быть разрушены. Если ваш персонаж не сделает что-то вопиющее, его Настоящий друг не предаст его. Кроме того ,Рассказчик не может убить вашегоНастоящего друга, в рамках повествования, без вашего разрешения. Любой бросок, который должен воздействовать на Настоящего друга против персонажа, получает штраф в -5 костей. Кроме того, один раз за историю ваш персонаж может восстановить себе одну потраченное очко Силы Воли, значимо взаимодействуя со своим Настоящего другом.

Чувство незримого(••)

Требования: персонаж человек (не Сородич)

Эффект: У вашего персонажа есть «шестое чувство» для типа сверхъестественных существ, выбранных при приобретении этого Преимущества. Например, вы можете выбрать Чувство незримого: феи или Чувство незримого: вампиры. Ощущение проявляются у всех по-разному. Волосы встают дыбом, физически недомогание или, возможно, у него проявляется насморк. Персонаж знает что что-то не так, когда находится в непосредственной близости от соответствующего сверхъестественного существа. Один раз за главу, игрок может принять Состояние Потрясённый в обмен на которое персонаж может точно определить, откуда исходит это чувство. Однако, если цель использует силу, которая специально скрывает его сверхъестественную природу, этот эффект не срабатывает (хотя Состояние остаётся).

Дисциплины

Без дисциплины совершенно нет жизни

—Екатрина Хэтбёрн

Сородичи обладают странными силами - могут влиять на разумы людей, исчезать с глаз или являть самые страшные кошмары жертвы. Эти силы приходят в кровь вампира без спроса и взывают не только к его человеческому разуму, но и к Зверю, скрытому внутри. Зверь невидимо ходит по миру людей и более мелких животных. Он ускользает от уз плоти и вызывает благоговейный трепет и зависть в других людях.

Использование дисциплин

Некоторые Дисциплины являются фундаментальной частью природы вампира, доступной ему когда он захочет, благодаря мощи горящей в его крови. Эти способности могут потребовать от него траты Витэ, а в нескольких исключительных случаях может так же потребоваться потратить очко Силы Воли. Другие же требуют чтобы он продемонстрировал мастерство в Дисциплине. Запас костей для активации дисциплины состоит из трёх, реже из двух черт: Атрибут, Навык и сама Дисциплина. Вампир использует своё полное мастерство в Дисциплине, независимо от того, какую способность он использует т.е. вампир с Анимализмом 5 использует все пять костей для любых сил Анимализма, даже если это просто Анимализм 1. Следствием этого является то, что вампир не может использовать силу Дисциплины, которая больше нежели его точки Дисциплины т.е. вампир с Доминированием 3 не может получить доступ к Лживому Разуму или Овладению, поскольку они требуют более трёх точек Доминирования.

Каждая Дисциплина взывает к Зверю, используя его таланты открыто или проявляя через кровью внутри себя. Механический эффект провала игроком броска Дисциплины заключается в том, что ничего не происходит, но это не совсем верно. Что-то случается. Зверь не может просто смириться с мыслью что использование его силы не даёт никакого результата. Может быть, мерцает свет или плоть вампира извивается на его костях, всего секунду. Возможно, его жертва всего на секунду видит ещё одно, кричащее лицо, пытающееся вырваться из головы вампира. Как бы это не проявилось, этого недостаточно, чтобы как следует напугать его жертву - это область деятельности Носферату, за счёт Дисциплины Кошмар. Это просто нечто напоминающее вампиру о том, что он более не человек. Он ощущает внутри себя что-то, что не полностью понимает не может по настоящему контролировать. Рассказчик и игрок должны работать вместе над придумыванием пары потенциальных незначительных признаков использования вампиром Дисциплины, хоть ничего сверхъестественного не происходит.

Обучение дисциплинам

Многие Сородичи спонтанно проявляют новые Дисциплины, поскольку Зверь заявляет о себе новыми и странными способами. Кровь создаёт прочные связи между вампирами, потому большинство Сородичей демонстрируют Дисциплины своего Клана. Чтобы обучиться уникальной Дисциплине другого клана, вампир должен сначала найти другого вампира обладающего нужной Дисциплиной и выпить по, крайней мере, один пункт его Витэ, со всеми вытекающими последствиями.

Сверхъестественный конфликт

Сородичи не просто сталкиваются друг с другом лицом к лицу. Мир Тьмы - это странное и ужасное место. Оборотни крадутся по ночам, выслеживая невидимую добычу. Лоскутные люди задаются вопросом "что же такое, в самом деле, быть человеком", а некоторые умершие люди не оставаются мёртвыми. Многие из этих существ обладают собственными таинственными способностями и когда они вступают в контакт с вампирами, только вопрос времени когда кто-то зайдёт слишком далеко и их силы вступят в конфликт.

Эта книга посвящена вампирам и смертным, которые их окружат. Одного из Сородичей труднее застращать нежели человека, а потому добавьте Силу Крови к броскам на сопротивлению Доминированию. У смертных нет сверхъестественных сил, дабы противостоять Носферату, проявляющему его худшие кошмары, потому он бросает только Самообладание против этого эффекта.

Сверхъестественные силы мира могут противостоять талантам вампира почти так же, как и сами Сородичи. Когда Дисциплина требует состязательного броска, используйте ближайшие эквиваленты Силы Крови, такие как Первобытный Инстинкт оборотня или Азот Прометея. В свою очередь, Сила Крови защищает вампира от странных сил этих существ. Там, где другая сверхъестественная сила вызывает эту эквивалентную черту, вампир может добавить свою Силу Крови к своему Атрибуту Сопротивления для состязательных бросков.

Заметьте, что Сила Крови и связанные с ней Черты не добавляются к Атрибуту Сопротивления, используемуму в сопротивлении броску, а к только к состязательным броскам.

Столкновение воль

Иногда две Дисциплины явно противостоят друг другу. Если обычные системы Дисциплин не могут решить эту проблему, например, когда два вампира пытаются Доминировать над одним и тем же человеком или Прорицание направленно на вампира скрытого Сокрытием, происходит Столкновение воль

Все персонажи использующие конфликтующие силы, начинают состязательные бросоки, где каждый использует запас Силы Крови плюс его точки в Дисциплине. Практики используют Силу Крови плюс высшее значение Дисциплины входящей в требования, в то время как кровавое чародейство использует Силу Крови плюс точки Крюак или Фиванского Чародейства персонажа. Броски повторяются до тех пор, пока один игрок не добьётся большего количества успехов, нежели остальные. Эффект, вызванный персонажем этого игрока, побеждает и случается как должен, в то время как остальные проваливаются. Победа одной силы в столкновении не

означает немедленного аннулирования других, за исключением случаев, когда только одна сила может функционировать (такие как соревнования в Доминировании)

Персонажи могут потратить очко Силы Воли, чтобы поддержать состязательный бросок, но только в случае их физического присутствия и осознания, что силы сталкиваются. Некоторые силы, имеющие только длительную продолжительность, более устойчивы в столкновении. Эффекты длящееся ночь добавляют одну кость к броску столкновения, эффекты длящиеся неделю добавляют два, длящиеся месяц - три, а эффекты которые будут длиться год или дольше, добавляют четыре кости.

Столкновение Воль может относиться и к другим сверхъестественным существам. Используемые черты зависят от существ и будут подробно рассмотрены в последующих книгах.

Пример: *Два Мекет, Пётр и Алан, вступили в конфликт. Алан пытается использовать Прикосновение духа (Прорицание 3) чтобы пошпионить вокруг логова Петра. Однако, логово замаскировано Темницей (Сокрытие 5) и два персонажа вступают в Столкновение воль*

У Алана есть четыре точки Прорицания и две точки Силы Крови, потому игрок Алана бросает шесть костей. У Петра есть пять точек Сокрытия и три точки Силы Крови - восемь костей. Темница это длительная сила с трёхнедельной длительностью, потому игрок Петра добавляет две кости, повышая запас до десяти. Ни один персонаж не может тратить Силу Воли на бросок, потому что Алан не уверен, что тут что-то сверхъестественное, а Петр отсутствует.

Оба игрока бросают - игрок Петра получает два успеха, а Алан выбрасывает впечатляющие четыре. Поэтому Прикосновение духа победило и Алан осознаёт истинную природу здания. Для всех остальных персонажей это место остаётся скрытым.

Анимализм

Зверь вампира это не просто аспект его хищнической природы, но хищник сам по себе и он находится на вершине пищевой цепи. Вампир может немного ослабить поводок своего зверя, чтобы подавить более слабых животных, навязывая им свою волю. Большинство сил Анимализма воздействуют на хищников и падальщиков. В городе Сородичи могут вызвать диких кошек, собак, голубей ворон, лис и больше крыс чем кто-либо может представить. Сельские вампиры могут вызывать летучих мышей, волков, пум и даже медведей - любых животных что пируют плотью других.

Звериный шёпот •

Тому, кем он будет командовать, вампир должен сначала дать понять себя. С животными обстоит дело так же как и с людьми. Вампир с помощью Звериного шёпота подавляет инстинкты животного и заставляет понимать. Он может задавать существу вопросы и оно должно отвечать так хорошо как только сможет, а ещё лёгким усилием он может заставить повиноваться себе. Хитрый вампир может использовать сорок и ворон, чтобы шпионить за своими жертвами или приказать мастифам гангстера напасть на своего владельца.

Вампир разговаривает с животными либо используя человеческие слова либо, куда чаще, издавая собственные животные звуки. Он может командовать группами животных, таких как стая птиц или рой крыс, пока находится достаточно близко, чтобы животные могли слышать его и он мог бы видеть всех их.

Стоимость: Нет
Запас костей: Манипулирование + Понимание животных + Анимализм
Действие: Мгновенное
Длительность: Сцена, команда может сохраняться до ночи.

Результат броска

Драматический провал: Животное неправильно понимает команду вампира, давая ложную информацию в случае вопросов или подчиняясь искажённой версии команды вампира.

Провал: животные боятся Зверя и убегают от превосходящего хищника.

Успех: Вампир может общаться с животными, спрашивая их так, что они понимают. Большинство животных помнят что произошло за последнюю ночь. Животные рассказывают о том с чем они столкнулись через призму своего восприятия т.е. собаки отвечают в терминах обоняния и слуха, в то время как птицы рассказывают о том что могли видеть. Вампир может так же дать жертве простую команду. Что-то что животное могло бы сделать и само, например "атакуй его", "следуй за ним, а затем вернись", "перегрызи эти кабели". Обычно команда действует не дольше ночи, но вампир может добавить простые условия, таки как залягание, если животное заметят или возврат после исполнения команды.

Исключительный успех: Животное крайне послушно и импровизирует, чтобы следовать духу команды вампира.

Подъём фамильяра ••

Настоящего зверя нельзя Обратить. У них никогда не было необходимой Человечности. Но с этой силой вампир может наполовину завершить процесс. Накормив осушенное животное своим Витэ, вампир может наполнить его частицей сумеречной жизни Сородича. Оно выглядит так же, как и в момент смерти, однако, если это уместно, у него могут появится втягивающиеся клыки, как у вампира. Но клыки это ложь и его истинная трагедия в том, что оно не может превращать кровь в Витэ. Если оно было смертельно ранено, то у него сохраняются признаки повреждений, но его тело полностью функционально. У койота, раздавленного внедорожником, поперёк тела проходит след от шины, но нет раздробленных костей, а у вороны со сломанным крылом из раны торчит кость, но она всё ещё может летать.

Оно не ведёт себя как обычный зверь - не охотиться ради пищи и не пугается громких звуков. Оно спит весь день и становится активным ночью. Человек наблюдающий за таким животным мог бы сказать, что с ним что-то не так, но только самые тяжёлые раны обычно провоцируют присматривание.

Стоимость: 1 Витэ
Требования: Скормить 1 Витэ трупу (входит в стоимость)
Запас костей: Нет
Действие: Мгновенное
Длительность: (Сила Крови * Выносливость животного) ночей.

Вампир скармливает одну точку Витэ трупу животного. Животное возвращается к подобию жизни на количество ночей равное (Сила Крови * Выносливость животного). Как только зверь поднят, вампир может кормить его большим количеством Витэ и каждая точка

гарантирует продолжение существования животного, как если бы вампир только что поднял его.

Поднятое существо обретает подобие интеллекта и некоторую примитивную хитрость, достаточную для того, чтобы выполнять сложные приказы, которые большинство животных не смогли бы понять и следовать духу команды. Относитесь к фамильяру как к обладателю одной точки интеллекта.

Наполненный Витэ фамильяр получает лёгкий урон от атак, словно вампир, не падает без сознания и не истекает кровью, а так же не разлагается.

Витэ горящее в мёртвых венах животного создаёт родственную связь между ним и вампиром. Вампир может использовать Звериный шёпот на своём фамильяре в любой момент, на любой дистанции, беззвучно общаясь или отдавая команды на любом расстоянии. Хоть он всё ещё должен сделать бросок, чтобы увидеть, правильно ли фамильяр понял его приказ, животное не сопротивляется.

Вызов охоты ●●●

Вампир наполняет некоторое своё Витэ сущностью своей жертвы, делая его желанным для других хищников и падальщиков. Куда бы он ни пролил свою кровь: на землю, какой-либо предмет или даже другого человека - животные , которых он зовёт, попытаются сожрать это. Его кровь теряет силу только тогда, когда вызванные животные уничтожат всё, что он облил или когда взойдёт солнце поскольку в этот момент Витэ сгорит, будто его никогда и не было. Он может сфокусировать свой зов Зверя на одном виде существ, например, вызывая только птиц или крыс. Не хищники в зоне поражения бегут подальше, боясь мощи Зверя вампира.

Стоимость: 2 Витэ

Требования: Разлить 1 Витэ на цель (входит в стоимость)

Запас костей: Внушительность + Понимание животных + Анимализм

Действия: Мгновенное

Длительность: Одна ночь или пока отмеченный объект не будет уничтожен.

Результат броска

Драматический провал: животные следуют зову Зверя, но в ужасе набрасываются на самого вампира.

Провал: животные в радиусе действия испытывают свой обычный страх перед Сородичами и стараются держаться и подальше.

Успех: при пролитии Витэ вампир может воздействовать как на всех хищников и падальщиков, так и только на один вид, по своему выбору. Все животные подходящие под желание вампира в пределах количества городских кварталов равное успехам или (успехи *90) метров за городом отзываются на призыв. Как только эти животные попробуют Витэ, вампир может приказывать ими будто использует Звериный шёпот. Все животные получают одинаковые команды, которым следуют даже пока вампир спит. Животные следуют ей в течении одной ночи за каждый успех.

Исключительный успех: животные попробовавшие кровь вампира начиют подчиняться с особым рвением. Они не остановятся даже для сна и пищи так как насыщаются от вкуса Витэ.

Заражение дикостью ●●●●

Вампир заполнгяет окружающую область своей аурой хищника, заражая всех вокруг неистовством своего Зверя. Запах его крови вызывает ярость у животных и может свести с ума людей, особенно тех, кто недавно прикасался к его крови. Сородичи, ставшие свидетелями последствий Звериного заражения узнают освободившегося Зверя сравнивая действия жертв с своим неистовством. Вампир, использующий эту Дисциплину может в какой-то мере контролировать неистовство своих жертв, сосредотачивая своего Зверя против жертвы, которую он хочет сокрушить или цели которую он жаждет победить.

Стоимость: 2 Витэ

Требования: Пролейте 1 Витэ на землю (входит в стоимость)

Запас костей: Внушительность + Запугивание + Анимализм

Действие: Мгновенное

Длительность: Сцена

Результат броска

Драматический провал: Вампир теряет контроль над Зверем и тот пытается вырваться. Он провоцируется на неистовство со штрафом -2 кости на броске сопротивления.

Провал: Поражённые животные ведут себя странно - гоняются за своими хвостами или нападают на свои же конечности, но не приходят в ярость.

Успех: Любое животное чувствующее запах крови вампира впадает в состояние дикой ярости. Оно набрасывается на ближайшую жертву, не думая о собственной безопасности. Как только жертва теряет сознание или умирает, животное поедает его плоть. Если вампир пожелает, он может направить толпу обезумевших существ на конкретную цель или цели. Он не может давать сложных инструкций или прямых команд, но может указать цели для атаки или направление движения.

Люди и сверхъестественные существа должны сделать рефлекторный бросок (Решительность + Самообладание - успехи вампира), чтобы противостоять ауре хищника вампира. Если жертва прикоснулась к крови вампира или пила её в течении последней ночи, то получит штраф в 3 кости. Провал броска делает их подвластными командам вампира. Вампиры и оборотни впадают в неистовство в котором их жертвы определяет Сородич спровоцировавший их. Люди и другие сверхъестественные существа впадают в атавистическое состояние, в котором они должны атаковать цель или двигаться к ней, если они не могут достать до неё Если вампир не отдаёт приказ, то жертвы набрасываются друг на друга. Сверхъестественное существо может потратить очко Силы Воли, чтобы проигнорировать команды вампира, хоть оно всё ещё в бешенстве.

Исключительный успех: Спускание Зверя делает его временно сытым. Вампир получает Состояние Насытившийся (стр. 305).

Лорд этой земли ●●●●●

Вампир помечает свою территорию Витэ почти так же как животные используют мочу и фекалии. Он должен окружить свою территорию кольцом из Витэ, объявив её своей собственностью, но при этом прогнав прежних

обитателей. Огибая территорию, он должен обойти всю границу. Некоторые Сородичи делают раны на руках и ногах и величественно прошагивают, медленно капая густой кровью. Другие дико бегают, размазывая кровь и телесные жидкости по поверхностям, словно дикие звери.

Как тольковампир установит свою территорию,то будет знать всё, что происходит на ней. Он может повелевать животными, призывать или изгонять людей, а так же вынуждать других вампиров покинуть его логово. Большинство вампиров основывают свою территорию в небольших местах, таких как каменный дом или небольшой сквер. Могущественный вампир может претендовать на целый общественный парк или замок, но он должен быть уверен, что никто не оборвёт его притязания, ведь не один вампир посреди ритуала вампир обнаруживал, что территория уже занята разъяренной стаей оборотней.

Стоимость: 3-9 Витэ и 1 очко Силы Воли

Требования: Вампир должен обойти по кругу свою новую территорию помечая её своим Витэ. Трёх Витэ достаточно для защиты небольшого дома или сада, шесть Витэ могут защитить городской квартал, а девяти достаточно, чтобы претендовать на замок. Он должен убедиться, что в этом районе нет других вампиров, а многие Сородичи предпочитают вытеснять всех сверхъестественных обитателей. Хотя Дисциплина всё ещё будет действовать, если на территории есть оборотни и другие монстры, они будут страдать от её эффектов и сделают вывод, что виноват вампир.

Запас кости: нет

Действие: мгновенное

Длительность: одна неделя за каждую точку Силы крови, и длится пока вампир остаётся на своей территории.

Вампир помечает свою территорию. Эффект сохраняется по меньшей мере одну неделю за каждую точку Силу Крови, хотя действие этой Дисциплины закончится только тогда, когда вампир покинет свою территорию после окончания срока действия. Ходят слухи о древних вампирах, лежащих в торпоре, чьи территории активны и по сей день.

Территория вампира отпугивает большинство существ. Животные не войдут внутрь, будут сопротивляться и попытаются сбежать, если их заставят войти, если только на них не повлияет сила вампира. Чтобы войти или остаться в этом районе, после создания, люди и сверхъестественные существа,включая других вампиров, должны преуспеть в рефлектором броске Самообладание + Сила крови. Если они не достигают исключительного успеха, то чувство непреодолимого страха налагает на все их действия штраф в -3 кости. Для Сородича даже просто нахождение на территории другого вампира это провокация неистовства со штрафом -2 кости. Если вампир явно кого-то приглашает на свою территорию, использует Звериный шёпот или Вызывает охоту в случае животных, то они не страдают от этих штрафов. Животные-упыри так же не получают штрафов.

Если вампир находится на своей территории, он может чувствовать, когда человек или животное пересекает её, а если вторженец это вампир, то знает его Силу крови. Он всегда имеет приблизительное представление о том, где все находятся в его владениях и только сверхъестественные способы, такие как Дисциплины, могут прорваться сквозь его информированность, вызывая Столкновение воль. Будучи бесспорным хозяином своей территории, он не может быть атакован взбешённым существом, а они не могут тратить Силу Воли, чтобы сопротивляться его командам, передаваемым через Заражение дикостью. Все команды Заражения дикостью длятся бесконечно или до тех пор пока животное не покинет территорию вампира.

Наконец, вампир может захватить чувства любого животного , которое он поднял Поднятием фамилиара и использовать это животное для передачи команд спомощью Звериного шёпота другим существам.

Прорицание

Прорицание обращает хищнические инстинкты Зверя в открытие тайн, нахождение слабых мест и поиск ранее не найденных «сокровищ», которые вампир сможет использовать в своих интересах. Прорицание - это Дисциплина, открывающая Сородичу путь к знаниям посредством видений, простирающихся в диапазоне от прямых наставлений до смутных галлюцинаций. Сородичи не смогут почувствовать, что кто-то применяет Прорицание для раскрытия их секретов и поэтому многие Мекет ловят на себе косые взгляды и слышат за своей спиной перешептывания других вампиров, беспокоящихся о том, какие тайны клан теней раскроет на это раз.

Настороженность зверя •

Зверь фокусируется на опасностях и слабостях. Вампир заимствующий чувства своего Зверя может использовать это, чтобы узнать, собирается ли кто-то напасть на него или чтобы определить самого слабого человека в помещении. Зверь чувствителен к вещам, которые другие обычно не замечают и используя эту Дисциплину можно проникнуть сквозь Сокрытие (Столкновение воль стр. 125).

Стоимость: Различная, поскольку применение Дисциплины слегка утомляет. Первое использование за сцену – бесплатное ,но каждое последующее применение в этой же сцене стоит 1Витэ.

Запас костей: Сообразительность + Эмпатия + Прорицание

Действие: Мгновенное

Результат броска

Драматический провал: Игрок задаёт вопрос, будто получил успех. Рассказчик должен дать или ложную информацию или искажённую версию правды.

Провал: Чувства вампира затуманиваются и его Зверь не видит непосредственной слабости.

Успех: Игрок может задать один вопрос Рассказчику. При ответе, Рассказчик должен включать в него образы, вызванные Зверем. Этот уровень Прорицания может ответить только на непосредственные вопросы о опасности или слабости.

Контакт

Вампиру легче использовать Прорицание на другом человеке, если он провёл некоторое время в близком контакте с целью. Контакт не обязательно должен быть сексуальным, достаточно любого периода платонического физического контакта. Выковыривание пули из чего-то бока или осторожное разрезание его руки помогут раскрыть Прорицанию свои секреты. Близкий контакт даёт бонус +3 кости к броску вампира.

Приведённые ниже примеры вопросов охватывают большую часть информации которую может предоставить Зверь.

Исключительный успех: Игрок задаёт два вопроса.

Примеры вопросов:

- Кто здесь скорее всего может дать мне желаемое? *Кровь пульсирует в яремной вене жертвы. Слышится звук монеты, выпавшей из чьего-то кармана.*
- Кто здесь скорее склонен к насилию? *Руки жертвы запятнаны кровью. От жертвы пахнетпорохом.*
- Кто здесь напуган больше всех? *Брюки жертвы пахнут мочой. Звуки хныканья исходят от жертвы.*
- Кто/что здесь вероятнее всего ранит меня? *Кровь струится по автомобильному прессу. От жертвы исходят волны горячей ярости.*
- Кто здесь ближе всего к неистовству? *Лицо жертвы искривляется в перекошенную яростью пасть. При взгляде на определенного человека во рту появляется вкус горячей желчи.*
- Использовал ли здесь вампир Прорицание 5? *Завеса серого дыма висит в воздухе. По спине бегут мурашки, персонажа охватывает могильный ужас*

Зловещее восприятие ●●

Вампир фокусируется на одной жертве, снимая пелену лжи и обмана, чтобы разглядеть правду под ними. Зверь вынюхивает самые тёмные тайны, такие, которые жертва не желала, чтобы кто-нибудь знал. А что вампир сделает с такой информацией, зависит от него.

Стоимость: Различная. Первое использование за сцену – бесплатное, но каждое последующее применение в этой же сцене стоит 1 Витэ.

Запас костей: Интеллект + Эмпатия + Прорицание

Действие: Мгновенное

Результат броска

Драматический провал: Игрок задаёт вопрос, будто получил успех. Рассказчик должен дать или ложную информацию или искажённую версию правды.

Провал: Зверь не раскрывает никакие секреты. Неужто жертве реально нечего скрывать?

Успех: Игрок может задать Рассказчику один вопрос за каждый успех. При ответе, Рассказчик должен включать в него образы, вызванные Зверем. Этот уровень Прорицания фокусируется на вопросах, касающихся секретов и слабостей конкретного персонажа.

Исключительный успех: Эти образы дают вампиру расширенное понимание задаваемых вопросов.

Примеры вопросов:

- Каково настроение цели? *Вспышка эмоций на лице жертвы. Запах ассоциирующийся у вампира с данной эмоцией : запах свежей крови означает ярость, скрежет камня отрешенность.*
- Чего прямо сейчас боится цель? *Вспышка света освещает жертву. Звук лая собаки.*
- Каковы Порок/Реквием жертвы? *Заговорщический шёпот. Запах наркотика идущий от наркомана.*
- Какова одна из психологических уязвимостей жертвы? *Внезапное чувство всепоглощающей депрессии. Сменяющиеся картины и цвета, как при галлюцинации.*
- Является ли жертва дьяблеристом? *Запах серы и запёкшейся крови. Чёрная кровь капает с подбородка жертвы.*
- Контролируется ли цель кем-либо другим? *Нити марионетки, идущие от конечностей цели к потолку. Голос, шепчущий жертве указания, когда она действует.*
- Является ли цель сверхъестественным существом, и если видел его прежде, то кто она? *Вкус разодранной плоти. Сияющий ореол нимба мага.*
- Кому из присутствующих цель желает навредить больше всего? *Окровавленный кинжал падает из рук жертвы, указывая на ответ. Вкус желчи при взгляде на цель гнева жертвы.*

Касание духа ●●●

Вампир может направить чувства своего Зверя на объект или место, раскрывая тайны и уничтожая ложь так же, как если бы сфокусировался на человеке. Вампир может использовать эту Дисциплину только единожды на одном объекте за сцену.

Стоимость: Нет

Запас костей: Сообразительность + Оккультизм + Прорицание

Действие: Мгновенное

Результат броска

Драматический провал: Игрок задаёт вопрос, будто получил успех. Рассказчик должен дать или ложную информацию или искажённую версию правды.

Провал: Этот предмет не раскрывает никакие секреты Сородичу, в этот раз.

Успех: Игрок может задать Рассказчику один вопрос, за каждый успех, о месте или предмете. Зверь формирует не только слова, но и образы для ответа. В дополнении к приведённым ниже примерам вопросов, персонаж может задать вопросы предложенные для Прорицания 1 и 2, если они уместны.

Исключительный успех: Вампир может полностью оценить предмет или место и получает бонус +1 кость при использовании/взаимодействии с ним в течении этой сцены.

Примеры вопросов:

- Кто последним касался предмета/кому принадлежит? *Видение персонажа, держащего объект. Звук голоса жертвы, выдающий его.*
- Какая сильная эмоция связана с этим предметом? *Обжигающая вспышка ярости. Вспышка безмятежной ясности.*
- Как объект использовался в момент сильной эмоции? *Видение вампира использующего объект. Звуки и призрачные очертания людей идущих по комнате.*

Наложение открытого разума ●●●●

Мекет фокусируется на приведении своих мыслей соответственно своей жертве. Он начинает думать как она и вскоре слышит её мысли в своём сознании. Концентрируясь и мягко изменяя свои собственные мысли он может проецировать идеи или воспоминания в сознание жертвы. Немного попрактиковавшись, вампир может общаться без слов или проецировать полноценные воспоминания подавляя чувства жертвы. Он даже может стимулировать воспоминания, думая о времени, месте или эмоциях, которые провоцируют жертву на воспоминания, даже если жертва заблокировала или стёрла их магией.

Стоимость 1 Витэ

Запас костей: Интелект + Общение + Прорицание против Решительности + Сила Крови

Действие: Мгновенное

Длительность: Сцена

Результат броска

Драматический провал: Вампир настраиватся на мысли жертвы, но не может отделить её мысли от своих. Он получает Состояние Дезориентированный (стр. 302).

Провал: Мысли жертвы остаются недосягаемы для вампира.

Успех: Мысли вампира сливаются с разумом жертвы и остаются связанными до конца сцены. Он слышит её мысли, как будто она произносит их вслух. Люди не думают полными предложениями, но вампир может точно определить настроение и намерения жертвы, а так же некоторые фрагменты его стремлений и рассуждений. Он так же может проецировать мысли, говоря либо непосредственно в мысли жертвы, либо внося мысленный образ или воспоминание.

Сосредоточившись, вампир может вытянуть полное воспоминание жертвы, включая забытое или подавленное магией (для этого требуется Столкновение воль). Он переживает все воспоминания в одно мгновение, со всеми пятью чувствами. Если он решит передать воспоминание жертве, то может вызвать Состояния Виновный , Вдохновленный или Потрясённый, по обстоятельствам (стр.302 и стр.305). Раскрытие дополнительных воспоминаний стоит 1 Витэ за воспоминание.

Исключительный успех: Вампир может восстановить столько глубинных воспоминаний, сколько у него точек Прорицания, прежде чем потребуется платить Витэ за последующее раскрытие.

Сумеречная проекция ●●●●●

Вампир высвобождает свой разум, покидает тело и проецирует свои чувства в мир. Его астральная форма существует в сумеречном состоянии, без реальнõ физической или духовной субстанции, но всё ещё находится в мире и заметна только другим вампирам с Прорицанием. Вампир может двигаться с невероятной скоростью, перемещаясь в любую точку лунной орбиты - области, которую некоторые Сородичи называют "луннõ сферой". Пока его чувства и сознание путешествуют по миру, тело вампира кажется обычным трупом, хоть и не разлагающимся.

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Интеллект + Оккультизм + Прорицание

Действие: Мгновенное

Результат броска

Драматичный провал: Чувства персонажа отделяются от его тела, но что-то отсылает его сознание очень далеко.

Провал: Вампир не может выйти за пределы своей мёртвой плоти.

Успех: Чувства вампира покидают его тело и он может путешествовать по миру. Умножьте Скорость вампира на (Прорицание + Сила Крови). Вампир не связан гравитацией и может перемещаться через физические препятствия и даже в землю. Он не может никак взаимодействовать с физическим миром когда отделён от своего тела. Он может видеть и слышать так же хорошо как и обычно, но не может использовать Дисциплины. Тело вампира находится в состоянии торпора и он не осознаёт ничего что с ним происходит, хотя, если кто-то убьёт его тело или введёт в торпор, его разум вернётся обратно в тело. Так же, вампир должен поместить свою астральную форму обратно в тело, чтобы пробудиться. За каждый восход солнца, когда вампир находится вне тела, он теряет точку Силы Крови и Окончательно умирает , если его Сила Крови достигнет 0. Он восстанавливает все потерянные точки по возвращению в тело. В начале каждой ночи он должен по прежнему тратить точку Витэ. Некоторые вампиры говорят о странной магии которая может помешать вампиру вернуться в своё тело или о том, что тело ходит само, с жёлтыми глазами - единственным признаком, что что-то не так.

Исключительны успех: Чувства вампира легко ускользают и он остаётся с воспоминанием о том где его тело. Он может рефлекторно потратить точку Витэ, чтобы мгновенно вернуться в своё тело, или к краю любой мистической границы, которая помешает ему вернуться.

Стремительность

Спустив своего Зверя, вампир может в мгновение ока преодолеть огромные расстояния, перехватить удар прежде чем нападающий успеет пошевелить хотя бы мускулом или выхватить пистолет из человеческой руки до того как тот успеет нажать на спусковой крючок. Стремительность делает вампира таким быстрым, будто он не двигался вовсе.

Стоимость: Нет или 1 Витэ за активный эффект.

Запас костей: Нет

Действие: Нет (для постоянного эффекта) или рефлекторное (для активируемого эффекта)

Длительность: Постоянная (для постоянного эффекта) или один ход (для активируемого эффекта)

Как и другие физические Дисциплины, Стремительность имеет два вида эффектов: постоянный и активируемый. Постоянные эффекты всегда активны и ничего не стоят. Активируемые эффекты рефлекторные и стоят один Витэ за эффект.

Постоянный: Добавьте точки Стремительности вампира к его Защите или к броску Уклонения, когда он активно защищается. Если атака производится огнестрельным оружием, лишая его обычной Защиты, атакующий всё равно получит штраф равный точкам Стремительности вампира. Персонаж всё ещё должен знать о атаках, чтобы

защититься от них. Если он связан, дремлет или не может как либо отреагировать по другой причине, то Стремительность не даёт никаких выгод.

Активируемый: При расходе Витэ Стремительность обеспечивает всплески скорости делая быстрее нежели может воспринять зрение. За каждую потраченную точку Витэ выберите один эффект из списка ниже. Вампир может потратить дополнительное Витэ, чтобы активировать несколько эффектов одновременно, но ни один эффект Стремительности не может быть использован более одного раза в ход.

• Немедленно переведитесь в начало очереди Инициативы. Этот подъём Инициативы длится всего ход, после чего участники сражения возвращаются к выброшенной очередности. Если несколько вампиров одновременно пытаются прыгнуть вперёд, то они вступают в Столкновение воль (стр. 125), где победитель действует первым.

Прервите действие другого персонажа своим кратким дей ствием. Это может быть атака посреди действия, позволяющая вывести противника из строя. Это может быть передвижение, позволяющее избежать вреда. Или это может быть любое другое мгновенное действие, например активация Дисциплины или Уклонение. Однако, вампир всё ещё ограничен одним мгновенным действием. Он не может использовать Стремительность, чтобы сделать две атаки или атаку, за которой последует ещё одно мгновенное действие. Точно так же он не может двигаться дальше чем позволяет его скорость за ход. Решение о прерывании принимается после озвучивания действия другого персонажа, но до того как оно действительно произойдёт (до броска костей). После прерывания, другой персонаж должен продолжить озвученное действие, если это возможно. Если действие уже не возможно, он не предпринимает других действий. Как вариант, игрок этого персонажа может объявить действие драматическим провалом и получить Веху. Стремительность не может прервать рефлекторные действия или действия о которых персонаж не подозревал. Наконец, использование Стремительности подобным образом изматывает и вампир может прервать столько действий за сцену, сколько у него есть точек Стремительности.

• Умножьте Скорость на точки Стремительности плюс один. Подобное передвижение происходит внезапно и резко. Кажется что вампир смещается из точи в точку не пересекая пространство между ними. Он может использовать это, чтобы избежать обнаружения или начать внезапную атаку.

Доминирование

Зверь требует повиновения от низших существ. Он скользит в голосе Сородича, модулируя его тон и слова для выражения абсолютной власти. Он прогрессирует от простых лающих команд сержанта инструктора до создания ложных воспоминаний о том чего хочет вампир или позволяя ему украсть тело своей жертвы, чтобы снова выйти на солнечный свет.

Гипноз •

Всё что нужно сделать вампиру чтобы поймать жертву в рабство это встретиться с ней взглядом. Его контроль не очевиден ведь он просто просит сделать что-то и его жертва соглашается. Она может отпереть дверь, отдать пистолет или вообще забыть о встрече. Некоторые жестокие вампиры гипнотизируют прохожих, только для того, чтобы они взяли ответственность за его преступления.

Стоимость: Нет

Запас костей: Интелект + Экспрессия +Доминирование против Решительность + Сила Крови

Действие: Мгновенное

Зрительный контакт

Доминирование требует, чтобы вампир установил зрительный контакт со своими жертвами для отдачи команд. Этот контакт односторонний - жертва должна видеть глаза вампира, а не наоборот.

Этот контакт возможен через простые преграды, такие как солнцезащитные очки (даже зеркальные) или тонированные окна, но не работает по видео.

Результат броска

Драматический провал: Жертва насквозь видит попытку вампира подчинить её разум и осмелев она получает Состояние Непоколебимый (стр. 306).

Провал: Жертва вампира оказалась более волевой, чем он думал.

Успех: Вампир удерживает взгляд своей жертвы всего на секунду, но этого достаточно что бы наложить Состояние Загипнотизированный (стр. 305).

Исключительный успех: Контроль вампира течёт по мозгу жертвы подобно воде. Она хочет делать всё, что скажет вампир. Вампир может отдать приказ тем же действием что и гипнотизировал жертву.

После вызова Состояния Загипнотизированный вампир может приказывать жертве мгновенным действием. Его команды не могут быть длиннее трёх-четырёх слов и они должны быть прямолинейными - его контроль не позволяет отдавать неопределённые команды. "Следуй за мной", " стреляй в своего мужа" и "повторяй за мной..." - всё это подходящие команды, а вот "забудь", "подчиняйся" и " выполняй мои приказания" имеют слишком много места для интерпретации. Он может даже испортить память жертвы, сделав одно заявление о текущей сцене, которое жертва запомнит как истину. Хоть он всё ещё может использовать только простые и недвусмысленные команды, но может поместить множество изменений в четыре слова вроде "ты убил этого человека" и "меня здесь не было"объединяя их, чтобы подставить жертву.

Железный указ ••

Установив прямую линию в сознание жертвы, вампир может потратить некоторое время, чтобы поиграть с её мыслями и воспоминаниям. В то время как для передачи сложных приказов требуется больше сил, он переходит от дёрганья струн жертвы к контрою ею, словно кукловод, заставляя в каждом её движении танцевать под его дудку.

Стоимость: 1 Витэ. Нет, если жертва находится в Винкулуме с вампиром

Запас Костей: Нет

Требования: Вампир должен наложить на жертву Состояние Загипнотизированный

Действие: Мгновенное

Вампир может дать более длинный приказ загипнотизированной жертве. Этот указ может содержать

до трёх предложений и включать в себя последовательный ряд действий. Для выдачи приказа требуется два хода за каждое предложение. Как и в случае с Гипнозом, контроль вампира не распространяется на приказы, которые полагаются на интерпретацию жертвы. Жертва получает Состояние Подчинённый (стр. 302) и будет следовать командам вампира как только он закончит их произносить. Она продолжит следовать приказу, пока не выполнит свою задачу или пока не взойдёт солнце. Многие Сородичи используют Железный указ, чтобы дать простой приказ, наподобие "подчиняйся моим прямым инструкциям, когда я даю их тебе", что даёт эффективный контроль над жертвой до восхода солнца, хоть это и не подливает продолжительность Состояния Загипнотизированный.

Погребённый приказ ●●●

Вампир имеет достаточный контроль над своей мясной марионеткой, чтобы задать подсознательный триггер, при спуске которого жертва превращается в его раба. Он может ввести жертву в внушаемое состояние, когда она наведёт на него пистолет, заставить её перевести все свои деньги на его счёт, когда она услышит девятую симфонию Бетховена или позволить ей вспомнить о своём сыне только когда она ощутит запах сирени.

Стоимость: Нет. Другие силы Доминирования могут стоить Витэ.

Запас костей: Интеллект + Хитрость + Доминирование – Решительность жертвы.

Требования: Вампир должен наложить на жертву Состояние Загипнотизированный

Действие: Мгновенное

Длительность: Одна неделя за успех, или один месяц за успех (смотрите далее).

Результат броска

Драматический провал: Попытка вампира установить триггер даёт обратный эффект. Жертва теряет своё Состояние Загипнотизированное. В течении следующей недели, когда она сталкивается с одним триггером, который вампир пытался установить, она вместо этого получит Состояние Непоколебимый (стр. 306).

Провал: Попытка становить триггеры в сознании жертвы не имеют успеха. Он сопротивляется или есть другая причина?

Успех: Вампир может имплантировать несколько подсознательных триггеров, равное количеству успехов, чтобы задействовать специфические эффекты других сил Доминирования. Он должен заплатить всю стоимость Витэ этих сил, как обычно. Эти триггеры остаются в течении одной недели за успех или одного месяца за успех, если жертва находится на любой стадии Винкулума по отношению к вампиру. В течении этого времени действие триггера проявляются каждый раз, когда жертва сталкивается со стимулом.

Исключительный успех: Команды вампира легко проникают в подсознание жертвы. Уменьшите стоимость Витэ на один при внедрении Железного указа и Лгущего разума.

Каждый триггер - это определённое событие или сенсорный стимул, который вызывает появление связанного эффекта. Вампир должен заплатить всю стоимость Витэ за другие силы Доминирования, но только единожды, чтобы подключить эту силу к любому количеству триггеров. Использование Железного указа в сочетании с Погребённой командой, чтобы принудить человека явиться в ночной клуб когда он спорит со своей женой и заставить его заполнить флешку с конфиденциальной информацией с его рабочего места, будет стоить одного пункта Витэ. Описание как самого триггера, так и его специфического воздействия на жертву занимает около двух ходов за каждый триггер.

Другие способности Доминирования работают следующим образом при применении через Погребённый приказ:

- **Гипноз:** Жертва получает Состояние Загипнотизированный, когда сталкивается с триггером. Если вампир отсутствует для обретения выгоды из этого Состояния, эффект вскоре пройдёт.
- **Железный указ:** Когда жертва сталкивается с триггером, она немедленно получает Состояние Подчинённый, связанное с введённым приказом. Поскольку она полностью находится под влиянием вампира, когда ей управляют, она не сталкивается с другими триггерами, пока не разрешит это Состояние.
- **Лгущий разум:** Триггер служит переключателем для изменения памяти. Встреча с ним вызывает появление воспоминания (или исчезновение), а встреча с ним снова обращает изменения вспять.

Лгущий разум ●●●●

Хозяин Доминирования может танцевать сквозь воспоминания своей жертвы, лепя их как пожелает. Она может не помнить свою семью или вспомнить трагическую смерть сына, которого никогда не существовало. Он может незаметно изменить её воспоминания, заменив лицо его жены своим собственным или перенести его воспоминания об откупке из Парижа в Лондон. Помимо необходимых обобщений это позволяет вампиру считывать исходные воспоминания

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Нет

Требования: Вампир должен наложить Состояние Загипнотизированный, а жертва должна употребить или быть помазанной 1 Витэ (входит в стоимость)

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянная

Пока цель остаётся Загипнотизированной, вампир может накручивать воспоминания словно сахарную вату, уходящую в детство. Он должен либо скормить ей точку своего Витэ или поместить Витэ её на лоб. Вампир может создавать воспоминания о событиях из ничего, из других воспоминаний о событии и личности или изменять людей, события и места в существующих воспоминаниях. Если он удаляет большую часть воспоминаниё, то жертва получает Состояние Амнезия (стр. 301), в ином случае она получает Состояние Ложные Воспоминания (стр. 303).

Вампир должен поговорить со своей жертвой, описывая изменения, которая он хочет внести в её воспоминания. Грубые изменения - удалённые части её прошлого или замена лица жены лицом вампира во всех воспоминаниях занимает около минуты описания, но более детальные измнения могут занять гораздо больше времени. Меняя воспоминания или создавая новые, вампир может создать фактическое содержание памяти, но мысли и чувства жертвы остаются вне его контроля. Он может создать среду, которая сделает её предрасположенным к определённым реакциям, но он не сможет заставить любить сына, которого только что придумал. Изменения вампира постоянны, если только он не использовал Погребённый приказ, чтобы проявить их только по триггеру.

Овладение ●●●●●

Контроль над воспоминаниями и действиями жертвы это одно, но для некоторых вампиров истинным выражением контроля является полное подавление воли жертвы и полный контроль над её телом. Вампир перемещает свой разум в жертву, используя её тело вместо своего.

Стоимость: 1 Витэ и 1 Сила Воли

Запас костей: Интеллект + Запугивание + Доминирование – Решительность жертвы.

Требования: Вампир должен наложить на жертву Состояние Загипнотизированный.

Действие: Рефлекторное

Длительность: 1 ночь за успех

Результат броска

Драматический провал: Разум жертвы не будет связан контролем вампира. Она немедленно теряет Состояние Загипнотизированный и восстанавливает очко Силы Воли.

Провал: Вампир пока не может полностью контролировать свою жертву.

Успех: Вампир захватывает тело своей жертвы на одну ночь за успех. Находясь в этом новом теле, он использует Физические Атрибуты и Навыки своей жертвы вместо своих собственных и приобретает любые Физические или Боевые Преимущества, которыми обладает жертва. Он может бодрствовать в течении дня, тратя очко Силы Воли на рассвете и не получает никакого урона от солнечного света. Если он не тратит Силу Воли, то возвращается в своё тело. Каждую ночь он должен тратить точку Витэ как обычно. Он не может использовать Дисциплины или Кровавое чародейство когда овладел кем-то другим и не может получить доступ к каким-либо сверхъестественным силам, которыми может обладать его жертва, но в остальном он полностью контролирует её тело. Если он попытается совершить суицид, то жертва может рефлекторным действием бросить Решительность + Сила Крови и при успехе она вытесняет вампира из своего сознания. Овладение жертвой устраняет Состояния Загипнотизированный и Подчинённый, а вампир не может быть субъектом любого триггера установленного на жертву Погребённым ариказом, пока она остаётся под контролем. Как только он покидает тело жертвы, эти триггеры воздействуют на неё как обычно. В то время как он управляет телом жертвы, собственная форма вампира находится в торпороподобном состоянии в ожидании его возвращения, а если он остаётся в теле жертвы так долго, что его тело соскальзывает в торпор, то он немедленно возвращается в своё тело.

Исключительный успех: Вампир с лёгкостью проскальзывает в тело жертвы и покидает прогулку в чужом теле с новыми силами. Покинув тело жертвы, он восстанавливает очко Силу Воли.

Величие

Величие использует животный магнетизм Зверя, чтобы усилить силу личности вампира, заставляя людей любить его и хотеть сделать его счастливым, хоть обычно им было бы плевать на него. Они любят его и хотят быть рядом с ним только потому, что это заставляет их чувствовать себя хорошо. Использование Величия это не тоже самое, что наклониться вперёд и незаметно отдать человеку приказ - это организация мира таким образом что люди убивают или умирают за его внимание.

Трепет ●

Благоговейный трепет освящает вампира словно прожектор даже в переполненной комнате. Он самый важный человек поблизости и люди хотят быть рядом с ним. Благоговейный трепет создаёт ауру власти, ощущение того, что вампир важен словно миллиардер плейбой или кинозвезда. Он может быть одет в рваную одежду, иметь открытые раны и лицо покрытое засохшим дерьмом, но люди всё ещё думают, что он круче их и хотят быть рядом с ним.

Стоимость: Нет

Запас костей: Нет

Действие: Мгновенное

Длительность: Сцена

Когда он этого хочет, все взгляды устремляются на вампира и никому нет дело до того, что он делает. В сцене он не получает штрафов на Социальные броски за свои действия или внешний вид, даже если он избил другого человека до смерти или размахивал пистолетом в переполненном ночном клубе. Есть шанс, он может отговориться от мелких уголовных преступлений и почти любых социальных ошибок.

Будучи центром внимания, он добавляет свои точки Величия к любым броскам Внушительности когда разговаривает с окружающими его людьми. Этот бонус применяется только при обычном общении с людьми, а не при других видах использования Величия. Любой, кто обращает на него внимание так же вычитает его точки Величия из любых бросков Сообразительности + Самообладания, чтобы заметить что-либо кроме вампира. Одним словом он может призвать к себе любого человека в комнате и это не мистическое принуждение, он лишь даёт понять, что хочет, чтобы призванный приблизился. Другой вампир может укрепить себя против Трепета своей аурой хищника (Набрасывание, стр. 92). При успехе, он не испытывает Трепета.

Наперсник ●●

Вампиру не нужно кричать, чтобы быть услышанным в толпе к которой он применил Трепет. Иногда говорить тихо -лучший способ привлечь внимание. Снемногобольшим чем мягкий голос и понимающий взгляд, вампир приводит жертву к поклону и получает её доверие.

Стоимость: Нет

Требование: Вампир использовал Трепет на жертве.

Запас костей: Внушительность + Эмпатия + Величие

Действие: состязательное, сопротивление рефлекторно.

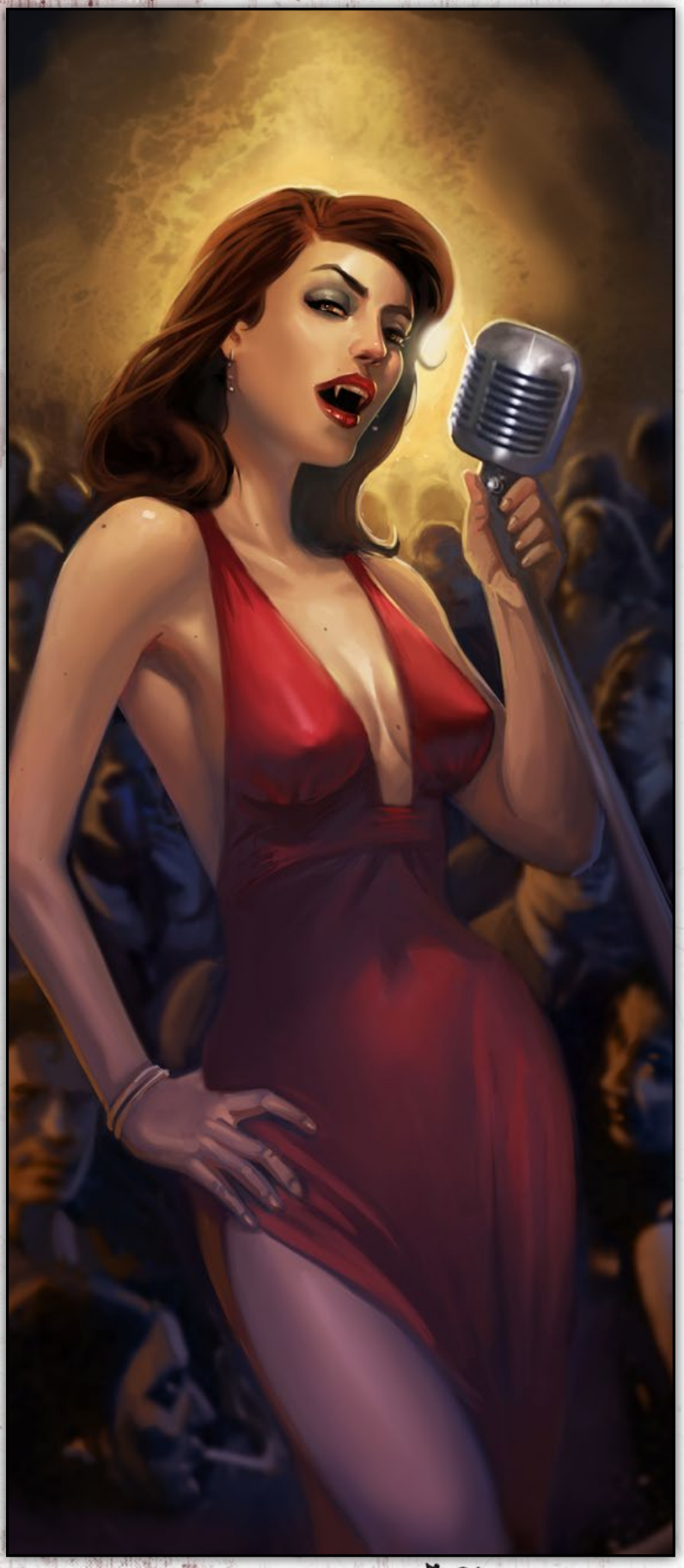
Результаты броска

Драматический провал: вампир ошибается, позволяя части тех чувств, которые должна ощутить жертва, проникнуть в него самого. Он получает Состояние Впечатлённый по отношению к жертве (стр. 306).

Провал: жертва не чувствует, что достойна стать кем-то близким для вампира.

Успех: вампир успешно очаровывает жертву. Она получает Состояние Очарованный (стр. 301).

Исключительный успех: личностному магнитизму вампира невероятно трудно сопротивляться. Эффект длится ночи, а не часы.



Зелёные глаза ●●●

Для жертвы этого уровня Величия внимание вампира настолько приятно, что вызывает привыкание. Его ближний круг жаждет его внимания, как наркоман жаждет дозы или писатель жаждет кофе. Это жажда сначала становится отчаянием, а затем ревностью если другие люди привлекают внимание вампира хотя бы на минуту.

Стоимость: 1 Витэ
Требования: Вампир должен наложить на цель Состояния Очарованный или Покорённый.
Запас костей: Нет
Действие: Рефлекторное
Длительность: Сцена

Его жертва теперь полностью одержима вампиром и он может играть с её чувствами и желаниями как на дешёвой гармошке. С Зелёными глазами он может изменить эмоциональное состояние любого человека, которого очаровал, погружая в неистовую ярость (или даже неистовство, в случае некоторых сверхъестественных существ) или делая настолько подавленным, что он чувствует себя пустым без вампира. Каждый сдвиг обходится ему в одно очко Витэ, но он может внушить одну и ту же эмоцию любому количеству жертв разом.

Вампир может так попросить одного из своих Завороженных приспешников сделать что-то, что бы он почувствовал навязчивую потребность сделать это. Он может попросить их убить кого-нибудь, дать ему денег или совершить унизительное и оскорбительное действие для его развлечения. Завороженная жертва будет делать всё в пределах разумного. Если просьба приведёт к тому, что жертва получит тяжёлый урон или столкнётся с переломным моментом, то она будет спасаться и сразу разрешает Состояние Завороженная. Увлечённая жертва гораздо опаснее ведь она не станет совершать самоубийство ради вампира, но все остальное - вполне. Если его жертва столкнётся с переломным моментом, то не заметит этого (и не будет бросать на переживание переломного момента) до тех пор, пока не спадёт Состояние Увлечённый.

Лояльность ●●●●

Среди своих приближённых вампир хвалит одних больше других, делая таковых ещё ближе. Несколькими словами он может разжечь их любовь к себе. Помимо ревности и одержимости приходит полная преданность. Жертва сделает для него абсолютно всё и одна только мысль о том, чтобы предать вампира вредит ему. Он игнорирует других своих друзей и свою семью. Его вампир это всё, что имеет значение.

Стоимость: 2 Витэ

Требования: Вампир должен наложить на цель Состояние Завороженный.

Запас костей: Манипулирование + Эмпатия +Величие против Решительность + Сила Крови

Действие: Состязательное, сопротивление рефлекторно

Результат броска

Драматический провал: Что-то заставляет жертву нервничать, какая-то нестройная нота заставляет её переосмыслить свою привязанность к вампиру. Она сразу же разрешает Состояние Завороженный.

Провал: Хоть жертва и остаётся преданноий вампиру, её преданность не перерастает в фанатизм.

Успех: Вампир внушает жертве жгучую преданность. Она сделает для него что угодно: отдаст свою кровь или органы, получит за него пулю. Жертва получает Состояние Покорённый.

Исключительный успех: Состояние Покорённый длится одну неделю за точку Силы Крови.

Идол ●●●●●

Больше чем просто знаменитость- вампир который может играть с желаниями людей становится королём или звездой Тем кто не будет настолько груб, чтобы требовать от людей лояльности. Люди вокруг него охотно дают это, обещая делать всё что он захочет, если только он заметит их, посмотрит на них или улыбнётся в их сторону.

Стоимость: 2 Витэ и 1 Сила Воли

Запас костей: Нет

Действие: Рефлекторное

Длительность: Сцена

Идол усиливает ауру Трепета до божественного (или нечестивого) уровня. Вампир может подождать, сначала установив Трепет, а зачем усилив его или немедленно установить своё превосходство над остальными в комнате.

Любой человек поражённый Трепетом вампира должен сделать рефлекторный бросок Решительность + Сила Крови минус точки Величия вампира, чтобы предпринять действие, которое может нанести вред или смутить вампира. При провале, они не могут даже пошутить в его адрес.

Если вампир наложил Состояние Завороженный на кого-либо в своём присутствии, жертва должна сделать рефлекторный бросок Решительность + Сила Крови- точки Величия когда вампир активирует Идола. При провале, на оставшуюся часть сцены жертва получает Состояние Покорённый. Люди, на которых вампир уже наложил Состояние Покорённый не могут тратить Силу Воли, чтобы действовать против него.

Кошмар

Зверю не нужен страх. Страх это рациональная, понятная реакция на внешний стимул. Любой идиот может заставить людей боятся его. Кошмар потакает желанию Зверя вызвать унизительный ужас. Сначала это происходит медленно - всего на секунду вы видите человеческое лицо на пути циркулярной пилы. Ваша клавиатура кажется необъяснимо тёплой и мясистой, но когда вы смотрите вниз, то всё в порядке. Когда идёте по улице тени падают под неправильными углами. Вы натыкаетесь на кого то, старого друга детства и всё, что вы можете сделать это бежать и кричать. Ты падаешь в объятия своей жены, дрожа и всхлипывая, но она держит тебя слишком крепко и от неё дурно пахнет. Твоя дочь подходит сзади и впивается зубами тебе в бедро. Ты кричишь от боли и выбегаешь за дверь. Оглядываясь назад ты видишь лицо своей дочери.

Только тогда начинается настоящий ужас.

Ужасающее присутствие ●

Все вокруг вампира чувствуют, что мир какой то неправильный, так как он излучает глубоко тревожущую ауру. Даже если они едва замечают её, то чувствуют волну страха и неуверенности. Мир кажется более холодным, всё просто отдалено. Люди чувствуют что кто-то наблюдает за ними, даже когда они остаются одни и всего на секунду они видят ужасные истины, проявляющееся в окружающим мире.

Стоимость: Нет

Запас костей: Нет

Действие: Мгновенное

Длительность: Сцена

Вампир излучает ауру страха на протяжении всей сцены, что даёт ему ряд преимуществ. Он добавляет свои точки Кошмара ко всем мирским броскам Запугивания. Люди вокруг него подсознательно воспринимают его как причину своего страха и избегают. Его жертвы и могут действовать против него, то их сердца не могут - они не могут тратить Силу Воли, чтобы поддержать свои действия, хотя они всё ещё могут использовать её для защиты. Вампир может наброситься на эту ауру страха своей аурой хищника (Набрасывание, стр. 92). При успехе аура страха не работает на нём.

Рефлекторным действием вампир может вызывать кратковременные иллюзии. Еда определённого человека выглядит гнилой и покрытой личинками, другой поднимает нож для бифштекса, но видит на своей тарелке голову жертвы убийства. Женщина тянется к дверной ручке, но когда она убирает руку - ручка вся в крови. Эти иллюзии могут воздействовать только на два чувства, каждое из которых должно быть малым - не больше маленькой собаки и не громче крика. Они длятся самое большее один-два хода, но всегда выбивают из колеи. Вампир выбирает, кто может видеть каждую иллюзию и он может проецировать только одну за раз. Эти, равно пугающие и отвратительные иллюзии, не могут причинить никакого вреда или значительной боли.

Лицо зверя ●●

Достаточно одного взгляда и вампир может усилить один из страхов своей жертвы до поистине ужасающего уровня. Если он знает чего именно боится жертва, то может специально усилить этот страх, а в ином случае он внушает неуправляемый ужас, который вспыхивает в сердце жертвы, не зная точно чего она боится. Как бы там ни было, жертва немедленно убегает.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Внушительность + Эмпатия + Кошмар против Самообладание + Сила Крови
Действие: Состязательное, сопротивление рефлекторно

Результат броска

Драматический провал: Что-то идёт не так. Хоть жертва и видит явные образы своего страха, она смотрит на них свысока. Она восстанавливает очко Силы Воли.

Провал: Страх жертвы беспокоит её, но она не убегает.

Успех: Жертва получает Состояние Перепуганный (стр. 303). Если вампир активирует Ужасающее присутствие, то может обозначить себя как источник страха.

Исключительный успех: Вампир получает видение того, чего так боится жертва. Хотя это не имеет никакого игромеханического преимущества, это даёт ему кое что ещё для использования.

Великое наваждение ●●●

Прикасаясь к разуму своей жертвы, вампир вызывает иллюзию, которую полностью понимает только он. То, во что он заставляет её верить не совпадает с тем миром, который она знает и это несоответствие вызывает мучительный страх .

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Манипулирование + Эмпатия + Кошмар против Самообладания + Сила Крови
Действие: Состязательное, сопротивление рефлекторно
Длительность: 1 ночь

Результат броска

Драматический провал: Хоть жертва и не верит в то, что вампир хотел от неё, но он верит. Вампир получает Состояние Заблуждающийся (стр. 302), до конца сцены. Его ложная вера заключается в том, во что он хотел, чтобы жертва верила. Если он хотел, что бы Дэниел поверил, что все его друзья ненавидя его, то иллюзией вампира будет "все друзья Дэниэла ненавидят его", а не "все мои друзья ненавидят меня".

Провал: Наваждение вспыхивает в глазах жертвы, но затем исчезает.

Успех: Всё что требуется это несколько слов и жертва получает Состояние Заблуждающийся. Вампир определяет её точные заблуждения, но не может контролировать его реакцию на эти убеждения, равно как и не может внушить иллюзию, которая сделала бы жертву присмерти или суицидальной. Он может заставить жертву поверить, что её друзья ненавидят её, но не в то, что она должна нападать на них. Бред длится одну ночь и если вампир активирует Ужасающее присутствие, то оно наваждение длится в течении нескольких ночей, равных Силе Крови вампира.

Исключительный успех: Вампир побуждает в жертве сильное заблуждение. Заблуждение длится три ночи и если вампир активирует Ужасающее присутствие, то его Сила Крови считается на две выше .

Кошмар наяву ●●●●

Изменив убеждения своих жертв и расшевелив их страхи, вампир может вызвать тревожные галлюцинации подобные тем от которых страдают вампиры будучи в торпоре. Эти ужасные видения придерживаются кошмарной логики - даже самое невинное видение становится зловещим, когда жертва успевает сосредоточиться на нём.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Внушительность + Эматия + Кошмар против высшего Самообладания + Силы Крови в группе.

Действие: Состязательное, сопротивление рефлекторно

Длительность: Сцена

Результат броска

Драматический провал: Вампир начинает галлюцинировать, воспринимая то что только он может видеть, что пугает его. Он должен немедленно бросить на сопротивление неистовству.

Провал: Жертвы не галлюцинируют или это не особо влияет на них.

Успех: вампир вызывает у своих жертв единственную галлюцинацию - изменение или дополнение к тому, что в данный момент присутствует в сцене. Галлюцинация длится всю сцену.

Исключительный успех: Жертвы страдают от вампирской версии реальности в течении всей ночи.

Эта ужасная галлюцинация проявляется во всех чувства, хотя, обычно, она не может изменить больше чем одного человека, объект или особенность местности. Он может изменить цвета здания, создать неуклюжего монстра, которые преследует его жертвы или придать себе кошмарный вид. Рассказчик должен работать с игроком, чтобы определить, насколько большое изменение может сделать вампир. После создания, Носферату может контролировать реакцию видения, пока оно остаётся в его присутствии и как только он отдаляется от своих жертв, его творение начинает жить своей собственной жизнью. Галлюцинация не требует никаких усилий для поддержания и будет продолжаться, даже если вампир встретит Окончательную смерть.

Высвобождение страхов Зверя придаёт галлюцинациям оттенок ночных кошмаров, даже если Носферату не замышляет ничего откровенно ужасного. Кукольные глаза следуют за жертвами в комнате, у этого милого человека слишком широкая улыбка и это не касается своих глаз, тихий ручей не верно отражает свет и в нём плавает нечто странное. Кошмар не может создать приятный образ, хотя, как бы ужасны ни были галлюцинации, они не могут причинить реального вреда или значительную боль.

Сам по себе Кошмар наяву действует только на одного человека. Используемый с Ужасным присутствием, он может воздействовать на любое количество людей в присутствии вампира, хотя они все страдают одной и той же галлюцинацией, и пока они вместе их восприятие остаётся примерно одинаковым.

Смертный ужас ●●●●●

Носферату может вызывать ужасные видения из глубин души жертвы. Он наворачивает всё вокруг жертвы, чтобы

представить один из худших страхов во плоти. Его жертва не может уснуть, её волосы становятся белыми от ужаса, а в некоторых случаях, и сердце останавливается. Он не может вызывать чистых страх из ничего, его жертва должна уже боятся. Некоторые Сородичи насаждают заблуждения или вызывают иллюзорный ужас, чтобы заставить жертву испугаться.

Стоимость: 1 Витэ и 1 Сила Воли

Запас костей: Внушительность + Запугивание + Кошмар – Самообладание жертвы.

Требования: Вампир должен наложить Состояния Перепуганный или Заблуждающийся на жертву.

Действие: Мгновенное

Результат броска

Драматический провал: Жертва смотрит на свои страхи свысока и не отступает. Она получает бонус +3 кости, чтобы противостоять Кошмару в течении все следующей недели.

Провал: Сердце жертвы замирает и она начинает сильно потеть, но не колеблется.

Успех: Реакция страха разрывает жертву на части. За каждый успех она получает одно очко тяжёлого урона. Если она выживет, то на ней останется неизгладимый след от пережитого страха как то нервные подёргивания или седая прядь в волосах и она получает Состояние Сломленный (стр. 301). Если вампир активирует Ужасающее присутствие, то жертва теряет одну точку Самообладания за успех. Эти потерянные точки восстанавливаются с той же скоростью, что и тяжёлый урон.

Исключительный успех: Вампир может чувствовать вкус и смаковать страх жертвы. Если его жертва умирает, то он восстанавливает очко Силы Воли.

Сокрытие

Зверь - это скрытый убийца. Он прячется прямо под поверхностью, не замеченный своей добычей, пока не становится слишком поздно. Просто ещё один человек на улице, ничем не отличающийся от других. Просто ещё одна женщина прошла мимо. Почему ты не можешь вспомнить как они выглядели? Один из них поворачивается и ты не можете разглядеть его лица, но он идёт к вам. Ещё секунда и он схватит тебя. Его зубы впиваются в твою шею и всё о чём ты можешь думать это "почему никто ничего не делает? Почему они не хотят помочь мне?"

Сокрытие - это причина по которой вы никогда больше не будете уверены, что вы одни.

Противоречивые сигналы

Сокрытие обманывает разум жертвы напрямую, удаляя следы вампира из сенсорной информации достигшей её мозга, а не искажаетчувства.Сокрытие влияет на обоняние и вкус так же как на зрение и слух, что потенциально полезно, если вы разозлили стаю оборотней или вампира с обострёнными чувствами Сородичей.

Лицо в толпе ●

Вампир может обратить свою ауру хищника вовнутрь, проходя сквозь толпы людей, которые не обратят на него никакого внимания. Пока он не делает ничего, что могло бы привлечь к нему внимание, его никто не замечает. Он просто ещё один человек на улице, часть ночной жизни города. Люди не шарахаются от него из-за его одежды или внешности. Он такая же неотъемлемая часть города как крысы и граффити.

Стоимость: Нет

Запас костей: Нет

Действие: Мгновенное

Продолжительность: Сцена

На протяжении всей сцены глаза людей просто соскальзывают с вампира. Люди могут сказать, что там некто, но они не помнят, кто он и как выглядит, он просто "какой-то парень", среднего роста и телосложения, с обычной причёской, в обычной одежде. Все вокруг игнорируют его, если только вампир не делает что-то, чтобы привлечь внимание людей, например достаёт пистолет, кричит на людей или находится в месте где его не ожидают увидеть. Им всё равно, что он несёт и он может идти по улице с автоматом за спином или с перекинутым через плечо телом, пока он не использует их, чтобы привлечь внимание, никто особенно не озаботиться и не запомнит.

Если вампир совершает насилие по отношению к кому-то, например, если бьёт кого-то или начинает кормиться на переполненной станции метро, то его жертва сразу замечает его. Если он делает что-то, что привлекает внимание, включая насилие, но не ограничиваясь им, все вокруг должны сделать рефлекторный бросок Сообразительности + Самообладания - точки Сокрытиў вампира, чтобы заметить переполох. Аура хищника вампира, кажется, исчезает, так что другие вампиры не могут его почувствовать.

Прикосновение тени ●●

Одним лишь прикосновением вампир может расширить приглушенное внимание Лица в толпе на предмет или животное, помимо себя самого.

Стоимость: 1 Витэ

Требования: Вампир должен коснуться цели которую он желает спрятать, а в случае не согласной жертвы вампир должен попасть по ней касанием (стр. 177). Под эффект могут попасть животное или предмет Размерам не больше чем у вампира (но смотрите предлагаемые штрафы).

Запас костей: Сообразительность + Воровство + Сокрытие

Действие: Рефлекторное

Длительность: Сцена

Результат броска

Драматический провал: Что-то привлекает внимание людей к тому, что вампир желал скрыть. Это первое что они замечают, когда входя на сцену и они хотят узнать больше об этом.

Провал: Объект или существо не сливаются с фоном.

Успех: До конца сцены глаза людей соскальзывают с цели. Вампир может воздействовать на неодушевлённый предмет или животное с тем же эффектом, что и Лицо в толпе . Люди подсознательно регистрируют присутствие объекта, но активно не осознают этого. Если наблюдатель вынужден взаимодействовать с чем-то на что действует Прикосновение тени, например будучи брошенным в сокрытый стол, дверь или укусе сокрытой собакой, тогда этот наблюдатель может осознать существование субъекта.

Поскольку люди с трудом замечают сокрытые объекты, вампир может спрятаться за объектом, на который воздействует Прикосновение тени, чтобы остаться незамеченным. Чтобы заметить сокрытый объект, наблюдатель должен преуспеть в рефлекторном броске Сообразительность + Самообладание - точки Сокрытия вампира. Живое существо, затронутое Прикосновением тени, может видеть всё остальное что сокрыл вампир, без броска.

Исключительный успех: Жертва этой силы ничем не выделяется для любого наблюдателя, даже если тот смотрит на фотографии или видео запечатлевшие его, когда сила была активна.

Предлагаемые модификаторы

-1	Превышение ограничений Размера на 1
-2	Превышение ограничений Размера на 2
-3	Превышение ограничений Размера на 3

Плащ ночи ●●●

Только подумав, вампир ускользает от зрения и разума. Он не просто сливается с с фоном, а полностью исчезает. Он не оставляет никакого запаха и не издаёт ни звука, хотя его перемещение оставляет косвенные следы, такие как дрейфующий дым или скрип половиц. Он может передать часть этого эффекта другим, даже похищая людей из мира.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Нет

Используемое с Плащом ночи, Прикосновение тени теперь может влиять на других людей. Применяются обычные правила Прикосновения ночи. Некоторые вампиры крадут своих жертв из мира, питаясь ими когда массы людей проходят мимо.

Вампир может потратить точку Витэ при активации Лица в толпе чтобы полностью исчезнуть. Вместо того, чтобы оставаться игнорируемым или "просто обычным человеком", вампир исчезает из восприятия всех окружающих его людей.

Если вампир нападает на кого-то или вопит, Плащ ночи продолжает скрывать его, добавляя точки Сокрытия к броску внезапности. Только поражённая жертва может воспринимать вампира.

Если другой вампир умудряется осознать его через Прорицание, атаку или любым другим способом, то он же может почувствовать его ауру хищника и наброситься ею. Если он выигрывает состязание аур хищников, то Плащ ночи разрушится, как и любое другое использование Сокрытия совершённое вампиром.

Вампира можно выследить по косвенным признакам, как уже упоминалось ранее. Отслеживание - это продолжительное действие, при котором наблюдатель бросает Сообразительность + Решительность - Сокрытие вампира. Наблюдатель вампир может добавить бонус Силы Крови к Чувствам Сородича. Каждый бросок занимает один ход и наблюдатель должен выбросить больше успехов, нежели Сообразительность + Скрытность + Сокрытие вампира. Может использоваться командная работа.

Знакомый незнакомец ●●●●

Вместо того, чтобы избегать восприятия других людей, вампир вместо этого может настроить то как они видят его. Он может предстать либо как условный образ: "хрупкая старуха" или "молодой ловелас", либо как конкретный человек, например, "Джейсон, друг Тома". Люди воспринимают вампира так, как если бы он был тем, кого они ожидали бы увидеть, основываясь на выбранной им маскировке. В конце концов, у каждого своё представление о том, как выглядит хрупкая старая женщина.

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Нет

Используя Лицо в толпе или воздействуя на человека Прикосновением тени, вампир может потратить Витэ, необходимые для активации этой силы. Он может указать конкретный образ который хочет спроецировать: примерную категорию или конкретного человека. Если он принимает форму конкретного человека, то все видят и слышат то, что они ожидали бы , если бы этот человек присутствовал. Вампир должен знать, что этот человек существует и он не может использовать своё описание, чтобы влиять на реакцию людей "женщина, в которую Том влюбится" или"мужчина, которого Дженнифер считает заслуживающим доверия" - оба потерпят неудачу, поскольку они основываются на мыслях и эмоциях жертвы, личности которых подражает вампир.

Вампир может использовать Знакомого незнакомца на предметы через Прикосновение тени. Он может заново определить, как люди видят предмет. Иллюзорный предмет должен быть примерно того же размера, что и исходный предмет и пройдёт большинство мирских проверок, хоть иллюзорный пистолет и не выстрелит, а иллюзорный нож не будет резать. Простого открытия что иллюзия не функционирует недостаточно, чтобы разрушить её и это произойдёт только в конце сцены.

Темница ●●●●●

Вампир создаёт собственное царство, скрывая место от мирских чувств и засекречивая восприятие каждого внутри. Он может превратить переулок в лабиринт из которого никто не сможет выбраться или заставить скромный особняк из кирпича казаться величественным поместьем. Он должен отметить границу области и выходы из неё своим Витэ, пропитывая камни и почву своей кровью, подчиняя место своей воле. После пролития своей крови он спит там один полный день перед тем как проснуться как хозяин своей обители.

Стоимость: 3-9 Витэ и 1 очко Силы Воли

Требования: Вампир должен разлить своё Витэ по всему району на который жаждет претендовать, отмечая врата , выходы и ориентиры. Трёх Витэ достаточно чтобы

обезопасить квартиру или небольшой дом, шесть могут Затемнить особняк или переулок, а девяти достаточно, чтобы скрыть усадьбу или аналогичное больше здание. После разлития крови он должен проспать в этом месте целый день. Он может растянуть процесс кровопускания на несколько ночей, но каждый день он должен спать в этом месте, пока его работа не будет завершена. Темница поглощает пролитую им кровь, делая её невидимой для Чувств сородичей.

Запас костей: Нет
Действие: Мгновенное
Длительность: 1 неделя за точку Силы Крови

После установления Темницы, вампир может использовать Прикосновение тени, Плащ ночи и Знакомого незнакомца на любом расстоянии, на кого и что угодно в пределах этого убежища. Он может воздействовать на множество людей или предметов лишь одной активацией силы, заставляя выходы исчезать с Плащом ночи или использовать Знакомого незнакомца, делая гулей похожими на людей, которых хотят видеть его жертвы. Использование Прикосновения тени в Темнице требует только одного броска, а Плащ ночи и Знакомый незнакомец не стоят дополнительных Витэ.

Вампир может воздействовать на элементы местности по отдельности, делая винтовки выглядящими как змеи, заставляя исчезнуть единственную дверь или совершая более радикальные изменения с помощью всего лишь одного использования Знакомого незнакомца, превращая свой обветшалый особняк в поместье, со всеми соответствующими атрибутами, в то время как сам вампир становится почтенным старым джентльменом.

Кто-либо взаимодействующий с элементами Темницы может увидеть их истинную природу, но только на несколько секунд. Поскольку Темница может охватывать большую площадь и может мгновенно измениться, большинство людей отмахиваются от незначительный изменений словно это простая игра света.

Темница вампира длится неделя за каждую точку Силы Крови, но вампир может подкрепить эффект прежде чем тот закончится.

Изменчивость

Каждый вампир находится в одном плохом дне от того, что бы уступить Зверю. Некоторые держат существо внутри себя на привязи, сдерживая его и выпуская только чтобы охотиться на слабых. Другие потакают своему Зверю, упиваясь превращением из нежити, тоскующей по своей могиле к мощноц первобытной силе. Вампир, достигший вершины Изменчивости становится бесформенным существом, не более чем дым и голод.

Безымянная могила •

С немой командой сама земля разверзается, чтобы обнять вампира. Он сливается с землёй, становясь невосприимчивым почти к любому вреду. Он может оставаться там бесконечно долго, ожидая в земляном коконе, пока не придёт время для его появления. Ему не нужно искать камень или землю, ведь он так же легко может скользнуть в бетон. Так долго пока у него есть слуги, которые будут кормить его, пока он отдыхает.

Стоимость: Варьируется. 0 для почвы или земли, в ином случае Витэ равно Прочности материала.

Требования: Скрытое место вампира должно быть по крайней мере того же Размера, что и он сам.

Запас костей: Нет
Действие: Мгновенное
Длительность: Неопределена

Вампир физически погружается в землю на такую длительность, какую пожелает. После погребения он почти не ощущает внешний мир, но при желании, может оставаться в сознании. У него есть ощущение земли над ним и он будет знать, если кто-то попытается забетонировать его укрытие. Его Чувства Сородича продолжают функционировать и он остаётся способен чувствовать ауру хищника, хотя его безопасное место не позволяет ему сражаться или бежать. Если кто-то прольёт кровь или Витэ на землю, он сможет поглотить их. Земля разбавляет Витэ настолько, что это не может привести к узам крови, но для Витэ-зависимого вампира одного этого вкуса может быть достаточно чтобы выгнать его из земли с жаждой большего.

Единственный способ причинить вред вампиру это повредить или уничтожить землю в которой он живёт. Он получает одну точку лёгкого урона за каждую точку потерянной Структуру убежища. Когда он получает первую точку тяжёлого урона, то возникает из земли более не в состоянии удерживать себя внутри.

Хищнический аспект ••

Всё что нужно сделать вампиру, это немного сдать и его Зверь сможет проскользнуть сквозь его плоть, искривив тело в чудовищной форме. Каждый зверь Гангрел отличается от других, но их проявления обычно вдохновлены формами хищников или падальщиков. Некоторые изгибают свои тела,чтобы бежать на четвереньках, словно волки, другие же обретают крепкую кожу и странные чувства акулы

Стоимость: 1 Витэ
Запас костей: Нет
Действие: Рефлекторное
Длительность: Сцена

Потратив точку Витэ, вампир может проявить небольшое количество звериных черт. Когда он впервые изучает хищнический аспект, то выбирает три адаптации из списка ниже. С этого момента, потратив точку Витэ, он может проявить любое или все эти изменения до конца сцены

Если эти адаптации не имеют смысла для персонажа, игрок и Рассказчик должны вместе поработать, что бы создать новые, используя имеющиеся как руководство.

- **Водный:** Отращивая перепонки на руках или скользкую чешую, вампир может плавать с той же Скорость, с какой бегает по суше.
- **Когти:** Острые когти вырастают из пальцев вампира. Это 1Т мирское оружие, использующее Драку для атаки.
- **Дополнительные чувства:** У Сородича вырастают дополнительные органы чувств, дающие ему ощущение вибраций, эхолокацию или какое либо другое чувство, позволяющие "видеть" не используя глаза. Используя это чувство, он имеет поле зрения в 360 градусов.

- Животные чувства: Получая глаза ястреба или обоняние собаки, вампир может слышать сердцебиение, видеть или чувствовать запах крови, как если бы его Сила Крови была выше на две точки.
- **Патагия:** Отрастив лоскут морщинистой кожи между руками и туловищем, вампир может парить, падая по меньшей мере 10 метров, он может перемещаться на 30 метров горизонтально и не получать никакого урона от падения.
- **Цепкий хвост:** У вампира вырастает длинный цепкий хвост. Он может использовать его, что бы хватать вещи, как если бы это была дополнительная рука. Это не рука и не может использовать мелкую моторику, чтобы отпирать двери или стрелять из пистолета.
- **Четвероногость:** более длинные руки и короткие ноги позволяют вампиру бегать на четвереньках, словно гепард или волк. При беге на четвереньках прибавьте к его Скорости +4 и удвойте все дистанции прыжка.
- **Лазанье по стенам:** у вампира вырастают сотни крошечных ног насекомых, когти на ногах или зазубренные волоски на теле, которые позволяют ему свободно передвигаться по стенам и потолкам без броска Атлетики.

Персонаж может изменить свою адаптацию, проведя день в своей Безымянной могиле и потратив одну точку Витэ за каждую адаптацию, которую он хочет заменить. Когда он меняет адаптацию, то игрок должен сохранить тему конкретного хищника. Он может выбрать другого хищника для копирования, когда меняет адаптации.

Шкура зверя ●●●

Зверь может исказить плоть вампира, накладываю форму животного которое он пожрал. Его тело искривляется, наращивая дополнительные мышцы или складываясь в себя, пока он полностью не становится похож на сожранное животное. Зверь не даёт ему форму дичи ведь его новая кожа должна каким то образом резонировать с его хищнической природой.

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Мгновенное

Длительность: Неопределенна

Когда вампир принимает форму животного, его плоть пульсирует и изгибается. Он должен сожрать зверя т.е. убить его питаясь от него. Он может принимать только форму хищных животных, падальщиков, переносчиков чумы и паразитов Размерами от 1 до 7. Вампир может заготовить несколько форм, равное его точками Изменчивости и чтобы добавить или изменить одну, он должен сожрать соответствующее животное, а затем спать целый день и ночь в своей Безымянной могиле.

В животной форме он получает Физические Атрибуты и Навыки зверя, а так же его Размер, Скорость и Здоровье. Он может двигаться, чувствовать и атаковать так же как и животное. Например акула может плавать, кусаться и чувствовать кровь, в то время как крыса может метаться и кусаться, а ворона может летать. Он может быть не в состоянии использовать некоторые физические Преимущества на усмотрение Рассказчика. Он может оставаться в своей животной форме бесконечно, но всё ещё ощущает потребность в крови горящую в нём, а солнечный свет всё так же вредит ему.

Находясь в животной форме, вампир может использовать свои дисциплины как обычно.

Неестественный аспект ●●●●

Когда Зверь кипит в его крови, а жалкая человеческая или животная оболочки вампира не могут вместить его. Его плоть искривляется, изгибается, разламывается под давлением. Он проявляет поистине ужасные изменения, хоть они и вдохновляются царством животных, эти черты исходят от самого Зверя, а не от бледных теней, что хотя по земле.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Нет

Длительность: Сцена

Проявляя свой хищнический аспект, вампир может потратить дополнительную точку Витэ, порождая четвёртую черту, которая является проявлением его Зверя. Он может принять адаптацию из дальнейшего списка и если ни один из них не подходит, то игрок и Рассказчик должны вместе подумать и создать подходящую черту.

- **Колючие руки:** Выпуская крошечные шипы на своих руках и кистях, вампир может хватать своих противников с невероятной свирепостью. Добавьте его точки Изменчивости ко всем запасам костей захвата. При выборе действия Ранение в захвате, вампир наносит тяжёлый урон. Эти шипы позволяют очень кроваво кормиться посреди боя, разрывая кожу жертвы при укусе.
- **Крючковатые руки:** На руках вампира вырастают большие крючковатые когти и другие неестественные придатки, позволяющие ему прокапываться сквозь землю и камни с половиной Скорости.
- Ужасные когти: Отрастив гигантские клыки или зазубренные когти, вампир может нанести ужасающие повреждения любому, кто встанет на его пути. Это оружие имеет +2Т на все атаки Дракой, а так ПБ 2. Этот урон тяжёлый даже для вампиров.
- Эластичная плоть: превращая свою плоть в эластичную субстанцию, а кости в гибкие хрящи, вампир может растягивать, уплотнять и искажать своё тело невозможными образами. Он может пролезть почти в любую щель что более дюйма (двух сантиметров) в поперечнике. Если искривление требует броска, например, протискивание через решётку стока когда кто-то стреляет в него, то добавьте точки Изменчивости вампира к запасу костей.
- Крылья: у вампира отрастают огромные крылья из острой кости и бедной сморщенной кожи. Вампир может летать с Скоростью своего бега.

Вампир может заменить выбранный им Неестественный аспект, проспав целый день и ночь в своей Безымянной могиле и потратив на этой две точки Витэ.

Первозданные миазмы ●●●●●

Зверь вырывается из тела вампира, растворяя его в облаке голодного дыма. Иногда его жертвы видят в дыму желтые вспышки, похожие на блеск глаз. Ничто, кроме герметичной комнаты, не сможет преградить ему путь и ничто физическое не сможет причинить ему вред.

Стоимость: 3 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Мгновенное

Принятие дымной формы даёт вампиру ряд выгод. Он может конденсироваться до своего человеческого Размера или расширяться в облаке до (Изменчивость + Сила Крови) метров в диаметре. Он может двигаться почти через всё, что не является герметичным при этом двигаясь с половиной своей обычной Скорости. Он может видеть внутри облака дыма так же ясно, как если бы он смотрел своими человеческими чувствами, но мир за пределами его форм размыт и приглушен. Его Чувства Сородича продолжают работать как обычно.

В своей дымной форме вампир невосприимчив ко всему вреду, который исходит не от огня, солнечного света или других проклятий, наносящих урон. Если его дымная форма полностью подвергается солнечному свету, то он возвращается в свою человеческую форму. Пока он избегает солнечного света он может даже спать в своей Миазматической форме. Он имеет все те же преимущества, что и от Безымянной могилы, позволяющие вампиру изменять свои адаптации и животные формы.

Другие существа могут пройти сквозь дым. Если у жертвы есть открытые раны, вампир может питаться из них, просто вводя в них Миазмы - кровь кипит в ранах жертвы, испаряясь во вспышке серого жёлтого дыма. Если он нуждается в пище и не может найти кого-либо, кто уже истекает кровью, то вместо этого может продавить себя в лёгкие жертвы с помощью нитей полуосязаемого дыма, крадя его жизненные силы вместе с дыханием (захватывая и "кусая", используя свои обычные Физические Атрибуты).

Стойкость

Сородичи это ходящие трупы, свободные от бренности смертных тел. Их тела способны к великолепной живучести, но Стойкость обуздывает Зверя, чтобы вывести эту живучесть за пределы "великолепного" в "невозможное". Обладая Стойкостью, вампир может продолжать действовать даже тогда, когда от него осталось немногим больше нежели кости и сухожилия.

Стоимость: Нет или 1 Витэ за эффект

Запас костей: Нет

Действие: Нет (для постоянного эффекта) или Рефлекторное (для активируемого эффекта).

Длительность: Постоянная (для постоянного эффекта) или один ход (для активируемого эффекта)

Как и другие физические Дисциплины, Стойкость имеет два вида эффектов: постоянный и активируемый. Постоянные эффекты всегда активны и ничего не стоят. Активируемые эффекты рефлекторные и стоят один Витэ за эффект.

Постоянные: Добавьте точки Стой кости к Выносливости вампира. Это может поднять Выносливость персонажа вышеобычных ограничений определяемых его Силой Крови. Когда ему наносится губительный урон, то закаждую точку Стойкости, понизьте одну губительную рану до тяжёлой. Это касается урона от огня и всех приобретённых проклятий, но не солнечного света. Стойкость не даёт никакой передышки от сверкающего глаза солнца.

Активируемые: Тратя Витэ, вампир может отклонить тяжёлые раны, и даже те, что были нанесены проклятиями. За каждую потраченную точку Витэ выберите один эффект из списка ниже. Вампир может потратить дополнительное Витэ, чтобы активировать несколько эффектов одновременно, но ни один эффект Стойкости не может быть использован более одного раза в ход.

- Вычтите его точки Стойкости плюс один из всего урона, не исходящего от проклятий. Механически это похоже на Броню, но никак не уменьшает визуальные и внешние признаки ран. Исключённый урон кажется нанесённым, но поглощённые ранения никак не сдерживают вампира физически, хотя в социальном плане они, вероятно, создадут некоторые трудности. Все визуально проявленные раны могут быть полностью излечены за один Витэ при следующем сне.

Если травма направленно лишает конечности, глаза и тому подобное, вампир страдает от логичных нарушений при получении такой травмы

Этот метод уменьшения урона действительно делает более сложным прокалывание вампира.

- Вычтите его точки Стойкости из всех повреждений от огня или других приобретённых проклятий. Солнечный свет всё ещё остаётся за пределами мощи Стойкости. Все поверхностные признаки повреждений остаются и даже если вампир не потерял Здоровье во время бега сквозь бушующее пламя, то всё равно выйдет обгоревшим трупом. В этом случае, видимый ущерб настолько серьёзен, насколько он был бы серьёзен для смертного, пострадавшего от такого же уровня вреда.

Мощность

В то время как все Сородичи обладают способностью поддерживать свою силу короткими всплесками, Мощность позволяет некоторым вампирам пинаться как товарный поезд или рвать сталь голыми руками. Зверь настраивает каждую кость, сухожилие и мышцы на высочайшую эффективность, позволяя самому страшному хищнику ночи расхаживать по им выбранным джунглям, не опасаясь более мелких и слабых существ.

Стоимость: Нет или 1 Витэ за эффект

Запас костей: Нет

Действие: Нет (для постоянного эффекта) или Рефлекторное (для активируемого эффекта).

Длительность: Постоянная (для постоянного эффекта) или один ход (для активируемого эффекта)

Как и другие физические Дисциплины, Мощность имеет два вида эффектов: постоянный и активируемый . Постоянные эффекты всегда активны и ничего не стоят. Активируемые эффекты рефлекторные и стоят один Витэза эффект.

Постоянные: Добавьте точки Мощности к Силе вампира. Это может поднять его силу выше обычных ограничений определяемых его Силой Крови. Вампир может сделать бросок Сила + Атлетика для прыжка. Дальность прыжка в метрах равна (успехи) * (Мощь +1).

Активируемые: Тратя Витэ, вампир может зарядить свои мёртвых мышцы, давая себе кратковременный, но мощный всплеск силы. За каждую потраченную точку Витэ выберите один эффект из списка ниже. Вампир может потратить дополнительное Витэ, чтобы активировать несколько эффектов одновременно, но ни один эффект Мощности не может быть использован более одного раза за ход.

• Добавьте точки Мощности к бонусу оружия при атаке Атлетикой, Дракой или Холодным оружием в этот ход. Это создаёт огромную нагрузку на оружие, особенно не предназначенное для тяжёлых ударов. При каждом использовании импровизированное оружие получает единицу урона за каждую точку Мощности превышающую Прочность этой вещи.

• Поднимайте и бросайте предметы, которые слишком громоздки для использования как оружия, такие как валуны, автомобили и другие люди. Любой предмет, который он может поднять, Размером не более его Силы, может быть использован как Импровизированное ближнее или метательное оружие. Импровизированное оружие имеет бонус равный меньшему из его Размера иПрочности. Предметы размером больше 5 наносят тяжёлый урон смертным, а предметы Размером 10 и более наносят тяжёлый урон даже вампирам.

Практики

Многие вампиры развивают описанные ранее способности Дисциплин, но некоторые îîðìèðóþò новые силы. Такие новые техники Дисциплин, зовутся Практиками. Они могут проявятся как спонтанно у некоторых Сородичей, так и быть развиты через оттачивание Дисциплин. Как только вампир узнаёт Практику, он может обучить ею другого Сородича почти так же как и обычным техникам Дисциплин. Любой вампир может развить любую Практику требованиям которой удовлетворяет, если у него есть учитель или если потратит много времени практикуясь. Тем не менее, даже так большинство Сородичей хранят в тайне известные им Практики, передавая их только когда это отвечает их целям. Практики достаточно редки среди Сородичей, чтобы быть ценными сами по себе.

Новая Практика, обычно, стоит один Опыт за каждую точку требований Практики, делённое на два и округлённое вниз. Например, Меньший зверь требует Анимализм 4 и Доминирование 2, стоит три Опыта. Особенно узконаправленные Практики могут стоить на одну точку меньше, в то время как дико универсальные Практики стоят дополнительный Опыт. Все Практики в этом разделе стоят одиного Опыта за точку, если не указанно иное.

Тело воли

(Стойкость •••, Мощность •)

Сородичи, обученные этой Практике, могут преодолевать боль и находить в силу в боли и ранах. Внешне это выглядит как мазохизм ведь калечащие удары придают силу и укрепляют вампира. Эта Практика переносит энергию ранящей атаки в топливо для Мощности вампира.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Выносливость + Выживание + Стойкость

Действие: Рефлекторное

В течении одного хода за успех персонаж не получает никаких штрафов от ран. Так же, во время любого хода, в котором он получает урон, ему не нужно тратить Витэ для активации одного эффекта Мощности.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Цепь команд

(Доминирование •••, Мощность •)

Мастера Доминирования могут внедрять внушения и команды в свои жертвы. С помощью этой Практики вампир может навязать своей жертве больше собственной воли, предоставляя ей однократное использование Доминирования , чтобы она могла воспользоваться им позже. Он должен чётко объяснить, на ком и как она должна использовать этот дар. Он может дать общее описание, например: "первый человек одетый в красное которого увидишь" или нечто более конкретное: "скажи это Грегору ровно в 11.45 вечера".

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Интеллект + Убеждение + Доминирование против Решительность + Сила Крови

Действие: Состязательное. Сопротивление рефлекторно Жертва может не сопротивляться, если захочет. При успехе , вампир внедряет один из своих эффектов Доминирования глубоко в разум жертвы. В определённый момент она использует команду Доминирования соответственно указаниям. Однако, используется запас костей вампира, а не жертвы.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Покров собравшихся

(Сокрытие •••••)

Вампир ускользает из сознания так же легко, как кровь капает из открытой раны, но вместо того, чтобы убрать свою жертву, он может заставить исчезнуть сразу целую группу целей. Он может скрыть своих товарищей или вырвать группу невольных жертв из сознания наблюдателей, оставив их напуганными и изолированными.

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Нет

Покров собравшихся усиливает эффект Прикосновения тени и Плаща ночи. Потратив два дополнительных Витэ, вампир может расширить эффект Прикосновения тени, охватывая количество людей равное его Силе Крови, при этом цели подвержены обычным модификаторам Размера Прикосновения тени. Он может активировать Лицо в толпе в одновременно. Если он платит дополнительную стоимость Витэ за то, что бы под Плащом ночи полностью исчезнуть, а не просто слиться с окружением, то эффект распространится на всех замаскированных Покровом собравшихся. Так что за четыре точки Витэ он может исчезнуть из вида вместе с несколькими людьми в количестве равном его Силе Крови. Вампир не должен прикасаться ко всем, кого он покрывает эффектом, но они должны быть в пределах его (Сокрытие + Сила Крови) метров.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Обработка

(Доминирование ••••)

В течении нескольких недель вампир давит на волю своей жертвы, заставляя его повторять одни и те же задачи снова и снова, пока она не перестанет сопротивляться его голосу. Он медленно наращивает контроль над жертвой до такой степени, что она едва может проявить свои мысли или чувства. Она становится пустой оболочной, ожидающей следующего приказа своего господина.

Стоимость: Нет

Запас костей: Сообразительность + Хитрость + Доминирование против Решительность + Сила Крови

Требования: Вампир должен наложить Состояние Загипнотизированный на жертву. Обработка может использоваться на одной жертве раз в две ночи.

Действия: Мгновенное

Результат Броска

Драматический провал: Жертва удерживает свою волю драматическим образом. Она разрешает Состояние Загипнотизированный и сохраняет бонус на сопротивление попыткам Гипноза на следующую неделю.

Провал: Вампир не может заставить свою жертву повторять одинаковые задачи в данный момент.

Успех: Воля жертвы склоняется перед вампиром. Он получает Состояние Подвластный (стр. 306).

Исключительный успех: Воля жертвы прогибается, как трава пред бурей приказов вампира. Отметьте дополнительный при применении Состояния Подвластный.

Каждый раз, когда вампир накладывает Состояние Подвластный на персонажа, его игрок должен ставить крестики над точками Силы Воли, начиная слева. Над каждой точкой может быть одна метка. Если Состояние Подвластный проходит само, удалите крайнюю правую метку. Когда все точки Силы Воли персонажа имеют метку, он сменяет Состояние Подвластный на Состояние Порабощённый (стр. 303).

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Пересекающееся заражение

(Величие •, Кошмар •)

Величие внушает трепет жертвам, а Кошмар нервирует их. Эта Практика смешивает два эффекта, в виде запутывающей ауры, в которой попавшие под эффект быстро мечутся между страхом и восторгом.

Стоимость: Нет

Запас костей: Внушительность + Эмпатия + меньшее из Величия и Кошмара

Действие: Мгновенное

Будучи активированной, Практика сбивает с толку всех в непосредственном присутствии вампира, заставляя их эмоции колебаться между обожанием и отвращением. Это вызывает несколько эффектов:

- Они становятся сбитыми с толку и дезориентированными, не зная, что думать или чувствовать. Это уменьшает их эффективное Самообладание на одну точку.
- Вампир становится маяком для внимания толпы. Взгляд в сторону от него требует броска Самообладания + Сила Крови, оспариваемого против его успехов. Жертве достаточно набрать количество успехов вампира.
- Любые попытки противостоять Социальныммanёврам основанным на Убеждении и Запугивании теряют свойство 10-снова.
- Персонаж не может активировать Трепет или Ужасающее присутствие одновременно с Пересекающимся заражением.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыта.

Культ личности

(Величие ••••, Мощность •••)

Обычно Лояльность вызывает глубокое чувство подчинения у одной жертвы. С этой Практикой вампир излучает своё очарование и подавляет всех в своём присутствии. Все, кроме самых сильных, выстраиваются в очередь для поклонения ему.

Стоимость: 10 Витэ

Запас костей: Внушительность + Общение + Величие

Действие: Мгновенное

При успехе эта Практика распространяет эффект Лояльности по толпу. Это влияет на любого персонажа у которого меньше точек Самообладания + Силы Крови нежели успехов у вампира.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Зачарование

(Величие ••••, Сокрытие ••)

Величие это дар, привлекающий внимание и эмоционально склоняющий к вампиру. С этой Практикой и частицой Сокрытия вампир может направить эти эмоции на другого человека, место или предмет.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Манипулирование + Эмпатия + Величие против Самообладание + Сила Крови.

Действие: Состязательное; сопротивление рефлекторно.

При успехе эта Практика работает как Лояльность, но вампир может определить источник для Состояния Увлечённый, вместо фокусирования его на себе. Все остальные свойства остаются прежними, но жертва упорствует на защите и заботе о другом человеке, месте или вещи. Вампир должен каким-то образом проинформировать жертву о цели Восхищения, чтобы Практика сработала.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Ослабляющая аура

(Величие •, Стойкость •)

Многие Дэва, являющиеся мастерами в Стремительнотсти и Мощности утверждают, что Величие ничего не значит, когда успеваешь увидеть только бьющий кулак. Эта Практика стремиться опровергнуть эти представления. Она направляет сверхъестественную

внушительность вампира не на вызов трепета у толпы, а на запугивание и ослабление. Хоть это и не остановит нападающего полностью, но сравняет возможности в бою.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Внушительность + Запугивание + Величие против Самообладание + Сила Крови

Действие: Состязательное; сопротивление рефлекторно

При успехе, эта Практика временно лишает жертву точек Стремительности, Стойкости или Мощности - в любом сочетании каком пожелает вампир. Вампир убирает точки один к одному вместе со своими точками Величия на сцену, до количества своих успехов. Например, он может пожертвовать тремя точками Величия, потеряв к ним доступ на сцену, дабы убрать две точки Мощности и точку Стремительности у своей жертвы, также, на сцену.

Изучение этой Практики стоит 3 Опыта.

Нечистая могила

(Изменчивость •, Кошмар •)

Обычно, при похоронах в Безымянной могиле, вампир покоится бездеятельно, едва осознавая своё окружение, не у говоря уже о том, чтобы влиять на него. С этой Практикой он может проецировать свою ауру хищника на тех, кто находится рядом с местом его упокоения. Некоторые вампиры используют эту способность, что бы отвести преследователей или даже как останавливающую тактику, когда сталкиваются с толпой нападающих.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Рефлекторное

Вампир не полностью сохраняет свои чувства, но он смутно осознаёт тех, кто находится рядом. Он получает краткий ментальный взгляд на смертных в непосредственной близости и продолжает чувствовать ауры Сородичей. Находясь в своей Безымянной могиле, он может активировать ауру хищника, но это стоит одного очка Витэ в дополнении к Силе Воли, если жертва Сородич.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыта.

Сила природы

(Изменчивость ••••, Стойкость ••••, Мощность ••)

Большинство даров Изменчивости слегка меняют вампира и в не больших масштабах, в соответствии с природой. Неестественный аспект делает шаг дальше, продвигаясь на территорию сверхъестественного, с одной мутацией Когда вампир активирует Силу природы, его тело превращается в месиво мгновенных изменений. Он отращивает и теряет конечности в мгновении ока. Его кожа моментом становится твёрдой как камень, а затем желеобразной. Он по настоящему изменчив словно путь потока воды. Однако, ему нужна сила Стойкости, чтобы защитить его форму от разрушения.

Стоимость: 8 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Мгновенное

При активации Силы природы, вампир получает столько преимуществ Хищнического пспекта, Звериной шкуры и Неестественного аспекта, сколько пожелает, без затрат Витэ. Он может получить дополнительные модификации или избавиться от имеющихся рефлекторным действием. Кроме того, мгновенным действием он может переместить точки из одного Физического Атрибута в другой Физический Атрибут, в количестве его Изменчивости. Это изменяет вторичные черты и может превышать его обычные ограничения.

Эффект Силы природы длится до конца сцены.

Изучение этой Практики стоит 5 Опыта.

Настороженность гаргульи

(Прорицание •, Стойкость ••)

Эта Практика даёт терпеливому и осторожному вампиру возможность наблюдать на своим убежищем с необычайной ясностью. Он полностью осознаёт каждый дюйм и может мгновенно отреагировать. Когда он выступает против нарушителя, ничто не может его остановить. Его Стойкость даёт его чувствам стоическое терпение, поэтому он может распределить своё внимание по всему месту отдыха.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Рефлекторное

Эта Практика требует, что бы вампир оставался полностью неподвижным в месте отражающим Преимущество Безопасное место (стр. 123). Он должен оставаться неподвижным по крайней мере десять минут, прежде чем эта Практика даст свои плоды. Находясь в неподвижном состоянии, он полностью использует свои способности Прорицания, сосредоточившись на единственном выбранном им месте в пределах убежища. Обладая полной осознанностью, он может смещать фокус по своему желанию. Он получает +5 костей к любым броскамна обнаружение вторженцев.

Если он решит выступить против вторженца, то получает +5 к своей Инициативе на сцену. Кроме того, ему не нужно тратить Витэ для активации своей Стойкости.

При трате очка Силы Воли, эта Практика может быть использована, пока вампир спит.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыта. Существует улучшенная версия этой Практики использующая Изменчивость 5 и стоящая 4 опыта. Эта версия позволяет вампиру стать невосприимчивой к огню и солнечному свету статуей, пока он неподвижен.

Намёк на страх

(Стремительность ••, Кошмар ••)

Обычно, использование Лица зверя требует длительного зрительного контакта и никто не сможет увидеть в этом ничего кроме попытки вызывать чистый ужас. С аккуратным применением Стремительности, эта Практика позволяет вампиру использовать быстрый, незаметный взгляд для активации Лица зверя. Если вампир не обозначит себя источником страха, то наблюдатели этого и не узнают.

Стоимость: 1 Витэ, плюс один для Лица зверя

Запас костей: Нет, обычный бросок Лица зверя

Действие: Рефлекторное



Эта Практика позволяет вампиру использовать Лицо зверя рефлекторным действием. Для этого требуется второе Витэ, поэтому вампир должен быть в состоянии потратить два Витэ за ход, чтобы использовать его без подготовки.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыта.

Поступь джагернаута

(Стойкость •••••, Мощность •••)

С помощью этой Практики старейшина может временно сделать себя полностью неуязвимым. Его кровь быстро вытекает из тела покрывая его и тем самым защищая. Даже самые сильные Сородичи не могут удерживать эту способность дольше нескольких секунд подряд, но в эти секунды они настоящие боги крови.

Стоимость: 1 Витэ за ход

Запас костей: нет

Действие: рефлекторное

Эта Практика требует, чтобы вампир тратил пять Витэ за ход, если он желает быть защищённым от вреда. В течении этого времени любой урон: лёгкий, тяжёлый и даже вызванный огнём и солнечным светом, всасывается в его кровь ещё до того как достигнет кожи, а потому персонаж не получает никакой урон ни от какого источника.

Заметьте, что это Практика не позволяет расходовать дополнительное Витэ и он должен быть в состоянии тратить пять Витэ за ход, чтобы использовать Поступь джагернаута без подготовки. Первые четыре он может потратить за предшествующие ходы, а пятое - когда захочет вызвать защиту. Использование этой Практики является рефлекторным действием и Витэ может быть потрачено после того, как противник совершит успешный бросок атаки.

Изучение этой Практики стоит 4 Опыта.

Ускоренное зрение

(Прорицание •, Стремительность •)

Благодаря сверхъестественному восприятию Прорицания и поразительной скорости от Стремительности, вампир обретает исключительное восприятие времени и пространства вокруг себя. На краткий миг он видит всё в замедленном темпе и может таким образом успеть среагировать.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Рефлекторное

При активации Ускоренное зрение длится ход. Вампир может рассмотреть детали быстро движущихся предметов и реагировать на вещи, выходя за пределы обычных человеческих возможностей. Он может прочесть несколько страниц текста за три секунды. Он может применить свою Защиту к дальнобойним атакам и может мгновенно получить выгоды от прицеливания.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыта.

Салонная сознательность

(Анимализм ••••, Стойкость ••)

Анимализм может вытащить из человека звериное поведение, но с этой Практикой он так же может подавить такое поведение. Разливая Витэ по зданию или месту сбора, вампир может удержать своих Сородичей от потери контроля и высвобождения их Зверей на короткое время.

Стоимость: 5 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Мгновенное

Вампир должен разливать своё Витэ в месте (обычно это здание или поляна), в котором он желает успокоить. В течении всего вечера вампиры внутри получают штраф равный точкам Стойкости пользователя на все броски ауры хищника. Так же, они добавляют тоже количество костей на броски сопротивления неистовству.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыта.

Бунт

(Анимализм ••••, Величие •••••)

Заражение дикостью даёт пользователю Анимализма возможность сподвигать небольшую группу людей на животное буйство. В сочетании с высочайшей способностью Величия, старейшина может заставить большую группу людей взорваться в полном бедламе, где они причиняют боль друг другу, уничтожают имущество и прибегают к другим насильственным, антиобщественным формам поведения. Эта Практика переносит всю тяжесть ауры хищника вампира на его окружение.

Стоимость: 10 Витэ

Набор костей: Внушительность + Понимание животных + Величие

Действие: Мгновенное

При активации, Бунт захлёстывает широкую область (городской квартал или пол мили) и всех в ней. Любой человек у которого Самообладание + Сила Крови меньше чем количество успехов вампира, страдает от состояний Озверевший, Соперничающий, Распутный. Жертвы заражаются агрессивным, низменным поведением. Это не животное поведение, а деструктивное, недальновидное и эгоистичное. Это вызывает кровавую баню огромных размеров. Использование этой Практики считается переломным моментом по Человечности 1.

Изучение этой Практики стоит 5 Опыта.

Общее зрение

(Прорицание ••••, Доминирование •)

При используя транс Доминирования, применяющий эту Практику может распространить на цель часть своего ясновидения. Это ограниченная, менее эффективная версия его Прорицания, но открывающая разум непосвящённых.

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Интеллект + Эмпатия + Прорицание

Действие: Мгновенное

Активируя эту Практику, ваш персонаж может передать кому-либо число точек своего Прорицания, равное или меньше числу выпавших успехов. Получатель имеет полный доступ к предоставленным способностям, но не может использовать кости донора для активации. Заёмщик должен делать броски только с Атрибутами, Навыками и любыми точками Прорицания которые имеет сам. Переданные точки остаются до конца сцены. На это время донор теряет кости на всех бросках Прорицания к переданном количестве.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Развеянная пелена

(Прорицание ••, Мощность •)

С Прорицанием Сородич может видеть сквозь пелену Сокрытия и другие эффекты Дисциплин (и сверхъестественные силы), которые используются для скрывания. Эта Практика расширяет эту способность до силы, разрушающей такие эффекты, выставляя их пользователей на всеобщий взор.

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Рефлекторное

Эта Практика активируется в любой момент, когда ваш персонаж выигрывает Столкновение Воль (стр. 125) при прозрении сквозь способность сокрытия. Мало того, что ваш персонаж выигрывает Столкновение Воль, так и эффект сокрытия жертвы немедленно завершается. Она может снова активировать эффект как обычно в следующем ходу, если это возможно.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Крепкий слуга

(Доминирование •••, Стойкость •)

Эта Практика позволяет Сородичу передать часть своей сверхъестественной выносливости через кровь, создавая более сильных слуг и телохранителей. Субъект выпивает Витэ Сородича с обычным эффектом упырения, зависимости и кровавых уз, а затем получает аллюзию на Сопротивление вампира.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Мгновенное

Как только цель отпивает, вампир передаёт ему свои точки Стойкости. Субъекту всё ещё нужно тратить Витэ, чтобы активировать Стойкость, но он получает одно при вливании. Он не может получать пользу от этой Практики, если у него уже есть Стойкость на равном или более высоком уровне, нежели у вампира. Эта Практика длится одну ночь. Вампир может поддерживать несколько целей, по количеству его Силы Крови. Пьющий получает пассивные выгоды Стойкости, а вампир не теряет доступ к Дисциплине.

Изучение этой Практика стоит 2 Опыта.

Подчинение малого зверя

(Анимализм ••••, Доминирование ••)

Вампир останавливает взгляд на животном и проталкивает свой разум в егó тело. Он может управлять только хищником, паразитом, падальщиком или носителем чумы и не может воздействовать на дичь. Он полностью починяет себе сознание животного, управляя им словно мясной куклой. Пока он управляет зверем, его тело впадает в торпор.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Манипулирование + Понимание животных + Анимализм – Решительность животного

Требования: Вампир должен накормить животное одним Витэ (включено в стоимость).

Действие: Рефлекторное

Результат броска

Драматический провал: Животное отбрасывает попытку контроля вампира. В течении остатка ночи вампир проявляет ряд физических нервных тиков, сходных с поведением животного. Любые социальные броски штрафуются на -2.

Провал: Вампир ещё не может полностью контролировать животное.

Успех: Вампир захватывает тело животного на одну ночь за каждый успех. Он использует Физические Атрибуты и Навыки животного вместо своих и не может использовать свои собственные Физические и Боевые Преимущества. Он может бодрствовать днём, тратят точку Силы Воли на рассвете и не получает никакого урона от солнечного света. Если он не тратит Силу воли, то возвращается в своё тело. Находясь в теле животного, он не может использовать какие-либо Дисциплины или кровавое чародейство, но может использовать любые его чувства, естественное оружие или виды передвижения. Пока он управляет телом животного его собственное тело лежит в торпороподобном состоянии, ожидая его возвращения, но он должен тратить точку Витэ, что бы оставаться активным. Если вампир остаётся в теле животного так долго, что его тело впадает в торпор, то он немедленно возвращается в своё тело.

Исключительный успех: Вампир может получить доступ в теле животного к некоторым силам своей крови. Он сохраняет доступ к Прорицанию, пока находится в теле животного.

Изучение этой Практики стоит 5 Опыта.

Призывание

(Доминирование •••• или Величие ••••)

Вампир обращается к кому-то, кого он знает, в любой точке мира и зовёт его к себе. Каким-то образом жертва знает, что вампир хочет, чтобы она была с им и она прийдёт, ни смотря ни на что. Призыв не мгновенен и не учитывает стихийные бедствия, но жертва с радостью опустошит свои банковские счета и украдёт у друзей или семьи, чтобы прибыть. Она знает, кто её позвал и где его найти, но желание встретиться с ним это скорее эмоциональное принуждение, нежели сверхъестественный приказ, и она не подвергнет себя ненужной опасности, чтобы совершить это путешествие, а вампиры достаточно сознательны, чтобы искать убежище на день, будучи призваны. Во время призыва вампир может внушить своей жертве нужду принести что-то с собой: оружие для защиты своего хозяина от возмездия или жертву для какого-то странного Кровавого чародейства.

Сородич может развить эту Практику при требуемом уровне либо Доминирования либо Величия. Её эффект одинаков, но вампир должен купить её, связав с определённой Дисциплиной. Требования и запас костей определяются, когда вампир развивает Практику.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Стоимость: 1 Витэ

Требования: Доминирование: Вампир должен был наложить на жертву Состояние Загипнотизированный в течении последнего года. Величие: Вампир должен был использовать на жертве Трепет течении последнего года.

Запас костей: Манипулирование + Убеждение + (Доминирование или Величие) против Самообладание + Сила Крови

Действие: Состязательное; сопротивление рефлекторно Длительность: 1 ночь

Результат броска

Драматический провал: Жертва знает, что вампир хочет, чтобы она пошла к нему и делает всё возможное, чтобы избегать его, используя своё чувство его местонахождения, чтобы помочь себе.

Провал: Что то мешает жертве отправиться в сторону вампира.

Успех: Жертва знает где находится вампир и, внезапно, испытывает непреодолимое желание отправиться к нему. Она отправится ему навстречу самыми прямыми путями, доступными ей, останавливаясь только по необходимости. С точки зрения вампира принуждение длится до конца ночи, а если он зовёт кого-то с другого конца света, то эффект длится до восхода солнца жертвы, где бы она ни была.

Исключительный успех: Принуждение жертвы продолжается в течении всего дня и всей следующей ночи, что достаточно длительно для многих международных поездок или, по крайне мере, для для жертвы, дабы найти способ переправиться через границу.

Предлагаемые модификаторы

Модификатор	Ситуация
+1	Вампир точно знает местонахождение жертвы.
–1	Вампир понятия не имеет, где находится его жертва , но знает, что она находится в той же области.
–1	Жертва недолюбливает вампира и негодует будучи призываемой.
–3	Жертва находится за 500 миль или ненавидит вампира.
–5	Жертва на другом конце света.

Жестокие видения солнца

(Кошмар •••••, Стойкость ••)

Ничто так не пугает Сородичей, как мстительные лучи солнца или жар костра. Большинство Сородичей могут справляться с краткими вспышками при дневном свете, но большинство избегает их. Эта Практика проклинает спящую жертву страдать от всех ожогов которые вампир испытает от солнца и ужасными снами об очищающем прикосновении солнца. Эти ужасные дневные кошмары заставляют жертвы пробуждаться в испуге и с ожогами.

Эта Практика может использоваться только на Сородичах.

Изучение этой Практики стоит 4 Опыта.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Манипулирование + Эмпатия + Кошмар, против Самообладание + Сила Крови

Действие: Состязательное; сопротивление рефлекторно

При успехе эта Практика остаётся активной в течении количества ночей равных выкинутым успехам. Жертва, выбранная прикосновением, пока спит, страдает от каждой раны полученной от солнечного света применяющим. Сам вампир всё ещё получает урон. Этот урон может пробудить жертву. При пробуждении жертва получает Состояние Перепуганный(стр. 304).

Сенсорная депривация

(Сокрытие ••••, Доминирование ••)

С данной Практикой вампир может лишить жертву чувств лишь одним прикосновением. Он выбирает одно единственное чувство при активации Практики и это чувство становится временно не функциональным. Часто эта Практика служит для того, чтобы ослеплять врагов или лишать слуха жертву в критическиймомент.

Изучение этой Практики стоит 4 Опыта.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Интеллект + Медицина + Прорицание против Решительность + Сила Крови

Действие: Мгновенное

Чтобы активировать эту Практику, вампир должен коснуться своей жертвы (смотрите Касание оппонента стр. 177). При успехе, вампир отключает выбранное чувство жертвы на остаток сцены. Эта Практика может использоваться, чтобы лишить жертву одной из способностей Прорицания, если о них известно.

Неистребимый фамильяр

(Анимализм ••, Стойкость ••)

Поднятие фамильяра пробуждает мёртвое животное, чтобы оно служило своему хозяину Сородичу. Однако, животное должно быть уже мёртво, чтобы эта способность сработала. Эта Практика сокращает процесс и оживляет живое животное упыря в момент его смерти.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыта.

Стоимость: 2 Витэ

Запас костей: Нет

Действие: Мгновенное

Активируйте эту Практику и Поднятие фамильяра когда кормите животное Витэ. Пока животное остаётся упырём, эта Практика остаётся в силе. Если животное умирает будучи упырём, то немедля поднимается Поднятием фамильяра, но его нежитьское существование измеряется неделями, а не ночами.

Поллюция

(Величие ••, Кошмар ••)

Эта Практика смешивает подсознательные эффекты Величия и Кошмара, дабы заразить сон жертвы. После таких снов она одновременно и чувствует себя грязно и хочет большего.

Изучение этой Практики стоит 4 Опыта.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Манипулирование + Эмпатия + Величие, против Самообладания + Силы Крови

Действие: Состязательное, сопротивление рефлекторно

При успехе эта Практика сработает, когда жертва заснёт в следующий раз. Её пугающие и возбуждающие сны вызвают одновременно Состояния Устрашённый и Впечатлённый (стр. 305 и стр. 306). Вампир выбирает цель для обоих Состояний. Жертва разрешает Состояния индивидуально. Однако, оба этих Состояния дают только одну Веху, когда оба разрешатся.

Желание

(Стремительность ••, Величие ••••, Мощность ••)

“На три ночи ты станешь быстрым, сильным, будешь прекрасным и будешь стоять над стадом. А после, ты мой Ты понял?” Этот классическая Практика Дэва является обычным атрибутом Обращения Змей. Вампир находит кого-то, кого он хочет возвысить, а затем делает ему предложение о временном превосходстве. Она чувствует вкус власти и хочет большего. В конце сделки жертва становится безвозвратно привязана к вампиру. Это требует большого количества Витэ для совершения, но создаёт верного просителя.

Эта Практика может быть использован только раз на одном и том же персонаже и только на смертном.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Стоимость: 5 Витэ

Запас костей: Манипулирование + Убеждение + Величие

Действие: Мгновенное

Для активации этой Практики, жертва должна согласиться на условия: три ночи могущества, но потом она будет принадлежать вампиру. Условия могут быть расплывчаты, но они должны быть сформулированы и согласованы без какого либо сверхъестественного принуждения. Жертва должна попитаться от вампира, как часть соглашения. Когда сделка заключена, жертва получает ряд выгод в течении трёх ночей:

- Он получает две точки Величия. Она может активировать их тратя Силу Воли вместо Витэ.
- Она не нуждается во сне и может без проблем обходиться без пищи и воды.
- Она получает две точки Стремительности и Мощности. Она может активировать их, тратя Силу Воли вместо Витэ.

По окончанию срока, она получает Постоянное Состояние Увлечённый. Оно остаётся навечно.

Наводнение вредителями
(Анимализм •••, Стремительность ••, Мощность ••)

Эта Практика берёт за основу Вызов Охоты и усиляет её в геометрической прогрессии. Наводнение вредителями созывает мелких животных в округе собираться в рой и уничтожать каждый маленький предмет в выбранной области. Они не только пожирают живых существ, но и очищают пространство. Хотя это эффективено для нападения на группы, можно увидеть некоторую пользу в зачистке мест преступлений. В отличии от Вызова охоты, эта Практика никогда не кажется случайностью. Наводнение вредителями это чума библейских масштабов. Хотя она и имеет тенденцию попирать Маскарад, она также вызывает недоумение наблюдателей. Попадающие в рой не выживают, дабы рассказать эту историю.

Изучение этой Практики стоит 4 Опыта.

Стоимость: 10 Витэ

Запас костей: Внушительность + Понимание животных + Анимализм

Действие: Мгновенное

Чтобы активировать эту Практику, вампир должен разлить своё Витэ по площади не больше небольшого дома или переулка. После активации, каждое животное Размера 2 или меньше немедленно собирается в рой со скоростью и интенсивностью равными Стремительности и Мощности вампира (постоянные эффекты). Это относится к любым вредителям, кошкам, птицам и насекомым. Они заполняют всю округу, разрывая,пережевывая и разрушая. Всё в этой области, кроме вампира, каждый ход получают тяжёлый урон равный точкам Анимализма вампира. Это игнорирует любую не магическую броню. Персонажи, перемещающиеся в рое, делают это с половиной скорости. Вредители не покинут затронутую область до конца сцены. Только очень большой огонь замедлит рой, да и то только на месте горения пламени.

Присутствие призрака
(Сокрытие •••, Кошмар •)

С этой Практикой вампир может заставить себя исчезнуть из мысленного взора, но появится где-то ещё. Эта диверсия может отвлечь преследователей или заставить кого-то направитmся по ложному следу.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Стоимость: 1 Витэ

Запас костей: Сообразительность + Хитрость + Сокрытие

Действие: Мгновенное

Активируйте эту Практику когда используете Плащ ночи. Вампир проецирует точный образ желаемой цели в другое место, которое он может видеть. Образ остаётся по большей части неподвижным, если вампир не сосредотачивается на его перемещении. Образ может совершать необходимые движения, чтобы казаться реалистичным, например, изображение человека будет дышать. Образ не может говорить или издавать звуки. Образ исчезнет, как только кто-то прикоснётся к нему.

Преодоления этого эффекта без прикосновения к фантому обычно требует Столкновения воль (стр. 125).



Кровавое чародейство

В то время как Инвиктус дают свои клятвы, у Картианцев есть их законы, а Ордо Дракул эволюционируют через Тайны, Круг Старицы и Ланцея эт Санктум ревностно оберегают секреты кровавого чародейства. Большинство Дисциплин просты, хотя и сильны, ведь кровь реагирует на зов вампира так как она знает как и готова к этому, без необходимости в сложных церемониях или сторонних действиях всегда, кроме наиболее исключительных случаев. Аколиты и Освящённые открыли способ использования потенциала Крови для гораздо большего. Используя специальные Дисциплины, преподаваемые этими Ковенантами, вампир может выполнить ритуал, чтобы выйти за пределы своей физической оболочки, искажая мир соответственно своим желаниям. Для непосвящённых это выглядит как волшебство. Для Освящённых - это молитва, а для Аколитов - это сам предмет поклонения. Для Стриксов его использование Сородичами - оскорбление. Выгоды от кровавого чародейства велики, но так же велики и издержки.

Процесс использования кровавого ритуала, в целом, одинаков для обоих Ковенантов, хотя Дисциплина и порождаемые эффекты, очень различаются. Вампир подготавливается, выбирая ритуал для совершения. Он использует свою ритуальную Дисциплину для вызова силы, задабривая её жертвами и формируя её перед тем как совершить прошение. Если он собрал достаточно силы и правильно направил её, то его воля будет исполнена.

Крюак

Ритуальная Дисциплина, преподаваемая Кругом Старицы, Крюак - это древнее, злое искусство описанное некоторыми врагами Ковенанта как, буквально, инфекция Витэ, нечто, живущее внутри практикующих его. Сила, вызванная ритуалами Крюак - это сила самого Зверя, оплаченная кровью и вынуждающая пятнать мир, призывая первобытных богов Старицы. Проведение ритуала - это страстное, всепоглощающее, экстатическое переживание и Аколиты часто переходят грань неистовства, когда воплощают своё чародейство. Крюак развращающ. Он дикий и языческий, разрушающий всё к чему прикасается едкой аурой Зверя. Оно творит своё чародейство над плотью, деревом и камнем не имея отношения к возвышенным мыслям и интеллекту Человека.

Обучение Крюак

Только Аколиты с хорошей репутацией (Статус Круг Старицы • или выше) могут изучать Крюак или ритуалы. Если Аколит ритуалист теряет весь Статус в ковенанте, то он всё ещё может использовать и развивать эту Дисциплину, но не может более учить никакие ритуалы. Некоторые Аколиты очень серьёзно относятся к краже секретов ковенанта и охотятся за бывшими членами которые пытаются обучить Крюак посторонних. Бывшие Аколиты редко афишируют любые таланты в Крюак, поскольку Всенощное Сообщество относится к ним со смесью суеверий и страха. С Сородичами практикующими Крюак вне защиты Старицы случаются плохие вещи: от простого несчастья до становления мишенью Стриксов. Истории расходятся во мнении, можно ли винить в "проклятии одинокого ритуалиста" ковенант или, возможно, это как-то связано с самой Дисциплиной.

Поскольку это пробуждает, а затем обуздывают силу Зверя, использование Крюак отдаляет Аколита от человечества. Изучение точки Крюак это переломный момент Человечности 4 или выше (стр. 107), а просто *знание* Дисциплины ограничивает Человечность значением 10 - точки Крюак. Персонаж может изучать только ритуалы с значением равным или меньшим нежели его точки в Крюак.

Фиванское чародейство

Ритуальная Дисциплина Лансея эт Санктум - Фиванское Чародейство, была открыта в самом начале истории ковенанта. Согласно писаниям Святого Даниила, одного из самых ранних членов ковенанта, он был приведён ангелом, называющим себя "Амониэль", в пещеру глубоко под Фивами, в Египте. Стены пещеры были покрыты начертанными заговорами и диаграммами. Они легли в основу Фаванского Чародейства, которое Даниил добросовестно записал и передал собратья Сородичам. Фиванское Чародейство строго, обдумано и осуждающе - продукт строгой, бескомпромиссной веры и сила, которую оно вызывает, ощущается так же. Некоторые ритуалисты описывают силу чудес как передачу касания Божественного Проклятия (в противопоставлении Зверю) цели. Освящённые чудеса дают предсказания и наказывают тех кто грешит пред церковными законами. Совершение Фиванского чуда - это акт сосредоточенной веры, умственно изнуряющий и не совершаемый в спешке. Каждое чудо требует физического дара - символического предмета, который рассыпается в прах, словно убитый старейшина, когда ритуал достигает крещендо.

Обучение Фиванскому чародейству

Только жрецы со Статусом Ланцея эт Санктум • или более могут изучать Фиванское Чародейство или чудеса для использования с ним. Если ритуалист теряет весь Статус в ковенанте, то он больше не может обучаться новым чудесам. Изучение Дисциплины влечёт за собой клятву никогда не раскрывать её посторонним , и у церкви есть чудеса, чтобы

Крюак и Стриксы

Как сила, глубоко связанная со зверем, требующая от практикующих отвергнуть Человека, Крюак часто кажется чрезвычайно подозрительным тем Сородичам, которые знают хоть что-то о Стриксах. Ещё более отвратительным является то, что некоторые Стриксы используют ритуалы Крюак с мастерством равным любому Аколиту. Кто от кого научился Дисицплине , однако, тайна и Стриксам ритуалистам требуется Витэ Сородичей, а не их собственная теневая сущность, чтобы питаться в своих ритуалах (они обычно делают это принося в жертву пленённого вампира). Независимо от того, кто произвёл первый обряд, Стриксы считают Крюак "своим" и собирают высокую цену с Аколитов которые ищут Сов дабы узнать у них обряды, которых известны только им.

найти и отомстить клятвопресупникам. Персонаж может изучать только ритуалы с значением равным или меньшим нежели его точки в Фиванском Чародействе.

Поскольку Фиванское Чародейство требует осмотрительного, обдуманного проявления интеллекта и веры, то оно требует, чтобы ритуалист сохранял в себе эти способности. Освящённый ритуалист должен иметь значение Человечности равное или превышающее значение точек чуда которое он желает совершить.

Ритуалы и Чудеса

Крюак и Фиванское Чародейство имеют значения, как и любые другие Дисциплины, но сами по себе не имеют никакого полезного эффекта - все что делают эти Диципины это взывают к Зверю или Проклятью. Затем, ритуалист должен удержать эту силу с помощью крови или дара, прежде чем обратить в нечто полезное.

Персонажи ритуалисты могут покупать ритуалы и чудеса отдельно от самой Ритуальной Дисциплины, за 2 Опыта каждый. Каждая точка Крюак или Фиванского Чародейства (включая первую) так же предоставляет "бесплатный" ритуал или чудо, преподаваемые ковенантом как часть постоянного обучения. Если ритуалист утратит Статус, необходимый для изучения новых ритуалов, то он всё ещё может покупать новые точки Ритуальной Дисциплины, но не получает бесплатных ритуалов.

Жертва

Ритуальная жертва должна быть принесена заранее, до применения Ритуальной Дисциплины. Если ритуал провалится, жертва всё равно будет потеряна.

Ритуал Крюак стоит 1 Витэ за точку ритуала. Первое Витэ тратится заклинателем, как при подпитке Дисциплины. Весь остаток требующегося Витэ должен быть пролит в процессе ритуала и не обязательно заклинателем, но крови смертных не достаточно, до тех пор пока она не будет поглощена вампиром превращена в Витэ. Некоторые Аколиты заставляют своих учеников жертвовать Витэ для особо дорогих ритуалов или убивают захваченных Сородичей при ритуале. Кровь вампира, пролитая во время ритуала, становится инертной и не пригодной для питания.

Фиванские чудеса стоят одного очка Силы Воли, для мысленной подготовки ритуалиста, и даров, предлагаемых святым и ангельским силам которые наблюдают чудеса в агиографии Освящённого. В конце провального или успешного ритуала, дары рассыпаются в прах.

Многие ритуалисты идут дальше этих минимальных требований, добавляя реквизит, помощников и тщательно продуманные представления. Они не имеют никакого игромеханического эффекта, но могут играть важную психологическую роль в собирании Силы Воли ритуалиста.

Изобретение новых Ритуалов

Дополнение **Кровавое Чародейство: Таинства и Богохульства** содержит детальную систему для импровизации с новыми обрядами и чудесами, в которой персонажи получают точки в ритуальных Тематиках по мере продвижения в Ритуальных Дисциплинах. Если вы используете эту систему, то обратитесь к указанной книге, чтобы узнать, как будут предоставляться новые Тематические точки и как рассчитывать целевое количество успехов и запас костей для импровизированных ритуалов, за исключением времени, затрачиваемого на бросок. Ритуальное продолжительное действие заменяет то, что написано в той книге.

Запрос

После того как жертва принесена, ритуалист обуздывает силу, используя свою Ритуальную Дисциплину.

Запас Костей: Манипулирование + Оккультизм + Крюак или Интеллект + Гуманитарные науки + Фиванское Чародейство

Действие: Продолжительное. Смотрите правила продолжительных действий, на стр. 170. Ритуалист могут бросать столько раз, сколько у него не модифицированный запас костей. Базовое время на бросок составляет пол часа, сокращаемое до 15 минут, если персонаж имеет больше точек в Ритуальной Дисциплине, нежели значение точек в ритуале который был сколдован. Ритуал должен быть завершён с одной попытки. Ритуалист не получает никакого бонуса за попытку в ритуале который провалился будучи почти успешным и ритуалы автоматически проваливаются, если их прервать. Ритуалисты не могут использовать Защиту в процессе колдовства. Многим ритуалом можно Сопротивляться или Состязаться с колдующим их.

Если только в Преимуществе изменяющем продолжительные действия не говорится о том, что оно применимо к Крюак или Фиванскому Чародейству, то оно не влияет на них. Исключение составляет Преимущество Библиотека (стр. 121), которое может распространяться на Фиванское Чародейство на усмотрение Рассказчика.

Результат броска

Драматический провал: Ритуал полностью проваливается и жертва тратится в пустую. Ритуалист получает Состояние Искушаемый (для Крюак) или Смиренный (Фиванское Чародейство). Следующий ритуал предпринятый вампиров получит штраф -2 кости.

Провал: Ритуалист испытывает трудности и не накапливает никаких успехов. Игрок решает, отказаться ли от ритуала полностью или продолжать. Если ритуалист выбирает продолжать, то получает Состояние Оступившийся.

Успех: Ритуал накапливает успехи. Если необходимое количество успехов достигнуто, то эффект ритуала сразу наступает.

Исключительный успех: Ритуалист достигает больших успехов в ритуале. Игрок выбирает, какой из следующих эффектов получит в дополнении к накоплению успехов.

- Уменьшите требуемое число успехов на точки персонажа в Ритуальной Дисциплине.
- Сократите время одного броска до 15 минут (или до 5 минут, если у персонажа больше точек в Дисциплине, чем значение Ритуала)
- Получите Состояние Экстатичный (Крюак) или Вознёсшийся (Фиванское чародество) если и когда ритуал будет успешен.

Если необходимое число успехов достигнуто, то эффект ритуала немедленно наступает.

Мощь

Некоторые ритуалы требуют понимания того насколько успешными они были, например, те, что причиняют жертве вред. Мощь ритуала равна одному, после достижения требуемого количества успехов, плюс один за каждый дополнительный успех, полученный свыше требуемого. Если вы добиваетесь исключительного успеха во время ритуала, вы можете добавить свои точки Дисциплины к Мощи, если ритуал успешно завершиться, в дополнении к другим эффектам исключительного успеха.

Предлагаемые модификаторы

Модификатор	Ситуации
+1 до +3	Сила исходит или применяется к вампиру с которым у ритуалиста уже есть кровавое родство. Крюак удваивает модификатор от +2 до +6.
0	На ритуалиста не воздействуют угрозы или отвлекающие факторы.
-1 до -3	Ритуалист спешит или отвлекается. Штраф суммируется от нескольких отвлекающих факторов.
0 до +3	Ритуалист готовит изощрённый ритуал превышающий минимальную жертву.
0 до +3 Только Фиванское Чародейство.	Ритуалист успешно медитирует перед колдовством (бонус равен успехам в медитации).
0 до +3 Только Крюак	Ритуалист приносит в жертву больше Витэ чем требуется (бонус равен потраченному избытку Витэ).

Защита от Чародейства

Цель кровавого ритуала не обязана присутствовать при нём чтобы ритуал сработал, но ритуалисты настороженно относятся к использованию ритуалов, направленных на Сородичей и других сверхъестественных существ. Жертва имеет шанс сбросить эффект ритуала и воздействие вампирской природы ритуалиста открывает его перед намеченной жертвой.

- В описании Ритуала отмечено, если он позволяет Состязание или Сопротивлениеи если он завязан на запас костей. Состязательный бросок рефлекторен.
- Через ощущение, очень схожее с кровавым родством , вампиры всегда осознают, когда кто-то использует ритуал кровавого чародейства на них, ведь их Зверь реагирует на чародейское присутствие ритуалиста с момента принесения жертвы и до тех пор пока ритуал не провалится или не будет успешен. Это относится даже к вампирам находящимся в дневном сне или торпоре, хоть они и ничего не смогут с этим сделать пока не проснутся. Обратите внимание на то, что вампиры не знают что делает ритуал, а только то, что что-то происходит.
- Жертвы, находящиеся в сознании, могут потратить Силу Воли, чтобы увеличить запас костей при Состязании на +3 или +2 при Сопротивлении.
- Неистовство увеличивает запас костей или Сопротивление жертвы как если бы она потратила Силу Воли, но не требуя траты.
- Во время ритуала жертва увеличивает уровень кровавого родства к ритуалисту на 2 уровня, если он состоит в том же клане и считает её "трижды удалённой" если же сам принадлежит к другому клану.

Ритуалы Крюак

Следующие ритуалы это примеры того, чему учит Круг Старицы.

Муки Прозерпины (•)

Целевое количество успехов: 6

Состязание: Самообладание+ Сила Крови

Жертва страдает от ощущения сильного голода, что провоцирует неистовство у Сородичей. Жертва может находиться на расстоянии до 1 мили во время совершения ритуала, и цель считается изголодавшейся при бросках на сопротивление неистовству, вне зависимости от выпитой крови.

Трупное окоченение (•)

Целевое количество успехов: 5

Сопротивление: Самообладание

Жертва, которая должна быть вампиром в пределах 1 мили от ритуала, страдает от утери живительной силы Витэ. Её следующее физическое действие получает штраф -3 кости.

Шевалье (••)

Целевое количество успехов: 5

Сопротивление: Самообладание

Цель ритуала должна физически соприкасаться с ритуалистом при чародействе. В течении оставшейся ночи ритуалист может видеть и слышать то, что делает цель, независимо от расстояния между ними.

Витэ гидры (••)

Целевое количество успехов: 5

Ритуалист проклинает собственную кровь, превращая её в яд. Вампиры и Стриксы, пьющие из ритуалиста, получают один тяжёлый урон за каждое вытянутое Витэ и не насыщаются им. Смертные и упыри получают два тяжёлого урона. Кровь ядовита до тех пор пока находится в ритуалисте и эффект проходит со следующим восходом солнца.

Отклонение деревянной погибели (•••)

Целевое количество успехов: 6

Ритуалист ограждает себя от пронзания своего сердца. Все попытки заколоть ритуалиста терпят неудачу до следующего восхода солнца.

Прикосновение Морриган (•••)

Целевое количество успехов: 6

Ритуалист вливает в свои руки всепожирающую, разрывающую мощь своего Зверя. Он может попытаться ударить противника открытой ладонью (прикосновение требует броска Ловкость + Драка). Когда он делает это в первый раз, жертва получает тяжёлый урон равный Мощи ритуала. Ритуал заканчивается, когда использован впервые или на следующем восходе солнца, смотря что раньше случится.

Кровавая цена(••••)

Целевое количество успехов: 8

Сопротивление: Самообладание + Сила Крови

Ритуалист заявляет право на кровь, которую потребляет цель ритуала. Цель должна быть вампиром или упырём присутствующем при чародействе. Каждый раз, когда цель пьёт кровь, Витэ вплоть до Мощи ритуала, передаётся ритуалисту, а не цели. Если цель выпивает больше, чем крадёт ритуал, то получает остаток. Эффект заканчивается с восходом солнца.

Своенравное Витэ(••••)

Целевое количество успехов: 7

Ритуалист делает себя невосприимчивым к Винкулуму и пристрастию к крови на остаток ночи. Ритуал не предотвращает уже имеющийся Винкулум или пристрастие.

Отравление крови (••••)

Целевое количество успехов: 8

Сопротивление: Выносливость + Сила Крови

Ритуалист мистически уничтожает кровь своей жертвы. Смертная жертва получает тяжёлый урон равный Мощи ритуала. Вампиры, Стриксы и упыри теряют Витэ равное Мощи ритуала. Как правило, это провоцирует проверку неистовства у Сородичей .

Кормление Старицы(••••)

Целевое количество успехов: 10

Ритуалист превращает свой рот в пасть полную отвратительных, рвущих плоть зубов. Он не получает Витэ от питания пока ритуал работает, но его укус имеет бонус в +2 губительного урона. Эффект проходит при восходе солнца или если персонаж потратит 1 Витэ для более ранней его отмены, трансформируя себя обратно.

Чудеса Фиванского Чародейства

Следующие ритуалы это примеры того, чему учит Ланцея эт Санктум

Кровяной кнут(•)

Целевое количество успехов: 6

Таинство: Кровь ритуалиста - как минимум одно Витэ.

Ритуалист превращает часть своей крови в оружие. В любой момент до восхода солнца он может создать жгучий хлыст Витэ (2Т оружие). Хлыст рассыпается в пыль в конце сцены когда был использован или с окончанием ритуала на восходе солнца.

Ковчег Витэ(•)

Целевое количество успехов: 5

Таинство: любой предмет до Размера •••

Ритуалист наполняет предмет Витэ вплоть до Мощи ритуала. Сохранённое Витэ мистически переносится из тела ритуалиста и может быть извлеченно любым вампиром, Стриксом или упырём которые коснутся предмета. Витэ всё ещё вызывает Винкулум и пристрастие к Витэ у того кто его пьёт. Через один лунный месяц ритуал заканчивается и предмет рассыпается в прах.

Искупление греха (•)

Целевое количество успехов: 5

Сопротивление: Решительность+ Сила Крови

Таинство: клочок бумаги с написаным на нём именем жертвы.

Ритуалист называет жертву, которая находится в пределах одной мили от ритуала. В следующий раз, когда жертва получает урон, то он повышается до тяжёлого. Ритуал усиляет весь урон от одной единственной атаки и завершается с рассветом, если жертва так и не была ранена. Четырёхточечная версия этого чуда, требующая 8 успехов, усиляет урон до губительного.

Проклятие Вавилона (••)

Целевое количество успехов: 6

Сопротивление: Решительность

Таинство: язык животного или человека

Жертва, которая должна находится в пределах одной мили от ритуала, оказывается не способна говорить или писать до следующего восхода.

Чума лжеца (••)

Целевое количество успехов: 5

Сопротивление: Решительность+ Сила Крови

Таинство: панцирь насекомого

Ритуалист проклиняет свою жертву, которая должна присутствовать при ритуале, дабы та не произносила лжи. Если жертва лжёт в течении следующей сцены, жуки начинают роится в её рту.

Проклятие отчаянья (●●●)

Целевое количество успехов: 13

Сопротивление: Решительность + Сила Крови

Таинство: клок волос жертвы

Ритуалист проклинает жертву, находящуюся в пределах одной мили от ритуала, на одно действие. В следующий раз, когда жертва совершает данное действие, она получит штраф -5 костей. Это случается один раз. Эффект ритуала заканчивается если не будет использован в течении одного лунного месяца.

Дар Лангина (●●●●)

Целевое количество успехов: 8

Таинство: лепёшка для причастия помещённая под язык трупа

Ритуалист поднимает слугу оживляя человеческий труп. Слуга не обладает Силой Воли, но сохраняет все навыки которыми обладал при жизни. За каждый день, что слуга был мёртв до использования ритуала, уменьшите Атрибут на один. Ритуалист может приказывать слуге самостоятельно, а может приказать принимать приказы от кого-то другого. Если его самая правая клетка Здоровья заполнена Губильным уроном или проходит полный лунный месяц то ритуал заканчивается и слуга уничтожается.

Стигмата (●●●●)

Целевое количество успехов: 5

Сопротивление: Выносливость

Таинство: распятие

Ритуалист проклинает цель, которая должна присутствовать на ритуале, ранами Христа. Стигамата действует количество ходов равное Мощи ритуала. Смертные получают одно очко тяжёлого урона в ход от потери крови. Вампиры и упыри теряют по одному Витэ в ход. Если у вампира заканчивается Витэ во время действия ритуала, то он начинает получать тяжёлый урон вместо потери Витэ, что провоцирует неистовство.

Пресуществление (●●●●●)

Целевое количество успехов: 8

Сопротивление: Выносливость + Сила Крови

Таинство: капля жидкого золота

Ритуалист превращает одно вещество в другое: воду в вино, свинец в золото, человека в камень или волка в кошку. Подлежащие трансформации объект, существо или личность должны присутствовать на ритуале. Ритуал не может воздействовать ни на что крупнее ритуалиста, не может создать разум и не вредит вещам которые он трансформирует, хотя ущерб или раны причинённые целям останутся после того как ритуал пройдёт. С восходом солнца превращения обращаются вспять.

Тайны Дракона

В Ордо Дракул ходят рассказы об основателе Ордена, избежавшего своего проклятого состояния через трансформацию. Легенды описывают Дракулу ходящим под солнцем, выдерживающим века без крови и никогда не поддающимся Зверю. Никто не знает, правда ли это, но эти истории разжигают надежду. Надежду на то, что состояние Сородичей может быть изменено и, со временем, возвышенно.

Опираясь на знания, переданные через невест Дракулы, Ордо Дракул начал искать и совершенствовать способы достижения трансцендентности. Драконы рыщут по миру в поисках оккультных тайн, дабы углубить своё понимание Проклятия. Они называют результаты, усовершенствованные благодаря строгому самоконтролю и рациональному исследованию, Тайнами Дракона.

В отличии от Дисциплин, которые усиливают тело или изгибают ауру хищника, Спирали манипулируют и стремятся изменить саму сущность вампира. Каждая из них связана с универсальным аспектом состояний Сородича, искажая Проклятие и Зверя в пользу вампира. Спирали, так же, не истощают драгоценное Витэ вампира, хотя они могут изменить эффекты некоторых видов использования Витэ.

Орден много рассуждает о том к чему должно вести это паломничество. Есть те, кто верит, что вершиной их исследований является полное господство над всеми смертельными проклятиями. Другие утверждают, что истинная эволюция заключается в управлении Зверем, а не в его отрицании. Некоторые придерживаются традиционных преданий о том, что трансцендентность это вывоз Богу или природе. Другие видят в этих верованиях метафоры торжества вампира над другими непознаваемыми силами, создавшими его.

Спирали Дракона

Спирали Дракона служат доказательством результативности методов Ордена. Спирали, как и Дисциплины, варьируются от одной до пяти точек. С каждой точкой происходит мощное и постоянное изменение проклятого состояния вампира. Благодаря этим изменениям Драконы могут обходить проклятья, усиливать свою кровь и формировать гораздо более глубокое единение с Проклятием, нежели средний вампир. Некоторые из Непокорных даже считают, что лучший способ противостоять божественному проклятию это найти более сильное проклятие и позволить им столкнутся.

Новые Спирали

Новые Спирали часто появляются, а старые исчезают. Ордо Дракул быстро развивается, и создаёт множество вариаций. Может существовать несколько способов достижения конкретного эффекта, который вы можете настроить под определённого персонажа или эстетику ваших историй.

Тяжёлый процесс разработки новых Спиралей и Чешуек или альтернативных сил существующих Спиралей могут быть увлекательной частью Хроники с акцентом на Ордене.

Вступив в Ордо Дракул вампир выбирает одну Тайну. Каждая Тайна включает в себя Спираль, и её члены посвящают себя её исследованию и доработке. На вершине спирали находится озарение, разное для каждой Тайны. Достижение вершины возвышает вампира к совершенно новому состоянию бытия. Существование озарения ещё никогда не было доказано, но Драконы считают свои достижения демонстрацией того, что они могут достичь куда большего.

Система: Дракон изучает новые ранги в своей Спирали Тайны по три опыта за точку и во время создания персонажа игрок может потратить одну из начальных точек Дисциплин, чтобы взять точку в Спирали Тайны. Изучение Спиралей вне избранной Драконом Тайны возможно, но идеологические и личностные различия между приверженцами разных Тайн означают, что Дракону из другого пути может потребоваться проявить себя. Дракон не может иметь больше точек в Спирали вне-Тайны нежели его точки Статуса в Ордо Дракул. Спирали вне-Тайны стоят четыре очка опыта за точку и не могут быть изучены при создании персонажа.

Чешуйки Дракона

Драконы провели бесчисленное количество ужасных экспериментов по имя совершенствования, часто на себе, но в основном, на других. Большинство этих попыток заканчиваются провалом, смертью или увечьями цели. Но иногда исследования Дракона приносят неожиданные плоды и открывает процедуру, которая способствует целям Тайны. Они зовутся Чешуйками.

Через Чешуйки Дракон может делиться аспектами своего просветлённого состояния. Сородичи могут спать ночами и просыпаться днём, смертным предоставляют чутьё крови, а упырям дают возможности жить намного дольше им положенного. Но эти процедуры могут жёсткими, равносильными пыткам и иметь побочные физические и психологические эффекты. Потому Драконы, занимающиеся этим, содержат личные лаборатории, защищённые от вторжения, в которых могут спокойно проводить свои эксперименты. Такие лаборатории могут представлять собой использование Преимуществ Безопасное место и Убежище.

Система: Все Чешуйки требуют Спираль определённого уровня, с которым Чешуйка резонирует. Для Драконов, не отвечающим требуемому условию, Чешуйки стоят два Опыта, а если условие выполнено, то стоимость в Опыте падает до одного.

Разработка новых Чешуек

Спирали эволюционируют через изучение и экспериментирование, а новые Чешуйки открываются в процессе. Каждый Дракон мечтает пополнить этот массив знаний, но разработать Чешуйку очень сложно. Нет способа гарантировать успешность процедуры, нет быстрой и надёжной системы для разрушения Проклятия. Экспериментировать - единственный выход.

Система: У дракона который хочет создать новую Чешуйку впереди много подготовительной работы. Этот процесс занимает месяцы и нагружает как ресурсы так и Человечность.

- Во-первых, выберите Спираль которая будет требованием к Чешуйке. Она должна иметь эффекты аналогичные тем, которые будет выполнять Чешуйка. Это не обязательно должна быть Спираль которую Дракон знает сам (или которая вообще существует сейчас), но если так, то процесс будет проще.
- Далее Дракон должен собрать необходимые компоненты. Это означает приобретение испытуемых, сбор оккультных текстов и ингредиентов, а так же обеспечение безопасного места для проведение эксперимента. Персонаж с точками в Преимуществах Убежище, Стадо или Ресурсы (стр. 112 и стр.123) могут временно прикрепить несколько или все точки к эксперименту, причём каждая точка добавляет кость к последующему продолжительному броску. Если сделать это, то эти точки станут недоступны, пока эксперимент не будет завершён или заброшен.
- Совершите продолжительный бросок Интеллекта + Медицины, Оккультизма или Естественых наук (навык определяет Рассказчик). Каждый бросок отражает одну неделю экспериментов. За каждую примененную точку Преимуществ добавьте одну кость к броску. Персонаж приложивший усилия для приобретения уникальных компонентов должен быть награждён за свои усилия дополнительными бонусными костями числом от одного до пяти. Требуемое количество успехов равно требуемому точечному значению Спирали умноженному на три, если Дракон соответствует требованиям и требуемому точечному значению Спирали умноженному на пять, если не соответствует.
- Преуспев или провалившись, Дракон страдает от переломного момента по Человечности 5 минус требуемое точечное значение Спирали. Если он преуспел, то всё равно должен потратить Опыт как обычно, чтобы выучить Чешуйку. Презентация новой Чешуйки Когайонам его Тайны это основание для немедленного повышения статуса в Ордене.

Тайна восхождения

Тайна восхождения следует одной строгой доктрине, что солнце - враг, а преодолеть его лучи значит преодолеть все невзгоды. Посвящённые в Тайну верят, что преодолевая проклятья огня и солнечного света, Дракон может победить все свои слабости. Не следует путать это с возвращением к смертности. Подобное изменение будет расцениваться как обмен слабостей, а не истинная трансцендентность и, скорее всего, вампира поднимут на смех, а его исследования проигнорируют.

Чешуйки восхождения манипулируют границей между жизнью и смертью, подталкивая разум и тело цели к их пределам в попытке найти идеальное состояние "около жизни". Прямое воздействие солнца и огня, недосып и медикаментозная смерть - обычное дело. Все эксперименты имеют только одну цель - вылечить вампира от его узявимости к солнечному свету и позволить Дракону ходить днём, в здравом уме, без страха и без ран.

Спираль восхождения

Преодоление дневного сна •

Дракон не будет подавлен далёкими лучами восходящего солнца и не ослабнет от этого небесного тела. Пока на него действует румянец жизни (стр. 90) Дракону не требуется совершать броски на сопротивление дневному сну и он не

получает Состояние Сонный (стр. 305) оставаясь активным в течении дня.

Тёплое лицо ••

Прежде чем Дракон сможет одолеть солнце, он должен сделать себя таким каким был когда ходил под ним. Румянец жизни теперь длится 24 часа, а не одну сцену.

Покорение красного страха •••

Непосвящённые могут боятся света, но не Дракон. Дракон выучивший эту Спираль не рискует впасть в неистовство от воздействия огня и солнца (стр. 103). Он может стоять подле пылающего костра или смотреть на восходящее солнце и при этом сохранять полный самоконтроль (хотя, последнее всё равно будет весьма болезненным)

Примирение с пламенем ••••

Победа над проклятьем огня - это одна из самых важных побед, которую Дракон может одержать на пути к восхождению. Пока на него действует румянец жизни он получает от огня только тяжёлый урон, а не губительный. Если у него, при этом, есть точки в Дисциплине Стойкость (стр.141) то это ещё больше поднимает его устоечивость поскольку каждая точка уменьшает одно очко урона от огня с тяжёлого до лёгкого .

Забытый поцелуй солнца •••••

Эта Спираль представляет собой наибольшее приближение к Тайне Восхождения когда-либо достигавшееся Дракулой для победы над солнцем. При активации румянца жизни вы можете потратить дополнительное Витэ. За каждое потраченное Витэ Дракон считает свою Силу Крови на один ниже, до минимума в одну точку, для определения частоты, с которой солнечный свет вредит ему (стр. 102).

Примеры Чешуек восхождения

Выдерживание дневного пробуждения

Требуемая Спираль: Преодоление дневного сна

Процедура: Вампир цель должен сопротивляться дневному сну до тех пор пока складывающиёся штраф от Состояния Сонный (стр. 305) не уменьшат его броски сопротивления до кости шанса. Тогда он может уснуть, но только в сумерках и только в ярко освещённой комнате. Традиционно, это достигалось за счёт большого количества свечей, но современные практики обнаружили что лампы накаливания высокой мощности столь же эффективны.

Результат: Цикл сна цели обращается - он пробуждается на рассвете как если бы это были сумерки и спит ночью, а не днём. Это состояние не оканчивается пока цель продолжает спать в ярко освещённом месте каждую ночь. Не способность сделать это более двух дней подряд отменяет эффект Чешуйки.

Эпидермальная защитная ванна

Требуемая Спираль: Забытый поцелуй солнца

Процедура: Дракон наполняет большой сосуд, обычно ванну, алхимической смесью из крови, соли, человеческого жира и других таинственных ингредиентов. Затем целевой Сородич полностью погружается в ванну и должен оставаться погружённым в течении целого часа, пока Дракон медленно изливает Витэ в смесь. Этот последний шаг может выполняться во время погружения, если цель сам Дракон.

Результат: За каждую точку Витэ, пролитую в ванну, увеличьте расчётную Человечность на один для определения урона получаемого от солнечного света (стр. 102). Этот дар длится 24 часа с момента всплытия цели.

Процедура приращения плоти

Требуемая Спираль: Примирение с пламенем

Процедура: Используя методику пересадки кожи и переливания крови смертных, Дракон приводит мёртвую плоть в почти живое состояние, что позволяет быстро заживлять тяжёлые раны. Трансплантируемая кожа готовится за 24 часа, выдерживаясь в свежей человеческой крови. Для начала лечения, Дракон обёртывает эту кожу вокруг повреждённых участков, а затем вводит в них человеческую кровь не более чем минутной свежести.

Результат: Плоть цели на короткое время оживляется до почти живого состояния. Сородичу это позволяет исцелять губительный урон с помощью Витэ, как будто он является тяжёлым (стр. 91). Смертные становятся способны исцелять тяжёлый урон с помощью Витэ. Конечно, поскольку большинство людей не имеют Витэ, Дракон должен включить его в инъекцию. В таком случае Чешуя так же инициирует Узы Крови второй стадии (стр. 99) у цели, и может использоваться как процесс создания упыря.

Тайна Змия

По общепризнанному мнению вампиризм считается проклятием, сверхъестественной болезнью тела и души. Посвящённые змия отвергают это. По их мнению Реквием это благословение. При всей своей мощи, Зверь дик и легко подаётся панике. Тайна змия намерена исправить это, облагородив Зверя и сделав его послушным Дракону.

Чешуйки змия свирепы даже по стандартам ордена, ведь цели расчленяются или опустошаются неистовством. Эти эксперименты сосредоточены на управлении Зверем и усилении естественных умений вампира.

Спираль змия

Пробуждение зверя •

Прежде чем приручить Зверя, Дракон должен знать как его пробудить. За очко Силы Воли он может по своему желанию впасть в неистовство. Сделав это, Дракон выбирает цель или задачу, не более чем в несколько слов, которые становятся целью его неистовства. Он контролирует свои действия не более, чем при непроизвольном неистовстве (стр. 103) и все броски для избежания неистовства, сделанные прежде чем будет достигнута цель, делаются со штрафом -2 кости.

Когда изначальная цель перестаёт быть актуальной или достижимой, неистовство заканчивается.

Использование возбуждения зверя - это рефлекторное действие и его можно использовать, чтобы избежать непроизвольного неистовства.

Звериный голод ••

Зверь предоставляет всем Сородичам необходимые инструменты для становление высшими хищниками, а Дракону нужно только научится ими пользоваться. Когда он впадает в неистовство, вольно или не вольно, прибавьте точки Спирали змия к Силе Крови для определения силы его чувств Сородича (стр.90) и интенсивности ауры хищника (стр. 91).

Привязь зверя •••

Когда он познаёт Зверя, а Зверь его, то Дракон может управлять им с большей лёгкостью. Оседлание волны (стр. 105) больше не стоит очков Силы Воли за попытку и Дракон добавляет точки в Спирали змия к запасу костей при попытке оседлать волну.

Звериная мощь ••••

Зверь - это безграничный источник мощи и дикости, сдерживаемый смертной трусостью и сдерживаемостью. Дракон может освободить себя от этих пут и нарастить своего Зверя. Когда Дракон впал в неистовство, он может отказаться от любого сопротивления, впадая в состояние, которое не окончится пока Зверь не насытится (хоть и ещё может оседлать волну). Если Дракон делает это, то добавляет Силу Крови к своим Защите, Здоровью и Скорости на время неистовства.

Вечное неистовство •••••

На этом моменте Дракон и его Зверь уже близки к слиянию. Его сила кипит каждый раз, когда он орудует своим внутренним монстром как оружием против своих соперников. Пока длится неистовство, он не впадает в Торпор, даже если его клетки Здоровья заполнены тяжёлым уроном. Если неистовство завершается при заполненных тяжёлым уроном клетках Здоровья, Дракон немедленно впадает в Торпор. К счастью, теперь он может сохранять своё неистовство до конца сцены, седлая волну от импульса к импульсу, пока не будет уничтожен или не погрузится в сон. А ещё, он может оставить неистовство в конце любой сцены.

Примеры Чешуек змия

Усиление отлитым витэ

Требуемая Спираль: Звериная мощь

Процедура: Иглы, стеклянные трубки и герметичный контейнер должны быть приобретены и очищены в алхимическом растворе перед выполнением этой Чешуйки. Когда всё подготовлено, Дракон вставляет иглы в ключевые вены на груди, руках и ногах. Затем он совершает одно действие, заставляя свою кровь течь, что эквивалентно использованию Физического напряжения (стр. 91).

Результат: Физические способности Дракона не меняется. Вместо этого Витэ откачивается через стеклянные трубки в контейнер для хранения, где оно остаётся функциональным в течении часов, равных Силе Крови Дракона. Если в течении этого времени Витэ поглощается смертным, то он увеличивает свои физические черты так же, как Дракон увеличил бы свои. Однако, у человека реципиента циркуляция Витэ сохраняется куда дольше, поддерживая его тело на протяжении сцены.

У этого есть побочные эффекты. Раствор черезвычайно ядовит и усиление опасно для физического здоровья смертного. В конце сцены цель падает без сознания и получает тяжёлый урон, равный удвоенному Витэ вложенному в Чешуйку. Он так же развивает пристрастие к крови (стр. 99).

Дар чувств сородича

Требуемая Спираль: Звериный голод

Процедура: Дракон готовит смесь из крови и костей, которую, в течении двух часов, кипятит и перегоняет в ядовитый жжёный осадок. Затем это вещество наносится на нос и глаза смертной цели, а остальное проглатывается. Эта тошнотворная процедура, вскоре после которой цель извергает проглоченный напиток.

Результат: Цель испытывает тошноту, но получает способность видеть и обонять кровь, как если бы она была вампиром с двумя точками Силы Крови (стр. 89). Ещё цель приобретает жажду человеческой крови, как если бы он был недавно обращённым вампиром, хоть это и не даёт ничего

кроме риска потери Рассудка и ужасной болезненности. Эти эффекты сохраняются в течении 24 часов.

Хирургическое удаление сердца

Требуемая Спираль: Вечное неистовство

Процедура: В течении, примерно, 6 часов Дракон хирургически вырезает сердце целевого Сородича (которое, обычно, хранится в чёрном ониксовом ящике), и снова связывает вены в насмешку над их изначальным порядком. Этот процесс, являющийся одновременно и рискованным и требовательным, требует продолжительного броска Интеллект + Медицина с целью достижения десяти успехов и интервалом в один час.

При успехе, это процедура может быть обращена аналогичным броском.

Драматический провал: Сердце цели разрушается. Шок так ужасен и внезапен, что цель мгновенно впадает в бездумное неистовство, прежде чем Окончательно погибнуть в конце сцены.

Провал: Сердце цели отсоединено не правильно. Цель тут же впадает в Торпор, как будто её пронзили колом и не оправится до тех пор пока сердце не вернётся обратно.

Успех: Без сердца цель не может быть пронзена колом. Так же она не может получить Витэ от питания, хоть всё ещё может тратить ранее сохранённое Витэ или полученное через ритуалы кровавого чародейства. Если его тело будет уничтожено, то цель будет регенерировать из сердца после соответствующей длительности Торпора. Если же сердце будет уничтожено, то цель мгновенно умрёт.

Исключительный успех: Все обычные выгоды исключительного успеха при продолжительном броске, но не более.

Тайна воеводы

Сила в крови - это кредо Короля. В то время как другие Драконы беспокоятся о проклятьях и Звере, те кто следует за Тайной воеводы сосредотачиваются на узах крови. Они стремятся возвыситься над мелкой политикой и рабством Проклятых, становясь существами чистой трансцендентной воли. При жизни, Дракулу звали воеводой и не подвергали сомнению. После смерти его ученики вернут себе его авторитет.

Чешуйки этой Тайны фокусируются на крови и рабстве. Посвящённые в Тайну осуществляют психологические пытки, вызывают пристрастие к Витэ и экспериментируют в создании уз крови, упырей и других Сородичей. Учитывая природу целей Тайны, большинство Драконов практикуют эти искусства в абсолютной тайне, что бы местные руководители... не поняли неправильно.

Спираль воеводы

Вкус верности •

На первом шаге к становлению Королём, Дракон формирует цепи крови, навязывая другим служение себе. Его Витэ становится куда более аддиктивным - каждая точка считается двумя для оценки пристрастия к Витэ (стр. 99). Более того, те кто пристрастился к его Витэ, находят остальную кровь пустой и безвкусной. Пристрастившиеся к крови могут разрешить Состояние Лишённый (стр.302) только выпив Витэ кого-то с этой Спиралью.

В стадо ••

Связь между подданным и его хозяином должна быть сродни семейной Дракон развивает кровавое родство (стр. 98) к тем кого он связал узами крови, а они к нему. Первая стадия уз крови рассматривается как четвёртое удаление кровавого родства, вторая стадия - третье удаление, третья стадия - второе удаление. Если Дракон уже связан с целью, то используйте наиболее тесную связь для определения бонусов.

Призыв к службе •••

Как будущий король, Дракон не может тратить время на уговаривание других и медленное связывание их своей кровью. Они должны желать подчиняться и должны желать немедленно. При создании уз крови (стр. 99) Дракон может влить дополнительное Витэ дабы ускорить процесс. Три Витэ приведут цель к второй стадии уз крови, а пять Витэ продвигают цель сразу на третью стадию уз крови одним глотком. Это Витэ должно быть предоставлено не более чем за несколько минут, но оно не подчиняется ограничениям за трату Витэ за ход.

Неоспоримый воевода ••••

Воевода возвышается над всеми, ведь никто не может повелевать им или держать его в рабстве. Связанные с Драконом кровавым родством не получают никакого бонуса при использовании Дисциплин против него. Так же, он добавляет свой бонус кровавого родства к броскам сопротивления узам крови и противостоянию ауре хищника (стр. 91) против любого кого он связал.

Обширная династия •••••

Для обычного вампира, Обращение это опасное действо, разрушающее Человечность виновника. Но король требует, чтобы род присматривал за его королевством, пока он спит. Эта Спираль устраняет автоматическую потерю Человечности при Обращении смертного. Вместо этого совершение Обращения является переломным моментом Человечности 3 и Дракон добавляет одна кость к любым другим модификаторам дабы избежать отчуждения.

Примеры Чешуек воеводы

Ритуал очищения крови

Требуемая Спираль: Вкус верности

Процедура: Дракон готовит промывание животной кровью и внутренностями, смешанными с несколькими глотками собственного Витэ. Он использует это для процедуры

"промывания". Дракон многократно выливает этот раствор в нос и рот цели.

Результат: Этот процесс повторяется за каждую точку Витэ Дракона вложенное в Чешуйку. Каждый раз, если жертва связана узами крови с другим вампиром, бросайте кости, в количестве равном Силе Крови Дракона минус Сила Крови создателя уз крови. Успех при броске навсегда разрывает узы крови. Не смотря на влитие Витэ Дракона, это не создаёт уз крови с ним.

Награда за верность

Требуемая Спираль: Призыв к службе

Процедура: Это Чешуйка может быть исполнена только на смертном имеющим третью стадию уз крови с Драконом. Дракон питается от цели до тех пор, пока все клетки здоровья кроме последней не заполнятся тяжёлым уроном, а после разрезает свои запястья и выливает выходящее Витэ в чашу. Цель должна выпить это Витэ и отдохнуть в течении 48 часов.

Результат: Когда цель проснётся то обнаружит, что стала упырём (стр. 100), до предела наполненным Витэ. Это состояние длится целый год, а не месяц и может быть возобновлено только Драконом через обычную трату Витэ. Если это состояние когда-либо спадёт, то упырь немедленно умрёт и восстанет драугром в следующее новолуние.

Массовое становление

Требуемая Спираль: Обширная династия

Процедура: Для начала, Дракон должен найти и собрать группу смертных, которых он хочет обратить. Учитывая риски этой Чешуйки и слабость Дракона после её завершения, ему будет полезным взять с собой несколько союзников. Цели собираются в низком, вогнутом пространстве, способном вместить большое количество жидкости (в данном случае - крови).

Затем Дракон выполняет следующие шаги. Во-первых, он спускает из себя всё своё Витэ, истекая кровью на землю. Затем он ходит от цели к цели, высасывая из них всю кровь и истекая полученной кровью в общий бассейн. Наконец, Дракон долженсделать глоток из бассейна у его ног и влить кровь в вены уже мёртвых людей. После этого, хоть это и не формальныйшаг Чешуйки, он должен бежать в укрытие

Результат: Цели Обращаются и восстают с Силой Крови 1 и одним очком Витэ. Бросьте кость шанса за каждую цель. У кого выпал успех восстают с полным самоконтролем, а те у кого выпал провал немедля впадают в неистовство. Те несчастные у кого выпал драматический провал восстают как драугры.

Как и не модифицированное одиночное Обращение, это стоит точки Человечности.

ëúćýüĂćĂđÿċĄĈÿ āþĈĊĈüąÿćĂÿ

Требуемая Спираль: В стадо

Процедура: Используя большой шприц, Дракон извлекает Витэ и смешивает с комбинацией таинственных ингредиентов. В течении десяти минут после приготовления этот коктейль должен быть введён в живой сосуд - человека или животное, иначе он теряет свою ценность. Это требует одного Витэ.

Результат: Не смотря на то, что ей вводят токсичный яд, цель не рискует умереть, стать связанной узами крови или пострадать от пристрастия к Витэ. Вместо этого она полна сил и нервничает, словно человек принявший стимулятор. Это смешанное чувство. Она немного дрожит, но так же получает сильное ощущение бодрости которое испытывает упырь. Для неё эффекты на этом заканчиваются, но вампиру эта Чешуйка даёт куда больше. Вампир считает свою Силу Крови на четыре точки ниже, определяя, может ли он питаться от цели и на четыре точки выше определяя расстояние на котором может чувствовать запах её крови.

Оздоровление длится одну неделю, хотя побочные эффекты могут исчезнуть и раньше.

Это означает, что даже древние Сородичи могут питаться от цели Сангвинического оздоровления. Но, поскольку другие вампиры будут потреблять кровь Дракона вместе с кровью цели, они рискуют получить зависимость. С другой стороны, те кто уже пристрастился к крови Дракона найдут кровь цели столь же удовлетворительной как и кровь самого Дракона.

НЕТ БОГА В ДЖУНГЛЯХ

ЧАСТЬ IV

Тао

В животе у меня было маслянистое ощущение когда она проснулась,а моя кровь всё ещё была размазана по её губам. Её улыбка была такой мягкой и счастливой, и это была моя вина. Я продолжала вести.

"Ладно, Эди, это очень важно. Что случилось после того как я уехала в Пятницу?" - Она коснулась моей руки. По-настоящему лаская её, как будто она не видела меня раньше. О боже, боже, я такое дерьмо, что сделала это с ней."Эди, пожалуйста. расскажи мне что случилось? Шеф ушёл, Кэти не отвечала на звонки, а Джек только сказал мне , где тебя найти."

"Ах... я , мы, решили дать Отцу немного пространства, понимаешь? Уехать из города на несколько недель. Дай ему шанс забыть, что я облажалась или, по крайней мере, отвлечься на кого-то более облажавшегося. Мы ввязались в драку, которую не ожидали и не были готовы. Наверное, ты бы сказала, что я ...эм... переоценила свои способности." - Она заламывала руки.

"Драка была так ужасна, что Джеку пришлось закопать тебя в землю, но что заставило его это сделать? Не похоже на правду".

"Ха-ха, да. На этот раз мне просто не повезло, так что давай пойдём домой и больше не будем говорить обо мне, ладно?" - Эди не выкручивается. Или, скорее, она насколько плохо умеет лгать, что это практически одно и тоже. Она бы дёргалась от напряжения, не говоря мне о каждой мысли в своей голове, даже если всё не было бы...по-другому между нами.

Я думала, что могла бы заставить её рассказать. И я смогла. Это должно было быть труднее,: труднее поддаться, труднее разорвать её на части, труднее похвалить её послушание. Но я смогла. Она выглядела так словно её предали, всего на секунду, пока я не коснулась её лица, что бы похоронить это выражение под всей её фальшивой любовью.

"Все прошло... очень плохо. Словно... всё пошло очень плохо."- Она замолчала и посмотрела на меня - "Отец заходил."

К счастью, сбить мне было сейчас некого.

"Сначала я думала, что это ты его послала" - Она выглядела немного смущённо и сердито. - Но он не захотел входить. Он заставил меня стоять возле своей машины пока задавал вопросы через стекло: как мы нашли фургон и что мы там делали. Поэтому мы собрали вещи и сбежали минут через десять после того как он ушёл. Что ещё нам оставалось делать? Ждать пока он вернется, чтобы снова унизить меня?"

Да, подумала я. В этом более-менее был смысл; ты могла бы дождаться его благосклонности.

"Ладно, и что дальше? Он же не ударил тебя..." - а затем я почувствовала себя ужасно поскольку вообще заговорила об этом - Это Отец с тобой так поступил?"

"Нет, это Она", Эди была в ужасе. "Мы бежали, но ничего хорошего из этого не вышло, Тао. Мы просто нашли что-то намного хуже. Она уничтожила Хефа и Кэти, и... и как только я подумала, что наконец-то убила её, она ... заползла в меня."



Глава четвёртая
Правила Ночи

Я часто думаю, что ночь живее и богаче окрашена нежели день.

Винсент Ван Гог

Этот раздел содержит основные правила игры в Вампир: Реквием. Более подробную информацию, варианты механик и примеры можно найти в своде правил Хроники Тьмы.

Черты

В дополнении к сверхъестественным чертам Сородичей, персонажи Мира Тьмы имеют и мирские черты, общие как для смертных так и для монстров. Атрибуты - это сырой потенциал, Навыки - это тренируемые способности, а Специализации - это конкретные тренируемые области в которых персонаж преуспевает. Сила Воли - это дополнительное усилие, которое персонаж может приложить в стрессовой или опасной ситуации, когда успех имеет решающее значение или висит на волоске. Сила Воли используется для некоторых сверхъестественных сил.

Наконец, смертные (не вампиры) обладают личными Добродетелью и Пороком, из которых он может черпать силу и пополнять свою Силу Воли, почти так же как вампир черпает Силу Воли из своей Маски, Панихиды и Опор.

Атрибуты

Атрибуты представляют собой важнейшие черты которыми каждый персонаж обладает по умолчанию. Они служат основой для большинства бросков в **Вампир: Реквием**. Девять Атрибутов делятся на три категории: Ментальные, Физические и Социальные. Если правило отсылает к "социальному броску" или "ментальному действию" это означает действие использующее соответствующую категорию Атрибутов.

Все Атрибуты получают одну бесплатную точку. Она отражает способности ниже среднего. Две точки у среднего человека. Три и четыре точки отражают высокий уровень способностей, в то время как пять точек это вершина человеческого потенциала в этой области. При создании персонажа расставьте приоритеты между категориями. Первичная категория получает пять точек, вторичная - четыре, а третичная - три. Сородичи получают бонусную

Интеллект

Интеллект - это сырые знания вашего персонажа, память и способность решать сложные задачи. Это могут быть книжные знания или множество мелочей.

Задачи Атрибута: Запоминание (Интеллект + Самообладание, мгновенное действие)

Сообразительность

Сообразительность - это способность вашего персонажа быстро соображать и импровизировать. Она отражает восприятие вашего персонажа и способность замечать детали.

Задачи Атрибута: Восприятие (Сообразительность + Самообладание, рефлекторное действие)

Решительность

Решительность - это целеустремлённость, терпение и чувство ответственности вашего персонажа. Она позволяет вашему персонажу сосредотачиваться перед лицом опасности и при отвлечении внимания или продолжать делать что-то, несмотря на непреодолимые препятствия.

Задачи Атрибута: Сопротивление принуждению (Решительность + Выносливость, рефлекторное действие)

Физические Атрибуты

Физические Атрибуты отражают физическую форму и рефлексы вашего персонажа.

Сила

Сила - это мышечная комплекция вашего персонажа и способность прикладывать силу. Она влияет на многие физические задачи, включая большинство действийв бою.

Задачи Атрибута: Ломание препятствия (Сила + Выносливость, мгновенное действие), Поднятие предметов (Сила + Выносливость, мгновенное действие)

Ловкость

Ловкость - это скорость, гибкость и координация вашего персонажа. Она отражает прицеливание, координацию и реакцию.

Задачи Атрибута: Удержание баланса (Ловкость + Самообладание, рефлекторное действие)

Выносливость

Выносливость - это общее здоровье и стойкость вашего персонажа. Она определяет как много повреждений выдержит тело вашего персонажа до того как сдаст.

Задачи Атрибута: Оставаться в сознании (Выносливость + Решительность, мгновенное действие)

Социальные Атрибуты

Социальные атрибуты отражают способность вашего персонажа общаться с другими людьми.

Внушительность

Внушительность - это напористость, социальный вес и грубая привлекательность вашего персонажа. Она даёт персонажу жёсткий внутренний стержень, благодаря которому он меняет настроения и умы.

Задачи Атрибута: Хорошее первое впечатление (Внушительность + Самообладание, мгновенное действие)

Манипулирование

Манипулирование - это способность вашего персонажа заставлять других сотрудничать. Это то, как гладко говорит ваш персонаж и как много его намерений другие люди смогут считать.

Задачи Атрибута: Каменное лицо (Манипулирование + Самообладание)

Самообладание

Самообладание - это уравновешенность и хладнокровие в стрессовых ситуациях. Это достоинство и способность оставаться невозмутимым при наличии раздражителей.

Задачи Атрибута: Медитация (Решительность + Самообладание, продолжительное действие)

Навыки

В то время как Атрибуты отражают врождённые способности, Навыки отражают характеристики, выученные и отточенные в течении всей жизни. Это то, что можно практиковать и изучать из книг. Подобно Атрибутам, Навыки делятся на Ментальные, Физические и Социальные.

Навыки не получают бесплатных точек при создании персонажа. Навыки без точек отражают что персонаж совсем не способен или едва способен их применять. Навыки с одной точкой отражают поверхностное обучение. Навыки с двумя достаточны для профессионального использования. Три точки отражают высокий уровень компетентности. Четыре - выдающееся, а пять - мастерское владение. При создании персонажа распределите приоритеты по категориям. Первичная категория получает одиннадцать точек, вторичная - семь, третичная - четыре.

Мы перечислили примеры использования каждого Навыка, но эти перечисления являются типичными действиями и не должны рассматриваться как исчерпывающее руководство по применению Навыков. Мы, так же, предлагаем запасы костей, но важно оценивать контекст сцены и использовать лучшую комбинацию Атрибут + Навык, исходя из текущих событий. Так же помните, что экипировка и окружающая среда могут изменять запас костей. Мы перечислили некоторые примеры экипировки и факторов которые могут улучшить применение Навыка.

Использование Навыка в котором нет точек влечёт за собой штраф. Для Физических и Социальных Навыков, он равен –1 кости при броске. Для Ментальных навыков, он равен –3 костям.

Ментальные Навыки

Ментальные Навыки, в основном, изучаются, а не практикуются. Они отражают осведомлённость, методику, знание и понимание.

Гуманитарные науки

Гуманитарные науки - это обширный Навык, представляющий высшее образование и знания персонажа в области искусств и гуманитарных наук. Оно охватывает языки, историю, право, экономику и смежные области. Для многих Сородичей гуманитарные науки - это ключевой Навык, поскольку они воспринимали историю из первых рук и должны понимать соперников пришедших из туманного прошлого. Иногда, смертный исследователь натыкается на Сородича когда ищет эксперта в архаичных областях.

Примеры действий: вспоминание мелочей (Интеллект + Гуманитарные науки, мгновенное действие), изучение (Интеллект + Гуманитарные науки, продолжительное действие), Перевод (Интеллект + Гуманитарные науки, продолжительное действие)

Возможная экипировка: Доступ к интернету (+1), Библиотека (+1 до +3), Профессиональный консультант (+2)

Специализации: антропология, история искусств, английский, история, законы, литература, религия, исследования, Фиванское чародейство, перевод.

Компьютер

Компьютер - это развитость навыков взаимодействия с вычислительной техникой. В то время как большинство персонажей в Мире Тьмы должны знать основы, Навык Компьютер позволяет вашему персонажу программировать компьютеры, взламывать системы, диагностировать крупные проблемы и разбираться в данных. Этот навык отражает развитые техники и приёмы, ведь почти каждый в современные ночи может работать с электронной почтой или примитивно искать в Интернете. Несколько древних вампиров сопротивляются технологических изменениям, но предприимчивые Сородичи всех эпох принимают это как средство связи с будущим.

Примеры действий: взлом системы (Интеллект + Компьютер, продолжительное действие, состязательное, если есть противник администратор или другой хакер),

поиски в интернете (Сообразительность + Компьютер, мгновенное действие), программирование (Интеллект + Компьютер, продолжительное действие)

Возможная экипировка: Компьютерная система (+0 до +3, по обстоятельствам), заказные программы (+2), Пароли (+2)

Специализации: восстановление данных, графика, взлом, интернет, программирование, безопасность, социальные сети.

Ремёсло

Ремёсло - это способность вашего персонажа создавать и ремонтировать вещи. От создания произведений искусства до починки автомобиля - Ремесло используются очень широко. Поскольку искусство развивается вместе с культурой, знание Ремесла является общим для Сородичей которые стремятся быть ближе к человечеству. Многие Дэвы сосредотачиваются на искусстве как на способе направить свои страсти во что-то менее разрушительное нежели охота.

Примеры действий: Оценка предметов искусства (Сообразительность + Ремесло, мгновенное действие),подделка предмета (Интеллект + Ремесло, продолжительное действие) создание произведения искусства (Интеллект + Ремесло продолжительное действие), починка вещи (Сообразительность + Ремесло, продолжительное действие)

Возможная экипировка: Ориентир (+1), качественные материалы (+2), инструменты (+1 до +3, в зависимости от полезности и особенностей),хорошо оборудованное рабочее место (+2)

Специализации: автотранспорт, косметика, мода, ковка, граффити, аварийный ремонт, рисование, парфюмерия, ремонт, скульптура.

Расследование

Расследование - это умение вашего персонажа разгадывать тайны и складывать головоломки. Оно отражает способность делать выводы, находить смысл в путанице и использовать латеральное мышление, чтобы найти информацию там, где другие не смогли. Сородичи с Дисциплиной Прорицание часто развивает Расследование, так как мирские методы дополняют их ясновидение.

Примеры действий: исследование места преступления (Сообразительность + Расследование, продолжительное действие), разгадывание загадок (Интеллект + Расследование, мгновенное или продолжительное действие)

Возможная экипировка: комплект суд. мед. эксперта (+1), неограниченный доступ(+2), библиотека с справочными материалами (+2)

Специализации: артефакты, вскрытие, язык тела, места преступления, криптография, сны, лабораторная деятельность, загадки.

Медицина

Медицина - это знания вашего персонажа о человеческом теле, а так же о том как привести его в рабочее состояние и поддерживать его работоспособность. Персонажи с Медициной могут постараться исцелить опасные для жизни раны и болезни. Медицина мало полезна для Сородичей, но некоторые вампиры познают человеческое тело после многих лет наблюдения за тем, как окружающих их людей валят все возможные болезни.

Примеры действий: диагноз (Сообразительность + Медицина, мгновенное действие), лечение ран (Интеллект + Медицина, продолжительное действие)

Возможная экипировка: медицинские инструменты (+1 до +3), обученный ассистент (+1), хорошо оборудованная лаборатория (+2)

Специализации: первая помощь, физиология сородичей, патология, фармацевтика, физиотерапия, хирургия.

Оккультизм

Оккультизм - это знание вашим персонажем вещей, скрытых во мраке, легенд и преданий. В то время как сверхъестественное непредсказуемо и часто уникально, Навык Оккультизма позволяет отделять факты от слухов. Это обычный Навык для Сородичей которые интересуются своими корнями, самой своей природой, ведь умение найти частицы правды в древних историях может дать понимание Реквиема.

Примеры действий: отобрать крупицы правды (Сообразительность + Оккультизм, мгновенное действие), соотнести два похожих мифа (Интеллект + Оккультизм, мгновенное или продолжительное действие)

Возможная экипировка: хорошо укомплектованная библиотека(+2)

Специализации: чтение заклятий, Спирали дракона, Крюак, драугр, упыри, призраки, френология, ревенанты, суеверия, чародейство, витэ, ведьмство.

Политика

Политика - это общее знание политических структур и методик, но с прикладной точки зрения она отражает способность персонажа ориентироваться в этих системах и заставлять их работать так как нужно ему. С Политикой он знает нужный людей к которым можно обратиться, чтобы добиться чего-либо. Не многие Сородичи долго выживают не развивая хоть как-то Политику, поскольку общество Сородичей изобилует традициями, Статусами и сложными моделями управления.

Примеры действий: устранение бюрократических препон (Манипулирование + Политика, продолжительное действие), определение главного (Сообразительность + Политика, мгновенное действие), запятнать репутацию (Манипулирование + Политика, продолжительное действие)

Возможная экипировка:должность (+1 да +5, от Статуса)

Специализации: бюрократия, Картианское Движение, церковь, демократия, Инвиктус, местные, Ордо Дракул, организованная преступность, скандалы

Естественные науки

Естественные науки - это знание и понимание физических и естественных наук, таких как биология, химия, геология, метеорология и физика. В то время как старые Сородичи не всегда ценят современные науки, многие вампиры крепко держатся за науки которые были значимы когда они были молоды.

Примеры действий: оценка переменных (Интеллект + Естественные науки, мгновенное или продолжительное действие), формулировка решения (Интеллект + Естественные науки, продолжительное действие)

Возможная экипировка: библиотека с данными (+1 до +3), хорошо укомплектованная лаборатория (+2)

Специализации: физика, нейробиология, вирусология, алхимия, генетика, гематология.

Физические Навыки

Физические Навыки - это те, которые практикуются, тренируются и изучаются через активные действия.

Атлетика

Атлетика - это широкая категория физической подготовки и способностей. Она охватывает спорт и базовые физические задачи, такие как бег, прыжки, уклонение и скалолазание. Она отвечает за способность персонажа метать оружие. Со временем, большинство Сородичи развивают в себе хотя бы зачатки Атлетики ведь когда охота идёт не по плану, то единственным выходом становятся погони.

Примеры действий: акробатика (Ловкость + Атлетика, мгновенное действие), карабканье (Сила + Атлетика, продолжительное действие), пешая погоня (Выносливость + Атлетика, состязательное действие), прыжки (Сила +Атлетика, мгновенное действие, 0,3 метра по вертикали за успех)

Возможная экипировка: спортивная обувь (+1), верёвка (+1)

Специализации: акробатика, стрельба из лука, карабканье, прыжки, паркур, плавание, метание.

Драка

Драка - это способность персонажа бороться и драться без оружия. Это включает как старомодные драки в баре так и комплексные боевые искусства. Многие Сородичи развиваются хоть как-то Навык Драки, поскольку это помогает защищаться когда они не подготовлены. Это особенно полезно с Стойкостью. Гангрел часто сосредотачиваются на Драке, так как это позволяет им использовать естественное оружие от Дисциплины Изменчивость.

Примеры действий: разламывание досок (Сила + Драка, мгновенное действие), рукопашная потасовка (подробности в части боя, стр. 175)

Возможная экипировка: кастет (+1)

Специализации: кусание, бокс, когти, грязные приёмы, захваты, боевые искусства, угрозы, опрокидование.

Вождение

Вождение - это умение управлять автомобилями, мотоциклами, лодками и даже самолётами. Персонаж может управлять автомобилем без точек в Вождении ведь этот Навык отвечает за моменты высокого стресса: при высокоскоростной погоне или попыткам "скинуть хвост". Предполагается, что большинство современных персонажей владеют основами вождения. Кроме того, Вождение может отражать способность вашего персонажа к верховой езде, если это соответствует его биографии. В городах многие Сородичи полагаются на общественный транспорт, но для некоторых автомобиль - стиль жизни. За пределами городов кочевые Сородичи почти всегда должны быть умелыми водителями.

Примеры действий: впечатляющее маневрирование (Ловкость + Вождение, мгновенное действие), погоня (Ловкость + Вождение, состязательное действие), держаться "на хвосте" (Сообразительность + Вождение, состязательное действие)

Возможная экипировка: эффективное транспортное средство (+1 до +3)

Специализации: осторожное вождение, уклонение, езда по бездорожью, мотоциклы, преследование, трюки.

Огнестрельное оружие

Огнестрельное оружие - это способность определять, поддерживать работоспособность и иным образом использовать огнестрельное оружие. Этот Навык охватывает всё: от мелких пистолетов до дробовиков, штурмовых винтовок и всего с этим связанного. Хоть огнестрельное оружие не очень эффективно против мёртвой плоти, иногда Сородичи полагаются на него как на способ защиты Маскарада - ношение меча на публике привлекает внимание, а если вы стреляете в вампира, то ему лучше оставаться лежать,чтобы не привлекать внимание. Не говоря уже о том, что огнестрельное оружие смертельно для живых.

Примеры действий: стрелковый бой (смотрите стр. 175)

Возможная экипировка: смотрите стр. 179 для полного списка огнестрельного оружия.

Специализации: пистолеты, ружья, дробовики, трюковый выстрел

Воровство

Воровство - это умения в проникновении, взломе замков, кражах, карманных кражах и других, обычно рассматриваемых как, преступные действия. Этому Навыку, обычно, учатся на улицах, не формальными способами. Однако, сценические фокусники и другие артисты осваивают эти навыки как часть своего репертуара. Многие Мекет и Носферату учатся этому Навыку, чтобы дополнить использование Дисциплины Сокрытие.

Примеры действий: обход системы безопасности (Ловкость + Воровство, продолжительное действие), взлом замков (Ловкость + Воровство, продолжительное действие), карманичество (Ловкость + Воровство, состязательное действие)

Возможная экипировка: лом (+1), людное место (+2), отмычки (+2), сообщник (+1)

Специализации: взлом и проникновение, сокрытие, взлом замков, карманичество, вскрытие сейфов, ловкость рук, системы безопасности.

Скрытность

Скрытность - это способность вашего персонажа перемещаться незамеченным и не слышимым или смешиваться с толпой. Каждый подходит к скрытности по разному: некоторые используют отвлечение, некоторые маскировку, некоторых просто трудно отследить. В то время как любой Сородич может найти полезным возможность надёжного побега, Мекет и Носферату, как правило, обучаются Скрытности довольно рано, когда развивают Дисциплину Сокрытие.

Примеры действий: сброс хвоста (Сообразительность + Скрытность, состязательное действие), слежка (Ловкость + Скрытность, состязательное действие)

Возможная экипировка: бинокль (+1), тёмная одежда (+1), дымовая завеса (+2), координатор (+1)

Специализации: камуфляж, толпы, у всех на виду, сокрытие, сельская местность, сопровождение, засада, неподвижность.



Выживание

Выживание - это способность "жить за счёт земли". Это означает поиск убежища, пищи и других важных вещеё для существования. Это может происходить как в сельской так и в городской местности. Обратите внимание, что большинство Сородичей не получают непосредственной выгоды от возможности найти пищу в неизвестном окружении. Однако, многие Сородичи, в частности Носферату, используют Навык Выживания "наоборот" - чтобы найти негостеприимную и не безопасную местность, где они могли бы благоденствовать и куда ни смел бы ступить ни один человек. Этот Навык означает, так же, умение охоты на животных. Гуманные Сородичи часто полагаются на кровь животных в питании.

Примеры действий: поиск пищи (Сообразительность + Выживание, продолжительное действие), охота (на животных, Сообразительность + Выживание, продолжительное действие)

Возможная экипировка: руководство по выживанию (+1), охотничий нож (+1)

Специализации: поиск пищи, охота, навигация, убежище, погода.

Холодное оружие

Холодное оружие - это способность сражаться с оружием ближнего боя: от мечей и ножей, до бейсбольных бит и бензопил. Если намерение в том, чтобы ударить кого-то, то Холодное оружие - тот самый Навык. Многие Сородичи могут похвастать впечатляющим владением Холодным оружием, так как пришли из менее цивилизованных времён. Поэтому многочисленные традиции ковенантов призывают к дуэлям на холодном оружии, предпочитая архаичные знания современному огнестрельному оружию.

Примеры действий: атаковать кого-то(смотрите стр. 176)

Возможная экипировка: смотрите стр. 180 для полного списка оружия

Специализации: цепи, дубины, импровизированное оружие, копья, мечи

Социальные Навыки

Понимание животных

Понимание животных - это способность вашего персонажа обучать и понимать животных. С помощью Понимания животных персонаж может запугивать животных или побуждать их к насилию в подходящих обстоятельствах. Многие Вентру и Гангрел развивают Понимание животных, благодаря сочетаемости этого навыка с Анимализмом .

Примеры действий: дрессировка (Манипулирование + Понимание животных, продолжительное действие), Запугивание животного (Внушительность + Понимание животных, состязательное действие)

Возможная экипировка: угощение (+1), хлыст (+1)

Специализации: анимализм, псовые, кошачьи, рептилии, угрозы, тренировка.

Эмпатия

Эмпатия - это способность вашего персонажа считывать и понимать чувства и мотивы других людей. Она помогает различать настроения или обман в дискуссии. По своей сути она не является симпатической ведь можно понять позицию другого, но не соглашаться с ней. Многие социальные Сородичи развивают Эмпатию как инструмент для охоты, ведь нет ничего лучше для охоты чем говорить ровно то, что цель желает услышать.

Примеры действий:понять чью-то боль (Сообразительность + Эмпатия, состязательное действие), почувствовать ложь (Сообразительность + Эмпатия, состязательное действие), успокоить нервы (Манипулирование + Эмпатия, мгновенное действие)

Возможная экипировка: расслабляющее окружение (+2), скромная одежда (+1),

Специализации: успокаивание, эмоции, ложь, мотивы, личности

Экспрессия

Экспрессия - это навык отражающий способность общаться. Он охватывает письменные и устные формы общения, музыку, журналистику, актерское мастерство и танцы. В дополнении к тому, что это мощный политический инструмент, Сородичи находят Экспрессию полезной в охоте. Эмоциональная связь разрушает барьеры, оставляя цель вожделеть.

Примеры действий: сочинение (Интеллект +Экспрессия, продолжительное действие), выступление (Внушительность + Экспрессия, мгновенное действие)

Возможная экипировка: качественный инструмент (+1 до +3)

Специализации: танцы, драма, журналистика, музыкальный инструмент, перформанс, пение, выступление.

Запугивание

Запугивание - это способность вашего персонажа влиять на поведение других людей посредством угроз и страха. Это подразумевает прямые угрозы насилием, допросы или завуалированные последствия грядущих событий. В то время как Носферату известны своим мастерством в запугивании как части Дисциплины Кошмар, старые Вентру развивают Запугивание из-за полезности в Доминировании. Любой вампир может извлечь выгоду из немного развитого Запугивания, поскольку он может закончить конфликт до того как тот обострится.

Примеры действий: допрос (Сообразительность + Запугивание, состязательное действие), пристальный взгляд (Внушительность + Запугивание, состязательное действие)

Возможная экипировка: устрашающие инструменты (+2), цвета банды(+2), изолированная комната (+1)

Специализации: прямые угрозы, допрос, пристальный взгляд, пытки, скрытые угрозы

Убеждение

Убеждение - это способность вашего персонажа менять мнения или влиять на поведения с помощью логики, общения или отсылаясь к стремлениям. Для влияния на слушателя оно полагается на силу личности вашего персонажа. Дэва известны своими способностями в Убеждении - распространённый афоризм заключается в том, что смертный, который смог убедить вампира вернуться в вампирское место это хороший кандидат в клан. Убеждение, пожалуй, самый безопасный способ убедить потенциальный обед встретиться наедине.

Примеры действий: забалтывание (Манипулирование + Убеждение, продолжительное действие), агитирование (Внушительность + Убеждение, мгновенное действие), Соблазнение (Манипулирование + Убеждение,продолжительное действие)

Возможная экипировка: дизайнерская одежда (+1 до +3), репутация (+2)

Специализации: доверительная афера, забалтывание, величие, вдохновение, презентация, соблазнение, проповеди.

Общение

Общение - это способность вашего персонажа хорошо представить себя и взаимодействовать с группами людей (живых или мёртвых). Оно отражает надлежащий (и подходящий) этикет, обычаи, деликатность и радушие. Персонаж с высоким Общением это душа вечеринки. Общение - это инструмент выживания в залах Элизиума, где грубость может значить Окончательную смерть.

Примеры действий: кутёж (Манипулирование + Общение, мгновенное действие), Приспосабливание (Сообразительность + Общение, мгновенное действие), привлечение внимания (Внушительность + Общение, мгновенное действие)

Возможная экипировка: наркотики (+1), знание людей (+1), деньги (+1 до +5)

Специализации: посещение баров, закрытые церкви, костюмированные балы, формальные мероприятия, клуб, студенческие вечерники, политические сборы средств.

Уличное чутьё

Уличные нравы - это знание вашим персонажем уличной жизни. Он отражает ориентирование в городе, как получать информацию из сомнительных источников и где персонаж будет в (относительной) безопасности. Если он хочет получить что-то на чёрном рынке, то Уличное чутьё подскажет как. Сородичи, специализирующиеся на этом навыке обычно делают это, чтобы действовать вне закона и пристального внимания массовых медиа. Когда богачи исчезают - это привлекает внимание. Когда бедняки исчезают это статистика.

Примеры действий: работа с чёрным рынком (Манипулирование + Уличное чутьё, мгновенное действие), найти короткий путь (Сообразительность + Уличное чутьё, мгновенное действие)

Возможная экипировка: одноразовый мобильник (+1), знание прозвища (+2), ценная контрабанда (+1 до +3)

Специализации: чёрный рынок, банды, ориентирование, слухи, подполье.

Хитрость

Хитрость - это способность лгать. С помощью Хитрости ваш персонаж может убедительно лгать, проецировать скрытые послания в своей речи, скрывать мотивы, замечать обман у других. Маскарад - это великая ложь, которую должны произнести все Сородичи. Обман необходим для каждой частицы существования Сородича. Вампир не способный эффективно лгать не сможет иметь дела с человечеством, а потому быстро скатываться до монстра.

Примеры действий: маскировка (Сообразительность + Хитрость, мгновенное действие), ложь (Манипулирование + Хитрость, состязательное действие)

Возможная экипировка: набор костюмов (+2), поддельные документы (+1),

Специализации: определение лжи, двусмысленность, сокрытие эмоций, невинная ложь, ложный след.

Специализации Навыков

В дополнении к Навыкам, ваш персонаж имеет Специализации Навыков. Это тонкости более общих Навыков. Они должны быть более узкими, нежели основной Навык, и помогать определить особый опыт вашего персонажа. Например, у вашего персонажа может быть три точки в Навыке Огнестрельное оружие, но Специализация на винтовках. Он умеет обращаться с пистолетами, но более хорош с винтовками. Если посмотрите на описания Навыков, то найдёте примеры Специализаций. Рассказчик является арбитром в том, что является специализаций, а что нет. Слишком широкие или слишком узкие Специализации могут повредить истории или никогда не сыграть.

Если Специализации относятся к вашему броску, то добавьте кость. Несколько Специализаций могут добавляться к одному броску, в пределах разумного. Если вы понимаете, что требуется слишком много оправданий что бы применить Специализации, то, вероятно, она не должна применяться.

Специализации Навыков позволяют вам оживить вашего персонажа и предлагают игромеханическую выгоду. Создавая своего персонажа позвольте выбранным Специализациям направлять его развитие. Например, есть огромная разница между персонажем с Драка 4 (барные драки) и Драка 4 (айкидо) огромная разница.

Добродетели и Пороки

Добродетели и Пороки это черты которым обладают персонажи люди вместо Маски и Панихиды. Добродетель - это место силы и добросовестности персонажа, а Порок - место слабости. Это лишь поверхностное касание темы, а для дополнительной информации обратитесь к книге правил **Хроники Тьмы**. При выборе Добродетелей и Пороков придерживайтесь следующих рекомендаций:

- Оба должны быть прилагательными описывающими доминирующие черты личности. Не используйте физическое описание.
- Черты описывающие существующие Достоинства, Атрибуты или Навыки тоже не подходят. Например, "сильный" или "собранный" не будут работать как Добродетели.
- Добродетель должна быть точкой уверенности в себе и самоактуализации, но при этом чем-то простым и соблазнительным для игнорирования. Это высшее призвание, если может переходить от слов к делу.
- Порок должен противостовляться Добродетели как кратковременный, быстрый способ отвлечься от мира. Это должно быть убежищем в случае слабости.
- Добродетель и Порок должны отличаться. Иногда, одно и то же прилагательное может быть как Добродетелью так и Пороком, но у одного персонажа они должны различаться.

Каждый раз, когда ваш персонаж действует соответственно своему Пороку, он восстанавливает одно очко Силы Воли. Когда он совершает осмысленные действия соответственно с своей Добродетелью, то восстанавливает всю израсходованную Силу Воли. Он может восстанавливать Силу Воли из своего Порока один раз за сцену, а из своей Добродетели - дважды за главу.

Скорость

Скорость - это расстояние в метрах которое может преодолеть ваш персонаж в ход. Эта Черта представляет собой комбинацию Силу, Ловкости и видовых факторов отражающих возраст, физическую форму, Размер и другие соображения.

Другие виды, такие как лошади и гепарды имеют физические формы, обеспечивающие высокую скорость передвижения.

Фактор	Виды
1	Черепаха
3	Ребёнок человек
5	Взрослый человек
8	Волк
10	Северный олень
12	Конь
15	Гепард

Броски костей

Когда ваш персонаж пытается сделать что-либо, а возможный результат сомнителен, то вы бросаете запас десятигранных костей, основанный на чертах персонажа и подсчитываете успехи. В большинстве случаев, вы бросаете количество костей равное Атрибут плюс Навык. Например ,чтобы избавиться от полицейского, вы используете Атрибут Манипулирование равный 4 и Навык Хитрость равный 3, потому бросаете семь костей. Если имеете Специализацию (стр.80) которую можно применить к броску, добавьте дополнительную кость к запасу.

Каждая кость с выпавшими 8, 9 или 10 - это успех. Обычно ,достаточно одного успеха, чтобы достигнуть цели. Всегда лучше добиться большего числа успехов, особенно если желаете причинить кому-либо боль, так как ваши успехи увеличивают повреждения в бою.

Каждую кость на котором выпадает 10 засчитывается как успех. После чего вы бросаете эту кость снова, возможно получая ещё один успех. Если при втором броске выпадает ещё раз 10, то засчитайте успех и бросьте кость снова, пока не выпадет число отличное от 10.

Многие броски имеют модификаторы от экипировки, обстоятельств или от кого-то кто работает против вашего персонажа. Большинство модификаторов находятся в диапазоне от +3 до -3, но могут варьироваться от +5 до -5. Примените модификаторы к вашему запасу костей перед броском. Сначала добавьте все бонусы, а затем примените штрафы.

Если ваш запас становится меньше одной кости, вы бросаете одну кость шанса. На кости шанса успех засчитывается только если выпадет 10. Любой другой результат - провал. Если на кости шанса выпадет 1, ваш персонаж получает Драматический провал.

Результаты броска

Ваш бросок может быть успешен или провален в нескольких вариантах:

Успех: Действие персонажа идёт по плану. Достигается достижением хотя бы одного успеха (на кости выпадает 8, 9 или 10 или если на кости шанса выпадает 10).

Провал: действие персонажа не удаётся. Это не значит, что ничего не происходит, просто он не получает то, что планировал и могут случиться осложнения. В случае, если не выпало ни одного успеха.

Исключительный успех: Действие персонажа превзошло все ожидания. Достигается выпадением пяти и более успехов. Ваш персонаж получает благоприятное Состояние (Смотрите "Состояния," стр.193) Обычно, он получает Состояние Вдохновлённый. Вы можете дать это Состояние другому персонажу, если это уместно для повествования.

Драматическийпровал: Действие вашего персонажа не удаётся и всё становится намного хуже. Случается, если выпадает 1 при броске кости шанса. Так же, вы можете получитьВеху в обмен на превращение обычного Провала в Драматический провал.

Когда бросаются кости

Вам не требуется бросать кости для всех действий. Когда персонаж не находится в стрессовой ситуации, например, никто не пытается разорвать ему горло или он не находится в разрушающемся здании в процессе работы, ему не требуется бросать кости. Когда кости падают на стол, Рассказчик должен иметь некое представление о том, что же произойдёт в случае Провала или Успеха. Иногда, это указано в правилах. Если вы провалите бросок атаки, вы не получаете никакого урона. В других случаях всё зависит от Рассказчика. Если вы провалите бросок на прыжок между зданиями с отрядом убийц на хвосте, то вы допрыгните, но упадёте на другой стороне, схватите карниз здания кончиками пальцев или упадёте в переулок?

Обстоятельства и экипировка

Иногда, удача благоволит вашему персонажу. В других случая он протягивает ей руку помощи собирая нужные инструменты. Рассказчик должен оценить как обстоятельства меняют шансы на успех. Небольшое преимущество, такое как взлом старого и повреждённого замка, может предоставить бонусную кость, в то время как стрессовая ситуация - попытка взломать замок когда в вас стреляют, может вычесть три кости из вашего запаса. В большинстве случаев, модификатор обстоятельств будет варьироваться между +3 до -3, хотя, в очень редких случаях, например, взлом замка пока персонаж горит, может варьироваться от +5 до -5.

Применение правильной экипировки для выполнения задачи так же даёт вам дополнительные кости для броска. Крутой костюм может дать бонусные кости, когда вы пытаетесь убедить генерального директора, что персонаж знает лучший план или пара хороших кроссовок поможет ему убежать от чего-либо, скрывающегося в тенях. Большинство экипировки предоставляет бонус от +1 до +3 кости. Первоклассные или заказные вещи могут дать бонус +3 или +5 кости , но такие вещи часто стоят большего, нежели просто денег. Когда задача не возможна без какой-либо экипировки , вроде взлом компьютера или вождение автомобиля, бонусы экипировки указывают насколько ваши инструменты лучше базовых. Потрёпаны старый универсал может и не добавит костей к броску Вождения, а вот первоклассный спортивный автомобиль может добавить +4 или даже +5 костей.

Сила воли

Сила Воли персонажа представляет собой его решимость и способность идти дальше, за пределы возможного, для достижения его целей. Израсходование очка Силы Воли добавляет бонус +3 к большинству запасов костей или +2 к черте Сопротивления. Вы можете потратить только одино очко Силы Воли на одно действие.

Действие от Атрибута

Некоторые действия не требуют специальных знаний для выполнения. Чаще всего, это броски Сообразительность + Самообладание, чтобы заметить нечто, что кажется неправильным или броски Сила + Выносливость, для поднятия чего-либо. В подобных бросках вы складывает два разных Атрибута, чтобы определить запас костей. Если действие не связано с каким-либо конкретным Навыком, оно может совершаться от Атрибута.

Потуги

Если у вашего персонажа нет точек в требуемом Навыке, Рассказчик может позволить вам бросить запас костей равный Атрибуту. Ваш запас костей получает штраф за не тренированность: если бросок включает Ментальный Навык, то штраф -3, а если Физический или Социальный навык, то штраф -1.

Действия

Мгновенное действие - это действия занимающие всего пару секунд и таких действий большинство в игре. В бою, мгновенное действие занимает ваш ход.

Рефлекторное действие - это то о чём даже не нужно задумываться. Большинство бросков на сопротивление сверхъестественным силам являются рефлекторными. Вы можете совершить рефлекторное действие в любой момент и это не занимает ход в бою.

Состязательное действие - это участие двух людей в борьбе за определённую цель. Вы бросаете свой запас костей, а другой игрок (или Рассказчик) кидает свой запас костей. Тот, кто набрал большее количество успехов считается победителем. Обратите внимание, что подсчитывая выпавшее количество успехов, для оценки достижения исключительного успеха, не вычитайте успехи другой стороны из ваших. Состязательное действие тратит действие того, кто его инициирует, а сопротивление ему считается рефлекторным действием.

Продолжительные действия

Продолжительное действие - это попытка выполнить комплексную задачу. Вы несколько раз бросаете свой запас костей. Каждый бросок занимает определённое количество времени и представляет из себя один шаг, в процессе, с которым ваш персонаж либо значительно прогрессирует или проваливается. Вы определяете свой запас костей как обычно: Атрибут + Навык + модификаторы. Запишите ваши Атрибут + Навык + Специализация (если есть) и это будет максимальное количество ваших бросков, прежде чем действием будет считаться проваленным.

Когда вы совершаете продолжительное действие, Рассказчик определяет, сколько успехов вам требуется. Для большинство действий требуется от пяти до двадцати успехов. Пять успехов отражает доступное действие которое компетентные персонажи могут совершить с помощью правильных инструментов и знаний. Десять успехов представляют собой сложное действие, которое, всё же,

исполняемо профессионалом в этой области. Двадцать успехов отражают очень трудное действие, с которым даже у очень опытного персонажа возникнут проблемы.

Рассказчик определяет временной интервал между бросками. Если на выполнение некого действия уйдёт несколько недель, то он может предложить один бросок в неделю. Если действие займёт день работы, то может подойти бросок каждый час.

Результаты Броска

Драматический провал: В дополнении к результатам провала, первый бросок в дальнейшей попытке получает штраф -2 кости.

Провал: Вы проваливаетесь. Рассказчик предлагает вам выбор: получить Состояние по его выбору или отказаться от действия. Вы можете предложить другое Состояние, если считаете что оно подходит. Если вы отказываетесь или не можете согласиться на Состояние, то теряете все накопленные успехи (смотрите "Состояния," стр. 193).

Успех: Добавьте успехи, полученные на броске, к общему количеству. Проработайте с Рассказчиком, чтобы определить, какие шаги ваш персонаж предпринял для достижения цели.

Исключительный успех: Выберете одно из: уменьшите требуемое количество успехов на значение используемого Навыка персонажа, сократите затраты времени на каждый последующий бросок на четверть или примените результат исключительного успеха, когда вы достигните своей цели.

Сопротивление

Иногда, действиям сопротивляются. Вы бросаете ваши Атрибут + Навык, но применяете штраф равный одному из Атрибутов Сопротивления (Решительность, Выносливость или Самообладание) или Защиту вашего противника. Это сопротивление засчитывается в дополнение к любым другим модификаторам, применяем к запасу костей.

Если вы не уверены, следует использовать сопротивление или состязательное действие, то руководствуйтесь тем, что сопротивление применяется к ситуациям, когда количество успехов на броске является важным фактором, а если важно только будет ли бросок успешным или нет, то используйте состязательное действие. Например, в бою Защита применяется как сопротивление, поскольку количество успехов влияет на то, насколько сильно атакующий навредит жертве. Сверхъестественная сила делающая из жертвы вашего раба, использует состязательное действие, потому что количество выпавших успехов не играет роли для эффекта силы.

Когда задействованы сверхъестественные силы, сверхъестественные существа, могут использовать дополнительную черту - Сверхъестественную Устойчивость. Сверхъестественная Устойчивость у Сородичей - Сила Крови.

Распространённые действия

Ниже, несколько примеров применения ваших Навыков. Помните, что можете придумать свои собственные применения, в любой момент.

АРГУМЕНТАЦИЯ
(Интелект + Экспрессия – Решительность жертвы)

Вы пытаетесь повлиять на кого-то рациональным аргументом (Если спорите с толпой, то используйте самую высокую Решительность) (так же смотрите Социальное Маневрирование, стр. 173)

- **Драматический провал:** Вы убеждаете оппонентов в обратном.
- **Провал:** Они слушают, но это не даёт результата.
- **Успех:** Они принимают правду (или то, что ею кажется) сваших слов.
- **Исключительный успех:** Они убеждены и становятся приверженцами вашей точки зрения. Но они могут передумать, если это подвергает их опасности.

КУТЁЖ
(Внушительность + Общение или Уличное чутьё)

Вы смешиваетесь с группой, приносите с собой дух развлечения и пользуетесь этим, чтобы развязать им язык.

- **Драматический провал:** Ошибки поведения показывают, что вы не влились в компанию… а возможно, они даже подозревают в вас сверхъестественное существо.
- **Провал:** Вы заканчиваете вечер у стены, один, с напитком в руке, который даже не хотите.
- **Успех:** Вы подружились с одним человеком, который может рассказать вам пару секретов или пойти уединиться с вами где-нибудь в укромном месте.
- **Исключительный кспех:** Вы подружились с тем, с кем сможете общаться и дальше.

ЗАГОВАРИВАНИЕ ЗУБОВ
(Манипулирование + Хитрость – Самообладание жертвы)

Вы не в состоянии победить с помощью аргументов, но мы можете попробовать выкрутиться с помощью чётко продуманных комментариев.

- **Драматический провал:** У другой стороны есть чёткое понимание того, как всё обстоит на самом деле.
- **Провал:** Вам не верят.
- **Успех:** Оппонент проглотил вашу историю.
- **Исключительный успех:** Вам верят настолько, что даже готовы предложить небольшую помощь… если это не включает в себя ничего рискованного.

ДОПРОС
(Манипулирование + Эмпатия или Запугивание – Решительность жертвы)

Вы пытаетесь выведать секреты из неразговорчивого собеседника (так же смотрите Социальное маневрирование, стр. 173)

- **Драматический провал:** Собеседник так отстранен или изранен, что больше не скажет ничего.
- **Провал:** Собеседник вываливает на вас смесь правды и лжи и даже сам не знает, где что.
- **Успех:** Вы получаете нужную информацию.
- **Исключительный успех:** Вы получаете нужную информацию, и собеседник готов и дальше вам её предоставлять.

ЗАПУГИВАНИЕ
(Сила или Манипулирование + Запугивание – Самообладание жертвы)

Вы пытаетесь заставить кого-то делать то, что вам нужно, напугав его.

- **Драматический провал:** Они не принимают вас всерьёз, даже если вы применяете физическую силу. Они не будут делать то, что вы хотите.
- **Провал:** Они не впечатлены вашими угрозами.
- **Успех:** Вы вынудили их вам помогать.
- **Исключительный успех:** Они надолго напуганы вами, что и в будущем вам будет легче снова заставить их вам помогать.

АНАЛИЗ МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ
(Интеллект + Расследование)

Вы ищете подсказки, чтобы узнать, что случилось тут некоторое время назад, либо очищаете место преступления, чтобы никто другой не мог найти их

- **Драматический провал:** Вы находите улики, но портите их, либо вы оставили доказательства своего присутствия.
- **Провал:** Вы находите улики, но они повреждены, и их сложно интерпретировать. Или вы пропустили часть места, и не очистили его от улик, и узнаете об этом не сразу.
- **Успех:** Вы нашли улику, которая вам была нужна. Или вам удалось полностью запутать следствие.
- **Исключительный успех:** Вы нашли улику, которая была вам нужна, и точно знаете, что она означает. Или вы оставили место преступления стерильным, и полностью бесполезным для следствия.

ПРЫЖОК
(Сила + Атлетика)

Чтобы преодолеть препятствие или убежать от опасности, вы взмываете в воздух

- **Драматический провал:** Вы не только не смогли прыгнуть, но и потеряли равновесие.
- **Провал:** Ваш персонаж не покрыл никакого особенного расстояния: он прыгнул слишком рано, взял плохой старт или потерял контроль над эмоциями.
- **Успех:** Ваш персонаж прыгнул на количество футов, равное числу успехов. Либо на количество метров, равное числу успехов, деленному на три.
- **Исключительный успех:** Ваш персонаж прыгнул впечатляюще далеко. Если выпало успешных бросков больше, чем нужно для прыжка, ваш персонаж может сделать другое мгновенное действие в воздухе (например, выстрелить) или после приземления (возможно, побежать со своей Скоростью) на усмотрение Рассказчика.

РЕМОНТ
(Интеллект + Ремесло)

Вы пытаетесь починить что-то сломанное.

- **Драматический провал:** Сломанный предмет не подлежит ремонту.
- **Провал:** Вы столкнулись с проблемами, но можете вернуться к починке в другой сцене.
- **Успех:** Вы смогли починить предмет, и пока он работает.
- **Исключительный успех:** Предмет работает лучше, чем прежде и не сломается в ближайшем будущем.

ИССЛЕДОВАНИЕ
(Интеллект + Гуманитарные науки или Оккультизм)

Используя имеющиеся знания, вы ищете информацию по имеющейся загадке.

- **Драматический провал:** Вы узнали кое-то, но это не помогло. Вообще-то, это даже откинуло вас назад. Если вы использовали Оккультизм, это вызовет кошмарные сны.
- **Провал:** Вы проработали несколько многообещающих зацепок, но они ни к чему не привели.
- **Успех:** Вы нашли основные факты, которые искали.
- **Исключительный успех:** Вы нашли, что искали, и это привело вас к намного более важной информации.

СЛЕЖКА
(Сообразительность + Скрытность или Вождение против Сообразительность + Самообладание.)

Вы преследуете кого-то. Возможно, желаете скрыть [illegible]

- **Драматический провал:** Вас заметил либо преследуемый, либо кто-то другой, кто теперь подозревает вас.
- **Провал:** Преследуемый чувствует, что за ним идут, и отрывается от вас.
- **Успех:** Вы преследуете вашу цель до места назначения.
- **Исключительный успех:** Вы нашли несколько способов продолжить преследование этого человека, например, незапертый вход в здание, в которое он вошел.

СКРЫТНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ
(Ловкость + Скрытность против Сообразительность + Самообладание)

Вы стараетесь остаться незамеченным одним или несколькими людьми. Возможно, вы хотите пробраться в здание не замеченным. А возможно, вы планируете взлом.

- **Драматический провал:** Вы привлекли лишнее внимание, достаточное для того, чтобы теперь вам было сложно сбежать.
- **Провал:** Вас заметили, но у вас есть шанс ускользнуть.
- **Успех:** Вы остались незамеченным и теперь ближе к своей цели.
- **Исключительный успех:** Вы остались незамеченным и выбрались так, что никто вас не увидел.

Модификации

Система "Сторитейлинг" имеет несколько вариаций того, как работают броски костей. Данный раздел описывает наиболее используемые варианты в Вампир: Реквием; для более полной информации смотрите Хроники Тьмы.

• **9-Снова:** Вы повторяете бросок, если кость показала 9 или 10, засчитываете себе успех и повторяете это, пока кость не покажет что-то кроме 9 или 10

• **8-Снова:** Вы повторяете бросок, если кость показала 8, 9 или 10, засчитываете себе успех и повторяете снова, пока кость не покажет что-то кроме 8, 9 или 10

• **Дополнительные успехи:** после складывания успешных бросков, вы прибавляете дополнительные успехи к своему сформированному количеству. Это изменение, в основном касается оружия, которое добавляет бонусный урон как дополнительные успехи к вашему броску атаки.

• **Машинальные действия:** имея множество практики в том, что вы должны сделать прямо сейчас, вы получаете значительный шанс на победу. Когда вы совершаете бросок, вы можете перебросить любую кость который не показывает 8,9, 10. В случае броска шанса не перекидывайте драматический провал. Вы можете перекинуть каждая кость только 1 раз.

• **Последующие попытки:** в случае провала, вы можете попробовать ещё раз. Если время не важно и ваш персонаж не под давлением, мы можете сделать попытки сполным набором костей. Если же у вас мало времени илиситуация напряженная (что намного более вероятно), каждаяпоследующая попытка отнимает 1 кость, тоесть, при третьейпопытке сломать дверь, которая не даёт персонажу выбежатьиз горящего здания, у него уже -2 кости. Успешные попыткине применяются для продолжительных действий.

• **Командная работа:** Когда два и более человек работают вместе, один берет на себя руководство. Он главное действующее лицо и его игрок бросает кости как обычно. Игроки на вторых ролях бросают кости перед главным. Каждый успешный бросок даёт главному персонажу бонусную кость. Если один из второстепенных персонажей выкидывает Драматический провал, то главный персонаж получает штраф в -4 кости.

Время

При игре в **Вампир:Реквием** время может как ускоряться, так и чрезвычайно замедляться, относительно реального мира. Недели и месяцы могут уместиться в паре слов, а важные переговоры проводиться в реальном времени или даже медленее.

Помимо лет, ночей и часов, **Вампир** , также, использует пять типов временных повествовательных отрезков:

• **Ход**. Наименьшая единица времени в игре. Ход длится около трех секунд. Персонаж может выполнить одно мгновенное действие за ход. Ходы обычно имеют значение только в бою или других драматических ситуациях.

• **Сцена**. Подобно сцене в пьесе, сцена в ролевой игре - это время, потраченное на одно конкретное событие. Рассказчик создает сцену, описывая происходящее, и игроки должны разрешить событие или конфликт внутри неё. Сценаможет разыгрывать по ходам, в реальном времени безпривязки к ходам или вовсе форсироваться, в зависимостиот ситуации.

• **Глава**. Это набор сцен, которые происходят во время одной игровой сессии. С момента усаживания за стол и до момента запаковывания костей, затраченное время называется главой истории.

• **История**. История подразумевает цельный рассказ, связанный одной сюжетной аркой с другими историями. Она может состоять из нескольких глав или из одной. В ней есть вступление, обострение, основное действие и кульминация, которая подводит всё к завершению.

• **Хроника**. Гобелен событий. Полное собрание взаимосвязанных историй, вкоторых участвуют ваши персонажи. Они могут быть связаны общей темой или общей сюжетной линией. По мере развития вашей истории игроки и Рассказчик вместе создают цельную линию повествования.

Социальное маневрирование

Частенько, люди не будут делать то, что вы хотите, только потому, что вы их об этом попросили. Вам нужно убедить их - сделать свое предложение или просьбу как можно более заманчивыми. Вы не обязаны использовать позитивное подкрепление: "ваша жена не узнает о вашем романе" часто эфективнее, нежели "вот пятьдесят баксов за хлопоты". Вам просто нужно узнать, чего хочет другой человек.

При буквально прочтении правил, один персонаж может использовать Социальное маневрирование, чтобы заставить другого делать , что захочет. Это не совсем справедливо, поскольку влияет игрок убеждающего. У его жертвы нет возможности сказать "нет". А потому, эта механика должна использоваться только персонажами игроков, на персонажах рассказчика. Оставьте мунипулирование персонажами других игроков для ролевого процесса и позвольте игрокам определять реакцию своих персонажей. Рекомендации по применению Социального маневрирования в отношении персонажей, управляемых игроками, можно найти в книге правил "Мир тьмы" или "Хроника Бога-машины".

Цели и Двери

Чтобы начать Социальное маневрирование вы должны заявить цель вашего персонажа - что вы хотите, чтобы жертва сделала и как ваш персонаж хочет этого добиться. На этом этапе нужно только объявить первые шаги. Рассказчик определит, насколько разумна цель. Вампир может убедить богатую жертву передать большую сумму денег, но вряд ли он убедит её отказаться от всего богатства, по крайней мере, без применения сверхъестественных сил.

У каждой жертвы есть несколько Дверей, отражающих её сопротивление принуждению, скептицизм и недоверие к людям. У персонажей есть основное количество Дверей, равное меньшему из Решительности и Самообладания. Если объявленная цель станет Переломным моментом для жертвы, то добавьте ещё две Двери. Если цель мешает жертве достить её Устремления, то добавьте Дверь. Действие против Добродетели (или Маски, в случае Сородичей) тоже добавляет Дверь.

Количество Дверей может меняться в процессе.Если цель сначала кажется обыденной, но, в процессе, становится предосудительной, то это может изменить количество Дверей. Если ваш персонаж меняет свою цель,

то все открытые Двери таковыми и остаются, но переоцените Двери с учётом Устремления, Добродетели и Переломного момента цели.

Персонаж открывает двери одну за другой. Каждый успешный бросок, а не успешную кость, открывает одну дверь. Поскольку Двери отражают нежелание жертвы выполнять запрос персонажа, то это, по сути своей, одностороние отношения.

Первое впечатление

Рассказчик определяет первое впечатление опираясь на былые отношения персонажей, обстоятельства просьбы, характере запрашиваемой услуги (при условии, что запрашивающий откровенен в том, чего сочет) и другие факторы.

При отсутствии других факторов, два персонажа начинают с среднего впечатления друг о друге. Если убеждающий влияет на качество взаимодействия, надевая привлекательную одежду, включая подходящую музыку или встречается в подходящей обстановке, то это формирует хорошее впечатление. Если они встанут не с той ноги, то могут начать и с враждебного отношения друг к другу. В таком случае инициатор должен улучшить впечатление жертвы при другой встрече или выломать двери (см. далее).

При встрече с целью, убеждающий может сделать подходящий бросок для улучшения впечатления о себе. Например, Сообразительность + Общение для составления идеального списка гостей или Манипулирование + Убеждение для получения лучшего столика в ресторане. Успешный бросок продвинет отношение на шаг вверх.

Если ваш персонаж знает Порок или Панихиду своей жертвы, то может использовать это. Он может сделать предложение, которое соблазнит жертву до такой степени, что её согласие восполнит очко Силы воли. Если жертва согласилась, то переместите впечатление на шаг выше.

Если ничего не помогает, то примените мягкие рычаги воздействия в виде подарков и взяток. Предложите что-нибудь и если цель примет это, то переместите впечатление на шаг выше. Ваши предложения ограниченны вашими Преимуществами - принятое предложение даёт получателю право пользоваться Преимуществами в течении какого-то периода времени.

Впечатление	Время на бросок
Превосходное	1 ход
Отличное	1 час
Хорошее	1 день
Среднее	1 неделя
Враждебное	Невозможно

Открытие Дверей

При каждом интервале убеждающий встречается с жертвой и приближается к цели. Он совершает бросок, опираясь на ситуацию и то, как он склоняет жертву к открытию Двери. Этот бросок не обязан быть социальным. Починка машины с помощью Интеллекта + Ремесла может так же легко открыть Дверь, как и написание поэмы с помощью Внушительности + Экспрессии. Рассказчик должен предоставлять ситуации



демонстрирующие разнообразные варианты для смешения разных запасов костей. Иногда, он может прибегнуть к состязательному действию, например, если жертва может заметить ложь.

Успешный бросок открывает Дверь. Иключительный успех открывает две Двери. Провал накладывает суммирующийся штраф -1 на все последующие броски с этой жертвой. Рассказчик может и ухудшить уровень впечатления на один шаг (но в таком случае игрок получит Веху). Если провал понизит впечатление до враждебного, то убеждающему лучше найти другой способ поднять свои шансы на успех.

Если персонаж знает Устремление жертвы, то может использовать это. Он должен чётко представлять шаги, которые предпримет для помощи в достижении Устремления жертвы. Это открывает одну Дверь. Если заявленная возможность появится сама, а убеждающий не помогает, то закрывается две Двери.

Провал

Социальное маневрирование проваливается когда жертва более не доверяет убеждающему. Это может случиться,если игрок получил драматический провал при попытке открыть Дверь. Так же, жертва может осознать, что ею манипулировали и использовали только ради того, чтобы склонить её к нужным убеждающему вещам. Наконец, провал случится если уровень впечателний достигнет "враждебного" и останется на нём в течении недели.

Выламывание Дверей

Иногда, деликатность не поможет. Персонажу что-то нужно немедля и он сделает всё, чтобы убедить жертву выполнить желаемое. Он может попытаться выломать Двери жертвы, но это рискованно. Выламывание Дверей - это верный способ сжечь мосты и оставить после себя ложь и недоверие.

Чтобы выломать Дверь жертвы, сформулируйте свою цель и подход. Сделайте бросок характерный вашему подходу, как если бы вы открывали Дверь, но примените текущее число закрытых Дверей в виде штрафа. При успехе, вы откроете все двери жертвы. При провале, ваша жертва никогда не будет дверять вам и вы не сможете использовать Социальное маневрирование к неё.

Для облегчения себе задачи, убеждающий может применить жёткие рычаги воздействия - универальный эфмизм, обозначающий угрозы, запугивание, одурманивание наркотиками, шантаж и другие жёсткие формы принуждения. Если убеждающий использует жёсткий рычаг, то для него это Переломный момент. Рассказчик определяет уровень Переломнного момента. Если разница между этим уровнем и Человечностью составляет 2 и меньше, то жёсткий рычаг откроет одну Дверь. Если разница в 3 и больше, то открываются две Двери. Жёткие рычаги можно использовать только в сочетании с выламыванием Дверей. Сначала уменьшите количество Дверей, а потом бросайте.

Разрешение

Жертва должна что-то сделать , как только откроется последняя Дверь. Персонажи Рассказчика исполняют заявленную цель и совершают то, что хотел убеждающий персонаж.

Если персонаж снова попытается использовать Социальное маневрирование на этой же цели, то это повлияет на количество встреченных Дверей. Если предыдущая попытка была успешна, то последующие попытки получат на одну Дверь меньше. Если попытка провалилась или убеждающий использовал жёсткие рычаги, то последующе попытки получат ещё две Двери. Цель всегда имеет хотя бы одну дверь.

Бой

Вампиры делают важный вид, приворяясь вежливыми друг с другом и милыми с своей добычей. Эта изящная ложь маскирует простую правду - вампиры жестки по своей природе.

Они жаждут крови и когда эта потребность разгорается особенно сильно, то им всё равно, кого прийдётся ранить или убить, чтобы её получить.

Бой - это универсальный термин для обозначения ситуации, когда два совершенно разумных человека понимают, что не могут достичь соглашения и начинают выбивать друг из друга всё дерьмо, пока один из них не получит желаемое.

Каждый хочет чего-то от драки. Самое первое, что нужно сделать, прежде чем думать о очерёдности ходов или вроде того, это определить, чего каждый участник хочет добиться сражением. Сведите это к простой фразе, начиная с слов "я хочу". "Я хочу убить Джонни", "я хочу книгу Френсиса" или " я хочу содержимое бумажника Ларри".

Намерение персонажа Должно заключаться в том, чего он может достичь через акт насилия в текущейсцене. Даже боевику на лужайке Белого Дома не сошло быс рук "я хочу стать президентом США".

Заявляя о намерениях персонажа, игрок уточняет, насколько его персонаж готов причинить кому-то боль , или убить, для получения желаемого. Если ваше желание не имело ничего общего с приченением вреда, но вы кого -то убиваете, то теряете очко Силы воли.

Опциональное правило: избитый и сдавшийся

Любой персонаж, получивший лёгкий урон в количестве превышающем его Ванословость или любое количество тяжёлого урона - Избит и выбввает из боя. Он должен потратить очко Силы Воли каждый раз, когда хочет совершить насильственные действия до конца боя. Он всё ещё может применять Защиту, Уклоняться и может убегать, но потребуется Сила Воли чтобы отмахнуться или отстреливаться.

Он может сдаться, исполнив желания нападавшей стороны. Если вы сдаётесь, то получаете очко Силы Воли и Веху, но более не сражаетесь. Если другая сторона захочет напасть на вас, то ей прийдётся потратить очко Силы Воли и, возможно, столкнуться с Переломным моментом. Если одна сторона полностью сдалась, то бой оканчивается и победители получают желаемое.

Если желание одной стороны предполагает насилие, то другая сторона не может сдаться, по-крайней мере так, чтобы не умереть. Если всё так, то жертвы не будут Избиты и не получают выгод от сдачи. Когда кто-то хочет тебя убить, единственное что ты можешь, это попытаться предотварить это, хоть попыткой побега, хоть стрельбой из дробовика.

Эти правила применимы только к людям (вампирам), которые столкнулись бы с Переломным моментом за совершение или попытку убийства. Существа, у которых нет проблем с убийством людей в целом, могут игнорировать капитуляцию без штрафов и не становятся Избиты в бою.

Грязный бой

Рассказчик может решить, что ваш персонаж может получить желаемое не сосредотачиваясь на деталяхбоя. Может, он напал на тес кто явно слаеее. Может, он усвоил месанику насилия. Или, может, сражение ото не самое важное в рамкас намерений персонажа. Если ото так, то Рассказчик может выбрать использование Грязного боя. Эта механика разрешает весь бой за одиньбросок. Персонажи Рассказчика могут нананосить какой-то урон, но никогда не могут начать Грязный бой.

Действие: состязательное, сопротивление рефлекторно.

Запас костей: боевой запас (Ловкость + Огнестрельное оружие, Сила + Драка или Сила + Холодное оружие) против боевого запаса врагов (как выше) *или* попытки сбежать (Сила или Ловкость + Атлетика). Игнорируйте Защиту в этом броске.

Результат броска

Драматический провал: противник получает преимущество. Обычно, это подразумевает действие противоположенное намерению персонажа. Например, если он хотел вырубить охранников и сбежать, то его оглушают.

Провал: Соперник выиграл состязание. Если противник использовал боевой запас, то наносит урон, равный разнице успехов плюс модификатор оружия. Так же, противник убегает, если только не хочет продолжить бой.

Успех: Персонаж выигрывает состязание. Он наносит урон равный разнице успехов плюс модификтор оружия и достигает своей цели. Если его намерение включало убийство цели, то это случается.

Исключительный успех: как успех, но персонаж ещё получает очко Силы воли от стремительного насилия к слабому противнику.

Инициатива

Если бой неизбежен, то полезно знать, кто действует первым. Время в бою исчисляется ходами. В начале боя определите Инициативу вашего персонажа, бросив кость и прибавив модификатор Инициативы.

Когда ваш персонаж использует оружие, применяйте штраф к инициативе пока он держит оружие наготове. Единственный способ избежать этого штрафа - уронить или метнуть оружие. Уронить оружие - рефлекторное действие, но поднятие оружия требует мгновенного действия. Персонаж, удерживающий два оружия, получает наивысший штраф к Инициативе, а затем увеличивает его ещё на один. Например, удерживая дубину (штраф -2) и полицеский щит (штраф -4), персонаж получит штраф в -5.

Врасплох

Персонажи, не осознающие, что вот-вот будут втянуты в круговорот насилия, могут заметить засаду, бросив Сообразительность + Самообладание против Ловкости + Скрытности атакующего. Провалившие бросок персонажи не могут совершать действия и применять Защиту в первом ходу боя. Определите их Инициативу в втором ходу , как обычно.

Атака

Персонаж может атаковать в свой ход, используя один из следующих запасов костей:

- **Безоружный бой:** Сила + Драка – Защита
- **Ближний бой:** Сила + Холодное оружие – Защита
- **Дальний бой:** Ловкость + Огнестрельное оружие
- **Метание оружия:** Ловкость + Атлетика – Защита

Разрешите бросок атаки как и любое другое действие. Определите урон через добавление выпавших успехов к бонусу оружия. Смотрите ниже раздел "Травмы и исцеление".

Защита

Вычтите Защиту вашего персонажа из всех безоружных, ближних или метательных атак, о которых он знает. Каждый раз, после применения персонажем Защиты, уменьшите её на единицу до начала следующего хода. Трата очка Силы воли увеличит Защиту на два, но только против одного нападающего.

Вы можете не применять Защиту против отдельных атак. Если двое безоружных бандитов атакуют раньше сумасшедшего с бензопилой, вы можете позволить бандитам нанести удары и применить всю Защиту против маньяка, замахивающегося бензопилой.

Вы не можете применять Защиту персонажа при атаках огнестрельным оружием по нему.

Уклонение

Уклонение - это рефлекторное действие, после которого вы теряете свой следующий ход. При заявлении Уклонения ваша Защита из сопротивления становится состязанием. Используйте вашу удвоенную Защиту как запас костей и совершите бросок. Каждый ваш успех уменьшает успехи атакующего один к одному. Если это уменьшит успехи атакующего до 0, то атака нападающего провалится.

Для определения запаса костей при множественных атаках примените штраф к Защите до её удвоения. Если Защита уменьшена до 0, то бросайте кость шанса. При драматическом провале, Уклонение выводит персонажа из равновесия - уменьшите Защиту на единицу в следующем ходу.

Безоружный бой

Эти правила отражают ситуации, возникающие при ведении боя без оружия.

Укус

Зубы человека наносят -1 лёгкого урона. У других существ зубы рассматриваются как оружие и наносят тяжёлый урон смертным (см. оружие ниже). Клыки вампира в гневе наносят +0 тяжёлого урона (смотрите "Нападение, поцелуй," стр. 94). Животные получают бонус оружия в зависимости от вида: волк получает +1, а белая акула +4.

Люди и вампиры могут кусаться только в захвате, используя манёвр Ранение.

Захват

Для захвата оппонента бросьте Сила + Драка - Защита. При успехе вы оба захваченны. Если при броске выпал исключительный успех, то выберите действие из списка ниже.

Каждый ход, оба персонажа состязаются в Сила + Драка против Силы + Драка, действуя по наивысшей Инициативе из двух. При ничьей никто не действует. Победитель может предпринять манёвр из списка ниже, а при исключительном успехе два манёвра:

- **Высвобождение** из захвата отбрасывает противника - оба больше не борются. Успешное выполнение этого приёма является рефлекторным действием, поэтому персонаж может сразу же после этого предпринять другое действие.
- **Контроль оружия** либо вытаскивает оружие, спрятанное в кобуре, либо направляет оружие противника против него. Персонаж сохраняет контроль до тех пор, пока противник не выполнит свой приём Контроль оружия.
- **Ранение** наносит лёгкий урон, равный выпавшим успехам. Если персонаж, ранее преуспел в Контроле оружия, добавьте модификатор оружия к его успехам.
- **Обезоруживание** противника, полностью удаляет оружие из захвата. Персонаж должен сначала преуспеть в Контроле оружия.
- **Опрокидывание**, роняет обоих персонажей на землю (см. "Падение наземь" ниже). Персонаж должен Высвободиться, чтобы подняться.
- **Удержание** противника на месте. Оба персонажа теряют Защиту.
- **Сковывание** противника накладывает на него Помеху Обездвиженный. Персонаж может использовать этот приём только если ранее преуспел в Удержании. Если персонаж использовал снаряжениечтобы сковать цель, то может выйти из захвата.
- **Укрытие** телом противника. Любые дальние атаки сделанные до конца раунда, автоматически поражают противника (см. "Живой щит" ниже).

Прикосновение к противнику

Иногда участнику боя нет нужды наносить урон. Может быть, он хочет прицепить жучок или использовать какую-нибудь сверхъестественную силу. Бросьте Ловкость + Драка или Ловкость + Холодное оружие, чтобы коснуться противника. Успешный бросок не наносит никакого урона.

Дальний бой

Эти правила рассматривают особые случаи, которые могут возникануть при стрельбе.

Автоматический огонь

Автоматическое оружие, помимо одиночного выстрела, может стрелять короткой, средней и длинной очередью

- **Короткая очередь**: выпускается три пули. Стрелок получает +1 к запасу костей.
- **Средняя очередь**: выпускается 10 пуль, которые могут поразить от одной до трех целей, стоящих рядом друг с другом. Стрелок получает + 2 к запасу костей. Если стреляете по нескольким целям, то вычтите число целей из запаса костей, затем сделайте один бросок атаки по каждой цели.
- **Длинная очередь**: выпускается 20 пуль в количество целей на выбор игрока. Стрелок получает +3 к запасу костей. Если вы стреляете понескольким целям, то вычтите число целей из запаса костей, затем сделайте один бросок атаки по каждой цели.

Дистанции/дальность

В таблице огнестрельного оружия (ниже) перечислены ближние, средние и дальние дистанции для некоторых образцов огнестрельного оружия. Стрельба со средней дистанции налагает штраф -1 кость, стрельба по цели с большой дистанции увеличивает этот штраф до -2 кости. Стрельба по целям за пределами дистанции вынуждает бросать только кость шанса.

Метательное оружие имеет короткую дальность (Сила + Ловкость + Атлетика - Размер объекта) метров, удвоенную для средней дальности и снова удвоенную для дальней. Аэродинамические объекты удваивают дальность, а потому, дальность аэродинамического объекта составляет {(Сила + Ловкость + Атлетика) * 8} метров. Персонажи могут бросать только предметы, Размер которых меньше их Силы.

Укрытие и Заслон

Прятаться за чем-то - хороший способ не получить пулю. Насколько это эффективно, зависит от того, насколько укрытие скрывает защищающегося. Штрафы применяются к запасу костей стрелка.

- **Едва укрывает**: -1 (спрятаться за офисным стулом)
- **Частично укрывает**: -2 (укрылся за копотом, выглядывая по торс)
- **Полностью укрывает**: -3 (спрятаться за машиной).

• **Стрельба из-за укрытия:** едва укрыт, то без штрафа, частично укрыт -1 кость, полностью укрыт -2 кости. Вы можете проигнорировать штраф, но потеряете бонусы укрытия до следующего хода.

Если цель полностью скрыта чем-то существенным, то она заслонена. Если Прочность заснова превышает модификатор урона оружия, то атаки этим оружием не пробивают заслон. В ином случае вычтите Прочность из урона атакующего. Если заслон прозрачный (например, пуленепробиваемое стекло), то вычтите половину Прочности, округляя вниз. Итоговый урон получат и заслон и цель за ним.

Живой щит

Иногда единственным доступным щитом является другой человек — будь то случайный свидетель или лучший друг. Живой щит, это заслон, с Прочностью, равной Выносливости жертвы + вся её броня. В отличие от обычного заслона, жертва получает весь урон от атаки.

Использование живого щита, скорее всего, будет переломным моментом. Для смертного это проходит с серьёзным штрафом в -3 кости, если цель погибнет. Для Сородича - это бросок на Отчуждение по Человечности 2.

Перезарядка

Перезарядка огнестрельного оружия - это мгновенное действие. Если персонажу нужно заряжать пули отдельно, то он не может применить свою3 ащиту в том же раунде. Если у него есть магазин или скоростной заряжатель, то не теряет Защиту.

Основные факторы боя

Некоторые действия применимы к всем видам сражений.

Перемещение

В течении раунда Персонаж может переместиться на свою Скорость и совершить мгновенное действие или переместиться с двойной Скоростью.

Падение наземь/Вставание

Когда персонаж не может найти укрытие, то лучшим решением будет упасть ничком на землю, дабы избежать шальной пули. Дальние и метательные атаки против него получают штраф -2кости. При этом, стоящий нападающий, применяющий Драку или Холодное Оружие получит +2 кости.

Падение наземь рефлекторно, но после него персонаж теряет своё действие. Вставание стоит мгновенного действия.

Определённые цели

Атака по определённым частям тела имеет свои выгоды. Помимо игнорирования Брони (“Броня” стр. 180), попадение в конечности и голову могут иметь дополнительные эффекты. Такие эффекты называются Помехами - особыми видами Состояний, характерными для боевой обстановки.

- Рука (–2): атака накладывает Помеху Повреждение руки, если цель получила больше урона чем её Выносливость.
- Нога (–2): атака накладывает Помеху Повреждение ноги, если цель получила больше урона чем её Выносливость.
- Голова (–3): атака накладывает Помеху Ошеломление, если цель получит не меньше урона, чем её Размер.
- Сердце (–3): если атака нанесла не менее пяти урона, то пронзается сердце цели.
- Кисть (–4): если атака нанесла урон, то цель получает Помеху Повреждение руки.
- Глаза (–5): если атака нанесла урон, то цель получает Помеху Ослепление.

При повреждении руки вы роняете всё удерживаемое в ней, а так же получаете штраф -2 кости на всех бросках включающих Ловкость, если используете иную руку. При повреждении обоих рук на всех бросках включающих Ловкость можно бросить только кость шанса, а при иных физических действиях вы получаете -3 кости. Эффект пропадёт после исцеления или получения медицинской помощи.

Ослепление на один глаз накладывает штраф в -3 кости на все действия полагающиеся на зрения, включая атаки и ополовинивает Защиту. Если осплепление на оба глаза, то штраф увеличивается до -5 и теряется вся Защита. Успешная атака ослепляет на один глаз, и только при исключительном успехе на оба глаза. Эффект пропадёт после исцеления или получения медицинской помощи.

При повреждении ноги Скорость жертвы уменьшается вдвое и она получает штраф -2 к Защите и Физическим действиям требущим перемещения. При повреждении обоих ног персонаж падает наземь (см. выше) и не может вставать. Скорость падает до 1 и жертва не может совершать действия, если переместилась. Физические броски требущие перемещения сводятся к кости шанса. Эффект пропадёт после исцеления или получения медицинской помощи.

Ошеломление заставляет персонажа пропустить следующее действие, а его Защита уменьшается вдвое до следующего хода.

Смертельный удар

Вы можете нанести смертельный удар по обездвиженной, бессознательной или иным образом беззащитной цели. При его совершении вы наносите урон равный вашему запасу костей + модификатору оружия. У вас достаточно времени, чтобы нанести удар вне брони жертвы.

Обычно, люди убивающие в бою, могут оправдать свои действия адреналиновой бурей или пылом боя, но смертельный удар это преднамеренная попытка убийства беззащитной цели. Нанесение смертельного удара является переломным моментом и не важно, выжила жертва или нет.

Оружие и броня

Оружие это один из быстрейших способов превратить драку в убийство. Иногда в этом и цель - вытащив пистолет ты демонстрируешь своё намерение убивать.

Таблица дистанционного оружия

Тип	Урон	Дальность	Обойма	Инициатива	Сила	Размер	Доступность	Примеры
Револьвер, лёгкий	1	20/40/80	6	0	2	1	••	SW M640 (.38 Special)
Револьвер, тяжёлый	2	35/70/140	6	-2	3	1	••	SW M29 (.44 Magnum)
Пистолет, лёгкий	1	20/40/80	17+1	0	2	1	•••	Glock 17 (9mm)
Пистолет, тяжёлый	2	30/60/120	7+1	-2	3	1	•••	Colt M1911A1 (.45 ACP)
ПП, малый*	1	25/50/100	30+1	-2	2	1	•••	Ingram Mac-10 (9mm)
ПП, крупный*	2	50/100/200	30+1	-3	3	2	•••	HK MP-5 (9mm)
Винтовка	4	200/400/800	5+1	-5	2	3	••	Remington M-700 (30.06)
Штурмовая винтовка*	3	150/300/600	42+1	-3	3	3	•••	Stery-Aug (5.56mm)
Дробовик**	3	20/40/80	5+1	-4	3	2	••	Remington M870 (12-gauge)
Арбалет***	2	40/80/160	1	-5	3	3	•••	

Значение урона оружия добавляется к выпавшим успехам при броске атаки. Когда оружие может помочь другим способом, например, запугивание пистолетом или захват цепью, то используйте значение урона оружия в виде бонуса экипировки.

Оружие наносит смертным тяжёлый урон. Бейсбольная бита, дубинка или булава нанесёт человеку не менее серьёзные травмы нежели заточенное оружие или огнестрел. Сородичи не имеют такой уязвимости и получают лёгкий урон от всего мирского оружия, включая ножи и огнестрел.

Все черты разного оружия указаны в таблицах дистанционного и ближнего оружия..

Урон: указывает количество дополнительных успехов, прибавляемых к успешной атаке при определении конечного урона.

Дальность: череда цифр означает короткую/среднюю/дальнюю дальность в метрах. При атаках на средней дистации штраф составляет -1 кость, а на дальней дистации штраф составляет в -2 кости.

Обойма: количество боезапаса вмещаемого оружием. "+1" означает пулю находящуюся в патроннике.

Инициатива: штраф применяемый к Инициативе, пока персонаж удерживает огнестрел.

Сила: требуемая Сила для эффективного использования оружия. Если сила владельца ниже, то он получает штраф к атаке -1 кость.

Размер: 1 = можно стрелять одной рукой; 2 = для стрельбы требуется две руки и можно спрятать под пальто; 3 = нужно стрелять двумя руками и не удасться спрятать на теле.

Доступность: стоимость в точках Ресурсов или других Социальных Преимуществ.

* оружие споособно вести огонь короткими, средними и длинными очередями.

** броски атаки получают свойство 9-снова.

*** арбалеты перезаряжаются три хода. Арбалетом можно наносить удары колом в сердце (–3 кости на бросок атаки и должно быть нанесено 5 урона одной атакой)

Импровизированное оружие

Таблицу оружия можно продолжать ещё долго. Но и персонаж схвативший импровизированное оружие может нанести серьёзный ущерб.

Если ваше импровизированное оружие достаточно близко к одному из профилей в таблице, то его и используйте. В ином случае, импровизированное оружие имеет бонус урона равный (Прочность - 1) и штраф к Инициативе и требования к Силе равные Размеру предмета.

При использовании импровизированного оружия вы получаете штраф на атаку в -1 кость. При успешной атаке само оружие получает столько же урона сколько и нанёс его пользователь, но Прочность применяется как обычно. Если Структура опуститься до 0, то предмет разрушиться.

Таблица ближнего оружия

Тип	Урон	Инициатива	Сила	Размер	Доступность	Особенность
Сап (кулачная дубинка)	0	-1	1	1	•	Ошеломление
Кастет	0	0	1	1	•	Драка для атаки
Дубинка	1	-1	2	2	не применимо	
Ломик	2	-2	2	2	•	
Монтировка	1	-3	2	2	• •	+1 Защита
Цепь	1	-3	2	2	•	Захват
Щит (малый)	0	-2	2	2	• •	Укрытие
Щит (крупный)	2	-4	3	3	• •	Укрытие
Нож	0	-1	1	1	•	
Рапира	1	-2	1	2	• •	Бронебойность 1
Мачете	2	-2	2	2	• •	
Топорик	1	-2	1	1	•	
Пожарный топор	3	-4	3	3	• •	9-снова, двуручное
Бензопила	5	-6	4	3	• • •	9-снова, двуручное
Кол*	0	-4	1	1	не применимо	
Копьё**	2	-2	2	4	•	+1 Защита, двуручное

Тип: тип оружия это общая классификация, применяемая к всему, что удерживает персонаж. Металическая дубинка может быть старинной булавой, металлической бейсмобольной битой или молотком, а топор может быть как тесаком так и старинным боевым топором.

Урон: указывает количество дополнительных успехов, прибавляемых к успешной атаке при определенииконечного урона.

Инициатива: штраф применяемый к рниициативе, пока персонаж удерживает оружие.Если используете более одного оружия, то используйте больший из штрафов и увеличьте его на 1.

Сила: требуемая Сила для эффективного использования оружия. Если Сила владельца ниже тербований, то он получает штраф к атаке в -1 кость.

Размер: 1 = можно спрятать в руке; 2 = можно спрятать под плащём; 3+ = нельзя спрятать

Доступность: стоимость в точках Ресурсов или других Социальных Преимуществ.

Укрытие: персонаж удерживающий щит, но не атакующий им, может добавить его Размер к своей Защите и использовать его Размер как значение укрытия от дальних атак.

Захват: добавьте значение урона цепи а запасу костей при броске захвата

Ошеломление: считайте Размер цели вдвое меньшим, когда целитесь в голову пытаясь ошеломить.

Двуручное: это оружие требует использования двух рук. Его можно использовать одной рукой, но требования к Силе возрастают на 1.

* колом можно пробить сердце (–3 кости на бросок атаки) нанеся 5 урона одной атакой.

** длина копья даёт +1 Защиты против противников без оружия или с оружием Размером 1.

Броня

Броня защищает от атак, включая пули и ножи. Сородичей редко можно встретить в доспехах, но полицейские и другие представители органов защиты правопорядка часто полагаются на них.

• Балистическая броня применяется к атакам огнестрельным оружием. Каждое очко этой брони снижает одно очко тяжёлого урона до лёгкого.

• Общая броня применяется к всем атакам. Каждое очко этой брони уменьшает весь урон на единицу, начиная с наиболее тяжёлого типа урона.

Если у брони есть и общий и балистический показатели, то, сначала, применяйте балистический.

Применяя броню к атаке, наносящей тяжёлый урон, вы всегда получаете не менее одного лёгкого урона, отражающего повреждения от факта удара.

Таблица брони

Тип	Значение	Сила	Защита	Скорость	Доступность	Покрытие
СОВРЕМЕННАЯ						
Усиленная одежда*	1/0	1	0	0	•	Торс, руки, ноги
Кевларовый жилет*	1/3	1	0	0	•	Торс
Бронижелет	2/4	1	-1	0	••	Торс, руки
Полное облачение спецназа	3/5	2	-2	-1	•••	Торс, руки, ноги
АРХАИЧНАЯ						
Кожа (твёрдая)	2/0	2	-1	0	•	Торс, руки
Кольчуга	3/1	3	-2	-2	••	Торс, руки
Латы	4/2	3	-2	-3	••••	Торс, руки, ноги

Значение: броня защищает от обычных и огнестрельных атак. Число перед костой чертой показывает общую броню, а число после костой черты показывает балистическую броню.

Сила: если Сила персонажа ниже требований брони, то понизьте запас костей включающий Холодное оружие и Драку на 1.

Защита: штраф накладываемый на Защиту носящего броню персонажа.

Скорость: штраф накладываемый на Скорость носящего броню персонажа.

Доступность: стоимость в очках Ресурсов или других Социальных Преимуществ.

Покрытие: области тела персонажа, покрытые бронёй. Ношение шлема увеличивает покрытие и на голову.

* эта броня скрываема, сходя за обычную одежду (например, байкерская куртка), либо надеваясь под куртку или мешковатую кофту.

Бронебойность

Некоторые виды оружия имеют свойство бронебойности, обычно от 1 до 3. При атаке одетого в броню врага, вычтите бронебойность из брони цели. Сначала вычитайте из балистической брони, а затем их общей. Бронебойные атаки в ближнем бою вычитаются только из общей брони.

При стрельбе по предмету (или цели за ним) вычтите бронебойность из Прочности предмета.

Травмы и исцеление

Персонажи могут пострадать от трёх типов урона. Голые руки и нога, а так же незначительные воздействия наносят лёгкий урон. Кастеты, ножи и мчащиеся автомобили наносят тяжёлый урон. Сородичи получают лёгкий урон от всего мирского оружия, так как их меньше беспокоит боль и они не зависят от целостности внутренних органов.

Некоторые ужасающие силы, как и проклятия Сородичей, наносят губительный урон. Когда наносится губительный урон, то это очень заметно. Плоть пузырится и отпадает. Вздувающиеся пустулы покрывают плоть жертвы. Чернеющие вены проступают от повреждённого места.

Если шкала Здоровья смертного заполнилась лёгким уроном, то игрок должет совершать бросок Выносливости каждый ход, чтобы персонаж оставался в сознании. Если шкала Здоровья смертного заполняется тяжёлым уроном, то каждую последующую минуту персонаж получает ещё одну единицу урона, пока он не получит мирскую или сверхуестественную медицинскую помощь. Один квадрат на шкале Здоровья персонажа, отмеченный (X), повышается до (*), слева направо, за каждый получаемый урон. Как только все квадраты заполнятся (*) - персонаж умрёт.

Если шкала Здоровья вампира заполняется лёгким уроном, то он не теряет сознания. Если шкала заполняется тяжёлым уроном, то он впадает в торпор. Если шкала заполняется губительным уроном, то случается Окончательная смерть - его тело разлагается, как если бы он умер ещё в день своего Становления.

Отслеживание повреждений

Получаемый персонажем лёгкий урон отмечается косой чертой (/) в крайнем левом квадрате шкалы здоровья.

Получаемый персонажем тяжёлый урон отмечается крестом (X) в крайнем левом квадрате шкалы здоровья,не заполненным тяжёлым и губительным уроном. Если в таковом квадрате отмечен лёгкий урон, то сдвиньте его вправо.

Получаемый персонажем губительный урон отмечается звёздочкой (*)в крайнем левом квадрате шкалы здоровья, в котором не отмечен губительный урон. Если в нём отмечен лёгкий или тяжёлый урон, то сдвиньте их вправо.

Всегда отмечайте более серьёзные травы слева на шкале здоровья, а менее серьёзные смещайте вправо на гкале. Персонажи сначала исцеляют крайние правые квадраты здоровья, а затем уже левые.

Пример: У Персефоны семь точек Здоровья. Она только что получила очко лёгкого урона. Её квадраты Здоровья выглядят так:



Если позже она получит очко тяжёлого урона из-за удара ножом, то её шкала Здоровья будет выглядеть так:



Если Персифона после этого получит очко губительного урона, то её квадраты Здоровья будут выглядить так:



Штрафы от ранений

После получения урона персонажу сложнее действовать. Когда в одном из крайних правых квадратов Здоровья отмечен урон персонаж получает штраф. Примените этот штраф ко всем действиям персонажа, включая броски Инициативы, но только не броски Выносливости совершаемые, чтобы остаться в сознании.

Квадраты Здоровья	Штраф
Третий с конца	-1
Второй с конца	-2
Последний	-3

Утяжеление урона

Если шкала Здоровья персонажа вся заполнена лёгким уроном, весь последующий лёгкий или тяжёлый урон повышает самую левую точку лёгкого урона до тяжёлого - превращает чёрту в крест.

Если шкала здоровья персонажа заполнена тяжёлым уроном, то любой последующий урон повышает имеющуюся точку тяжёлого урона до губительного. Превратите крайний левый крест в звёздочку.

Пока в крайней правом квадрате Здоровья смертного имеется лёгкий урон, он должен успешно совершать бросок Выносливости каждый ход, а иначе упадёт без сознания. Если шкала заполненная тяжёлым уроном, то он получает ещё одно очко тяжёлого урона ежеминатутно (повышая урон до губительного), пока не получит медицинскую помощь.

Исцеление

После избиения до полусмерти персонажам нужно время на исцеление. Сородичи используют Витэ, чтобы вернуть свои тела в состояние на момент Становления, но смертные полагаются на время и медицинскую помощь, дабы сломанные кости и пулевые ранения исцелились. Это обоюдоострый меч - Сородичи могут использовать кровь, чтобы залечить свои раны, но им не помогут ни время ни лекарства.

Смертные исцеляют крайний квадрат здоровья со временем. Обычно, персонаж может исцеляться без медицинской помощи, хотя применение Навыка Медиция, безусловно, ему поможет. Исключением является момент, когда вся шкала заполненная тяжёлым уроном - персонаж истекает кровью. Он не сможет справиться без срочной первой помощи и экстреной операции.

Раны заживают с следующей скоростью:

Лёгкий: одно очко за 15 минут.

Тяжёлый: одно очко за 2 дня.

Губительный: одно очко за 1 неделю.

Например: после потасовки с полицией, Пресефона, пока, вне опасности. Она не ищет проблем.



Её шкала здоровья не менялась с конца боя.

Большинство её ран справа заживают первыми. Каждое очко лёгкого урона заживает 15 минут. Затем её тяжёлый урон заживает в течении двух дней. А её губительная рана заживает в течении неделли. В целом, ей потребовалось чуть больше недели и двух дней, чтобы оправиться от ран.

Предметы

Предметы, вроде свинцовых труб, стен или автомобилей в системе Storytelling имеют три черты: Прочность, Размер и Структура. Обычно, это демонстрирует, насколько предмет легко уничтожить.

Прочность: насколько прочен предмет. Вычитайте Прочность их любого наносимого предмету урона. Прочность не применяется против губительного урона

Прочность	Материал
1	Дерево, твёрдый пластик, прочное стекло
2	Камень, алюминий
3	Сталь, железо
+1	за дополнительный слой

Размер: насколько велик предмет. Предметы размером меньше 1 могут полностью уместиться в ладонь человека.

Размер	Предмет
1	Пистолет
2	Монтировка, обрез
3	Штурмовая винтовка
5	Дверь
10	Спортивный автомобиль
15	Внедорожник



Структура:структура предмета равнозначна Здоровью и складывается из Прочности + Размера. Каждое очко урона удаляет точку Структуры. Как только урон превысит Прочность, то пользователь предмета получить штраф -1 кость. Когда Структура опуститься до 0, то предмет разрушится. У предметов нет деления урона на лёгкий и тяжёлый и их можно восстановить с помощью броска Ремесла.

Болезни

Вне боя, болеющий персонаж получает урон в течении некоторого времени. Сопротивление урону, получаемому от болезни, требует рефлекторого броска Выносливость + Решительность. Этот бросок не оспариваемый, но он меняется в зависимости от тяжести заболевания. Для избегания урона достаточно одного успеха.

Есть заболевания от которых нельзя избавиться. Рак может перейти в стадию ремиссии или лекарства могут снимать симптомы, но со временем он не вылечится. Рассказчик должен решить, сколько бросков подряд должен выполнить персонаж, чтобы болезнь вошла в стадию ремиссии. Медикаментозное лечение может компенсировать штрафы к броскам Выносливости + Решительности, налагаемые болезнью, но может и налагать штрафы и на другие броски, поскольку иногда лечение почти так же плохо как и болезнь.

Наркотические вещества

Персонаж, принявший наркотическое вещество, должен бороться с его эффектом. Сопротивление эффекту требует рефлектороного броска Выносливость + Решительность, который меняется в завимости от принятого препарата. Достаточно одногоуспеха чтобы избежать эффекта . В случае некоторых препаратов, бросок может повторяться каждый час, сцену или даже каждый ход, если принят сильный галлюциноген.

Передозировка

Персонажи с передозировкой, рассматривает потреблённое вещества как яд, с Токсичностью между 3 и 7. Передозировка наносит урон каждый час, пока её действие не кончится.

Типичная длительность передозировки (8 - Выносливость) часов, но Рассказчик может её менять.

Опасная среда

Человеческое тело не приспособлено выдерживать чрезвычайную жару, холод, давление и подобные среды. Такие суровые условия мешают неподготовленным персонажам и являются опасными для них. При воздействии опасных сред, Рассказчик присваевает среде уровень, используя дальнейшую таблицу. Специальное снаряжение может понизить относительный уровень среды.

Пока персонаж находится под воздействием среды, то он получает штраф на все действия равный её уровню. Через количество часов, равное Выносливости персонажа, он начинает каждый час получать лёгкий урон, равный уровню окружающей среды. В случае среды 3го уровня уровня становится тяжёлым. В случае сред 4го уровня, тяжёлый урон начинает наноситься через количество ходов, равное Выносливости.

Урон наносимый средами 2-4 уровней оставляет явные следы, шрамы и повреждения тканей. Персонаж не может исцелять урон полученный от опасной среды пока не покинет её.

Уровень среды

Уровень	Примеры окружения
0	Безопасное окружение
1	Слабый снегопад, сильный шторм, слишком холодно для сна, вызывающее отдышку давление, палящее солнце вызывающее ожоги 1й степени
2	Сильный снегопад, вызывающий боль холод, солнце быстро вызывающее ожоги 1й или даже 2й степени
3	Воздействие пустыни, высокая температура вызывающая ожоги 2й степени
4	Пустынная песчаная буря, сильный ураган, торнадо, цунами

Яд

Вне боя, отправленный персонаж получает урон в течении времени равного Токсичности яда. Некоторые вещества наносят урон лишь единожды. Другие наносят урон каждый ход или каждый час, пока не будут излечены или не иссякнут. Для противостояния урону сделайте рефлекторный бросок Выносливость + Решительность - Токсичность. Каждый успех уменьшает получаемый урон на 1. Этот бросок требуется повторять каждый раз, когда яд наносит урон, если только персонаж не сдастся.

Снаряжение

Здесь представлены некоторые варианты снаряжения которое вы могли бы найти.

Снаряжение, инструменты и технологии помогают решать проблемы. Наличие подходящего инструмента может прочертить границу между жизнью и смертью, или, в "Хрониках Тьмы", границу между жизнью и судьбой, худшей, чем смерть. Этот список не является исчерпывающим, но включает в себя многие инструменты, которые могут быть в распоряжении персонажей.

Оборудование разделено по Навыкам, с которыми они обычно связаны. Например, Ментальное снаряжение обычно помогает Ментальным Навыкам. Кроме того, Сверхъестественное снаряжение имеет дело с паранормальными явлениями и может подходить не для каждой хроники. Наконец, Реликты - это предметы, которые персонажи не могут легко раздобыть или воссоздать. Это уникальные предметы, которые имеют дело с потусторонним миром

Доступность и приобретение

Стоимость предмета в точках напрямую отражает необходимые для преобретения Ресурсы (или стоимость компонентов). Она также отражает уровень Союзников или других социальных преимуществ, необходимых для добычи предмета, и уровень мастерства, необходимый для его получения одним броском костей. Например, если приглашение на вечеринку стоит •••, персонаж с Воровство •• не может найти и украсть предмет без броска костей, но персонаж с Политикой •••• может получить его, собратившись к нужной организации. Если ваш персонаж хочет получить предметы с более высокой Доступностью с помощью своих Навыков, это потребует более серьезных усилий.

Размер, Прочность и Структура

Это основные характеристики, которые усреднены для большинства расхожих предметов. Персонажи могли бы получить лучшие образцы с более высоким значением Доступности.

Бонусные кости

Большинство снаряжения предлагают бонус к броскам костей, связанным с их использованием. Несколько предметов могут повлиять на данный бросок, но бросок не должен получать бонус превышающий +5 костей.

Услуги

В дополнение к снаряжению, перечисленному в этой главе, персонажи могут обращаться и за услугами. Ниже приведён список некоторых услуг, за которыми можно обратиться. Каждая из них имеет значение Доступности, которая работает как с любым другим снаряжением. Услуги могут послужить основной для предоставления того, что дают Союзники, Статус и другие социальные Преимуществ. Они отсортированы по Навыкам, чтобы отразить их назначение. Многие из них предоставлют бонусные кости к броскам. Предполагается, что для получения большинства услуг требуется неделя. Увеличьте Доступность на единицу, если хотите, чтобы их приобретение заняло один день.

Обратите внимание, что некоторые из услуг могут быть незаконны и должны быть ограничены. Многие такие услуги предлагают лишь небольшие бонусы. Их реальная выгода в том, что они сокрыты от властей.

Услуга	Доступность	Бонус
ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ		
Консультация специалиста по истории	•••	+3
Помощь в исследовании от аспиранта	••	+2
Перевод с мёртвого языка	•••	+2
КОМПЬЮТЕР		
Сделать приложение	•••	+2
Улучшить изображение	••	+3
Графический дизайн	••	+2
РЕМЕСЛО		
Реставрация антиквариата	•••	+2
Починка автомобиля	••	+3
Модификация снаряжения	•••	+2
РАССЛЕДОВАНИЕ		
Консультация по делу	•••	+3
Фото при расследовании	•••	+2
Частное расследование / проверка биографии	••	+2
МЕДИЦИНА		
Подпольная хирургия	••••	+3
Экспертное заключение	••••	+2
Срочная пластика	••••	+2
ОККУЛЬТИЗМ		
Консультация изотерика	••••	+3
Экзорцист	•••	+2
Защитные амулеты/обереги	••••	+1
ПОЛИТИКА		
Помошник в полит.компании	•••	+3
Упрощение бюрократии (считайте - взятка)	•••	+2
Политтеонолог	•••	+2
ЕСТЕСТВЕННЫЕ НАУКИ		
Проверка фактов	••	+3
Фальсификация/раскрытие	•••	+2
Доступ в лабораторию	••	+2

Услуга	Доступность	Бонус
АТЛЕТИКА		
Помощь в медитации	•••	+2
Личный тренер	•••	+3
Участие в спортивном соревновании	••••	+4
ДРАКА		
Устроить подпольный боксёрский ринг	•••	+2
Услуги телохранителя	•••	+3
Занятия по самообороне	•	+1
ВОЖДЕНИЕ		
Шофёр	••	+2
Трюковое представление / имитация аварии	•••	+3
Аренда тур. автобуса	••••	+2
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ		
Починка древней модели	•••	+2
Прикрытие огнём	•••	+3
Контрабанда военного вооружения	••••	+2
ВОРОВСТВО		
Взлом и проникновение	•••	+2
Консультант по охране	•••	+2
Кража охраняемой реликвии	••••	+3
СКРЫТНОСТЬ		
Стратегическое отвлечение	•••	+3
Слежка за подозреваемым	•••	+2
Саботаж/вандализм	••	+2
ВЫЖИВАНИЕ		
Полевая одежда и консервирование еды	•••	+1
Проводник	••	+3
Укрытие от непогоды	••	+2
ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ		
Правильно выкованный меч	•••	+2
Идентификация оружия по ране	•••	+2
Обучение старинным стилям	•••	+2

Услуги (продолжение)

Услуги	Доступность	Бонус
ПОНИМАНИЕ ЖИВОТНЫХ		
Покупка обученного питомца	•••	+2
Идентифицировать помёт	••	+1
Исключение естественных причин смерти	•••	+2
ЭМПАНИЯ		
Дознаватель "хороший коп"	•••	+2
Независимый судья	•••	+2
Сеанс психотерапии	••	+1
ЭКСПРЕССИЯ		
Подделка документов	•••	+3
Подставной автор	••	+2
Мотивационная речь	•••	+1
ЗАПУГИВАНИЕ		
Тренировка "анти-допрос"	••••	+3
Дознаватель "плохой коп"	•••	+2
Депрограмирующая терапия	•••	+2

Услуги	Доступность	Бонус
УБЕЖДЕНИЕ		
Адвокат защиты	•••	+3
Переговорщик при выкупе	••••	+3
Пикапер	•••	+2
ОБЩЕНИЕ		
Кейтеринг	••• или ••••	+1 или +2
Помощь с дикцией	•••	+1
Экскорт	•••	+2
УЛИЧНОЕ ЧУТЬЁ		
Организация рейва или районой тусовки	•••	+2
Доступ к чёрному рынку	••	+2
Поиск места аварии	••	+1
Контрабанда	•••	+1
ХИТРОСТЬ		
Актёр/актриса-любитель	••	+2
Мошеничество	•••	+2
Профессиональный игрок	•••	+2

Игровой эффект

Персонаж с этим предметом может использовать данные эффекты. Любые ограничения, затраты или параметры указываются отдельно.

Ментальное снаряжение

"Ментальное" Снаряжение необходимо для многих типов персонажей. Ментальные навыки без надлежащих инструментов в большинстве случаев практически бесполезны. Врач без лекарств вряд ли способен вылечить, а автомеханик без набора инструментов не смог бы заменить даже несколько незначительных ремней безопасности на автомобиле.

Автоинструменты

Базовый (Набор): Бонус +1, Прочность 2, Размер 2, Структура 3, Доступность •

Дополнительно (Гараж): Бонус +2, Доступность •

Эффект: Автоинструменты необходимы для любого ремонта автомобилей, кроме самого простого. В более сложных случаях, таких как замена двигателя или трансмиссии, требуется полностью укомплектованный гараж. Если время не играет решающей роли, любой обученный персонаж, специализирующийся на автомеханике, может устранить обычные неполадки автомобиля без проблем. Хитроумный тюнинг или масштабные повреждения всегда требуют больших усилий (продолжительный бросок Интеллект + Ремесло).

Тайник

Бонус от +1 до +3, Прочность 2, Размер 1-5, Структура 5, Доступность • до •••

Эффект: Тайник - это скрытое и защищенное место для хранения предметов, обычно оружия. Он скрывает важные предметы от посторонних глаз. Размер Тайника никогда не может превышать половины Размера объекта, где он расположен. Например, автомобиль Размера 6 может вмещать Тайник Размером не более 3. Данный Тайник может содержать два предмета его Размера и любое разумное количество элементов меньшего размера. Его Доступность определяет бонус, который как добавляется к броскам сокрытия, так и вычитается из бросков, чтобы найти предметы внутри.

Телекомуникационная гарнитура

Бонус +2, Прочность 0, Размер 1, Структура 1, Доступность • •

Эффект: Гарнитуры позволяют персонажам находиться в постоянном контакте. Разные модели работают на разных расстояниях, но большинство действует на расстоянии около 60 метров. Распространенной альтернативой является конференц-связь между сотовыми телефонами и гарнитурами Bluetooth. Если пользователи отработали совместное использование гарнитур, то они получают бонус к любым согласованным действиям. В случае командной работы, бонус применяется только к конечному броску. Если пользователи неопытны, бонус падает до +1 и персонажи должны сделать рефлекторные броски Сообразительности + Самообладания, чтобы успешно участвовать в процессе.

Любые крепкие тяжелые объекты могут помешать сигналу гарнитуры. Предметы с Прочностью свыше 3, требуют, от общающихся бросока Сообразительность + Самообладание , чтобы расслышать собеседников. Налагайте штраф -1 за каждое очко Прочности свыше 4.

Набор криминалиста

Бонус +2, Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Набор криминалиста - это набор инструментов и средств для расследования, таких как лупы, пыль для снятия отпечатков пальцев, камеры, плёнка, реагенты для анализов и пакеты для образцов. Да, набор даёт бонус к броскам Расследования, но более важным преимуществом набора CSI является то, что он позволяет перемещать улики и анализировать их в другом месте. При правильном применении он позволяет следователям выполнять основную часть своей работы удалённо и в своем собственном темпе.

Ключ к шифру

Бонус +5, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность •

Эффект: Ключ к шифру - это арсенал инструментов, созданных с целью создания и интерпретации кода для конкретной аудитории. Распространенным примером является книжный код, где страница, абзац и слово из определенной книги используются в качестве основы для шифрования. Это ограждает любые неосведомленные глаза от предполагаемого сообщения. В случае кода книги часто выбирается книга, к которой все получатели сообщений могут легко получить доступ. Это также означает, что ключ и код необходимо держать раздельно.

Успешно разработанный шифр трудно взломать. Бонус действует как штраф к любым броскам на взлом кода без необходимого ключа.

Программная отмычка

Бонус +2, нет Прочности, нет Размера, нет Структуры, Доступность •••

Эффект: Дерьмового хакерского софта пруд пруди. Хорошее и надежное программное обеспечение для взлома найти трудно. С помощью программных отмычек хакер может взламывать пароли, брандмауэры и иным образом создавать помехи в компьютерных системах. Помимо изменения запаса костей, этот предмет - это , своего рода, буфер между хакером и системой безопасности. Любая попытка отследить хакера требует двух шагов: сначала идентифицировать отмычку, а затем отследить её до источника. Функционально, это означает повторный бросок сотрудников службы безопасности с возможностью для хакера уйти до своего обнаружения.

Цифровой рекодер

Бонус +1 или +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность • или • •

Эффект: За последнее десятилетие цифровые аудиорегистраторы стали меньше, эффективнее и доступнее. Теперь любой студент может носить с собой устройство размером с монету. Более дешевая модель рекордера дает бонус +1 к любым броскам звукозаписи. Бонус распространяется и на броски сокрытия. Более дорогая модель дает +2. С броском Интеллект + Компьютер (с бонусом) персонаж может проводить состязательные броски, чтобы скрыть речь или замаскировать шумы.

Клейкая лента

Бонус +1, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность •

Эффект: Клейкая лента имеет столько применений, сколько позволяет воображение, и даже больше. Она может сцеплять заграждения, закреплять рукоятки оружия, связывать заключенных, латать сломанные трубы и многое другое. В большинстве случаев клейкая лента может дать +1 кость к броскам Ремесла. Кроме того,она может придать Прочность практически чему угодно. Если используется в качестве удерживающего средства,то броски по высвобождению имеют штраф -3 и должны превозмочь Структуру клейкой ленты.

Аптечка первой помощи

Бонус 0 или +1, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность • или ••

Эффект: Аптечка первой помощи содержит всё нужное для стабилизации ран и предотвращения ухудшения состояния, пока пострадавший не сможет найти надлежащее медицинское учреждение. Версия аптечки первой помощи за 1 точку не даёт бонус к костям; она просто позволяет проводить лечение. Версия за 2 точки даёт +1 к броскам, благодаря превосходной оснащенности.

Фонарик

Бонус +1, Прочность 2, Размер 1, Структура 3, Доступность •

Эффект: В темноте фонарик может стать лучшим другом человека. Обычно он делает то, что должен - помогает проложить путь через неизвестное. Его бонус вычитается из любых штрафов, связанных с темнотой, и добавляется к любым броскам для ориентирования в темноте. Хороший фонарик, в крайнем случае, может послужить дубинкой. Кроме того, он может ослепить неудачливую цель бросоком Ловкость + Атлетика - Защита осведомленного противника. Жертва может сделать состязательный бросок Выносливости. Если ваш персонаж наберет больше успехов, чем цель, то она ослепнет на один ход. Жертвы с особенно острыми чувствами ослепляются на два хода.

Светящаяся палочка

Бонус +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Светящиеся палочки излучают немного света посредством химической реакции. Большинство светящихся палочек горят пару часов, а полицейские и другие профессиональные разновидности могут гореть 12 часов. Поскольку они герметичны, палочки могут быть

полезны под водой или под дождем. С точки зрения игромеханики они работают так же, как и фонарик. Однако, их нельзя использовать для ослепления цели, поскольку их свечение гораздо мягче. Их очень удобно носить, что может служить стратегическим целям для группы, работающей в условиях низкой освещенности. Участник не пропадет незамеченным, если у него на поясе будет светящаяся неоновая полоска.

GPS- трекер

Бонус +3, Прочность 2, Размер 2, Структура 2, Доступность ••

Эффект: С появлением сотового телефона большинство современных людей в любой момент времени имеют при себе устройство с GPS. Обладая небольшим ноу-хау и доступом к чьему-либо телефону, ваш персонаж может отслеживать каждое его движение (при условии, что эти перемещения не происходят в пещерах, туннелях или канализационных системах). Некоторые персонажи будут обмениваться данными GPS в случае, если один из членов группы потеряется или если им придется следовать за кем-то без предварительного уведомления. Подброс телефона может служить высокоэффективным устройством слежения.

Кейлогинг-программа

Бонус +2, нет Прочности, нет Размера, нет Структуры, Доступность ••

Эффект: Программа осуществляет перехват нажимаемых пользователем клавиш. Часто, это делается для фиксации компрометирующих данных или паролей. Обычно, программа для кейлоггинга ставится на компьютер жертвы. Проблема для потенциального хакера заключается в самой установке софта. Флэш-накопитель очень эффективен, но требует прямого физического доступа к компьютеру получателя. Бонус дает преимущество при взломе сети или поиске важных данных.

Люминол

Бонус +2, Прочность 0, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Люминол это химическое вещество, вступающее в реакцию с определенными металлами в крови человека и других жидкостях организма. Реакция вызывает слабое неоновое свечение в течение, примерно, тридцати секунд, видимое в темноте. Люминол поставляется в аэрозольном баллончике и может обнаруживать слабые следы жидкостей организма даже после тщательной очистки. Помимо отображения следов насильственных преступлений, люминол может помочь в отслеживании раненых людей и животных. Бонус применяется к любому броску, который связан с фиксацией наличия биологических жидкостей.

Мультиинструмент

Бонус +1, Прочность 3, Размер 1, Структура 4, Доступность •

Эффект: Иногда обстоятельства не позволяют вашему персонажу носить с собой полный набор инструментов. В этих случаях мультиинструмент может стать спасением. От перерезания до зачистки проводов, открывания бутылок и снятия серийных номеров - мультиинструмент поможет в этом. Он обеспечивает незначительный бонус при выполнении разных задач, где может потребоваться инструмент. Хоть он и не предназначен для использования в качестве оружия, он может служить им, имея значение +0 Т, но получая штраф -1 на атаку.

Персональный компьютер

Бонус от +1 до +4, Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Доступность • до ••••

Эффект: В развитом мире почти в каждом доме есть компьютер. Они могут различаться по размеру, функциональности и цене - от моделей десятилетней давности, которые едва выходят в Интернет, до высокопроизводительных машин, обрабатывающих гигабайты данных в секунду. В современном мире жизни миллионов вращаются вокруг компьютеров. Для некоторых людей вся их карьера и личная жизнь существуют в цифровом пространстве. Доступность компьютера определяет его бонус .

Смартфон

Бонус от +1 до +2, Прочность 2, Размер 1, Структура 1, Доступность • до •••

Эффект: Смартфоны позволяют совершать звонки, отправлять текстовые сообщения и электронные письма, делать снимки, вести блоги и серфить в Интернете. Смартфон становится мультиинструментом цифровой эпохи. Хоть он не может обеспечить вычислительную мощность полноразмерного ПК, смартфоны более высокого класса могут с легкостью выполнять все те же задачи.

Большинство рутинных вещей были успешно воспроизведены с помощью приложений для смартфонов. GPS-сканирование и слежение - это основные навыки исследователя-любителя. Софт для распознавания лиц находит человека в толпе с относительной точностью. Они могут фотографировать и расшифровывать текст, а затем переводить древние письмена. Они могут хранить текст, достойный объёма библиотеки, и позволяют выполнять автоматический поиск. Смартфоны строят маршруты с помощью фотографий.

Спец-эффекты

Бонус +2, Прочность 2, Размер 5, Структура 3, Доступность •••

Эффект: “Спецэффекты” - это универсальный термин для обозначения трюков и уловок, используемых парками развлечений и фокусниками для одурачивания зрителей. Персонаж может использовать их в качестве отвлечения или защиты. Например, иллюзию призрака Пеппера относительно легко воспроизвести с помощью правильных инструментов. В ней используются большое зеркало и лист стекла, а также актёра и источник света. Всё это создает иллюзию отражения модели и заставляет свидетелей видеть “призрака”.

В дополнение к бонусу, спецэффекты, обычно, поначалу обманывают аудиторию. Зритель ведётся на уловку, если у него не будет веских оснований для подозрений. Это может привести к потере им драгоценного времени.

Инструменты для слежки

Бонус +2, Прочность 2, Размер 2, Структура 2, Доступность •••

Эффект: инструменты для наблюдения, обычно, состоят из датчиков движения, камер и мониторов. Высококлассные версии могут включать инфракрасные тепловые датчики, барометрические сканеры или даже более сложное оборудование. В любом случае, назначение инструментов слежения состоит в том, чтобы выявлять, опознавать и иным образом отслеживать посетителей. Часто с видеофиксацией. Если только злоумышленник не знает о существовании системы наблюдения и активно избегает её, его присутствие фиксируется и записывается. Если он попытается избежать этого, то совершите состязательный бросок Ловкость + Скрытность против Интеллект + Компьютер поставившего систему наблюдения или Интеллект + Ремесло (для цифровых и аналоговых систем соответственно). Техник может добавить бонус за снаряжение. Если цель победит, то останется незамеченной. В противном случае, она попадает на запись.

Снаряжение для выживания

Бонус +1 или +2, Прочность 2, Размер 2 или 3, Структура 3, Доступность • или •••

Эффект: Снаряжение для выживания - это зонтичный термин для различных типов инвентаря, необходимого для выживания в суровых условиях. Это могут быть палатки, консервы, дождевики, спальные мешки, дистиллированная вода или любые другие вещи, используемые для выживания в дали от дома. Они бывают двух уровней: базовый уровень и продвинутый уровень. Базовый уровень даёт бонус +1 и вычитает единицу из уровня окружающей среды (опасная среда, стр. 184), в то время как продвинутый уровень даёт +2 и вычитает два уровня из эффективного уровня среды. Снаряжение не работает в среде 4-го уровня. Находчивый персонаж может с легкостью раздобыть необходимые расходники для базового снаряжения, но продвинутое снаряжение требует специализированного подхода. Базовое снаряжение подходит для любой среды, продвинутое - для какой-то конкретной.

Порошок Талька

Бонус +2, нет Прочности, Размер 1, нет Структуры, Доступность •

Эффект: Тальк может уберечь попку ребенка от опрелостей, но также он позволяет обнаружить присутствие невидимого и служить определителем незваных гостей, если рассыпать его на полу. Если область посыпана тальком, то персонаж должен достичь пяти успехов в броске Ловкость + Скрытность, чтобы войти бесследно. Некоторые исследователи паранормальных явлений используют тальк как способ общения с призраками и другими сущностями.

Ультрафиолетовые чернила

Бонус +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность •

Эффект: Ультрафиолетовые чернила, или невидимые чернила, как их обычно называют, являются отличным способом передачи сообщений. Раз невооруженный глаз не может увидеть чернила без ультрафиолетового излучения, то персонаж может сокрыть сообщения для кого-то. Это, также, позволяет передавать секретную информацию по обычным каналам. Если за кем-то следят гнусные силы, ультрафиолетовое сообщение, нацарапанное в одноразовом журнале, гораздо легче достигнет адресата, чем, скажем, подозрительное письмо, просунутое через дверной косяк. Если вам нужно отметить путь к тайному убежищу, что может быть лучше, чем скрыть направляющие знаки?

Физическое снаряжение

Физическое снаряжение улучшает применение Физических Навыков. Это включает использование простых или сложных машин, для упрощения задач, а также простых трюков для повышения эффективности врожденных талантов персонажа.

Таран

Бонус +4, Прочность 3, Размер 4, Структура 8, Доступность ••

Эффект: назначение тарана - разрушать двери и другие баррикады прямым, целенаправленным ударом. В игре таран используется в командной работе в которой могут участвовать до четырех человек. Основное действующее лицо добавляет бонускостей к своему броску. Таран игнорирует две единицы Прочности цели.

Медвежий капкан

Бонус +2, Прочность 3, Размер 2, Структура 5, Доступность ••

Эффект: Медвежий капкан представляет собой большое металлическое приспособление, похожее на пару смертоносных челюстей. Поэтому их ещё называют "челюстными ловушками". Когда человек или крупное животное попадает в капкан, то он защелкивается у него на ноге. Из-за зазубренных краев ловушки это может вызвать сильное кровотечение или даже перелом костей.

Капкан наносит 3Т урона и игнорирует два очка Брони или Прочности. Персонаж, попавший в ловушку, может попытаться освободиться мгновенным действием. Для этого требуется бросок Сила + Выносливость, с штафом в размере бонуса ловушки из-за невыносимой боли и давления металла. Неудача в этом броске наносит еще единицу тяжелого урона, поскольку зубья вонзаются еще

глубже. Существа без противопоставляемых больших пальцев не могут убежать таким образом и должны пытаться сломать ловушку.

К броскам скрытия медвего капкана, применяется штраф равный его бонусу так как его трудно спрятать из-за его формы и веса.

Чеснок/кальтропы

Бонус +2, Прочность 2, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: Чеснок/кальтропы - это небольшие заостренные пирамидки из металла, сконфигурированные таким образом, что одна точка всегда обращена зубцом вверх. Это делает перемещение (или вождение) по полю "чеснока" чреватой. Этот предмет означает достаточное количество кальтропов, чтобы заполнить дверной проем или узкий коридор. Перемещение по кальтропам наносит одно очко тяжелого урона. Кальтропы игнорируют один пункт Брони или Прочности.

Для безопасного прохождения требуется бросок Ловкости + Атлетики - штраф равный бонусу предмета. Персонаж может двигаться только с половиной Скорости (округленной в меньшую сторону), безопасно перемещаясь по калтропам.

Персонаж может скрывать кальтропы, хотя это и сложно. Требуется бросок Сообразительность + Воровство - 3 и бонус к костям предмета не применяется.

Маскировочная одежда

Бонус +2, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: Маскировочная одежда позволяет ее владельцу сливаться с окружением настолько, чтобы нетренированный глаз не смог его заметить. Камуфляж должен соответствовать окружающей среде: зеленые и коричневые тона в лесу, оттенки серого в городской местности. Надлежащий камуфляж добавляетсвой бонус к броскам, чтобы оставаться незамеченным.

Альпиниское снаряжение

Бонус +2, Прочность 3, Размер 2, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Альпинистское снаряжение включает в себя веревки, шкивы, ручки, карабины, крюки и другие инструменты для скалолазания. Они служат двоякой цели. Во-первых, они добавляют свой бонус к обычным броскам Сила + Атлетика для лазания. Во-вторых, при правильном применении (с броском Сообразительность + Атлетика) они предотвращают падение персонажа более чем на 3 метра за раз.

Монтировка

Бонус +2, Прочность 3, Размер 2, Структура 4, Доступность •



Эффект: Монтировка представляет собой изогнутый кусок стали, используемый для вскрытия ящиков, заклинивших дверей и других вещей, которые обычный человек не смог бы открыть вручную. Бонус добавляется к любым броскам костей, где применяется принцип рычага. Когда вы открываете вещи, это позволяет вашему персонажу игнорировать два очка Прочности. Монтировку также можно использовать в качестве оружия (стр. 180).

Глушитель для огнестрела

Бонус +2, Прочность 2, Размер 1, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Прибор бесшумной беспламенной стрельбы широко и ошибочно в кино и других средствах массовой информации называют глушителем. Это цилиндр, установленный на конце ствола огнестрела, который изменяет и смягчает звук выстрела. Глушитель даёт множество незначительных преимуществ, но стоит выделить два значительных: точность на малой дистанции и скрытность.

Повышенная точность: огнестрельное оружие с глушителем имеет более длинный ствол, а дульный срез вызывает выброс горячих газов, которые могут незначительно повлиять на траекторию. С точки зрения игры, уменьшите урон от оружия с глушителем на единицу из-за дозвукового полета пули, но получите бонус +2 кости к атаке при стрельбе с близкого расстояния.

Сокрытие позиции: Звук выстрела подавляется, вплоть до того, что многие люди не могут определить, откуда он исходил. Дульная вспышка также значительно подавляется, что помогает скрыть позицию стрелка. Персонаж, пытающийся обнаружить выстрел, должен бросить Сообразительность + Огнестрельное оружие - 2. Любой персонаж, ищущий стрелка на слух, получает штраф -2.

Противогаз

Бонус +5, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: Противогаз - это фильтрующее устройство, надеваемое на лицо и защищающее пользователя от вредных химических веществ, содержащихся в воздухе. С рабочим противогазом персонаж может выдерживать незначительные токсины сколько потребуется, в то время как персонажи без него будут отравляться. Мощные токсины все еще могут потребовать бросков. Противогаз предоставляет бонус к этим броскам в пять костей.

Наручники

Бонус +2, Прочность 4, Размер 1, Структура 4, Доступность •

Эффект: Прочная пара стальных наручников создана для того, чтобы сдерживать даже очень сильного человека. Надевание наручников на сопротивляющегося бойца является полноценной опцией в схватке. Это требует бросока Сила + Драка - Сила противника. Успех означает, что наручники защелкивается на запястьях.

Для освобождения от успешно закреплённых наручников требуется бросок Сила + Выносливость - 4. Каждый успешный бросок уменьшает Структуру наручников на 1. Если Структура наручников уменьшена до 0, они открываются. Каждая попытка вырваться наносит одно очко легкого урона.

Персонаж может попытаться вытащить свои руки из наручников. Для этого требуется бросок Ловкость + Атлетика - 4. Успех позволяет высвободиться и наносит единицу легкого урона. Неудача в этом броске наносит одно очко тяжелого урона из-за вывихивания большого пальца.

Попытка сделать что-либо, требующее ловкости рук в наручниках, влечет штраф -4, а если руки скованы спереди, то -2. Свидетели вряд ли будут вести себя благосклонно рядом с персонажем в наручниках - Социальные броски с незнакомцами влекут за собой штраф -3.

Многие полицейские и охранные компании теперь предпочитают сверхпрочные пластиковые застежки-молнии вместо наручников. Хотя они немного менее Прочны (Прочность 3), но они накладывают штраф -5 сзади или -3 спереди, потому что они могут быть намного плотнее на запястьях. Их можно срезать.

Набор для взлома замков

Бонус +2, Прочность 2, Размер 2, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Набор для взлома замков состоит из отмычек, инструментов и стержней для манипулирования штифтами и открывания замков. Хороший набор содержит набор инструментов длявсех типов замков, но гарантирует взлом только аналогового замка. С таким набором и Навыком Воровство персонаж может вскрыть замок без броска, если время не является проблемой. Если время ограничивает героя, бонус применяется к броскам Ловкость + Воровство. За Доступность • персонаж может приобрести отмычку. Она имеет размер 1, структуру 1 и гораздо более незаметна. Тем не менее, она даёт бонус + 1 и не позволяет осуществлять взлом без бросков.

Набор для взлома работает только с механическими замками. Цифровые и магнитные замки требуют более специфического инструментария. Персонаж может приобрести цифровую отмычку с Доступностью •••, но, обычно, она работает только с одним типом замков, например с карточными замками, используемыми в отелях. Цифровые отмычки могут быть размером 2 или 1, если они созданы как дополнение к ноутбуку или смартфону.

Перцовый балончик

Бонус +1, Прочность 2, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Перцовый аэрозоль - это смесь химических веществ (в основном капсаицина,"острой" части перца чили), содержащихся в небольшом баллончике. Люди используют их в целях самообороны, а полиция для усмирения буйных преступников. Использование перцового баллончика требует броска Ловкость + Атлетика или Ловкость + Огнестрельное оружие. Каждый метр определяет категорию дальности стрельбы, поэтому один метр - это ближняя дистанция, два метра - средняя,

а три метра - дальняя. Защита противника применяется к броску, но при нормальных условиях ветра применяется и бонус предмета.

При первом попадании жертва получает Помеху Ошеломление и штраф -5 ко всем действиям. Этот штраф может быть уменьшен на единицу за каждый ход, потраченный на промывание глаз водой. Средства гигиены, предназначенные для очистки глаз, полностью снимут штраф за один ход.

Верёвка

Бонус +1, Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Доступность •

Эффект: Веревка - один из древнейших инструментов, известных человечеству. Она никогда не выходит из оборота из-за своей простоты и функциональности. Хорошая веревка добавляет свой бонус к подходящим броскам Ремесла и в любом другом случае, где она могла бы помочь. В качестве связующего звена она устойчива к разрыву с Прочностью (или эффективной Силой), равной показателю Ремесла (добавляются подходящие специализации), благодаря мультипликативному эффекту затянутых узлов. Некоторые следователи, фетишисты шибари и бойскауты специализируются на технике завязывания узлов, потенциально делая цели полностью неподвижными.

Шокер

Без бонуса, Прочность 2, Размер 1, Структура 2, Доступность •, •• или •••

Эффект: электрошокеры бывают либо рукопашными, либо стреляющими дротиками, связанными проводами длинной до 5 метров. Рукопашная модель имеет оголенные провода под напряжением на краю рукоятки и может использоваться до 50 раз на одном заряде батареи и требует броска Ловкость + Холодное оружие - Защита. Дальнобойная модель имеет аналогичное время автономной работы, но стрелок должен заряжать дротики после каждого выстрела и для попадаения бросается Ловкость + Огнестрельное оружие - Защита.

При успешном попадании любым из них жертва получает только одно очко тяжелого урона, но успехи вычитаются из следующего запаса костей жертвы. В дальнобойной версии дротики остаются в теле, автоматически добавляя три успеха за каждый ход. Их можно удалить броском Сила + Выносливость, с штрафом равным начальным успехом стрелка. В контактной версии атакующий может продолжать воздействовать шокером, для чего требуется бросок Сила + Холодное оружие - Сила/Защита жертвы, в зависимости от того что больше. Как только накопленные успехи превышают Размер жертвы, жертва впадает в нервно-мышечную недееспособность. После окончания воздейс твия эффект длится в течение (10 - Выносливость жертвы) ходов.

Социальное снаряжение

Социальные действия направлены на людей. Социальное снаряжение предлагает инструменты для воздействия, влияния и манипулирования.

Наличные

Бонус от +1 до +5, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность • до •••••

Эффект: Предмет представляет собой пачку наличных, портфель с деньгами, номер оффшорного банковского счета или какую-либо другую единовременную сумму. Это нечто, что не может быть обусловлена Ресурсами, поскольку это не постоянный доход. Однако, наличные могут давать бонус, равный Доступности в любом социальном броске, где взятка целесообразна. Кроме того, предмет можно потратить, чтобы приобрести один товар равной Доступности. Для более сложных целей считайте наличные Ресурсами.

Образ

Бонус от +1 до +3, Прочность 1, Размер 3, Структура 2, Доступность • до •••

Эффект: Хорошо подобранный образ имеет большое значение для того, чтобы помочь вписаться в незнакомую группу или остаться незамеченным в толпе, где тебе не место. Правильно выбранный костюм для конкретной ситуации, не требуется бросок, чтобы слиться с толпой. Броски, направленные на активное обнаружение постороннего, получают штраф, равный бонусу образа, а замаскированный персонаж получает бонус к броскам, чтобы оставаться незамеченным.

С помощью образа персонаж может имитировать Социальное Преимущество стоимость в одну точку, имеющее смысл в рамках сцены. Например, хоть образ не позволяет деньгам появляться из воздуха, но он позволил бы персонажу заказать свои напитки на несуществующий счет, словно имея Ресурсы •. Для этого требуется бросок Самообладания + Хитрость против Сообразительность + Хитрость цели. Бонус образа распространяется на лжеца, но не влияет на наблюдающих.

Мода

Бонус от +1 до +3, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность • до •••••

Эффект: Никогда не стоит недооценивать ценность высокой моды. Подобно образу, мода позволяет персонажу вписаться в обстановку. Однако смысл моды в том, чтобы привлекать внимание, а не растворяться в толпе. Мода означает быть замеченным. Обратите внимание, что выбранная одежда должна соответствовать обстановке. Например, шик в среде панков не сработает на благотворительном вечере сенатора. При неправильной одежде бонус становится штрафом ко всем броскам Социальных навыков. Бонус за моду равен половине Доступности, округленной в большую сторону.

Состояния

Состояния отражают то как история повлияла на персонажа и что он может сделать, чтобы пережить это. Игроки не могут купить Состояния, а получают их лишь от игровых событий и сохраняют, пока не будут выполнены определённые критерии. Персонаж не может иметь более одной копии одного и того же Состояния, только если они не о совершенно разных вещах, например, вы можете иметь Заблуждение о пауках полщающих под кожей и друзьями, что замышляют вас убить. Оба пришлось бы разрешать по отдельности.

Персонажи могут получать Солстояния по разным причинам. Дисциплины могут создавать Состояния, большинство из которых весьма вредны для жертв. Состояния могут выбираться и в случае исключительного успеха на бросках, и в случае пережитого переломного момента. Иногда, Рассказчик накладывает Состояния соответствующие обстоятельствам истории.

Перечисленные разрешения в каждом Состоянии являются наиболее распостранёнными способами их прекращения, а потому и не указанные действия могут разрешать Состояния, если это разумно.

Обсудите с рассказчиком возможности для разрешения Состояния.Если персонаж разрешает Состояние, то получите Веху. Если Состояние исчезает само с течением времени, это не даёт Веху, ведь простого ожидания недостаточно, чтобы это стало разрешением.

Некоторые Состояния подписаны как Продолжительные. Такие Состояния, обычно, дляться очень долго и разрешаются только конкретными и впечатляющими усилиями. Один раз на игровую главу персонаж может получить Веху, когда Продолжительное Состояние влияет на его жизнь.

Сымпровизированные Состояния

Рассказчики не должны ограничиваться списком Состояния в приложении (стр. 301). Состояния, обычно, накладывают модификатор между -2 и +2 костями на действия, предпринятие с определённой мотивацией. Состояние проходит, когда персонаж делает нечто значительное связанное с ним или когда обращается к источнику. Состояния, приведённые в этой книге, имеют примеры разрешения, но вы можете разрешить их и другим образом, если это имеет смысл в истории.

Если игра застопорится, пока вы ищете подхощее условие, просто придумайте новое и продолжайте играт.

Длительность Состояний

Состояния придуманы, чтобы быть напоминанием о том, что события имеют последствия. Обычно, это работает как Чеховское ружьё - если вы даёт Состояние , то к концу сцены оно должно выстрелить. Но, повествовательные игры - это скользкая штука и иногда, сюжетный аспект, отражаемый Состоянием, лучше отбросить ради продолжения истории.

Например, такое эмоциональное Состояние как Взвинченный, может больше не быть связанной с событиями в игре, так как прошло много времени или это мог быть результат конфлита с перснонажем, который уже не важен. Мы рекомендуем давать Веху, как будто Состояние разрешено, но это на усмотрение Рассказчика.

Мы рекомендуем делать это умеренно, но суть в том, что если Состояние больше ничего не привносит в историю, то просто отпустите его.

НЕТ БОГА В ДЖУНГЛЯХ

ЧАСТЬ V

Эди

Нас предупредил Джеф. Уже после того, как мы наткнулись на заброшенное убежище в горах, но до того, как мы осознали, что нам надо драпать. Церковные службы оказались чем-то новеньким, но "проезжающая мимо" котерия вызывает достаточно подозрений, даже не задавая вопросов о том, насколько... изолированной была ночная жизнь там. Лучше было залечь на пару ночей в гостеприимной деревушке и свалить, пока кто-нибудь не явился к нам под дверь с листовками о вере и спасении. Первая ночь прошла тихо, хоть и странно. Четвёрка лизунов терпеливо выжидала у входа в наш комфортабельный мотель "Мы сдаём по часам", неловко переговариваясь и бросая прожигающие взгляды мне в затылок, пока я курила на балконе. Наши соглядатаи, казалось, расслабились, когда мы наконец подошли к ним, хотя Кэти обычно пугает окружающих до усрачки. Городок, впрочем, выглядел мёртвым, когда Джеф ехал по его улицам. Ни единого звука, кроме гула его мотора; ни единого огонька, кроме как в окнах этой церкви, облицованной старыми досками. Только мили не запыленной, но совершенно пустой дороги, освещенной лишь глазами толстых, сонных сов, прятавшихся под карнизами каждого дома.

На вторую ночь - другая четвёрка, выглядевшая скорее скучающе, нежели испуганно, и даже не пытавшаяся изображать разговоры друг с другом. Хозяин мотеля разрешил нам пожить бесплатно, и разрешил оставаться столько, сколько нам нужно. Мы, естественно, тут же свалили. Но бензин закончился куда раньше, чем закончилась дорога, в итоге приведя нас обратно в этот мотель. Хозяин вежливо помахал нам, когда мы заталкивали машину обратно на его стоянку, будто бы не видел, как мы перед этим десять или пятнадцать раз проехали мимо неё, и мы осторожно зашли обратно в "нашу" комнату. Мальчишка (может быть,

сын хозяина), сидел на одной из кроватей и теребил в руках свой бейджик; выглядел он настолько уставшим, что у него уже не было сил бояться.

"Поужинав за столом Эбигейл, вы должны попросить разрешения, чтобы покинуть его", сказал он монотонно и немного невнятно, будто бы повторяя в сотый раз, как пройти в кафетерий. "Вы можете поговорить с ней лично на мессе Крови Агнца, она приходит на встречу почти каждую неделю". Он на секунду задержал на нас свой взгляд, и вывалился из наваждения, будто только заметив нас в комнате, один на один с ним. "Блин, ребят. Не надо пытаться просто так уезжать! Сестра очень злится, когда ваши сородичи вот так приходят и уходят".

"Шик. Ты доёбываешься до нас, потому что мы заблудились в вашем мерзком пустынном городке в жопе мира. Отличная работа, малец, чью шею я сверну". Кэйти серьёзно относилась к историям про призраков. Впрочем, большую часть дороги она проспала. Она не видела как дорога таяла у нас перед носом, будто её никогда и не было, превращаясь в море сухой травы и безжизненную плоскость пустыни.

Джефи чуть добрее, но ненамного. "Никто не смеет мне приказывать. Если ваша княгиня хочет поговорить с нами, она точно знает, где нас найти. А теперь вываливай всё, что знаешь о ней, и если повезёт - тебе не придётся тащить нашу машину до шоссе, держась за неё остатками своих зубов".

"Ну, думаю, всё началось с того, как пастор Дэвид пристрелил ту большую сову-сипуху, живущую в колокольне часовни. Когда он повесился спустя неделю, его сестра приехала в городок, чтобы присмотреть за нами всеми".


MIKE

Глава пятая
Парламент сов

"If evil spirits could perceive that they were associated with man, and yet that they were spirits separate from him, and if they could flow in into the things of his body, they would attempt by a thousand means to destroy him; for they hate man with a deadly hatred."

— J. Sheridan Le Fanu, "Green Tea"

They've always been here.

Ever since humanity learned to be afraid of the dark, it has been plagued by shadow beings jealously hungering for life. The Kindred hear stories of corpses clawing their way out of graves, tearing flesh and thirsting for blood; and the younger and more foolish among them imagine that they're stories about draugr, or revenants, or debased Kindred. The Kindred are the only true vampires. The fiends, the corpse-stealing smoke-shadows, don't exist.

Those Kindred are wrong. And if the Strix ever hear them voice such opinions, they might just make an example of them.

The Strix are counterparts, shadows, and — according to old legends from the nights of the Camarilla — *relatives* of the Kindred. Where vampires are people brought back from death by the power of the Embrace, hungering for blood as their connection to Humanity fades, the Strix were never human. Shades of darkness and omens of doom, they steal life without needing the medium of blood, and force their shadowy forms into the bodies of the dead to experience the feelings of flesh. They are the monstrous vampires of legend, the ones with no Humanity but not given over to the Beast's insanity. The Strix are coldly, calculatingly evil. They hunger for the life they've never known, and hate the living for having it. They see the Kindred — like them, but masquerading as human — as perversions in need of a harsh lesson in inhumanity.

The Strix embody themselves in corpses.

The Kindred *are* corpses.

The Birds of Dis

In its natural state, a Strix is an owl-like shape made of smoke and pooled shadows in defiance of any nearby source of light. It retains coherent form only when perched, still, surveying everything around it for prey. When in motion, a Strix half-flies, half-flows, a blur of shadow accompanied by a telltale chill. Even this is only a convenience — a Strix can lose all of its owl-shape entirely to flow through any crack or gap visible to the naked eye, reforming on the other side as soon as there's space.

The Strix are vampires, just as much as the Kindred are. They feed by perching on the living, absorbing the victim's breath as Vitae. Some prey on sleeping victims, but Strix are quite capable of incapacitating someone before draining the terrified unfortunate. Kindred legends tell of Strix feasting en masse in the aftermath of battles and carnage, gorging themselves on the injured and dying.

Without physical form, the Strix laugh mockingly at injuries that would drive a vampire into torpor. Blows, hurled objects, and weapons pass harmlessly through them, but every Strix has weaknesses. The Owls share the Kindred's aversion to sunlight and fire, hinting at their shared past, but the two great banes don't burn the Strix. Instead, fire and sunlight become impenetrable barriers, forcing the Strix into concealing darkness. Every Strix has additional banes, too, which force them away like sunlight or even injure them.

The Strix are jealous of all aspects of life, and bitterly hate all living beings for that vital force. They steal Vitae when they feed, but many Strix want to take things further. Some wish to experience what is denied to them — to eat, fuck, fight, and feel injury. Some want to punish the living by ripping their comfortable existences apart. Some want to show the Kindred that there's really no difference between them at all. The most powerful Strix can become solid, material, even in their normal form — they're still made of shadow and stolen life, but their claws are wickedly sharp and their beaks tear flesh. The majority of Strix wishing to experience embodiment do so the same way the Strix do anything. They steal it.

The Strix perches on a corpse, as though it were about to feed from a living victim. Instead of drawing breath out, the Owl forces itself *in*, flowing into the mouth and nostrils, down the throat and into the body. It settles, its shadowy half-real substance suffusing the bones and viscera. And then it opens its new eyes.

Once possessing a corpse, all the delights of the flesh are open to the Strix. If it knows how, it may still feed by drawing breath even when embodied; but most Strix use the opportunity to take life in more violent, bloody ways. Strix-possessed corpses rip and consume the flesh of victims, the Vitae gain almost incidental to the sheer fun of slaughter. Other, calmer Strix feed the way the Kindred do, by drinking blood. Their rotting hosts lack a vampire's fangs or the Kiss, though, so they must draw blood in other, more obvious ways.

Unfortunately for the Kindred, the Strix aren't impeded by the fact that some corpses in the World of Darkness are still walking and talking. Other vampires make excellent hosts for the Strix — their bodies don't decay, they have more efficient means of feeding, the more powerful are full of Vitae the eager Strix can use, and, frankly, the Kindred have it coming to them. They deserve it, with their pathetic Masquerade and — most damningly — their denial of kinship with the Strix.

Not every domain has suffered a Strix attack; and although the Cacophony passes on warnings about yellow-eyed demons and malevolent shadows, not all Kindred even know that the Nemeses exist. Those who do tell horror stories of Strix attacks, of hungry dead rampaging through the city leaving the Kindred terrified and desperately scrabbling to recover the Masquerade. More knowledgeable Kindred know that the violent, id-crazed Strix are actually the minority — most of the Birds of Dis are patient in their contempt for the living and the pretenders. The Owls' hatred is cold, not the abandon of Kindred frenzy. They possess Kindred and infiltrate the Danse Macabre, laying their plans to destroy the pretense of society the Kindred cling to. Even so, the Strix are rare. Paranoid Kindred accuse rivals of being Strix in far greater numbers than the Owls usually gather, tearing divisions in Elysium without a Strix having to lift a talon.

Kindred scholars know two sure tests, however, for a vampire suspected of being a Strix — one subtle, and one extremely dangerous. The subtle tell is in the eyes. When the light catches them in just the right way, the eyes of the Strix glow yellow no matter what form they're in. The more violent way is sunlight. Possession sends the Kindred soul into dormancy, so the banes of the possessed are those of the Strix, not the Kindred whose face it is wearing — and hiding within a corpse means the Strix isn't in contact with those banes. Fire still burns, insofar as it burns any corpse; but a vampire who can walk uninjured in the sun harbors an Owl. Once discovered, or just strongly suspected, the Kindred know one way to kill a possessing Strix. If the body it possesses is destroyed while also completely surrounded by one of the Strix's banes, the Bird has nowhere to go and dies. For most cases, that means incineration. Only burning a body to ash, without leaving a single body part exposed, is certain to prevent the Strix from escaping.

In the absence of knowledgeable vampires who remember some Strix-lore, a domain aware of Strix infiltrating the All Night Society is a desperate, paranoid place. Kindred expecting their persecutors to behave like Kindred face a rude awakening, as the Birds laugh off deadly banes and treat their hosts as disposable puppets. Eventually, through trial and error, the Kindred sometimes learn effective methods and expel the Shadows from their domain. The survivors pass warnings and stories out through the Cacophony.

The Strix suffer from additional banes as they age, resembling the banes suffered by calloused Kindred, and it's the knowledge of these methods that Strix-afflicted domains try to spread. Many young Kindred have wondered, at one time or another, why mortal legends of vampires contain so many inaccuracies and weaknesses the Kindred don't suffer — crosses, running water, silver, certain herbs, the thresholds of homes and more. Some of these were spread by Masquerade-minded vampires as misinformation. Others are stories of calloused Kindred. Most, though, are the results of the Cacophony. These legends don't describe Kindred — they describe the *Strix*; they are desperate attempts by besieged domains to warn and arm other vampires against the Nemeses.

Some Princes consult Mekhet sages, hoping to find some easier way of telling the Strix apart by scrutinizing suspected hosts with Auspex, but no such method exists — to the Mekhet Discipline, the aura of a Strix in a vampire host is exactly — disturbingly — like that of a vampire who has committed diablerie.

Most Mekhet sages don't like to think about that one too hard.

Omens of Doom

The majority of Strix are isolated by choice, individual monsters who fly, hunt, and feed alone. Sometimes, though, they work together. A conclave of Strix — called a *parliament* by occultist Kindred — is a harbinger of doom for a city. Whether they are drawn by some unspoken sense of impending disaster, like birds finding their way home to nest, or they are themselves responsible for it, a large gathering of Strix always precedes some calamity. War, natural disaster, slaughter, and plague follow parliaments, while occultist Kindred obsessively study reports and histories, trying to discern a pattern to the Owl's gatherings. Here are a few of the tales they tell:

- In ancient Rome, an entire clan of Kindred was destroyed by the Strix in reprisal for trespasses none could remember. Birds of Dis poured into the city from the darkness outside, forcing possession of the benighted clan's members and murdering one another's hosts. Desperate to end the incursion, the other Kindred killed any of the clan marked for death themselves, whether they were possessed or not.
- In 1303, Strix-infected bodies rose out of the sea in Alexandria following a major earthquake and tsunami. Somehow, they



knew where to find the havens of the Damned. Only one Kindred survived, quite insane, to tell her story.

- In 1547, the Caesar of Moscow was diablerized in public by his own childe and presumptive heir. The childe claimed not to remember the deed, and had sufficient support that he might have become Caesar...but then they all died in a fire.
- In 1738, hundreds of Strix appeared in southeastern Transylvania alongside an outbreak of bubonic plague, bent on punishing any Damned they could find for some unknown slight. This ignited an eight-year war between the Birds of Dis and the Romanian Kindred...which the Kindred won. The majority of Strix lore in Europe and Russian domains originated in this conflict, though the *cause* of the attack was never discovered.

Kindred Spirits

The Strix are intelligent and capable of speech — their voices when in Shadow Form sound directly into the minds of those they speak to — and sometimes one of the Kindred finds an Owl in talkative mood.

The Strix tell stories of a shared bond of history and hunger with the Kindred. They claim to have taught the first Kindred how to survive the Curse, nurturing their Beasts until they had the instinct needed to overcome human scruples at taking blood. Sometimes, the Strix say that they *are* the Beast — that every Kindred is host to a dormant Strix, that what the vampire mistakes for his own darker nature is an Owl whispering to him, that the Embrace tears and divides the inner Strix, diluting its essence through the lineages of Kindred only to be reunited by diablerie. Some Strix tell the Kindred that their existence is a gift, given by the Strix to mortal cannibals, pathetic undead monsters without the will to true vampirism, ghosts who wanted to return to physical form, and dozens of other variations. The Strix can't seem to make up their minds on exactly *how* they're related to the Kindred, but they all see the relation as self-evident and are roused to terrible, vindictive cruelty when the Kindred deny it. No matter what a vampire says, though, the Strix take Humanity as denial. They only approve of the most debased Kindred and draugr, and even then only grudgingly. After all, the most inhumane Kindred still has physical form, the strength to snap a neck and the pleasure of blood flowing down her throat when she feeds, none of which she deserves.

Shadowed Past

Where are the Strix from? They don't know. The Birds of Dis have been in the world since the human race lit their first fires, hoping to ward off the dark. They aren't spirits, they aren't ghosts,

and they aren't demons — though some Sanctified vampires would beg to differ on that last one. Legends tangle them up with the hidden origins of vampires, merging with the first Kindred, providing the catalyst for the first Embraces, or uplifting the first postmortem Embraces into Kindred. There's every reason to believe that, like the Kindred, they are many types of being with strong similarities, rather than a single "species."

That's a long, long time ago; and contrary to popular myth among the Kindred, the Strix have never gone away. They may have broken into this world from another in the primeval nights, but none remember it, or are believable when they claim to. The Strix don't age, but they do die when destroyed or when they reproduce, and all Owls encountered in the moderns nights are as native to the World of Darkness as the Kindred are.

Sometimes, an old and potent Strix simply tears itself into two smaller, independent Owls. Sometimes new Strix just appear, flowing out from cracks in the deep, dark places of the world, coalescing out of the spilled blood of mass graves and the final breath of murder victims. Old legends of the lost Julii say that the founder of that doomed clan found a way into a terrible, hungry place beyond the world, where he struck the bargain with the Owls that his clan later broke.

It doesn't matter. The Strix are "from" the dark outside the cave, the bad day-mares of Neonate vampires, and the funeral-pyre smoke of murderers, and they have been since prehistory.

Game Systems

The Strix use rules similar to those for ephemeral beings (in **The World of Darkness Rulebook** or **The God-Machine Chronicle**), but not exactly the same. The Strix aren't made of ephemera — their natural state isn't in Twilight — don't have Rank or Essence, don't possess Influences or Numina, and don't have bans or banes as ephemeral beings do. Still, the similarities between spirits, ghosts, and the Owls are haunting, and the source of much speculation among the Kindred.

Shadow Traits

The Strix, to their eternal anger, aren't alive and don't have physical forms unless they steal them. A Strix's mind, body, and soul are undifferentiated, all part of the same shadow-stuff. In game terms, they are represented by different and altered Traits.

Shadow Potency

Just like the Kindred, the Strix have dots in an Advantage that measures their supernatural strength and grants them increased access to powers at the cost of some disadvantages. Kindred characters use Blood Potency, but a Strix doesn't require Blood for Vitae. Their Advantage is called **Shadow Potency**, and dots in it determine many of a Strix's other Traits.

Shadow Potency ranges from one to ten dots, and determines the maximum ratings in Attributes the Strix can have, how many dots of Attributes it has, how many Dread Powers it has, and which forms of Embodiment it can attempt. It also determines the maximum Vitae pool and how many Vitae the Strix can spend per turn, just like Blood Potency does for one of the Kindred. Last, Shadow Potency determines how many additional banes a Strix suffers from.

Unlike Kindred, Strix never suffer from feeding restrictions as they become more potent, even when embodied in a vampire host. An elder suddenly and inexplicably able to feed from animals or mortals is very likely possessed.

Strix use their Shadow Potency rating as a Supernatural Tolerance trait, and substitute it for Blood Potency whenever they use a Discipline or if they are targeted by a vampire using an effect that requires it.

A Strix gains one dot of Shadow Potency every 100 years, and may only additionally increase it through diablerie — either by possessing a vampire who commits Amaranth on another vampire, or by feeding from and diablerizing another Strix when in Shadow Form (for more details, see p. 204.) When Shadow Potency increases, all derived Traits increase — the Strix immediately gains new Attribute dots, Dread Powers, and Embodiments.

Strix don't enter torpor, so don't reduce their Shadow Potency like elder Kindred do by sleeping through the ages. Instead, at any time, a Strix may roll Shadow Potency as a dice pool, splitting the successes in Shadow Potency away as a "child" and reducing its own Shadow Potency in the process. If a Strix survives at Shadow Potency 10, it *must* reproduce in this way when it reaches the point where it would gain another dot.

Vitae and Feeding

Strix store and use Vitae much like Kindred do, with some key differences — they may boost any Attribute, not just Physical ones, with a +2 die bonus for a turn by spending a Vitae (the maximums given by Shadow Potency represent permanent dots, not Vitae-boosted ones), and activate their Dread Powers. They do not need to spend Vitae to rise during the day (the Strix don't sleep), even when in a Kindred host. When possessing a host, they may spend Vitae to heal the host like a vampire.

Vitae in Shadow Form can't sustain life — Strix can only feed ghouls when they possess a vampire, and being possessed by a Strix doesn't make a living victim a ghoul.

Strix may also spend three Vitae to regain a spent Willpower point once per scene.

Strix in Shadow Form and embodied Strix using the Breath Drinking Dread Power feed directly from the life force of living victims. The Strix perches within a foot of the victim's mouth (normally *on* an incapacitated or unconscious victim) and grapples and "bites" using its Power + Brawl. Instead of the Feed move Kindred use, however, the Strix uses the Breath Drinking move.

Strix can feed from one another by colliding and forcibly merging the shadow-stuff that forms them, in an act disturbingly

Effects of Shadow Potency

Shadow Potency	Attribute Maximum	Attribute Dots	Vitae/ Per Turn	Dread Powers	Embodiments*	Banes**
1	5	4-6	10/1	3	Shadow Form	Sunlight and Fire
2	5	7-10	11/2	4	Possess Corpse	None
3	5	7-10	12/3	4	Possess Revenant	+1
4	5	10-15	13/4	5	Possess Kindred	None
5	5	10-15	15/5	5	Possess Living	+1
6	6	13-18	20/6	6	Synthesis	None
7	7	13-18	25/7	7	Materialize	+1
8	8	16-21	30/8	8	Enter Twilight	None
9	9	16-21	50/10	9	Shadow Jump	+1
10	10	19-24	75/15	10	Dark Places	None

* Strix have all Embodiments for their level of Shadow Potency, plus any from lower ratings

** Strix have all Banes for their level of Shadow Potency, plus any from lower ratings. A Shadow Potency 7 Strix suffers the banes of sunlight, fire, plus three more.

like the Amaranth. The aggressor must first merge with the victim — treated as a grapple by game mechanics — and then both Strix roll as though they were feeding, taking Vitae from one another every turn, aggressor first. If one of the combatants loses all Vitae, it takes lethal damage to Corpus instead. Once a Strix has injured another to the point of destruction, it may spend Willpower and roll Power + Resistance in the same way as Kindred commit diablerie (see p. 101), destroying the victim once it has achieved successes equal to the victim's Shadow Potency and gaining a dot of Shadow Potency in the process.

Embodied Strix may feed in other ways, described in the Embodiments. Even when embodied, though, the Strix are immune to blood addiction and the Vinculum.

Breath Drinking

The Strix may use this move once it has "bitten" in a grapple, and bests its opponent in the grapple roll. It steals one Vitae, and inflicts one lethal damage against the opponent. On an exceptional success, the Strix may take Vitae and inflict damage up to its Shadow Potency *or* gain a skill dot in a skill that the victim has.

The Strix loses its Defense and may not use any Dread Powers or Embodiments while using the Breath Drinking move. Unlike the Kiss, the Strix feeding does not cause euphoria. Conscious victims gain the Scarred Condition.

Ghouls lose the Vitae in their systems before suffering damage. The Strix can't drink the breath of revenants or vampires, as their Vitae is bound inexorably to their blood. To get at it, the Strix needs to steal a material form. Soulless victims produce no Vitae — the source of their vital essence has already been removed.

Attributes and Skills

Strix don't have the nine Attributes familiar in material characters, but use the simplified set of Power, Finesse, and

Embracing Embodiments

In very rare circumstances, a vampire might try to Embrace a body being used by the Strix as a host, either attempting the post-mortem Embrace on a corpse host or embracing a living victim. This actually does work, though not as the Kindred might expect — the Strix itself is entirely unharmed by the experience. As it's already inside the body, it is effectively given a Kindred host, even if it doesn't have the Shadow Potency necessary to possess a vampire itself.

At the Storyteller's discretion, a body vacated by a Strix might be a subject for the post-mortem Embrace.

Resistance that ephemeral beings use. When they possess a host body, Strix use their own Attributes in place of Mental and Social Attributes, but use the host's own Physical Attributes.

Power describes the raw ability of the Strix to impose itself on the world. It is used for all rolls that call for Intelligence and Presence. When not in a host, it is also used for Strength.

Finesse describes how deft the Strix is at imposing its desires with fine control. It is used for all rolls that call for Wits or Manipulation and, when not in a host, Dexterity.

Resistance describes how well the entity can avoid imposition. It is used for all rolls that call for Resolve, Composure, or when not in a host, Stamina.

All Strix begin with two dots in Brawl, Athletics, and Occult. The Strix learn skills by absorbing them during feeding or by reading the mind of a host. A Strix may have up to its Attribute dot maximum in Skill dots, and no Skill may be raised above 5. If a Strix gains a new Skill dot when already at its maximum, it may choose to replace one of its existing dots.

Willpower

Strix have Willpower dots equal to Finesse + Resistance or ten, whichever is lower, and may spend it to boost resistance traits or enhance dice pools like any other character.

Strix may spend Willpower to heal Corpus damage at the same rate as a vampire healing injuries with Vitae.

Strix have no Virtues, Masks, Dirges, or Touchstones. In addition to spending Vitae to regain Willpower (as noted under Vitae, above), they have a single Vice trait like a human.

A good Vice for a Strix is something that urges them to take a body. "Hedonist" is a classic, although you could sharpen that a little to "Gourmand." A Strix eager to show the Kindred the folly of Humanity might have a Vice of "Pedagogy."

Strix regain one spent Willpower point per night, when they first perceive the sun has set. A Strix that spends the entire night underground doesn't regain Willpower, only one that sees that the bane of sunlight has gone.

As Strix don't sleep, they don't regain Willpower through rest.

The Strix don't have to spend Willpower to go for blood in combat, and don't have to accept a surrender.

Corpus and Injury

Many Kindred believe the Strix are immune to all harm, and they're nearly right — physical, even ephemeral, attacks pass right through the Owl's smoky bodies. Some magic, though, including potent Crúac rites, the most devastating Disciplines and some banes can rend the shadows and actually injure a Strix.

Instead of Health, a Strix has dots and boxes of Corpus, equal to Resistance + Size. Corpus boxes don't have wound penalties associated with them.

The Strix aren't injured naturally, so have no healing mechanism — their wounds don't heal over time. Injuries manifest as tears and rips in the Strix's Shadow Form, worsening with increasing severity of damage. An Owl can, however, force itself back into shape, knitting smoke to shadow. The Strix may spend Willpower to heal as though they were a vampire healing wounds with Vitae.

Strix don't fall unconscious no matter how much damage they've suffered, and are only destroyed when all Corpus boxes are filled by aggravated damage.

Injury is an extremely rare sensation for a Strix. They are completely immune to all physical and ephemeral attacks except for Disciplines and Devotions that inflict aggravated damage, which inflict Bashing wounds on them instead. Some banes inflict injury as well, notably sunlight and fire if the Strix is unable to escape.

Aggravated and lethal wounds on a Strix in Shadow Form also cause it to lose Vitae — one per box filled.

When a Strix possesses a host, all injury is suffered by the host rather than the Strix.

Other Traits

Because they have simplified traits, Strix calculate their derived traits a little differently.

Initiative: Initiative is equal to Finesse + Resistance.

Defense: Defense is equal to Power or Finesse, whichever is *higher*, when in Shadow Form, and Dexterity or Finesse, (whichever is lower) + Athletics when possessing a host.

Speed: Speed in Shadow Form is 12. The Strix may fly, unimpeded by weather, air conditions or other hazards, at its full speed. Strix may pour themselves through any opening large enough to see.

Size: Strix are usually Size 2, though Strix with Shadow Potency of 8, 9, or 10 increase their Size by one per dot of Shadow Potency above 7.

Stealth: As "living" shadows, the Strix are extremely hard to spot, especially at night. They receive a +3 die bonus to all Stealth-related dice pools.

Language: Strix "speak" directly into the mind of anyone they can make eye contact with. The other party to the exchange perceives it as hearing a voice no one else can hear, speaking in her native language. Speaking makes the Strix's yellow eyes flash in its Shadow Form, as though caught by the light. Strix possessing a sapient host can either speak aloud using any languages the host knows or knew, or make eye contact and use their native telepathy — which again makes the possession obvious. Most Strix pretending to be Kindred stick to speaking aloud.

Integrity: The Strix utterly lack Integrity or Humanity. If a dice pool calls for Humanity or Integrity, substitute Shadow Potency instead.

Aspirations: The Strix don't earn Beats or Experiences like other characters; but for the purposes of Social maneuvering and powers that interact with Aspirations, they do have short- and long-term goals.

Banes

Just as their cousins do, the Strix suffer from the supernatural banes of vampirism. Two are common to all Strix — the great banes of fire and sunlight — and others manifest as a Strix grows in power.

Common Banes

Fire and sunlight don't burn a Strix, but they do form an impenetrable barrier to it. A Strix hit by the sun's rays or flames is forced back by any means available to it — flowing through small gaps if possible, or even possessing a host if one is available. If a Strix has absolutely no means of escape — if it's completely surrounded by fire, or trapped against a surface by sunlight with nowhere to retreat to — it suffers one lethal wound to Corpus per minute of exposure. Host bodies protect against the damage and physical repulsion of the two great banes, but fire is still dangerous for its damaging effects to the body, rather than to the Strix — a host body destroyed by being completely covered in fire ejects the Strix directly into the flames, where it suffers grievous injury and death as if it were one of the Kindred.

Uncommon Banes

Starting at Shadow Potency 3, Strix gain additional banes, which often resemble the banes developed by calloused Kindred. Some example banes are;

Abjuration: The Strix is vulnerable to abjuration, warding, and exorcism as though it were a spirit, using the rules in **The World of Darkness Rulebook** or **The God-Machine Chronicle**. If an abjuration would cancel the Conditions created by a spirit's Manifestation, it will forcibly end a Strix's use of an Embodiment to Possess a host.

Bells: The Strix cannot stand the sound of bells, and hearing them causes intense pain. This only happens in the presence of actual bells; recordings will not cause pain. Every minute it is exposed, it takes its Shadow Potency in dice of bashing damage.

Counting: The Strix must stop to count things that are in disarray, even when in Shadow Form. Examples include rice, sticks, coins, and other collections. Unless it is injured or forced to stop (by being pushed away by sunlight, for example) it can't stop for a period of time equal to its Shadow Potency in minutes.

Crossroads: The Strix is confused when it knowingly passes through a crossroads. For the remainder of the scene, all its dice pools are capped by Shadow Potency.

Hated by Beasts: Animals sense and despise the Strix. They put their backs up defensively, growl, hiss, or boast. Any attempts to deal with animals through Animal Ken or Animalism suffer a penalty equal to Shadow Potency.

Invitation: The Strix cannot enter a private dwelling uninvited, and treats the interior as though it were filled with sunlight.

Loner: The Strix cannot abide the presence of another Strix, and must retreat if one comes within its Shadow Potency in yards.

Material Bane: The Strix finds a certain substance abhorrent, such as garlic, salt, roses, or silver. It is repulsed from the bane as though it were sunlight, and if the material is used as a weapon against the Strix — even in Shadow Form — it deals lethal damage. This bane may be taken multiple times to represent different materials the Strix can't abide, and is the most common additional bane.

Plague of Purity: The Strix finds the pure of heart to be utterly repulsive. Any touch by a human with Integrity 8 or higher causes Shadow Potency in dice of bashing damage.

Ravening: The Strix is consumed by a terrible hunger, like a starving vampire. It cannot stop feeding for its Shadow Potency in turns, unless its victim dies.

Running Water: The Strix treats flowing water, and the air above it, as though it were sunlight. It can fly over a bridge, but not over a stream, and if immersed in moving water it suffers one lethal wound per turn.

Symbols: Symbols of faith and devotion weaken the Strix. When touched by such a symbol, or when acting against someone brandishing such a symbol, all of its dice pools are capped by Shadow Potency. Physical contact also deals one level of Bashing damage per turn.

Frenzy and the Predatory Aura

The Strix sometimes claim to *be* the Kindred Beast, and it seems to many Kindred that there's truth in that. The Owls never suffer frenzy — they don't lose control like Kindred do — but their presence triggers the predatory aura even when in Shadow Form. Kindred can sense Strix as though they were Kindred, and Strix can sense both Kindred and other Strix. Neither can tell the other apart by aura alone: Kindred can't discern whether someone is a vampire or a Strix possessing a corpse; and a vampire's first instinct when she senses a presence she can't see is probably "Obfuscate," not "Strix."

The Strix may lash out and respond to another lashing out just like a vampire, rolling Power + Shadow Potency in the contested rolls.

Supernatural powers and the Strix

The Strix treat Shadow Potency as a Supernatural Tolerance Trait, and use it in Clash of Wills, but they're rather difficult to affect with supernatural powers anyway.

The Strix are not ghosts, spirits, or demons, as defined by other World of Darkness games, and are completely unaffected by any powers that apply to those beings. Unless a Strix is using the Twilight Form embodiment, it isn't in Twilight either, and is immune to any power that affects beings that are.

The Strix *are*, on some level, shadows. Powers that affect shadows can be used to affect the Strix if they beat the Owl's resistance.

Kindred blood sorcery can't summon spirits or ghosts that aren't already present, but it *can* summon Strix as though they heard the Gathering Cry.

Strix resolve the Wanton Condition by forcing someone else to a breaking point through their actions.

Common Powers

All Strix share four supernatural abilities, over and above their shadow traits.

The Gathering Cry

Nemeses are solitary by preference, but in exceptional circumstances the Strix can summon one another's aid, whether to assist in a crisis or plot their schemes. The Strix spends a Willpower point, and then emits a high-pitched screech, audible to other Strix, some animals, young humans, and Kindred with enhanced senses for the Strix's Resistance + Shadow Potency in miles. Other beings with exceptionally keen hearing may also perceive the cry.

Owl Eyes

The Strix have even greater affinity with darkness than the Kindred and can see unimpeded without any light. An Owl suffers no dice penalties due to poor visibility even in complete darkness. If a Strix does have sufficient light for a human to see by (moonlight, or streetlights, for example), it enjoys a +3 die bonus to rolls involving perception and sight.

Taint of Life

The Strix share the Kindred's ability to sense and track prey, but instead of blood the Owls are drawn to life — and the stolen life in Kindred Vitae — itself.

Strix may sense any living beings or Vitae (whether it's in a ghoul, a vampire, a Vitae reliquary, or some stranger receptacle) up to their (Shadow Potency * 2) in yards (or meters).

The Strix, like the Owls they resemble, are excellent trackers. Add a Strix's Finesse + Shadow Potency to any dice pools to track or hunt a victim the Owl has taken Vitae from before.

Doom Sense

The Strix have an innate sense for impending disaster and the weight of destiny, and often gather at significant events, especially those that will cause widespread suffering and loss of life — all the better to feed from.

Without a Dread Power to evolve this sense further, all a Strix can tell is if some calamity is looming within its Shadow Potency in months. Certain supernatural powers, though, warp probability on a much stronger and more immediate level, and the Strix can discern these clearly — the Strix are always aware of fortune, fate, or luck-altering powers and Merits active on individuals within their presence.

Nine Tenths of the Law: Embodiments

Only the very youngest and weakest Strix are confined to their shadow-bird forms. As they age or consume other Strix, the Birds of Dis gain the power necessary to enter a host body — corpses at first, but soon graduating to revenants and the Kindred.

Shadow Form (Shadow Potency •)

Unless possessing a body or using one of the embodiments available to higher-Potency Strix, a Bird of Dis exists in its native shadow-owl state, using its own Attributes for dice pools, taking damage (when it encounters something that can injure it) to Corpus and feeding by drinking breath.

Possess Corpse (Shadow Potency ••)

Once a Strix has developed its Shadow Potency through age or diablerie, it can possess corpses by pouring itself into the airways. Although freshly-dead corpses last longer, only the end of decomposition, when a corpse is just a skeleton with no skin or hair, serves as a barrier. Possessing a corpse costs one Willpower and takes a single turn, but does not require a dice roll.

The embodied Strix uses the host body's Physical Attributes for dice pools, but its own simplified Attributes for Social and Mental actions. Injuries damage the body's Health (Stamina + Size) rather than the Strix's Corpus. Corpse hosts only take Bashing damage from wounds, no matter what weapon is used, unless a bane stipulates that it causes more severe injuries. The embodied Strix doesn't fall unconscious from excessive damage, and can stay active until all Health boxes are filled with aggravated wounds.

The Strix can't glean any useful information from an already-dead brain, so can't absorb any knowledge, languages, or skills from a corpse host. It can use any Skills it already knows in dice pools. Strix with the Auspex power The Spirit's Touch, however, may read the host's memories as though it were a revenant, below.

Embodiment in physical form allows a Strix to feed in a physical, albeit messy, fashion — consuming living flesh (requiring a grapple and enough successful bite attacks to do lethal damage or, more likely, an already-unconscious or incapacitated victim) provides one Vitae per two points of lethal damage inflicted. If the embodied Strix drinks vampire blood, it receives Vitae as though it were a ghoul but remains immune to blood addiction or the Vinculum.

The Strix's presence hastens the body's decay — the host loses one dot of each Physical Attribute per week. When Strength reaches 0, the embodied Strix can no longer lift anything or inflict damage with Brawl or Weaponry. When Dexterity reaches 0, the embodied Strix can no longer move. After Stamina reaches 0, the remaining Health due to Size begins to

deteriorate at the rate of one Health dot per week. When Health reaches 0, the body collapses into a useless, decayed heap and the Strix is ejected back into Shadow Form. Corpses that aren't "fresh" when first possessed start out having already decayed, to an extent determined by the Storyteller. If the body doesn't crumble through decay, but is destroyed by damage, the Strix is in danger. If the final turn's worth of damage did *less* damage than the Strix's Shadow Potency, the Strix is ejected unharmed into Shadow Form. Otherwise, apply the final turn's full damage to the Strix's Corpus as well as to the body's Health.

A Strix can choose to end its possession of a corpse at any time. Disentangling itself requires no roll, but takes a full turn.

Possess Revenant (Shadow Potency •••)

Strix at this stage of development may invade and take over the bodies of revenants as they sleep, sending the mind of the victim into dormancy and providing the Strix with a body suited for consuming vast quantities of Vitae.

The Strix pays a point of Willpower and rolls its Finesse + Power + Shadow Potency vs. the victim's Resolve + Composure + Blood Potency. Attempting possession takes a turn, and the Strix must be within a foot of the victim.

Dramatic Failure: The Strix not only fails to penetrate the host, but injures itself in the attempt, and suffers the victim's Blood Potency in lethal damage.

Failure: The Strix is rebuffed, and fails to possess the host.

Success: The Strix possesses the host.

Exceptional Success: The Strix possesses the host and does not suffer any dice penalties for using the host's skills and Disciplines.

Possessed victims are sent into torpor, and experience torpor-dreams while the Strix is in control of the body. The victim's banes are replaced entirely with those of the Strix. The embodied Strix uses the host body's Physical Attributes for dice pools, but its own simplified Attributes for Social and Mental actions, and the Strix's Shadow Potency and derived Vitae maximum and spend per turn instead of the victim's Blood Potency. Injuries damage the body's Health rather than the Strix's Corpus, according to the damage rules for vampires. Notably, as the joined entity uses the Strix's banes and the victim is already in torpor, staking does not have any effect beyond the physical damage inflicted, and the embodied Strix does not fall into torpor when the body's Health is full of lethal damage — only being completely destroyed with aggravated damage will stop it.

On the first night of the possession, the entity may read the host's mind with a Finesse Roll at a –4 die penalty, use the host's Physical Skills at a –3 die penalty, and use Disciplines and Social and Mental Skills at a –4 die penalty. The penalties all drop by one die per night.

Vampiric — even revenant — bodies do not decay like corpse hosts do, and the Strix may stay indefinitely. If the host body is destroyed through injury, the Strix has a chance to escape — if the final turn's worth of damage did *less* damage than the Strix's Shadow Potency, the Strix is ejected unharmed into Shadow Form. Otherwise, apply the full final turn's damage to the Strix's Corpus as well as to the body's Health.

Decay

Decay of corpse and living hosts manifests in a multitude of ways, depending on the individual Strix and the punishment the host has taken. Some exhibit visual signs like the eyes growing clouded (when not flashing yellow) or skin flaking away. Others give off a smell of putrefaction, or grow emaciated like drug addicts.

When in a vampiric body, the Strix can consume and process blood as Vitae using the same rules as a revenant or vampire, except for its immunity to being addicted or blood bonded. Strix never suffer from the feeding restrictions of high-Blood Potency Kindred. It can use the revenant's fangs and enjoys the benefits of the Kiss. Upon entering a vampire or revenant for the first time, the Strix gains as much Vitae as the host had in her system, up to its Shadow-Potency derived maximum. Any remaining Vitae in the body is lost. Revenant bodies do not lose all Vitae at the end of a night when possessed by a Strix.

The Strix can commit diablerie when in a host, increasing its Shadow Potency as described on p. 201. If the host survives possession, it immediately gains the benefits (and suffers the Humanity loss) for any diableries the Strix committed while in control. Other breaking points only apply at Storyteller's discretion; the vampire's mind was in torpor when the Strix committed the breaking point, but discovering any atrocities that took place while not in control can be a breaking point for a victim after the possession ends.

Unless forced out by injury, the Strix can exit the body at any time with a turn's effort. Roll the host's Blood Potency penalized by the Strix's Resistance; the Strix loses Vitae equal to successes when it exits, which stay in the host. The host is then treated as though she were a torpid vampire reaching the end of torpor — Blood Potency is reduced by one for every 25 years of possession to a minimum of one, and she must pay one Vitae to regain consciousness if possible. Because the Strix has already processed the blood in the former host's body into Vitae, the blood source the Strix preferred doesn't affect its usefulness to the newly loosed host.

Possess Kindred (Shadow Potency ••••)

With more power, a Strix can extend its ability to possess revenants to invading and taking over full Kindred. The rules are the same as for possessing a revenant, with two exceptions and changes:

The Kindred must be torpid, not just sleeping.

Strix cannot use a host's blood sorcery, and gain no benefit from Coils, Carthian Law, or Invictus Oaths. The other party

to an Invictus Oath loses the benefits of the oath while the victim is possessed.

Strix embodied in a vampire can attempt to Embrace; but without Humanity to spend, their Embraces nearly always result in revenants.

Possess Living (Shadow Potency •••••)

Strix are creatures of death and impending doom. They find it easier to enter the bodies of the dead and walking dead, but powerful Strix can overcome the difficulty of invading a still-living host. Being possessed by a life-leeching shadow-owl is extremely traumatic for a living victim, many of whom don't survive the process.

As with other forms of possession, invading a living victim is an instant action and costs a Willpower point. The Strix rolls Power + Finesse + Shadow Potency, contested by the victim's Resolve + Composure + any Supernatural Tolerance trait.

Dramatic Failure: The Strix not only fails to penetrate the host, but injures itself in the attempt, suffering one point of lethal damage, plus one for every dot in a Supernatural Tolerance trait the would-be victim has.

Failure: The Strix is rebuffed, and fails to possess the host.

Success: The Strix possesses the host. Doing so inflicts the Strix's successes on the possession roll in lethal damage to the host, and grants the Strix the same amount in Vitae. If this is enough to kill the host, the possession continues using the rules for "Possess Corpse," above, except that Attributes decay at one dot per *month*.

Exceptional Success: The Strix possesses the host and does not suffer any dice penalties for using the host's skills. It may choose to not injure its victim while entering the body, but if it does so it doesn't gain Vitae.

If the victim survives, the result is a Strix in a living body — the victim's mind and soul are plunged into dormancy, only to return if the Strix ends the possession while the body is still alive. The embodied Strix uses the host body's Physical Attributes for dice pools, but its own simplified Attributes for Social and Mental actions. Injuries damage the body's Health rather than the Strix's Corpus, but the Strix does not fall unconscious when the Health track is filled with Bashing damage.

On the first night of the Possession, the entity may read the host's mind with a Finesse Roll at a –4 die penalty, use the host's Physical Skills at a –3 die penalty, and her Social and Mental skills at a –4 die penalty. The penalties all drop by one die per night.

Living bodies require more than the Strix's power to keep healthy, and the Owls are often careless with their toys. The body will still starve to death if the Strix doesn't remember to eat and drink, and is still killed if all Health boxes are filled with lethal damage. If the body isn't completely destroyed (all Health boxes filled with *aggravated* damage) then the possession immediately changes to "Possess Corpse" as described above. Otherwise, the Strix suffers full Corpus damage if the final turn's worth of injury is more than its Shadow Potency. While the host is still alive, the Strix may spend Vitae to heal it as though it were a ghoul, and the body heals naturally over time at its normal rate.

The feeding options for a Strix in a living host are more restricted, but better in the long term. The Strix may reflexively drain its host for Vitae, inflicting a point of lethal damage to the host per Vitae gained, up to the point that the host dies. It may also drink vampire blood like a ghoul, but this does not grant the other benefits of ghouldom. A patient Strix can "farm" the vital essence of its own host, allowing the body to heal between bouts of Vitae draining.

Stranger Hosts

Why should vampires have all the fun? The Strix can attempt to possess other supernatural creatures just as easily as revenants and the Kindred. Possessing Sin-Eaters, Mummies, and Prometheans requires "Possess Kindred," while possessing Werewolves, Mages, Changelings, and Demons requires "Possess Living." Strix inside supernatural hosts cannot access any powers held in the soul — they can't use a mage-host's powers, a mummy-host immediately dies and becomes a corpse-host, a werewolf-host can't use Gifts — but purely physical powers such as a werewolf's shapechanging may still be accessible at the Storyteller's discretion. Advantages like Mana, Glamour, and Essence don't convert to Vitae, but living hosts can still be farmed as described under Possess Living.

Where things get *really* strange is if the Strix then attempts to use Synthesis on a supernatural host. Unique monsters and aberrant powers result.

Synthesis (Shadow Potency ••••• •)

A powerful Strix can merge itself into a host body, permanently infusing the hungry shadow into the victim. Synthesis may only be attempted once a Strix is already embodied in a victim. The Strix pays a point of Willpower and begins an extended action using its Shadow Potency as both dice pool and maximum number of rolls, with an interval of one roll per night. The target number of successes is determined by the nature of the host:

Victim	Target number of successes
Corpse	5
Revenant	10
Kindred	15
Living	20

If successful, the Strix immediately rolls Power + Finesse and loses its successes in dots of Shadow Potency. If this takes it to zero, it is destroyed, otherwise it is ejected into Shadow Form.

- Corpse hosts are immediately changed into Kindred, with a Blood Potency of 1. They lose Humanity equal to the Shadow Potency lost.
- Revenants are uplifted into full Kindred, but lose Humanity dots equal to the Shadow Potency lost to Synthesis.
- Kindred gain Blood Potency dots equal to the Shadow Potency lost, but automatically lose the same amount of Humanity.
- Living hosts suffer lethal damage equal to the Shadow Potency lost. If killed, they rise the following night as Kindred with Blood Potency 1.

The Clan of a new vampire created is that of the last vampire the embodied Strix drew Vitae from, the clan of the vampire who created the revenant, or randomly-determined if the host has no existing ties to the Kindred.

Materialize (Shadow Potency ●●●●● ●●)

Very powerful Strix can force the Vitae held in their shadow-selves to become solid, granting their ghostly talons a very sharp and physical edge.

The Strix pays a Willpower point and becomes material for the rest of the scene. It still uses the Strix's simplified Attributes, but the Strix may engage in combat. Its talons are 3L weapons, and its beak grants bite attacks of 2L.

While Materialized, a Strix feeds through eating flesh or drinking vampire blood, like an Owl embodied in a corpse host.

Injuries are inflicted onto the Strix's Corpus, but it still only takes Bashing damage from sources other than banes. In physical form, it may also spend Vitae to heal wounds at the same cost as a vampire. It may *also* spend Willpower to heal as normal, but may only heal from one method in a single turn.

Twilight Form (Shadow Potency ●●●●● ●●●)

Having developed beyond becoming solid, some Strix then progress to shifting their shadowy forms into Twilight form, to hunt and consume the ghosts and spirits that exist in that state.

The Strix pays a point of Willpower and vanishes entirely from the naked eye as it shifts into Twilight.

While in Twilight, the Strix enjoys complete intangibility—it may pass, unnoticed, through solid objects, and the damage it suffers from banes is reduced by one type (to nothing if already Bashing.) It can perceive and interact with ghosts and spirits, attack them as though it were Materialized, and even feed on their Corpus by eating their "flesh," gaining one Vitae per three Corpus consumed.

Returning to the shadows, however, is a costly process. Twilight form is permanent until the Strix makes an effort to reform its shadowy body. Doing so requires a successful Power + Resistance roll, and the Strix loses one dot of Shadow Potency as it re-forms.



Shadow Jump (Shadow Potency ●●●●● ●●●●)

By this stage of development, a Strix has grown such an affinity for shadows that when under great duress it may enter one and exit another, leaping instantly to escape, attack from an unexpected direction, or cover great distances quickly.

The Strix plunges into a shadow and rolls Shadow Potency as an instant action. If successful, it emerges out of any other shadow within its Shadow Potency in miles. Jumping between shadows requires the Strix to form a new body instantly, and it never escapes without a mark. The Strix suffers a point of lethal damage per mile jumped, plus one.

With effort, the Strix can even shadow jump while in a host body, with a –3 die penalty to the Shadow Potency roll. In addition to the damage (which the host body suffers, not the Strix), the Strix loses Vitae equal to the damage.

Dark Places (Shadow Potency ●●●●● ●●●●●)

The most powerful Strix have progressed from shifting their own shadow bodies toward and away from physical substance, to leveraging their kinship with shadows, aiming to recapture the abilities of the primeval Strix that first entered the world. The Strix can take an area of complete darkness and make it *more*, deepening it until it is no longer the simple absence of light but a gateway to wherever the Strix first came from.

Creating the gateway requires a total lack of illumination in an area of at least a cubic yard (or meter). The Strix perches in its center and pours itself into the area, as though it were a host. It spends a Willpower point and rolls Shadow Potency. If successful, the area becomes part of the empty shadow-place the Strix originated in as well as remaining part of the world. Anything with a taint of the Strix's nature — Strix, vampires, and ghouls, for example — may cross over to the Strix's world entirely by spending a Willpower point. The gateway only stays open for a scene, however, and anyone seeking the ancient Strix must cross back over in time or be lost.

While the gateway is open, new Strix sometimes emerge from it, escaping into the world. Some Strix use this Embodiment to summon allies, while others intentionally stay on the other side when the scene ends and the gateway closes, reuniting with the ancient shadows.

Dread Powers

Beyond the powers common to all of their kind, every Strix exhibits a range of supernatural abilities, some more frequently seen than others. As they increase in Shadow Potency, Strix develop more refined and potent abilities.

"Dread Powers" is a catch-all term for the knacks, tricks, and refinements of their powers every Strix learns, classified as **Doom**, **Host**, **Shadow**, and **Vitae Powers**. Dread Powers aren't Disciplines — a Strix doesn't have to learn all the Doom Powers in sequence, but instead only develops those that agree with its own growing potency.

Dread Powers have Shadow Potency minimums. If a Strix loses dots of Shadow Potency, it loses its Dread Powers in reverse order. For example, if a Strix gained "Breath Eating" upon reaching Shadow Potency 6 and then dropped back to Shadow Potency 5, that's the Power it would lose. Strix that regain lost Shadow Potency often — but don't *have* to — regain the same powers.

Doom Powers

The Strix are omens of disaster, both personal and on a wide scale. These Dread Powers help the Strix to sense and shape that doom.

See the Cracks

Minimum Shadow Potency 1

The Strix despise Humanity, but even humans have a small part of themselves the Owls find worthy. This power allows a Strix to sense the worst part of a human's nature.

Action: Instant

Cost: 1 Vitae

Dice Pool: Finesse + Resistance – victim's Composure

If successful, the Strix intuits the victim's Vice, Integrity level, and the presence of any Integrity-related Conditions. Against vampires, it reads Humanity, any Humanity-related Conditions, and what the Kindred's banes are.

Ambition's Source

Minimum Shadow Potency 1

Everyone wants something. All beings move through the webs of potential futures seeking their own perfect outcomes. A Strix can sense these forces, allowing it to offer a victim just the right thing — or bedevil every attempt to achieve it.

Action: Instant

Cost: 1 Vitae

Dice Pool: Finesse + Resistance – victim's Composure

If successful, the Strix learns one of the victim's Aspirations per success, starting with the longest-term ones and progressing to short-term goals.

Tip of the Tongue

Minimum Shadow Potency 2

The Strix has enough sense for the future to anticipate what someone is about to say before she says it, allowing it to lead a conversation, appear to agree with its victim and manipulate social interactions.

Action: Instant

Cost: 1 Vitae

Dice Pool: Finesse + Resistance – victim's Composure

If successful, the Strix adds its Shadow Potency to its Finesse in all dice pools calling for Manipulation regarding the victim. This power lasts a scene.

Web of Destiny

Minimum Shadow Potency 3

The Strix can sense the immediate possible futures like the strands of a spider web, and strike at them to cause disaster. It may make its own endeavors more likely to succeed, or ensure the ruin of others' efforts.

Action: Instant

Cost: 1 Vitae

Dice Pool: Power + Finesse (– victim's Resolve if used against a victim.)

If successful, the Strix bends probability and consequence to its liking. If it used this power to benefit itself, it gains the 8-again quality to a number of future dice pools equal to successes. If it attacked another's efforts, the victim suffers a dice penalty equal to the Strix's Shadow Potency for as many future dice pools as the Strix gained successes, and all failures on those actions become dramatic failures. The victim gains a Beat for the first dramatic failure suffered in a scene as a consequence of this power.

The Beast's Rebuke

Minimum Shadow Potency 4

The Strix hate their relatives for the pathetic pretense of Humanity. Vindictive Strix can turn a vampire's inner hunger against her with this power, tearing her away from her mortal life.

Action: Instant and Contested

Cost: 2 Vitae

Dice Pool: Power + Finesse + Shadow Potency vs. Resolve + Composure + Blood Potency

If the Strix is successful, the vampire targeted suffers auditory and visual hallucinations tempting her to indulge her vices and give in to her Beast for a period of time equal to the Strix's successes in nights. The victim suffers a penalty to Social and Mental rolls involving mortals, and to attempts to resist frenzy, according to her Humanity as follows.

Humanity	Dice penalty
10 - 6	5
5	4
4	3
3	2
2	1
1	no penalty

In addition, the vampire loses the benefit of any Touchstones for the duration of this power.

False Fiend

Minimum Shadow Potency 4

The Kindred in some domains are constantly on the lookout for embodied Strix, watching for the signs of possession. This power allows a Strix to spread that doom out to deserving victims with a touch, turning the hunters against themselves.

Action: Instant

Cost: 2 Vitae

Dice Pool: Power + Finesse vs. victim's Stamina

If successful, the victim (who must be touched by the Strix during the action) becomes cursed with an illusionary appearance of possession — the skin becomes waxy and corpse-like, the eyes glow yellow when the light catches them. Even sunlight and fire do not appear to damage them (although the victim still takes damage, if she is a vampire.) The illusion lasts for the Strix's Shadow Potency in nights. Attempts to create a further illusory appearance over the curse, with Obfuscate for example, are subject to a Clash of Wills.

Vice Manipulation

Minimum Shadow Potency 5

Now that the Strix can invade both Kindred and living mortals, it has learned to taste the subtle differences in its hosts' baser natures. With this power, the Strix can twist those impulses to its liking.

Dealing with the Devil

Many vampires — and several other supernatural creatures — tell stories about making deals with the Strix, classic devil's bargains in which the Owls granted great power for a price. The Julii supposedly created the Kindred Beast — or maybe just those of their clan — by pact with the Birds of Dis, after all.

The Strix aren't demons, and they aren't wish-granting djinn. Pacts with them are no more supernaturally binding than an agreement between two vampires. Sometimes, the Strix do agree to grant a supplicant some favor in exchange for a price. If the price is met, and if the Strix feel like abiding by the agreement, the Owls must then try to get the customer what he wants using their existing abilities — some powers are useful for fulfilling evil bargains, but the Strix can't work miracles. For some reason "grant me great power" or wish variants thereof always seem to translate to "please possess me" when the Strix get around to granting that wish.

The "safest" deal, therefore, is for knowledge. A Nemesis that agrees to bargain may have survived for centuries and learned the secrets of many hosts — and if the price is right it might be willing to share.

Action: Instant

Cost: 3 Vitae

Dice Pool: Power + Finesse – victim's Resolve

If successful, the Strix alters the victim's Vice, Requiem, or equivalent Willpower-regaining Advantage to one of its choosing for a full lunar month.

Host Powers

With these Dread Powers, a Strix exhibits changed or unusual Embodiments, allowing it to take even the most dedicated Kindred Strix-hunter by surprise. Many of these powers do not require dice rolls, being permanent alterations to a Strix's Embodiments.

Breath Eater

Minimum Shadow Potency 2

One of the most common Dread Powers, a Strix with this power may feed by stealing breath even when embodied in a host.

Hollow Bones

Minimum Shadow Potency 3

The Strix are as naturally weightless as smoke, and this Dread Power transfers some of that lightness to an embodied host. While in a possessed body, the Strix triples the host's normal jumping distance and suffers only one level of Bashing damage per 10 yards it falls, to a maximum damage of (10 – Shadow Potency) levels. By spending one Vitae, the Strix may land, cat-like, on its feet and hands, no matter how far it has fallen.

Sheep's Clothing

Minimum Shadow Potency 3

The Strix treat their host bodies harshly, and the physical signs of that treatment are quickly obvious — especially in corpse hosts. With this Dread Power, the mutable nature of the Strix's Shadow Potency cloaks its meat shell.

As long as the Strix has Vitae above a certain threshold, its host shows no signs of physical degradation (including the slow changes produced by the Preservation Dread Power). This is an illusion which can be pierced by supernatural abilities using a Clash of Wills. If the Strix spends enough Vitae to drop below the threshold, the true state of its host becomes visible.

The threshold is equal to two Vitae plus one per every three dots of Attributes or Health the host has lost through decay.

Preservation

Minimum Shadow Potency 5

Unlike the Kindred, Strix hosts do age, and their Vitae can't sustain ghouls unless they possess vampires. Most Strix abandon corpse hosts when they decay beyond repair, and almost none stay in a living host long enough for that body to die of old age. "Almost none" is not "none," however, and a few Strix learn how to meld their shadow Vitae into a host.

Strix with this Dread Power modify their Possess Corpse and Possess Living Embodiments. Corpse hosts do not decay, but are otherwise unchanged. The more obvious changes come with living hosts, who grow more entwined with the Strix. While possessed by Strix with this power, living hosts age but don't die of old age, kept alive for decades or centuries. Although they don't decay, Strix Vitae lacks the magical stasis of Kindred Vitae; so living hosts altered by this Power gradually change over time, warping to become more Strix-like. Fingernails grow long into claws, and teeth elongate after a year, allowing living hosts to bite for lethal damage in a grapple and convert blood into Vitae like a vampire. After a few decades the host resembles an emaciated walking corpse, a living vampire with yellowed eyes and a permanent snarl. Unfortunately for the host, separation is fatal if the possession lasts longer than a year — the body has become so warped it can't survive without the Strix's presence.

Contagious Genesis

Minimum Shadow Potency 6

Rather than merge with a host to perform the Embrace, this Strix has learned to combine the insidious nature of vampire blood with its own ability to spawn new Strix, allowing it to slowly subvert an entire Kindred court. By spending three points of Vitae when in a vampire host, the Strix can roll Shadow Potency as a dice pool. If successful, it creates a new Strix of Shadow Potency equal to its successes, which is held dormant within the host's blood. This does *not* reduce the Strix's own Shadow Potency, but instead reduces the Blood Potency of the host by one. If the embodied Strix then feeds its blood to a victim the dormant child-Strix is capable of possessing, the child-Strix awakens and immediately possesses the victim. If not, the child-Strix awakens and is ejected from the shared host after the parent's Shadow Potency in nights.

Talons of Fury

Minimum Shadow Potency 7

Some Strix are more than just smoke and shadows. A Strix with this Dread Power deals aggravated damage with its talons and beak when Materialized.

Shadow Powers

These are the Dread Powers of communing with and controlling the shadows that a Strix makes its home. These powers enhance a Strix's ability to hunt, alter its Shadow Form or manipulate darkness.

Sudden Surprise

Minimum Shadow Potency 1

Owls are ambush predators, and so are vampires — even the Strix. A Strix with this Dread Power adds its Shadow Potency to Finesse + Stealth + 3 to perform an ambush.

Screech

Minimum Shadow Potency 2

The Strix emits an ear-splitting screech, rendering victims unable to think or move and greatly assisting in a subsequent feeding attempt.

Action: Instant

Cost: 1 Vitae

Dice Pool: Power + Finesse vs. victim's Stamina + Composure

If successful, the victim is stunned: She loses her next action, and has only half her Defense until her next action. If the Strix gains an exceptional success, or successfully uses this power twice on the same victim in a scene, the victim is immobilized.

Smoke and Mirrors

Minimum Shadow Potency 3

Some Strix learn to manipulate shadows and smoke apart from their own bodies, forming distractions and illusions to harass a victim and pretend that the Strix are present in greater numbers. With this Dread Power, the Strix shapes naturally-occurring smoke or shadows into illusory images.

Action: Instant

Dice Pool: Power + Finesse

Cost: 2 Vitae

The easiest illusion for a Strix to form is itself — most Strix with this power use it to form duplicates of their own Shadow Form, and receive a +3 die bonus to the activation pool. Duplicating a host body receives only a +1 die bonus, while more abstract shapes (tendrils, faces, grasping claws) are at a –1 to –5 die penalty depending on how different they are from the Strix's own form. A number of illusions appears equal to successes on the activation roll, and may participate in combat using the Strix's Initiative and Attributes, but only serve as distractions — they neither suffer nor inflict damage. Discerning the true Strix among its creations requires a Wits + Composure roll penalized by the Strix's Shadow Potency.

At Shadow Potency 7, a Strix may spend a second Dread Power slot on this power, granting its illusions some degree of physicality if it spends an extra point of Vitae on the power. The illusions gain Corpus equal to the Strix's Resistance (and are destroyed when they lose all Corpus to any form of damage), and inflict +1L damage when they attack.

Labyrinth

Minimum Shadow Potency 5

From observing Kindred in their Havens, the Strix have learned the value of a home ground advantage. This Power denies that advantage, turning a vampire's home against it, or traps prey in a place of the Strix's design. The Strix partially embodies itself in a building, sealing all exits except for one — in case the Strix itself needs to escape.

Action: Instant

Cost: 4 Vitae

Dice Pool: Power + Finesse

The dice pool is penalized by any Safe Place Merits invested in the building (as penalties), but the building can be of any size up to a large mansion. If successful, the building seals itself — doors and windows vanish, replaced by walls, and the Strix's Shadow Potency is added to the Durability and structure of all materials. A single access point, decided on by the Strix when using this using this power, remains open. The access point only needs to be as large as the Strix needs to escape when in Shadow Form, but can be larger if the Strix anticipates having to use it to exit and enter the labyrinth while remaining embodied in a host. The Labyrinth remains sealed for the Strix's Shadow Potency in nights. It may release it early by paying one Vitae.

Vitae Powers

The Strix are just as practiced at consuming and using Vitae as the Kindred, and use these Dread Powers to alter or increase their capabilities.

Indomitable

Minimum Shadow Potency 1

One of the most common Dread Powers, this ability (or curse) is a relic of the Strix's war against the Dead Julii, kept useful by the Strix's ongoing antagonism with vampires. The Strix is immune to mind-affecting Disciplines (Majesty, Nightmare, Obfuscate, and Dominate), and if it is the target of one, rolls its Shadow Potency contested by the vampire's Blood Potency. If successful, the Strix turns the power back on the pretender — the vampire suffers a penalty to all Mental and Social rolls equal to the Strix's successes for the rest of the night.

Kindred Disciplines

Minimum Shadow Potency 1

The Strix can use Kindred Disciplines when embodied in vampiric hosts, and some Strix become practiced enough at the strangely physical uses of Vitae that they retain the ability even after leaving the host behind. Each Dread Power slot devoted to Kindred Disciplines provides the Strix's Shadow Potency in Discipline dots, which the Strix can spread among any Disciplines it has encountered. The Strix may even give up dots to instead gain three Experiences' worth of Devotions per dot.

The Strix can't use Theban Sorcery, but they can use this Dread Power to learn Crúac. Additional rites after those gained by dots in the Discipline cost one dot of "Discipline" for two dots of rites. However, Crúac still requires blood for all Vitae expenditure *after* the initial point of Vitae to activate the Discipline (see p. 151) — the Strix can only use it when in a revenant or Kindred host, or by murdering ghoul or vampire captives for their blood.

This power may be bought multiple times.

Command the Lost

Minimum Shadow Potency 4

The Strix are used to subduing the wills of hosts, and some turn that power outward, aping and mocking the way Kindred twist the minds of their playthings. A Dominated servant is an investment of power for a vampire. For a Strix with this power, he's a toy to be discarded.

Action: Instant

Cost: 1 Vitae

Dice Pool: Power + Resistance – victim's Resolve

The victim of this power must have a broken will already — whether by the Strix or by anyone else. The Strix love taking other's slaves away from them. Victims with any of these conditions qualify: third-stage Vinculum; the Broken, Fugue, Intoxicated, Enervated and Soulless Conditions; and having spent all Willpower points.

For the rest of the night, the victim must obey any instructions the Strix gives them, even fatal ones. He may not spend Willpower to resist any of the Strix's Dread Powers or Embodiments.

Shadow Infection

Minimum Shadow Potency 5

The Strix emits an aura of sapping, leeching enervation and lethargy, stealing energy from everything around it.

Action: Instant

Cost: 3 Vitae

Dice Pool: Finesse + Resistance

If successful, all living beings within the Strix's Shadow Potency in yards (meters) suffer a penalty to all dice pools equal to its Finesse. Every living victim affected grants the Strix one Vitae and inflicts one lethal damage. Vampires do not give up their Vitae so easily, but can't direct it themselves — any vampire or ghoul caught in the affected area can't spend Vitae. The effects fade from all victims at the end of the scene.

Soul Bite

Minimum Shadow Potency 7

One of the most heinous Dread Powers, a Strix with this power has learned to tear at the very foundations of living beings — their souls.

Action: Instant and Contested

Cost: 5 Vitae

Dice Pool: Power + Finesse vs. Victim's Composure + Resolve

The victim, unlike other Strix forms of feeding, *must* be conscious, and must be a living human being with no supernatural powers — the Strix needs the soul to be active in order to hook it like a worm and rip it out of the victim, and the souls of monsters are too strange for the Strix to grab hold of. If the Strix succeeds, it removes the victim's soul. The victim begins to suffer from the Soulless Condition (see p. 305).

Living souls aren't much good for the Strix by themselves — they can't eat them like they can consume one another through diablerie. The soul does, however, continue to produce Vitae while detached. The Strix may attach it to an object with another successful Power + Finesse roll, creating a *phylactery*, a soul-housing talisman. A phylactery produces one Vitae per night, which the Strix can absorb by touching it in Shadow Form or by handling it in a host body. Vitae not absorbed is lost — the phylactery only ever contains one Vitae. Some Strix have variants of this Dread Power that cause strange effects linking the victim to the phylactery containing her soul, such as a doll that inflicts very real versions of mock-injuries it undergoes on its "twin."

A Gallery of Horrors

Anna Red

Darkened trees, undergrowth...the noises are faint, but unmistakable. It's hunting me. Has been for near on half an hour now. At least, that was when I realized it. I don't know what it is, but it's careful. Patient. Toying with me. It knows what I am. It's taking precautions. Even I couldn't spot it. Only a faint glimmer every now and then. It took my coterie first. Both of them. One at a time. Left me for last. And now, it's hunting me.

Something stalks the forests and alleys. Something powerful. Something wickedly intelligent, and baleful. Malicious. It enjoys what it does. It hunts, it kills, and not randomly — it relishes panic and fear. Grows stronger from it. It takes the body of a woman, usually a hiker, hermit, or lone homeless person, whose skin it rides until falling apart. The Kindred call her Anna Red.

Anna Red is more of a rumor than a fact. No surprise when dealing with the Strix...but what's unique is that she's a very widespread rumor. All kinds of most likely unconnected events are blamed on her — the disappearance of a respected Nosferatu in Portland, the brutal massacre of a ghoul family in rural Georgia, and similar crimes, both real and fictional. One vampire called her an "anthropomorphization of the primal fear of the predator — a symbolic juxtaposition of Kindred and kine, representing our fears of being hunted as we ourselves hunt." More down-to-Earth ones call her a damn good story to tell in the woods.

The truth, of course, is that Anna Red is real. She's out there, right now. Where she resembles a beast, it's as much in cunning as savagery. She might consider what she does art, if she cared to defend it. Simply striking terror into the hearts of your enemies, hunting down a fleeing victim, is fine, but not very interesting in the long term. No, she prefers a much more refined approach, and she has her routine down to pitch perfection.

First, she starts by picking off a random homeless person here, a loner there — people who won't be missed. The police

eventually realize there's a serial killer on the loose (and if they don't, she starts leaving clues). The media starts casually reporting on "his" doings, but because of who she targets, it's hard to rally institutional and community support. She leaves just enough clues that the Kindred population can safely conclude it's a vampire behind the killings. She keeps eluding the police for a while — maybe months, maybe even a year. The Kindred grow more and more concerned over these Masquerade breaks, and try to cover it up.

Then, she moves to hate crimes, targeting minority groups. At this point, the first cries of "cover-up!" and "conspiracy!" usually start up...which presents a new kind of risk for the Kindred who actually *are* covering something up. And when that happens, Anna Red breaks into the home of a completely average, random family. Panic rises, and hopefully, a copycat or two has started up by now.

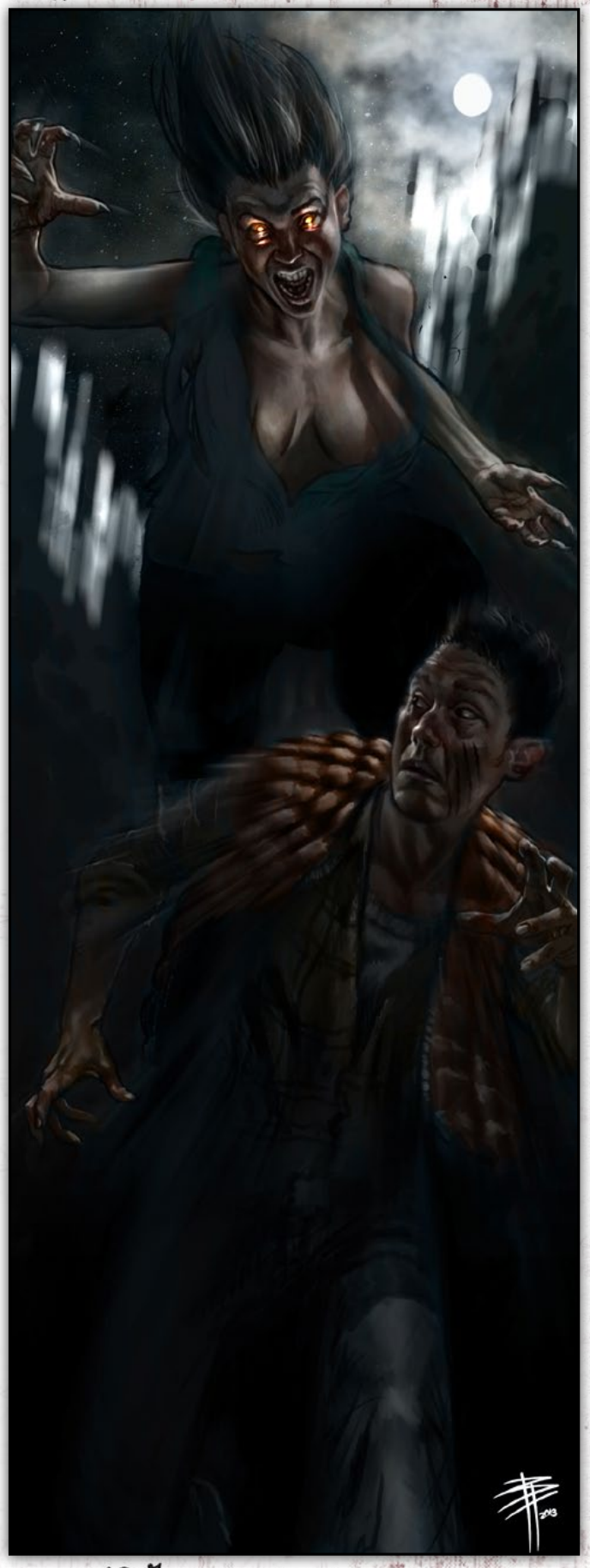
That's when Anna Red targets a respectable, wealthy person, preferably a vampire or retainer thereof, and kills them in the open, somewhere busy, without being spotted, in an obviously supernatural manner. And she leaves them drained of blood. When this happens, she makes a sport of trying to maintain the panic at fever pitch for a while. Eventually she grows tired of the game and vanishes without a trace, to hunt random wanderers for a few years out in the wilderness.

Stories

A spree of murders motivated by hatred hits a minority group that a member of the coterie belongs to. His friends in the community voice their fears; the police seem more interested in protecting the majority; and the prince just wants to cover it up. If anything is to be done, it's up to the coterie. The killer is obviously a vampire, but there are enough vampires in the city that it's hard to narrow it down significantly. The police will be of limited help, unless someone has a trustworthy contact within the department. But if the coterie can catch the killer, its members stand to gain status in the eyes of those who concern themselves with the Masquerade. Meanwhile, there are whispers of strange animal sightings — especially of owls.

A parapsychologist affiliated with a guerrilla journalist organization has been investigating the recent rash of murders and has come to a conclusion as stunning to his peers as it is eye-rollingly obvious to the dead: It's a vampire. Not only that, but he claims to have proof, which he's planning to plaster all over the Internet as fast as possible, once he gathers the last few clues and organizes it all. In the middle of this grand series of threats to the Masquerade, however, the Kindred have already mobilized all their assets, and those are stretched thin as it is. Someone will need to show initiative and deal with the researcher. And to further complicate matters, it turns out the parapsychologist is someone the coterie is already familiar with — a contact or ally, perhaps, or an old enemy. Could they come under suspicion of treason against the Kindred?

The recent rash of vampire-related murders has gotten suspicion boiling among the Kindred. The Circle blames the



Ordo Dracul, the Daeva blame the Nosferatu, and quite a few eyes are turned in the direction of a purported diablerist elder who was exonerated of his crimes not long ago. Paranoia boils to a fever pitch, fingers point; several Kindred have already tried to use the situation to rid themselves of rivals. The threat to the Masquerade is clear and immediate, and something needs to be done now. But how can anyone be trusted to do something, when anyone could be the killer? And as the killings escalate, what measures will become necessary to deal with it?

Name: Anna Red

Vice: Wrath

Shadow Potency: 5

Attributes: Power 5, Finesse 5, Resistance 5

Skills: Occult 2, Athletics 3, Brawl 2, Stealth 3, Weaponry 3, Intimidation 2

Corpus: 7

Willpower: 10

Size: 2

Speed: 12

Defense: 5

Initiative: 10

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred, Possess Living

Dread Powers: *Shadow;* Sudden Surprise, Smoke and Mirrors. *Vitae;* Indomitable, Kindred Disciplines x 2.

Disciplines; Celerity 3, Obfuscate 1, Vigor 3, Resilience 3

Vitae: 15, 5/turn

Banes: Fire, Hated by Beasts, Plague of Purity, Sunlight

The Baron

"This is the finest vintage. 28 years old. Healthy." Our host sniffs the goblet of blood. "Ah, delectable." I raise my own goblet, sipping it. It's decent enough, but I can't help but think it'd taste better a little more fresh. Still, politeness counts, especially when you want the support of a guy like this.

"Yes, indeed," I reply, using my best table manners

"My young friend, dawn is fast approaching." A glance outside the stained-glass windows confirms this. "You will stay here, yes?"

I smile, a smile I can't quite keep free of strain. "Yes, of course, Sir."

In the year 1853, a Strix took over the body of the Mekhet noble, Baron Örnsköld, who at the time was less than a decade into his Requiem. The Strix came to be known by the vampire's name, with those very few who realized its true nature referring to the creature itself simply by the name "The Baron." Seeking to establish a safe identity for itself, the very first act of the merged creature was to diablerize Örnsköld's sire, the Countess Oxenstierna, and then take what valuables he could carry and sail to America.

Ever since, the good Baron Örnsköld has remained torpid within his own undying body, the body's puppeteer carefully maintaining its masquerade as a member of Kindred society. The Baron has sired three childer, none of whom has ever talked to the real Mekhet. All these childer are marked by some of the strangeness of the Strix, in some way, but only one of them has any suspicion at all that something is off.

The Baron dwells in a rather opulent Renaissance-style manor outside the city, rarely leaving the safety of that place. He is known to be an eccentric among Kindred, but then again, isn't every Shadow? The Baron maintains his personal masquerade with care, for much the same reason Kindred masquerade from mortals: If one is a wise hunter, one does not reveal one's presence to the quarry.

And quarry is what Baron Örnsköld considers the Kindred. To him, the thrill of the chase is the greatest joy of the hunt, not the feeding itself. His hunting grounds are his own extensive manor-house and its grounds.

The Baron is careful to pick only those Kindred who will not be missed as his prey: Itinerant Gangrel, the lowliest Nosferatu outcasts, unaligned with few ties...these are the quarry he hunts, with the occasional more powerful Kindred thrown in for sport and as a challenge.

His preferred methods of hunting are twofold: First, and most desirable, is having the prey come to him. The powerful Mekhet elder makes an enticing ally, and he has carefully cultivated a reputation as a vampire whose ear is open to the voices of the voiceless. Thus, many come to him; and he entertains them, treats them as honored guests, and then shows them to the guest quarters. He allows about three out of four to leave. The second method is more direct, and requires planning. He prefers to use it only when truly hungry: Kidnapping.

Regardless of how the unfortunate soul ends up in his mansion, she will wake up the next evening to find that all exits from the building have simply vanished. The Baron will appear and inform her that if she can escape intact, she may leave. Very few ever do.

Stories

An associate (or even friend) of a coterie member is a Mekhet — a childe of the good Baron Örnsköld. Said vampire is a neonate; she is a fey, mercurial thing, given to fits of pique, moody silences, and eerie displays. While she will defend her actions rigorously if challenged, in private she has admitted that she is sometimes unnerved herself at the changes her mind underwent during the Embrace. Further, any vampire tasting her blood will find there is something...not quite Kindred about it. One day, she displays a startling new power nigh unheard-of among the undead: the ability to survive in sunlight indefinitely, albeit paralyzed. No other vampires observed the event, but the neonate herself confesses the truth to her friend. This obviously casts some suspicion on the Baron himself. Do his other childer have this ability, too? Or is it an individual quirk? Can the ability be learned, perhaps similar to a Coil of the Dragon? What will the coterie do with this information?

One too many Kindred has gone missing, and wiser heads among the Invictus have come to the conclusion that something

is hunting vampires. Something that knows too much. The Invictus sends the coterie to investigate, and the clues point to the old manor outside the city. What can be found in there to explain this? And if the coterie goes in for a night's reconnaissance, will they ever return?

Somehow, the coterie has ended up trapped inside Örnsköld Manor. The Baron himself has appeared to taunt them, and tell them that they will be allowed to leave if they can find an exit. And now he is hunting them across the shadowed mansion and the grounds outside, into the crypts beneath, and through the hedge maze. He can seemingly melt into pure shadow, and reform from any patch of darkness there is, always cutting them off, wherever they go. His cold laughter can be heard resounding throughout the house, and strange things can be seen slithering, crawling, and walking through the hallways in glimpses. Reality itself seems upset in this place, and the hunter is relentless and remorseless. Can they survive the night? Will anyone even realize they are gone? And if they do escape the manor with knowledge of the Baron's secrets, what contingency plans will he enact to silence them?

Name: The Baron – Baron Örnsköld

Vice: Pride

Shadow Potency: 6

Attributes: Power 6, Finesse 4, Resistance 6

Skills: Occult 2, Athletics 2, Brawl 2, (increase these and add more as appropriate to your chronicle, the Baron has these at a minimum)

Corpus: 8

Willpower: 10

Size: 2

Speed: 12

Defense: 6

Initiative: 10

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Vampire, Synthesis (Baron Örnsköld)

Dread Powers: *Shadow;* Sudden Surprise, Labyrinth. *Vitae;* Indomitable, Kindred Disciplines x 4.

Disciplines; Auspex 4, Celerity 4, Dominate 2, Nightmare 2, Obfuscate 4, Vigor 4, Resilience 4.

Vitae: 20, 6/turn

Banes: Abjuration, Fire, Sunlight, Symbols

Kindred Host: Baron Örnsköld

The Black Cat

The cat's eyes gleam in the moonlight, a pale yellow. It sits on the windowsill, staring, its tail lying flat and motionless. It does not purr, does not make a sound, but just watches and waits. As you draw closer, it finally stands up, and promptly falls over dead. The stench of rotting carcass grows stronger, and there is a rustling behind the fence – followed by the growl of a very large dog.

Animals are pure. They're simple. And they can be very malicious. Unlike vampires, animals know their place and don't overstep their bounds. This makes them perfect hosts for the Strix called the Black Cat. Because animals coexist with humans in their cities, the Black Cat finds no shortage of hosts close to its chosen prey, whether that be humans or vampires. Recently dead pets, strays, even wild animals forced into neighborhoods to find food and shelter, all of them make suitable hosts for this Strix. Once it has taken on a host, it looks for vampires, following the telltale signs. After it finds its targets, the creature then studies them to learn more about its prey, using an innocuous body like that of a cat, a rat, or a bird.

The Baron's Childer

The Baron has an unusually strong bond with his host body, and can sire Kindred. The resulting childer are Mekhet, but have unusual mental quirks and may develop unique Disciplines or other abilities.

The Black Cat hungers for more than simply spying on vampires, however. It wants to tear them down, each of them, stripping away their kingdoms of concrete and glass. Vampires fancy themselves decadent rulers of the night, rather than the savage Beasts they truly are deep inside. The Black Cat means to show them the horrible truth, naked and dripping red. Vampires are monstrous cannibals, preying on their former friends, families, and strangers, bringing pain and misery wherever they go, all the while playing at being refined, sensual predators. They have forgotten the law of the jungle, that by fang and claw alone does one prove one's worth. The Black Cat hates vampires for their betrayal of this law more than anything else. It sometimes actually respected vampires who realized this truth and set themselves up as kings and queens of blood and damnation. Those days are long gone, and such vampires are now invariably destroyed by their own kind or others. Thus, the Black Cat hates the modern world for its promotion of weakness, for its slow corrosion of the Beast's purity. The world was once a paradise of flesh and blood for the taking. Now, the Black Cat is determined to return the world to that hunter's paradise, one vampire at a time.

This Strix will only take on animals as hosts, never deigning to sully itself in the body of a vampire. Once it has chosen a suitable host and studied its prey, it does everything in its power to further its agenda: leaving animal corpses in and around the vampire's haven, wounding humans and other vampires to provoke the Beast by the smell of blood. It will also possess draugr, whose Beasts have overcome simple Humanity and returned them to the primal fury of their most ancient selves. When one can communicate with the Black Cat at all – normally impossible without some kind of telepathic power or the ability to communicate with animals – it speaks of the creation of vampires as the world's most perfect predator. Vampires do not tire, do not age, do not falter to disease or poison, hunting the

night where none but the greatest of predators tread. Vampires, the Cat says, were made to rule the night. Now they cower behind Masquerades and titles while humans rule the world.

The Black Cat will see to it that they remember *what*, not *who* they are.

Stories

A vampire finds animal corpses littering her haven, both inside and outside. At first, they are just small animals, like mice and small birds. Eventually, the bodies get larger: rats, cats, even dogs. If the vampire identifies strongly with a certain animal, perhaps one whose shape she can assume with Protean, the Black Cat will leave just such a corpse behind. Then it starts to leave wounded animals nearby, especially when the vampire is hungry. A wary vampire might notice the shape of black cat, likely a stray, with matted fur and the stink of a filthy animal, always lingering in the area, watching. Few would connect the cat with the events plaguing her life, but eventually the vampire will realize that these events only started after the black cat appeared. If she does not notice, or doesn't take steps to drive away the menace, the Black Cat will eventually start wounding humans when the vampire is hungry, following it in the form of dogs or rats and striking when no one will notice. It may even attack a human in order to drive away a vampire's chosen prey, leaving her with little recourse and the Beast growling in hunger. Its ultimate goal is to make the vampire frenzy from hunger and give in to the Beast, bit by bit, especially if the frenzy claims a human life in the process.

A vampire's favored ghoul pet begins to act strangely. To start with, it seems to be much more intelligent than before, learning new tricks and understanding its master far better than it did before. It even helps hunt, sniffing out suitable prey. However, it is not long before it starts to go out during the day, coming back with a red muzzle and the smell of blood on its breath. Bodies start to turn up, mauled to death, and the clues point back to the vampire's pet, bringing heat down on its owner. With humans and Kindred both breathing down the vampire's neck, she has to find answers and quickly. What will she do when the animal disappears but the bodies keep piling up?

Tired of scratching away at the veil of Humanity, the Black Cat decides to try something bigger. It possesses dead dogs and any appropriate wildlife in the area: cougars, coyotes, bears, even feral rats. A spate of fatal animal attacks follow, in which many of the victims are completely exsanguinated. The public is on high alert, causing problems for everyone involved and making hunting the streets even more difficult. The vampire court suspects something at work behind the sudden increase in animal attacks, but has difficulty tracking down a culprit — until a draugr begins to leave a trail of victims that draws the news agencies to sensationalize the attacks.

Name: Black Cat
Vice: Curiosity
Shadow Potency: 2
Attributes: Power 2, Finesse 5, Resistance 3
Skills: Athletics 4, Brawl 3, Occult 2, Stealth 2
Corpus: 5
Willpower: 8
Size: 2
Speed: 12
Defense: 5
Initiative: 8
Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse
Dread Powers: *Host;* Breath Eater. *Vitae;* Kindred Disciplines.
Disciplines; Animalism 2
Vitae: 11, 2/turn
Banes: Fire, Sunlight

Animal Host: Black Cat

Attributes: Strength 1, Dexterity 4, Stamina 2
Skills: Physical; Athletics 4, Brawl 2 (Claws), Stealth 4 (Stalking), Survival 2
Health: 4
Size: 2
Speed: 12 (species factor 7)
Defense: 8

Granny

"Yes, dear? Oh, do come in! I have some lovely tea and cupcakes ready. You don't drink tea? Oh, that's a pity, but I suppose I can whip up something you'd like. So tell me, dear, why did you come to see old Granny? Ah, yes, I've had that question a lot. If you want the answer, dear, I'd be happy to tell you, but maybe you could do me a little favor first?"

Some Strix prefer total anonymity, leaving behind a trail of inexplicable chaos and destruction. Others prefer to make their presences known, if not their true natures. Some few try to balance secrecy and notoriety. The Strix known as Granny is one of them, presenting herself as a benevolent old spirit while leaving a trail of clues pointing to her true nature. Some clients enter bargains with her with full knowledge of her motivations, but most only discover her machinations after they've already played their part in her schemes.

This being prefers to take over the bodies of kindly-looking, elderly ladies, often striking bargains with them to achieve that goal. She is a strange, quiet creature, sticking to the periphery of the world, offering her advice for trinkets and minor favors. Her advice is much sought after, and requires much seeking after — the creature called Granny is well-known to be a body jumper, which makes her an elusive one to find. Her advice is always helpful, and always insightful. Most Kindred who know of her suspect her to be a mortal witch of some kind, or perhaps a spirit of knowledge, or perhaps something else. Many are wary, but few are wary enough.

The price for Granny's helpful advice is always low. But both the advice and the price are carefully chosen to benefit herself. Her advice is carefully selected to nudge the petitioner in the

direction she wants him to go, and the price she asks is never as harmless as it seems. She has the ability to see the web of influences and connections that various actions lead to, and she delights in finding just the right thread to tweak to cause some disaster. While the disaster can never be easily traced to her, she relishes placing out clues that her mental inferiors will miss. Sometimes — rarely — she underestimates them.

Granny is none too particular about what disaster happens, but prefers to target the wealthy and influential. She considers herself a master manipulator, and takes pride and glee in her art. The effect matters less than the act itself. She will break up a happy marriage, or have a healthy person committed to a mental institution for life, just as readily as she will cause a plane to crash or a mass murderer to escape justice. The most devilish thing is that since these consequences so rarely strike the petitioner, and her advice is so helpful, many would seek her out even if they knew what she was and what her game is.

Granny is not above more direct measures, though. If her plans are foiled, she flies into a deadly rage, and the Strix is not as old or fragile as its body appears. When angered, she sprouts long, black, owl-like talons from her fingers, which she uses to quickly skewer her opponent. Then, of course, she finds a way to use the death to spread more chaos, while conveniently avoiding discovery. Some Kindred whisper that not every petitioner returns. While disappearances certainly do happen, it's a rare event, as Granny finds simple murder to be un-artistic.

Stories

Strange, apparently random accidents have started plaguing the domain. A local tough accidentally met the sun, a school bus had a nasty crash, and a measles epidemic has claimed several lives, among other things. More rational-minded Kindred believe it's a simple statistical cluster, but the superstitious view is that the city has fallen under some curse. And some insist that there are subtle clues that point to deliberate intent. In the middle of this chaos drifts an elderly mystic, who offers useful advice to those who approach her for a symbolic price. Maybe, if the coterie can find her, they could ask her what is going on? Or maybe they could try to follow the so-called clues and see where they lead?

Left with a difficult decision, where any choice could spell disaster and there is seemingly no way to even predict the probabilities, the coterie finds itself in a position where they're in dire need of guidance. It just so happens that the kindly old medium who calls herself Granny has been spotted in the city recently — maybe she could provide some much-needed guidance? If they can find her, will they be able to foresee the disastrous consequences of agreeing to her deal? Can they figure out the truth behind the kindly mask, and if they do, can they afford to turn down her advice in their difficult decision? After all, her advice *is* always helpful.

The mortal grandmother of a coterie member has started acting strangely. She still recognizes her family, and she can still recount some of her old memories, but she has grown less sociable and more withdrawn. She seems to engage in her old hobbies with less interest, but she entertains strange visitors at strange hours. And even when she's acting like her old self, there's simply something...off about her. The family suspects she's growing senile. However, among the Kindred, there are rumors about a body-jumping old sage, dispensing her wisdom in return for trinkets and minor favors to those who can find her. When the character realizes what happened to his dear old grandmother, will he find a way to exorcise Granny from grandma? What if all she requires to leave the body is a simple favor? Of course, it might be useful to have a Strix for a grandma, however briefly the body lasts. What if the character decides he values the Strix's advice more than his grandmother's life?

Name: Granny

Vice: Sadism

Shadow Potency: 7

Attributes: Power 6, Finesse 7, Resistance 4

Skills: Occult 4, Politics 1, Athletics 2, Brawl 2, Empathy 3, Persuasion 2, Socialize 1, Subterfuge 2

Corpus: 6

Willpower: 10

Size: 2

Speed: 12

Defense: 7

Initiative: 11

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Vampire, Possess Living, Synthesis, Materialize

Dread Powers: *Doom;* See the Cracks, Ambition's Source, Web of Destiny. *Host;* Breath Eater, Sheep's Clothing, Talons of Fury. *Vitae;* Indomitable

Vitae: 25, 7/turn

Banes: Abjuration, Fire, Loner, Invitation, Sunlight

Hantu, the Sorcerer

You see a figure wreathed in the smoke spiraling up from the fire. It stands tall, dark and without flesh, spreading wings of shadow. A brief flash accompanies the opening of hateful yellow eyes, and then the fire flares up, singing your skin and igniting the Beast's fury. Whatever the shade is, both Man and Beast within you instinctively recoil from its wrath.

Known by many names throughout the millennia, the creature called "Hantu" is first known from legends out of Indonesia. Unlike many of its kind, Hantu has never been known to inhabit a vampire body, and only rarely possesses dead mortals. It does, however, raise them as its servants when the need arises. Hantu prefers to stick to its natural form, a creature of smoke, shadow, and malice. It hates the Kindred with a passion that sears like the sun, a hatred born in times now lost to history. Even if one could speak with Hantu, answers are not forthcoming. It prefers to let its Kindred victims know fear through mystery. Some theorize that the creature once created a clan, and that the clan then betrayed it or failed in its original purpose. These theories point to the Mekhet as an example of the clan Hantu might have created, and indeed the Strix seems to save the fullest extent of its wrath for Mekhet.

What makes Hantu more terrifying is its mastery of fell magics, from blood sorceries to strange powers no vampire commands. Having practiced these powers over countless centuries, Hantu is more than the equal of any Kindred or mortal thaumaturge. Wielding the powers of elements, of mind-rotting fear and spells to do far worse than destroy a vampire's body, legends speak of Hantu even holding sway over the souls of the dead. Some fearful rumors hastily scrawled in withered old journals or spoken in only the most secure locations by those in the know say that vampires are not safe from this creature's hunger for souls. It diablerizes the Damned, they say, and their souls become fuel for its unholy powers. Whether or not this is true, Hantu does prefer to keep certain vampires, usually Mekhet, "alive" and incapacitated. What becomes of such victims is perhaps better left unknown.

Hantu figures into many stories around the world, but has only rarely been seen in the urban areas where vampires congregate in numbers. Its appearance always heralds a time of great disaster for the Kindred. In older times, this meant vampire hunter crusades leaving whole villages burned to the ground; the inexplicable thinning of the Blood; or plagues among mortals that left a domain with precious little food, forcing vampires to turn on one another. In the modern era, vampires attribute bridge collapses, ice storms and sometimes even tornadoes to Hantu's arcane might. One thing remains certain among all the questions: Whenever a vampire speaks of owl phantoms and disaster, the eldest begin to fear the return of Hantu the Sorcerer. Even creatures of the night must fear the shadows, the elders say, when Hantu stalks a domain. No haven is secure enough and no vampire powerful enough to stay Hantu's vengeance. So they say.

Stories

A series of unlikely omens heralds a disastrous fire that claims the lives of several prominent Kindred attending a nightclub show, along with dozens of mortals. One of the survivors mentions the dread name Hantu, the ancient demon of smoke and darkness responsible for the destruction of many Kindred domains throughout history. Soon the court is up in arms about the possibility of an attack, guided by the elders and what little knowledge they possess about the Strix. A whole city full of paranoid vampires must try to draw battle plans for something with which they cannot reason, something without physical form. The only chance lies in the portents that herald the most powerful uses of Hantu's magic, leading to a race against the doomsday clock to follow the signs and find Hantu before it's too late.

Even the shadows are no haven for the city's Mekhet anymore. Something is hunting them down, and survivors of the attacks recall fleeting glimpses of a yellow-eyed phantom lurking in the dark. Some Mekhet know enough about Kindred legend to whisper the names "Strix" and "Hantu." Yet the city's rulers don't believe the stories, thinking the domain under attack by vampire hunters. The world is a dangerous enough place, they say, why grasp at legends? Facing potential eradication with little support, the Mekhet must find some way to escape their foe or lure it into a trap. Yet as the story unfolds, it becomes increasingly obvious that this is an enemy which cannot simply be staked and left for the sun, and one which has far greater knowledge of vampires than they do of *it*.

Name: Hantu

Vice: Hate

Shadow Potency: 8

Attributes: Power 8, Finesse 5, Resistance 8

Skills: Athletics 2, Brawl 2, Intimidation 3, Investigation 2, Occult 5

Corpus: 11

Willpower: 10

Size: 3

Speed: 12

Defense: 8

Initiative: 13

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred, Possess Living, Synthesis, Materialize, Enter Twilight

Dread Powers: *Doom; Vice Manipulation, Web of Destiny. Host; Talons of Fury. Vitae; Indomitable, Kindred Disciplines x 2, Shadow Infection, Soul Bite.*

Disciplines: Auspex 5, Crúac 5, Dominate 3, Nightmare 3

Vitae: 30, 8/turn

Banes: Fire, Hated By Beasts, Material Bane (Silver), Plague of Purity, Sunlight

Lady of Shivs

Her voice is soft. "My friends. I'm glad you could be here tonight. It's sad that things have come to this." She looks up, her voice gaining power. "I knew Matt. He was a friend of mine. He was a friend of yours. Matt was a good kid." She pauses, lets her words sink in. "The elders Embrace us without our consent, set rules for us without our consent, and kill us when we break those rules, to protect themselves. Who'll be next?"

Kindred society is an organism in a constant state of decay, the lifeblood flowing through its veins in dispute among the organs, and the hands resenting the brain's control. Particularly young Kindred sometimes vent their rage against the elders by drugging their victims, urging mortal protest movements to camp outside Elysium, and other petty tactics. But some want to take more drastic action, and the Lady of Shivs offers the chance.

Three incidents have been firmly attributed to her. One of those ended up with its host city going silent — those who visited it afterward say there was no sign of a Kindred presence within its bounds. Her modus operandi is fairly subtle — she starts by recruiting the pathetic dregs of Kindred society, outcasts desperate to feel a sense of acceptance and belonging. She unites them under the banner of revolution, firing up their imaginations and sense of pride.

She works her way up the ladder, relying on her charisma and ability to read others to personalize her pitch. She has the same

goals as you, the same hopes and dreams, the same concerns, and she will confess to them a moment before you bring them up. To the city's elders, she appears to be an ambitious neonate on the path to power. To would-be rebels, she appears to be the herald of a new age, finally acting upon the truths everyone already knew.

Hope is hard to stamp out. When the ambitious neonate is finally discovered to be Strix, she already has an army of fanatics on her side, who will see any attack on her as another cowardly lie by the elders and their puppets. And some would support her to the death, even if they knew what she was.

In a domain under the Lady's talons, tensions between the powerful and the weak escalate rapidly. Rebellion leads to sanctions, which lead to more rebellion, and those who haven't chosen a side watch helplessly as their city plunges towards civil war. Even the savviest Prince finds her options are limited. Giving the rebels what they want is a show of weakness — one which the Lady is sure to pounce upon. Not granting them their concessions will only inflame their anger, though, leading to more violent reprisals.

The best way to foil the Lady, therefore, is to discover her while her plans are still young, and her recruits number only a handful of misfits and outcasts. Of course, the vigilance required to have a decent chance at this is high, and the Lady of Shivs is just one Strix. This makes her more of a boogeyman, a potential worst case scenario, that might be brought up once in a blue moon. and then dismissed. Especially when those few elders who know of her are firm in their belief that if she came to *their* domain, they would be wise enough to recognize and destroy her.

Stories

The situation has escalated rapidly. The Vanguard have gutted the Carthians and gained a great deal of power, and violence has broken out between the Prince's loyalists and the rebels. Which side will the coterie choose? The Prince may reward service handsomely, or take it as her due. But the rebels could provide an opportunity for an ambitious young vampire to establish himself as a power to be reckoned with — or be crushed when the movement loses. Is it possible for the Vanguard to figure out the true nature of their leader? If they can, will they depose her, or will her supporters be too devoted? If the Prince's side figures it out first, can they capitalize on the knowledge, or will it simply come across as hollow propaganda?

The coterie has experienced abuse at the hands of their elders, so when a charismatic young Kindred approaches them with a way to achieve their common goals, it's natural to be tempted. The recruiter is a rising star in Kindred society, and they stand to gain from the alliance. Or they could join up in an attempt to infiltrate the group and gain status in the eyes of their elders. But can they avoid getting caught up in the enthusiasm of the movement, and see its true heart for what it is? Neonates who hitch their wagons to this rising star might just be pulled down when it crashes and burns, whether they joined out of genuine sentiment or cold calculation.

A city has gone silent and become a cloister. Regular correspondence between its elders and their allies in other cities hasn't arrived on schedule. Wanderers whose last known destination was the city haven't been heard from again. Even mortals seem to realize that the city's atmosphere has suddenly, subtly, changed. The situation is uncertain — the city could be dangerous, or up for grabs. An ambitious coterie of neonates could establish their own domain there, if they could survive long enough. Has the threat that laid the domain low vanished? Or is it still lurking there? Who else will rush in to fill the power vacuum — Kindred, or otherwise?

A good friend of a coterie member has suddenly vanished off the streets. The Prince and her people are keeping silent about what happened, and have banned any investigation into the matter. The friend in question is a young, charismatic Kindred who has a wide circle of friends who agree with her political views. Does the coterie investigate? What will they do when they discover that their friend is no Kindred at all? And will they be drawn into her crimes by association?

Name: Lady of Shivs

Vice: Greed

Shadow Potency: 4

Attributes: Power 5, Finesse 5, Resistance 3

Skills: Occult 2, Politics 1, Athletics 2, Brawl 2, Empathy 1, Persuasion 2, Socialize 1, Streetwise 1, Subterfuge 1

Corpus: 5

Willpower: 8

Size: 5

Speed: 12

Defense: 5

Initiative: 8

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred

Dread Powers: Doom; Tip of the Tongue. *Shadow*; Screech, Smoke and Mirrors. *Vitae*; Indomitable, Kindred Disciplines appropriate to her current guise.

Disciplines: Majesty 4

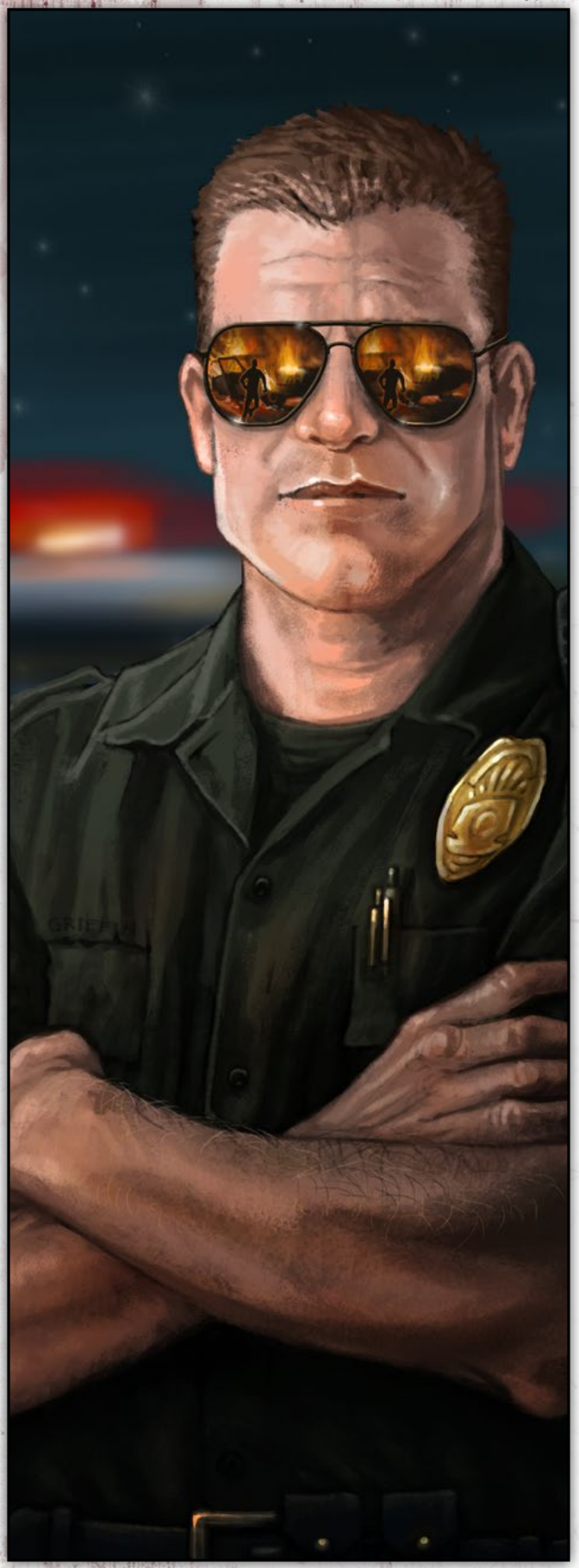
Vitae: 13, 4/turn

Banes: Fire, Loner, Sunlight

Lord of Irons

I can feel my jaw snap under the blow. The officer cackles softly. "Scream, you fucking shit. There's nothing you can do. You think anyone's gonna take the word of some little shit like you over mine? People like you, they should have the decency to stay indoors where decent folk don't have to see 'em." He punches again. Laughs. No more bones break. Luckily. The officer turns and walks off. And I lie there until someone calls 911.

The Strix dance in the shadows of the mortal world. Crime, corruption; these are places where a Strix may frolic unmolested, doing what it pleases. Police brutality and police



corruption aren't exactly unheard of in the World of Darkness, and the Strix that has been given the name Lord of Irons partakes in these extravagancies with sadistic glee.

The Lord of Irons is no wrecker of societies, but a parasite, latching itself onto the failings of law and order and having his fun with those souls who come under his clutches. He isn't faceless or scheming, but direct and personal. He does what he does because he hates. He does it because it's fun. And above all, he does it because of the thrill of getting away with it. He dives into his roles, and plays games with his victims. Sometimes, he loses. Then he finds a new host, and starts over.

Sometimes, what he does is simple — beat someone up, mess them up but good, and make sure they're discredited utterly if they try to get him convicted. Sometimes, it's more subtle — taking bribes to look the other way and keep the other cops away from crimes in progress, letting organized crime build up and function, tamper with evidence. But it's never particularly long-term. He wants instant gratification, and really has no overarching goal. He's a vandal, but he can ruin someone's life if the pique catches him. And he's spiteful and vindictive. And given his short-term use of his hosts, he has no reason not to kill.

The Lord usually targets a crooked cop for possession; she was already corrupt and secretive, making her sudden change of personality less noticeable. The Strix targets cops in large, under-funded police departments, where each officer has less oversight by their over-worked, under-paid superiors. And he targets places where crime is already flourishing, allowing his own excesses to blend in a little bit more. That is to say, he usually targets the poor.

The Lord of Irons is persistent — if he is caught or killed, he simply returns as a different cop, often going for whatever individual spoiled his fun last time around. And he usually is caught after a month or two — there's only so far the blue code of silence can stretch. Of course, by that time, he has already done a lot of harm. Occultists may notice the trail of rotted corpses, all cops with a history of corruption in life, but are likely to suspect a curse laid by a vigilante or angry spirit. The idea that police brutality might be caused by a body-jacking owl demon is far enough out there that he gets away scot-free, to start all over again as a different officer.

His victims have few true options beyond simply ganging up with friends to stay safe, but the Lord of Irons will probably return in his next form anyway to "avenge his discredited comrade" and finish his old work. Running and hiding can turn into a lifestyle rather quickly. Only drastic measures can truly make the victim safe again.

Stories

The coterie breaks up a police beating of one of its informants, arranging for the officer to be arrested. A week later, a different officer is suddenly on the group's trail, seemingly determined to kill them. He stalks them every so often, and then finally attacks a member when she's on her

own, swinging a two by four. The vampire obviously wins the fight — but the next time the officer finds one of them alone, he's brandishing a blowtorch! How did he figure out what they are? Will he try to direct the entire police department to start hunting vampires? The characters finally manage to get rid of him — only to have him replaced with another officer! Worse yet, an older Kindred is now angry at them for costing her two ghouls.

The police have gone off the handle. There are beatings and even murders committed by officers of the law, and they start taking bribes from criminals to look the other way. At first, only one officer seems to be involved, but soon after, other cops are spotted doing the same. The brutality seems to target mainly minorities and the powerless, leading to rumors that a hate group is taking over the city. The public is enraged by the city government's failure to protect them, and embattled communities begin taking up arms to defend themselves. Can the characters find the culprit before the city falls into anarchy? Or will they take advantage of the chaos to further their own interests?

A hostile creature has been plaguing the Kindred of the city, and the coterie are among the Kindred sent to track it down. But it's proving elusive, especially once the police force starts seemingly deliberately protecting the thing. At the same time, one of the characters' ghoul contacts in the police starts giving them odd information, short and rather sparse in details, which doesn't help very much. Tracking the creature proves to be a time-consuming task, and after a while their ghoul contact is put on trial for police brutality — and then dies of natural causes in her cell. The informer who got the officer busted turns up dead not long after. There's something really wrong at the department — could the entire police force be in on this? Have they been enslaved by the creature?

Name: Lord of Irons

Vice: Hatred

Shadow Potency: 5

Attributes: Power 5, Finesse 4, Resistance 4

Skills: Occult 2, Athletics 3, Brawl 4, Intimidation 3, Streetwise 1

Corpus: 6

Willpower: 8

Size: 2

Speed: 12

Defense: 5

Initiative: 8

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred, Possess Living

Dread Powers: *Host;* Breath Eater, Hollow Bones. *Shadow;* Sudden Surprise. *Vitae;* Indomitable.

Vitae: 15, 5/turn

Banes: Fire, Plague of Purity, Ravening, Sunlight

Marty Baxton

The Carthian waves awkwardly as he approaches. He must be new to Elysium, since he looks out of place and a little disheveled. He's voiced his support of your ideas in the past, however, and never seems too ambitious for his own power. Such allies are rare, and it's somewhat comforting to know not every vampire in the court is looking to knife you in the back.

Marty Baxton ("Bax" to his friends) is an easygoing guy, a Carthian neonate Embraced young. He is kind of an awkward young man, friendly enough but lacking in much of the guile that other Kindred use in their Social maneuvering. Bax doesn't seem like much of a power player, instead preferring to remain on the sidelines. He is quick to befriend any vampires who approach him, and offers his support to the coterie in Elysium and on the street. Willing to perform even arduous favors for little recompense, Bax can easily ingratiate himself among a group of more experienced vampires. He knows such relationships are imbalanced but does not care as long as he has the friendship of some vampires who know the ways of the Requiem better than he does.

Yes, Marty is a Strix inhabiting the body of a vampire, but he has no directly malicious agenda. He has gotten quite good at impersonating a vampire and remaining an unassuming member of the city's Kindred. His goals are as mysterious as his seemingly endless supply of friendliness. There is only one real oddity to his behavior: He does not frenzy, nor does he ever get angry (though he can sometimes feign anger). Astute observers will note that he does not seem sincere, and this is because the Strix possessing him does not truly understand emotion. He has found pleasure to be the easiest emotion to grasp, since it comes naturally to vampires during the Kiss. Though he is trying to master the vagaries of anger, he finds it difficult to truly feel the intensity of the emotion that most vampires do when the Beast stirs them to wrath.

In an attempt to avoid making waves, Bax simply extends his friendship to all who will have it, and is perhaps a little too eager to please his newfound allies. Most simply take him for a fool Embraced by an even more foolish sire, soon to be used up and discarded by someone with more sense. They are happy to make use of Marty's services while he survives, unaware that in their taking advantage of him, he is learning more and more about them and what makes them tick. Bax knows many secrets, simply because many coteries overlook him due to his laid-back attitude. He sometimes trades these secrets for free, "just between friends," and observes the results. The more he learns about Kindred society, the better he can hide among them, and the more he masters the strange emotions of these creatures.

What is Marty's ultimate goal? He doesn't tell anyone, and perhaps he doesn't even know that himself. For now he is content to study and learn, gathering secrets and allies among the Kindred community. Perhaps one day he will

make a play using the connections he has gathered, turning on his former friends and sowing chaos among the Kindred community before disappearing to pull the same plot elsewhere.

Stories

Bax makes for a good ally to a coterie. He can take a proactive role, approaching the characters and declaring that he is new to the court, looking to make some friends. When he backs up his words with actions, the characters may be willing to trust him more. They don't realize that he is learning far more from them than they are from him, and that his trade is secrets. He may not be a direct threat now, but if he should ever decide to take advantage of those who take advantage of *him*, he'll have a lot more leverage than they realize. When the coterie's rivals seem to have inside information that puts them one step ahead, few might suspect someone like Bax of foul play until it's too late.

The new neonate seems almost clueless about vampire society. He stumbles his way through social gatherings, constantly steps on the toes of elders without meaning to and irritates other neonates. Bax is friendly enough, just lacking in the social graces that most vampires quickly develop. He approaches the coterie and tries to befriend them, desperate to learn his way in Kindred society after being abandoned by his sire — whom he actually diablerized once possessed by the Strix. He is eager to please his allies, and will even join the coterie if they let him. Once in their trust, he tries to continually prove himself, testing the boundaries of his friendship with the characters as though unsure just how far it will go. If they study his odd behavior, they might notice some telltale signs of something wrong. Surveillance might even find him out in the light of noon, which raises a whole new slew of questions.

Name: Bax
Vice: Cowardly
Shadow Potency: 4
Attributes: Power 3, Finesse 5, Resistance 3
Skills: Athletics 2, Brawl 2, Empathy 1, Occult 2, Subterfuge 4
Corpus: 5
Willpower: 8
Size: 2
Speed: 12
Defense: 5
Initiative: 8
Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred
Dread Powers: *Doom;* Ambition's Source, False Fiend. *Host;* Sheep's Clothing. *Shadow;* Smoke and Mirrors.
Vitae: 13, 4/turn
Banes: Fire, Loner, Sunlight

Mother

"Don't get too close to the window," Sorin said. He pulled back the little curtain they'd hung over the window so Prince Abel could see the creature in the cell. It huddled in the corner, shoulders hunched, face turned away and hidden from view. As Abel watched, the creature slowly turned its head to look at him. Its great yellow eyes were round and unblinking, and between them a slope turning into a beak where its nose and mouth once existed. The beast let out a shriek and threw itself at the cell door. Sorin quickly shut the curtain, though it could not drown out the high-pitched cries. "We don't know who or what made it. All we know is that it's...it's a vampire."

Kindred legend speaks of Strix originating entire clans. No vampire in the modern nights can say whether or not this is true, but the evidence is there for those who wish to look. Most won't like what they find, but the naked truth is rarely friend to vampires. Some Strix, when they deign to speak with their ancient nemeses at all, corroborate this story, delighting in the anguish it causes their progeny. Or perhaps some wish to remind their wayward children of what they have forsaken in order set them back upon the proper path.

Just as vampires can lose their way, so can Strix. "Mother" is one such creature. She — insofar as "she" sees herself as a would-be mother — mourns the loss of her old purpose. The fires of anger that once sustained her through the long nights have died to an ember. Vampires are such a scattered species and have all but forgotten their creators. There is little joy to be found anymore in tormenting the descendants of another's line. Mother wants something more, something new and exciting to disturb the monotony of the nights. She wants to create a new clan, so that she may once more vent all her rage upon something.

While owl imagery is common in the legendry of the Daeva and some others, the only written records that name the Strix are those from centuries after the fall of the Camarilla. However those "Julii" were really created, the process is beyond Mother. So far, all she can do is create flawed childer, but she feels that with practice will come mastery. In the meantime, Mother leaves her creations to run free, invariably to be destroyed by the sun, by their "cousins" or the weaponry of frightened mortals. Thankfully, stories of half-owl, half-human mutants are confined to the tabloids, but the fear they inspire in vampires is all too real. Mother's childer are vampires in the sense that they drink blood, they burn in sunlight and they are neither dead nor alive. However, all are monstrously deformed. Many have beaks and horrific owl-eyes instead of human eyes. Others have fleshy, feather-like growths covering their bodies, or horribly distended mouths full of tiny beak-like fangs. None can pass for human, and all are as lost to the Beast as the most feral draugr. Though they are far removed from the Damned, Mother does not fret. She may be decades away from perfecting her childer, but to an immortal creature, even decades are ultimately meaningless.

For the Kindred, however, these creations are meaningful in a terrifying way. Few suspect the Strix or even know the legends

of their kind, but they know something is out there, somehow Embracing people and creating these monsters. Every one is a threat to the Masquerade, and every one is an affront to the vampires who view themselves top of the food chain. If Mother succeeds, there will be a new clan to vie with the others, an unknown, and Kindred fear and hate the unknown. Or she may succeed in creating a breed of monsters that threatens to tear open the Masquerade's throat. Either way, the Mother of such abominations must be put to the torch before her childer disrupt the delicate balance.

Stories

A series of very public attacks that suggest a mindless draugr draw both Kindred and mortal attention. Yet when the court finally tracks down the culprit, it is a monster made in mockery of man and vampire. No vampire steps forward as the sire of the creature...but then, who would? While some theorize it is a Gangrel from a neighboring domain lost to the Beast, more such creatures begin to turn up. Their origins are a mystery, but it is a rapidly growing threat to the city's Kindred domain. Some of the creatures cry for their Mother before they are destroyed, leading the court on a desperate hunt for the mother of monsters.

A sudden influx of new vampires to the domain surprises the local court. These newcomers possess strange Disciplines never before seen and have no knowledge of Kindred customs. The eldest of them is less than a month old, but wields power on par with the elders of the city. Moreover, these upstarts have no desire to conform to the archaic Traditions of their kin. Rather, they are intent on finding their own lot in the city, revering a strange, owl-eyed Mother and hunting with no regard for territory or self-control. Now the local vampires find themselves embroiled in a turf war against a new enemy about whom they know too little, sired by a creature they do not understand. Delving into Kindred lore reveals a possible culprit, but the answer is far more frightening than even the newcomers: If the Strix have returned, more terrible miracles might follow. Is this really the birth of a new clan? And if so, can the court allow them to flourish, or must they wipe out this fledgling clan before it can spread beyond the city limits?

Name: Mother

Vice: Ambition

Shadow Potency: 6

Attributes: Power 4, Finesse 4, Resistance 6

Skills: Athletics 2, Brawl 2, Empathy 4, Expression 2, Occult 2

Corpus: 8

Willpower: 10

Size: 2

Speed: 12

Defense: 4

Initiative: 10

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred, Possess Living, Synthesis.

Dread Powers: *Doom;* The Beast's Rebuke. *Host;* Contagious Genesis, Create Progeny (see below). *Shadow;* Screech. *Vitae;* Indomitable, Kindred Disciplines.

Disciplines: Dominate 2, Majesty 3, Protean 1

Vitae: 20, 6/turn

Banes: Abjuration, Fire, Hated By Beasts, Sunlight

Create Progeny

A rare power in modern nights, Create Progeny allows a Strix to create offspring that are neither Strix nor vampire. Legends hold that similar powers created the vampire clans in ancient times, but Mother cannot match such a feat. The childer she creates are monstrous undead creatures, no longer human but clearly not Kindred. Their Humanity long since consumed by feral hunger, these creatures exist only to devour everything they can hunt down. Here is an example of these monsters and the danger they pose to anything in their path.

Owl-Mutant

Blood Potency: 0

Attributes: Strength 6, Dexterity 3, Stamina 3, Intelligence 1, Wits 4, Resolve 3, Presence 1, Manipulation 1, Composure 1

Skills: Athletics 2, Brawl 4 (Bite)

Health: 9

Willpower: 4

Size: 6

Speed: 15 (species factor 6)

Defense: 6

Initiative: 4

Banes: Fire, Sunlight

Weapons: The owl-mutants have powerful bites capable of inflicting grievous damage. Their beaks or distended maws function as weapons with +2L ratings. These count as supernatural, dealing lethal damage to vampires.

The owl-mutants hunger constantly and feed on animals, both living and dead. They will devour a corpse, bones and all, which sits in their blood-filled gut for several hours until the creature expels the half-digested remains to make room for more prey. Always ravenous, the monsters have no concept of self-control and eat simply for the sake of eating. They will always pursue living prey over the dead. Their senses are very sharp and provide a +2 die bonus to Perception rolls, with an additional +2 die bonus for hearing-related rolls. Even in complete darkness, their hearing lets them locate prey.

Though they are not vampires, the owl-mutants share many things in common with them. Sunlight and fire burn the creatures just as readily as they do vampires. A stake through the heart causes paralysis. They cannot heal damage inflicted on them, however. The mutants simply hunt and devour until their bodies fall apart from stress and damage.

Mr. Scratch

"Rebellion," the Prince states. "will not be tolerated." He rises from his throne. "For too long, this...this cancer marred our company. These impudent children who presume they know better than those with experience. I know some respectable members of our ranks have adopted this philosophy. I know many of you are very attached to it. Therefore, I announce amnesty. All who step forward now and renounce their leanings will be forgiven, with no questions asked." He sits down. "But regardless of whether you stand up or not, the Carthian Movement is disbanded."

Princes sometimes crack. Sometimes quietly, sometimes spectacularly. Some are deposed after two centuries, at which point a carefully preserved collection of Kindred heads is found in his private chambers. Most princely insanity is simply the natural result of Kindred existence. And some is more nefarious.

Mr. Scratch is the name given to a Strix who enjoys pulling the strings of princes. When an influential Kindred wants power, no matter the cost, Mr. Scratch stands ready to oblige. He can make you prince, or help you keep that title. For a price.

Those foolish enough to accede to his offer find their very bodies torn away from them, put under his malign will, where he uses the power vested in him for no grander purpose than simple havoc. When society won't collapse fast enough on its own, he gives it a little push, from the very seat of power.

Sometimes, he enjoys being patient and clever, spreading subtle chaos for as long as he can. And sometimes, he delights in simple, brutal measures. And then, every so often, he simply uses his power for petty ends, such as banning the color red in vampires' clothes ("Do not draw attention to your nature by your style of dress!"). What his actions all have in common is the goal of undermining the Kindred's faith in their own society.

Beyond all else, this Strix exists simply to satisfy his own pique. His motivation is amusement, plain and simple, and he will play "jokes" that are cruel or simply a little ridiculous on the Requiems of others. Some domains, he has rendered down into burning ruins before revealing himself, laughing; and in others, his actions seem harmless until the repercussions are felt decades later. Sometimes, rarely, he's even been an improvement over the last prince. His sense of humor is inhuman and bizarre, and quite often fatal. If confronted, he might simply abandon his stolen body, leaving the unfortunate Kindred to answer for the Strix' actions — a final joke, at the expense of his host.

Any Kindred who thinks the Strix is harmless is probably up for a nasty surprise — either he will prove them wrong, brutally, or use them for his own ends. He is charming and charismatic, well able to sweet-talk quite a few into keeping his true identity a secret. Nothing is quite as hilarious as gradually gaining the trust of an entire domain, only to betray them all and leave. Mr. Scratch is amoral and heartless, and above all, unpredictable, except for one thing: If he knows someone thinks him "figured out," that they know what he's going to do next, he'll do the opposite. In this way, he can be trapped.

Stories

The mentor of a coterie member has gained an important position in his covenant. The prestige reflects well on the younger vampire, who finds herself inundated with new friends, invitations, and favors asked. The new political climate she finds herself in is quite treacherous and hard to navigate, and the only one she can rely on for guidance is the mentor. However, the older vampire has changed. Perhaps he simply no longer needs the neonate, or perhaps his fading humanity has been tarnished by power. His advice has started getting unreliable. It almost seems like he's setting his protégé up to fail embarrassingly, and even dangerously. Is he trying to get rid of her? Why? Is there anything she can do to convince him to take her back? And now the crazy sewer-dwelling Ventrue keeps muttering about "demonic possession."

The city's prince has apparently lost his mind. He has started issuing insane edicts, punishing Kindred in bizarre ways for crimes they never committed, or for crimes he simply invented on the spot. A powerful Gangrel met the sun for breaking a non-existent vagrancy law, and the Invictus has found several of its traditions outlawed on pain of flogging. The domain is slowly falling into chaos — and worst of all, the prince has managed to maneuver to consolidate several important alliances even in the midst of the unrest. Has he caught Malkavia? Rumors talk about a strange man he met the night before his new, erratic behavior started — who was he? The prince addresses the claims, saying the man was his dinner. Is that the truth? And what about the rumors that a large, shadowy owl was spotted in the city not long ago?

The prince has always been considered merely adequate — a compromise between elders which placed an easily manipulated puppet on the throne. Now, however, he has suddenly grown a backbone — more, he has become shrewd. He has started playing the elders against each other, to his own benefit. He has solidified his power, and his name has turned from a term of derision to being spoken with respect and fear. Those who abused his naïveté in the past find themselves punished or pardoned, depending on what will gain the prince the greatest influence. Unfortunately, one of the individuals who had gotten the better of the prince is a member of the coterie; and now, her fate is uncertain. Can the coterie uncover the prince's new dirty secret before he passes judgment? And if they can, what can they do about it? What is his eventual goal?

Name: Mr. Scratch
Vice: Apathy
Shadow Potency: 4
Attributes: Power 2, Finesse 5, Resistance 3
Skills: Occult 2, Athletics 2, Brawl 2, Empathy 1, Intimidation 1, Persuasion 1, Subterfuge 1
Corpus: 5
Willpower: 8
Size: 2
Speed: 12
Defense: 5

Initiative: 8

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred

Dread Powers: *Doom*; See the Cracks, Ambition's Source, The Beast's Rebuke, False Fiend. *Vitae*; Indomitable.

Vitae: 13, 4/turn

Banes: Fire, Invitation, Sunlight

Ms. Gem

I saw her self-destruct. Growing up, we were really close – like, best friends. We'd go to school together, laugh together, cry together. And over the course of a couple weeks, I saw her self-destruct. Drugs, some really questionable sex partners, fights – she fell apart. No regard for her own health. And at the end, when she was lying there, bleeding, broken, something big and dark left her. Flew off. And then she cried for about a minute before she died. Her last words: "It wasn't me."

Live hard, die young, rinse, repeat. The Strix needn't fear any consequences of their lifestyles — they can live the high life over and over again, and simply discard their worn-out bodies like so many rags. Ms. Gem is the name given to one of the Birds of Dis, one which enjoys stealing the bodies of the young and vibrant and savoring everything that such a body has to offer.

Drugs, hard and soft. Wild parties. Extreme sports. Safe sex, and violent and dangerous sex. Street fighting. Riots. Anything that's adrenaline-filled, exciting, or just plain pleasurable is something Ms. Gem will try, over and over again. A mortal body possessed by a Strix starts decaying, but those ridden by Ms. Gem don't just decay — they fall apart, covered in scars, bones broken, overdosed on drugs.

Ms. Gem's favored body is young, attractive, in good physical shape. That means she usually targets middle-class youth below age 25, although she'll make exceptions when she finds a different body that catches her interest sufficiently. She steals a body and rides it to destruction — to the people around the victim, it looks like the victim just went off the rails and self-destructed for no apparent reason.

Ms. Gem isn't really sadistic. She's just indifferent. She has no sense of morality. She'll listen to the cries of the bereaved, shrug, and go off her own merry way. She also has no sense of malice — she just wants to have fun, damn the consequences. The fact that she needs to destroy lives and reputations forever to do so is simply how the cards fall. She's simply selfish — anything others have to give up for her pleasure, she makes sure they lose. She sees the world in terms of opportunities and obstacles — obstacles are dull and tedious, and are to be avoided or overcome quickly; opportunities are painful or pleasurable or interesting, and must be sought out and dwelled upon.

Although she prefers young, healthy hosts, others will strike her fancy on occasion. She especially enjoys taking over bodies with particularly unusual chronic conditions that cause a great deal of pain, then abusing those bodies as much as she can to experience it. On those rare occasions where she can get hold of a vampire host, Ms. Gem is gleeful — they're resilient, and have so many interesting ways to experience suffering or pleasure. If she could, she'd also be incredibly interested in taking over other supernatural bodies to experiment with. But she hasn't yet, and the planning required is too dull for her tastes.

Ms. Gem is an old creature. She rode bodies in the times of ancient Rome, enjoying everything that culture had to offer. She knows a great deal about the ancient mystery cults, as well as other secrets; but she doesn't guard her knowledge very jealously, seeing little value in it. If someone could manage to strike a bargain with her, that knowledge would be easy to obtain.

Stories

An ancient vampire who survived the fall of the Camarilla is rumored to be about to rise form torpor soon. The rising vampire is an ancient, legendary Nosferatu who was deeply involved in Rome's Cult of Augurs, the sorcerers who served the Camarilla. Little beyond myths and legends has penetrated the mists of time regarding this fearsome being. Whether she will turn out to be friend or foe is completely unknown — and there are rumors that the Kindred mystery cults of ancient Rome committed ritual diablerie. It's time to seek out an authority on the mystery cults — and unfortunately, the only authority accessible is Ms. Gem.

A mortal friend of a coterie member has started acting strangely. She's abandoned her studies completely, and thrown herself into an absolutely reckless lifestyle — partying, adrenaline-seeking, taking it all to an extreme level. She's started looking gaunt and drawn, but still zooms about like she had all the strength in the world. Something's up, and it turns out she's running in the circles of another Kindred! But the truth is that the vampire had nothing to do with her behavior — will the coterie figure that out? Their friend is doomed, of course — the Strix killed her as it took over her body, so even if they drive it out immediately, she will die. Can they figure this truth out? The only way to save the friend is the Embrace, but is that even a good idea? Can they get permission? And how will they handle the consequences?

A coterie member finds himself drawn into the orbit of a charming young neonate — a real party animal, throwing massive bacchanals and enjoying the fruits of latter-day nobility. The young lady has an infectiously carefree and hedonistic attitude, seemingly genuinely having not a single care in her Requiem. She has gathered a group of Kindred of a similar outlook together — and now she has her aim set on a particularly handsome Daeva elder known for his debauchery. She enlists the coterie's help in this endeavor, trying to stage an event that will show the elder that the little group has what he wants. Can they do it? And if they succeed, will they realize the neonate's plans in time to stop her from taking over the elder's extremely powerful body?

Name: Ms. Gem

Vice: Desperation

Shadow Potency: 9

Attributes: Power 6, Finesse 6, Resistance 7

Skills: Academics 4, Occult 5, Athletics 2, Brawl 2, Socialize 4, Streetwise 3, Subterfuge 1

Corpus: 11

Willpower: 10

Size: 4

Speed: 12

Defense: 6

Initiative: 13

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred, Possess Living, Synthesis, Materialize, Twilight Form, Shadow Jump

Dread Powers: *Doom;* See the Cracks, The Beast's Rebuke, Vice Manipulation. *Host;* Breath Eater, Hollow Bones. *Vitae;* Indomitable, Kindred Disciplines, Command the Lost, Shadow Infection.

Disciplines; Auspex 2, Dominate 3, Majesty 3, Resilience 1

Vitae: 50, 10/turn

Banes: Bells, Fire, Invitation, Material Bane (Hashish), Running Water, Sunlight

Old Man Marshe

The old man looks up as you pass him by, a toothy grin barely visible behind his long, ratty beard. His eyes glint yellow in the streetlight's glare. He stands and coughs a bit, and you hear him muttering something unintelligible. Despite his lurching gait, he keeps up with you just the same as you speed up, and you smell something familiar: old, dried blood clotting his beard.

Marshe *is* hunger. He is not subtle and he is not suave, seducing his victims through charm and guile. Old Man Marshe, as they call him (after the few words of his mutterings they can understand) is a stalker and brutal killer. What he lacks in grace he makes up in ferocity and power. He always strikes those who hunt the streets, especially the vampires hunting among the city's vagrant population. Marshe also preys upon humans, but few signs remain of those he devours. For devour them he does: Blood, flesh, bone, even clothing, Marshe eats it all slowly and with great relish. Flecks of flesh and bone and droplets of blood stain his beard, the only remnants of his victims. Marshe is the Beast's hunger left unchecked, consuming everything it can catch.

Marshe is an old man with a bald head and a long, scraggly beard stained with things best left to the imagination. His eyes are always an inhuman yellow in the night lights, glossy like the eyes of a dead man. While his skin is covered in dark splotches, Marshe doesn't appear to be decaying, nor does a vampire ever encounter him in a different body. Either the possessing Strix has learned how to preserve the body, or else its possession of a body transforms it into the appearance that all stories of Marshe recall. His clothes are always dirty, perhaps taken from some of his victims, and he stinks of urine, dried blood and sometimes alcohol. Though Marshe moves with a sort of haphazard lurching gait, he is deceptively fast. Even vampires with Celerity have found themselves cornered by Old Man Marshe. Only a few escape to tell the tale of the crazy old man who hunts vampires. He also possesses terrible strength that belies the withered old frame he inhabits. He's been known to crush arm- and leg-bones to prevent his victims from escaping, and vampires can endure much more punishment than mortals. Marshe knows this and uses it to his advantage, slowly eating his way up a vampire's body from the feet. He mutters strange things between crunching bites, sometimes intelligible, often not, although his victims can rarely parse any meaning in the midst of their pain and terror.

Marshe seems to be a wanderer of sorts, since he is rarely found in the same alleyway where the rare survivor encountered him once before. On occasion, vampires have gone hunting him, only to be stymied by the old man's ability to evade capture. Sometimes a particularly puissant or lucky vampire will overpower Marshe or escape him, but even the most grievous of wounds don't slow him down. Adding to the mystery of whether he changes his hosts or can preserve them is the fact that wounds never stay with him. A few vampires think that he heals his host body by devouring humans and vampires, and the fact that he hasn't fallen apart even years after the first recorded encounters with him lends credence to the idea.

Stories

A lone vampire hunting the back streets encounters a strange old man in an alleyway. She finds him muttering, and though he smells of blood, he does not have the same living blood in him that her prey does. He begins to follow the vampire, and try as she might to escape, it seems he's around every corner. When he attacks, he does so with frightening speed and power, biting and clubbing with his bony fists. A tense chase follows, through abandoned lots and alleyways, through a park where few others can help the vampire, or even through graveyards. Marshe is implacable and fast, enjoying stalking his prey, always stepping from the shadows with a hungry grin. A clever or quick vampire might be able to escape. Then it's just a simple matter of convincing other vampires of this horrific monster haunting the alleyways and vacant lots — not an easy feat, when one's story sounds like mad ramblings.

Vampires are disappearing without notifying the Prince of their plans to leave. It seems to be only the vampires hunting in poorer districts, and now the court is worried about a new hunter cell operating in the city. The coterie is sent to investigate. More paranoid characters might bring with them a bevy of ghoul retainers and weapons, but those pose their own problems: Wandering around the city heavily armed can call the kind of attention a vampire court does not want. This sort of hunt is tense and full of false leads. The coterie might question homeless people, but the potential witnesses are also suspects. Every sound in the alleys could be a potential threat, or just a stray cat. And what if the group finds Marshe? Can they chase him down before he escapes? Perhaps Marshe starts picking off stragglers one by one, striking from the shadows in an attempt to lure the coterie into an ambush. When they finally corner him in an empty office building, who is the hunter and who is the prey?

Name: Marshe
Vice: Gluttony
Shadow Potency: 6
Attributes: Power 6, Finesse 6, Resistance 5
Skills: Athletics 2, Brawl 5, Occult 2, Stealth 3
Corpus: 7
Willpower: 10
Size: 2
Speed: 12
Defense: 6
Initiative: 11
Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred, Possess Living, Synthesis
Dread Powers: *Doom;* The Beast's Rebuke. *Host;* Preservation. *Shadow;* Labyrinth, Sudden Surprise. *Vitae;* Kindred Disciplines.
Disciplines: Celerity 2, Resilience 5, Vigor 4
Vitae: 20, 6/turn
Banes: Fire, Hated By Beasts, Ravening, Sunlight

Pastor Samuel

"You see, my flock, we are not alone, are we?" A murmur of agreement rippled through the congregation. "No, we are not. Because there are demons among us, aren't there?" Murmurs grew into a chorus of agreement. Heads nodded. "They look like us, they sound like us, but they aren't us, are they? They feed on us. They tempt us. They try to steal us from the light!" At that, Pastor Samuel took the hood off the struggling figure bound to a chair beside the podium. "But we aren't going to be tempted, are we?" "No, Pastor Samuel!" they shouted at once, all standing and converging on the bound man. Samuel smiled and raised his hand high. "We are going to PURGE these demons with FIRE and WRATH!"

Vampires have a long history with religion, factoring into many mythologies from early times into the modern age. Some covenants, such as the Lancea et Sanctum and the Circle of the Crone, are highly spiritual themselves. The Damned even have their own demons: the Beast within and other things that haunt the night, some of which prey on vampires.

Pastor Samuel recognized this long ago and saw the potential in corrupting such institutions from within. He has taken on many names throughout the years, but he's been "Pastor Samuel" for two decades. Samuel established a small church in one of the poorest districts of the city several decades ago. He took in the disenfranchised and lost and united them with his powers of charisma and persuasion. On the outside, the building is old and rundown, like the neighborhood; but within the church itself donations have shaped something warm and welcoming—and full of bloody religious imagery. Pastor Samuel is good at firing up his congregation with talks of damnation, hellfire, and demons. Unlike many other preachers, however, Samuel actively encourages his people to help him banish demons, and so they do. Violent criminals, people suspected of witchcraft, vampires — all are Samuel's targets, especially vampires. He directs his "warriors of God" to hunt these people down, helped with inside information that only he can provide, and he incapacitates them and brings them to the church. There, on the church grounds, the congregation burns the unholy to purge it from the world.

Despite his advanced age, Pastor Samuel looks no older than he did thirty years ago, but none of the churchgoers in his spell question it. The possessing Strix figured out a way to slow down the decay of its corpse-hosts, allowing Samuel to hide the rot of his body. Not that his people would care. Samuel is their shepherd, and even death cannot stay his guidance. The flock is a blind cult following Samuel's teachings, secure in their own salvation at his hands. Samuel sustains himself on the offered blood of his flock, and their donations allow him to expand on the building. All manner of sadistic implements of torture fill a massive, medieval-looking dungeon hidden beneath the main floor, built over decades. The wicked are "cleansed" through trial by blood and then fire, burned in a fire pit while the congregation chants a prayer and the sweet smoke funnels out to the chimneys.

Pastor Samuel's parishioners only ever meet at night, and Samuel personally welcomes each new convert. Once he has accepted them into the flock, they never again feel a need to belong or a sense of uncertainty about the future. Those who listen to Samuel's sermons are sure of their place in His great plan, instruments of His divine vengeance. Meanwhile, kindly old Pastor Samuel just smiles and spreads the ashes of the guilty. If vampires think themselves Damned, who is he to disagree?

Stories

When a vampire goes missing, the coterie is assigned to investigate. The trail leads them to a nearby parish where Samuel leads his flock in a fiery sermon about hunting down the demons. It's apparent that the people have given over their thinking to Samuel's control, and the smell of blood in the place is fresh. The old pastor himself is obviously not what he seems, but what can the coterie do without making themselves his targets?

A character's mortal family member just joined a new church and now can't stop talking about it. When she begins to speak of Pastor Samuel leading the flock against cannibal demons and cleansing the world of their presence, other vampires grow concerned; but the truth is a lot stranger than a simple gathering of vampire slayers. Attending some of Samuel's sermons shows that he knows secrets no mortal should know about vampires. If the characters are clever about keeping hidden, they may even witness the purging of one of the unholy. Pastor Samuel is too well-protected by his people to simply storm the church and destroy it without a lot of force, which would draw a lot of unneeded attention and might fail to kill Samuel. The court wants to know how Samuel knows so much about vampires and how he keeps finding them. The only way is to send someone in, either ghouls or the unlucky coterie. What do they do when it comes time for the ritual offering of blood?

The coterie becomes Samuel's next target. They awaken not in their havens, but in the labyrinthine dungeon beneath Samuel's church, where cultists and deadly instruments of torture await. Pastor Samuel himself offers the vampires a choice: trial by blood or fire. If they can escape the deathtraps and survive the wrath of Samuel's flock, they can prove their purity and join his cause. Samuel has no plans to allow the vampires to save their skins, however. Instead he delights in their suffering, especially as they turn increasingly to the Beast in frenzy or desperation.

Name: Pastor Samuel

Vice: Zeal

Shadow Potency: 4

Attributes: Power 5, Finesse 3, Resistance 5

Skills: Athletics 2, Brawl 2, Intimidation 3, Persuasion 2, Occult 2

Corpus: 7

Willpower: 8

Size: 2

Speed: 12

Defense: 5

Initiative: 8

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred

Dread Powers: *Doom;* Ambition's Source, Tip of the Tongue, Vice Manipulation. *Host;* Preservation. *Vitae;* Kindred Disciplines.

Disciplines: Majesty 4

Vitae: 13, 4/turn

Banes: Fire, Plague of Purity, Sunlight

Human Host: Samuel

Attributes: Strength 2, Dexterity 2, Stamina 2

Skills: Mental; Crafts 1, Investigation 2, Occult 3 (Superstition). Social; Expression 5 (Speeches), Intimidation 3, Persuasion 4 (Inspiring), Subterfuge 3

Health: 7

Size: 5

Speed: 9

Defense: 4

The Photographer

I smile, and the camera wipes away my sins. "Beautiful! I love it!" the photographer says, and turns the lens. I strike a pose. Flash. The camera wipes away my blemishes. "You have it in you, darling!" I switch poses. Flash. The camera wipes away my flaws. Just a few more pictures, and I will be the perfect photo object.

The camera lies. Pictures reveal the world the photographer intends to show. The model poses for the camera, but the picture does not show the model. The model can never be good enough. Pictures never reflect the real world. Occasionally, though, reality may come to reflect the pictures.

The Photographer is not too particular about its hosts — it will possess anything that owns the correct equipment. The right lenses, right cameras — nothing digital, of course. The Strix is consumed by the art — to take the ideal picture, to capture the perfect moment in time in just the right way. Much can be done with software and airbrushes, but ultimately, this transforms the art of photography into a form of painting. The Photographer does not want that — it wants pure, unadulterated photography, and to those ends, it needs the perfect object.

The perfect object, of course, does not exist. But it can be molded. The Photographer's camera does not capture reality as it is, but alters it to improve the picture produced. The camera wipes out flaws and blemishes to create the perfect object for the Strix's art. The picture is flawless because the model becomes flawless.

It's the perfect arrangement. Youth, beauty, perfection, the right attitude, the right thoughts — and all it costs is your soul. And the soul does not show up on camera. The Photographer is a myth, a legend, a utopian dream among the beautiful people — an obscure little fairytale. Maybe a cautionary tale to some, but there are those who think it sounds very appealing indeed. One who lives on his looks will find his livelihood threatened when age claims his youth, and the tales say the Photographer can undo that little issue.

The Photographer is real, of course, and those few who find it are bound for fame and fortune. They look amazing, even into old age, and even though they end up robotic and distant and easily directed, well, isn't that a job hazard that must be dealt with? The Strix's craft is addictive, though, and a model who comes back again and again eventually simply lapses into a coma — a truly stunning corpse.

The picture reflects reality, and the reality changes to accommodate it. But old truths do not vanish that easily. All the blemishes, all the flaws that the camera wipes away, everything it steals ends up committed to the photo negatives. If developed, the picture turns out to show perfection. If viewed on its own, however, the negative shows a run-down, battered world full of people with flaws and failings, but it all looks unmistakably *vibrant*, lively. Everything has its price. And the picture's price is the soul.

Stories

A coterie member comes across a relic of high sentimental value — a picture of one of their ancestors (mortal or otherwise), dated in the early 20th century. The character never got to meet this ancestor before she died, and this is the first time he has ever gotten to see her. And she is stunningly beautiful — simply gorgeous. Then the character starts having dreams about her — dreams where she begs him to let her out of the picture. If he doesn't act on these dreams, he starts having nightmares about being trapped inside a photograph forever. Checks of the picture will find magic has been used in the taking of it, but that the picture itself is entirely mundane. Could it be a replica? Is there

an original out there, with the woman trapped inside? Will they realize that the picture was indeed copied — from the negative?

A coterie member's mortal brother has always been a very conscientious person. He is smart, devoted, dutiful, and was a straight-A student in high school and college. He's been a pillar of his community, and very admired. Recently, though, he has become even more dutiful and conscientious, to the point of it being pathological. He seems to have become fanatically devoted to keeping up appearances, to the point that he never lets down his guard. And he has started working out more or something, because he has become stunningly attractive. He's more admired than ever, but he's lost his friends, one by one, as they said he "no longer seemed alive." His pictures start appearing in fashion magazines, though, and it seems he has been sucked into the fashion model lifestyle. Has he simply started taking his new job too seriously, or is there something more going on here — something that must be stopped?

The coterie has a rival: an ambitious, scarily competent Daeva ancilla whose greatest weakness is his vanity. The Serpent has recently acquired a splendid penthouse haven in the middle of the Rack, he has been appointed to a minor office among the Invictus, and the Prince has publicly declared she owes him a boon. And he has gone out of his way, in the past, to thwart, stymie, and attack the coterie. The rivalry is not friendly in the least, but vicious and cutthroat. And he looks to have won. That's when one of the characters hears a rumor about the Photographer, and its morbid travails. The Serpent is very vain, and he has been looking for someone to create a portrait to display in his new haven. But hunting down the ephemeral creature might turn out to be quite a handful — and what if the Strix wants a picture of a coterie member in repayment?

Name: The Photographer

Vice: Perfectionism

Shadow Potency: 7

Attributes: Power 5, Finesse 7, Resistance 3

Skills: Crafts 1, Occult 3, Athletics 3, Brawl 3, Expression 5

Corpus: 5

Willpower: 10

Size: 2

Speed: 12

Defense: 7

Initiative: 10

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Vampire, Possess Living, Synthesis, Materialize

Dread Powers: *Host;* Breath Eater, Sheep's Clothing. *Shadow;* Smoke and Mirrors. *Vitae;* Indomitable, Kindred Disciplines x 2, Soul Bite.

Disciplines; Auspex 3, Celerity 4, Nightmare 4, Obfuscate 3

Vitae: 25, 7/turn

Banes: Abjuration, Crossroads, Fire, Material Bane: Sulfur, Sunlight

The Photograph That Steals Your Soul

The Photographer's Soul Bite is unique among Strix. It requires him to take photographs of the victim, and he can only attempt it on an individual once per night. He can use the ability on supernatural creatures, and take pictures of Kindred without any special effort. The victim has to be willing to pose for a photograph, but she doesn't have to consent to the Soul Bite. The Photographer usually works the Soul Bite into the middle of a photography session, and most victims never notice the supernatural attack.

The Photographer's Soul Bite does not take the entire soul at once, but instead reduces the victim's permanent Willpower by one dot per photography session, and allows no roll to resist. When the victim's Willpower is reduced to zero, her soul becomes trapped in the negatives from her final photography session, and her body falls into a coma or torpor. She cannot be revived unless the negatives are destroyed.

Anyone affected by the Photographer's Soul Bite even once gains Striking Looks 2 and the Addicted Persistent Condition.

The Ringmaster

"You can buy tickets and concessions at the booth! Come on in for tonight's fantastic show: Daeva versus Gangrel! Will wiles win the war, or shall savage strength succeed? The victor takes it all, blood and cash! Step up, gentle folk, for a very special surprise at the end! Is anyone brave enough to step up to the plate blind? Any volunteers? You, ma'am? Ladies and gentlemen, we have a volunteer for our special blind event! Stay after the show to see the spectacle unfold! Extra charges apply."

The chosen spectator sport of ancient Rome was the gladiator fight — brutal and savage murder on stage, in front of cheering crowds. The winner was a hero. The loser was quite dead. And the greatest gladiators were superstars of their era. This instinct, this fascination for violence and blood, did not end with the fall of that fabled Empire, though. Especially among a species as fascinated by blood as the Kindred.

The Ringmaster arranges to sate this desire, offering blood sports to the baying crowds. Some shows are available to anyone who will pay the charge, and some cater to a more exclusive clientele. This Strix does not just offer up any old form of violence, however, oh no — he offers supernatural gladiator fights. Vampire versus vampire. Vampire versus hunters. Vampire versus werewolf. Anything he can arrange.

And he is none too particular about where his bold warriors come from. He wants to see the blood flow. He feeds on the blood of the match, bathing in the tank beneath the arena where the potent blood settles after a fight. He thrives on bloodshed,

violence, and death — Final Death, for a gladiator in his arena may win fame and fortune in the fighting circuit, but when she loses her first match, she is done.

Above all, though, the Ringmaster adores the humiliation, the degradation. He hates Kindred. He loathes them with a burning fury. To see them debased, humiliated, exposed for the pitiful creatures they are, in public, in front of a roaring crowd, the crowd lowering itself to the fighters' level by enjoying the spectacle. He revels in the precious Humanity that slips through the grasp of the victor and the spectators, counting it as success, bit by bit. He debases the Kindred in the room, slowly. He humiliates them. He makes them all into animals, worthless, beneath him. And they pay him for it.

Of course, not all the gladiators are willing. Though he pays well, some need some...convincing. His host, a Ventrue ancilla, is a master of Dominate; the Ringmaster adds his own shadow-tainted prowess on top of that to make his lure irresistible. He is charming, charismatic, magnetic, and handsome. He knows some Majesty, extracted from gladiators in times past. Sometimes, he uses his Disciplines to attract unwilling warriors. And sometimes, he stakes and kidnaps them.

His weakness is complacency. He has a good thing going, here. He's spent time and energy making this arena into his livelihood and his joy. He's grown attached to his body and his role. He will fight tooth and claw to avoid having to give it up. He could start over elsewhere. He won't.

His main strength is that most of his victims are willing. Not all, by far, but most. They adore him. The crowd loves him. He is popular. He has status. The Lancea et Sanctum considers him a valued member. He has, in short, connections. And those connections will defend him, if necessary.

Stories

The coterie has ended up in the ring, perhaps Dominated to Hell and back, or perhaps willingly. They stand to gain quite a lot — maybe money, maybe territory, maybe blood, or maybe even something else. What they stand to lose are their Requiems. Their opponents: A small coterie of vicious killers. And they outnumber the characters by one. How can they win this fight? Can they cheat? Or maybe they can use the terrain to their advantage. But the fun doesn't end there! If they win, the Ringmaster has another, very special event in store for them: A fight against a cell of vampire hunters, with unusual powers. Step right up for tonight's extravaganza: The men of God, versus the Damned! This is the fight of the decade, and only one side will remain standing!

Someone the coterie needs has ended up in the Ringmaster's show, under top billing. The loser of the show meets Final Death, as usual. And the Ringmaster is completely unwilling to consider any kind of payoff or substitution. How will the coterie proceed? They could try to sneak that someone off, and risk the Ventrue's wrath. Standing in the way are his ghoul bouncers, as well as a rabidly adoring and expectant mob of fans. Last but not least, their special someone has been Dominated until her brains fell out. They *could* try to arrange for their chosen contestant to win. Step right up! Tonight's show: Kindred, versus wizard!

When it's discovered that a murderous ghost is in the domain, old grudges are supposedly set aside to find and destroy the fiend. The Prince has called a blood hunt on the being, and the promised reward is exactly what the coterie has been scheming to get. Now every Kindred in the domain is suddenly gunning for the coterie's prize. The Ringmaster, Thomas Grier, comes to them with a startling offer: He knows that the creature is a Strix and where it is, but he can't take it out on his own. If they help him, he will let them have all the parts of the reward they wanted, and keep only small scraps for himself. It sounds too good to be true: If he truly knows where the Bird of Dis is, he could pick and choose his allies. Why the coterie? What will happen if they trust him? What will happen if they don't?

Name: The Ringmaster

Vice: Reckless

Shadow Potency: 4

Attributes: Power 5, Finesse 3, Resistance 3

Skills: Occult 2, Athletics 2, Brawl 2, Weaponry 1, Expression 2, Socialize 1, Streetwise 1

Corpus: 5

Willpower: 6

Size: 2

Speed: 12

Defense: 5

Initiative: 6

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Vampire

Dread Powers: *Doom;* False Fiend. *Host;* Hollow Bones, Preservation. *Shadow;* Sudden Surprise, Screech. *Vitae;* Indomitable, Kindred Disciplines

Vitae: 13, 4/turn

Banes: Bells, Fire, Sunlight

Strix Hunter

"What was that?" screamed Alex. "What was that thing?"

The newcomer looked at him for a long moment, the fire's light flushing orange against his pale skin. "Strix."

Alex shook his head. "What the hell is 'Strix'?"

"They're old. Older than you. You ever wonder where your kind comes from?"

"Nah, man, I ain't got time to worry about that shit. And what do you mean 'my kind'? Aren't you one of us?"

Then, for the first time, he noticed that the yellow firelight reflected strongly in the stranger's eyes. Like moonlight on a cat's eyes but brighter, like they were lit from within. The stranger grinned.

The Strix are not some monolithic culture. Each is an enigma wrapped in danger and darkness. To vampires, it looks as if the Strix are *their* adversaries, Nemeses from some forgotten past.

Yet the Nemeses do vie with one another, often for reasons few outsiders would understand. Their goals are many, and sometimes these goals are at odds. Some vampires wonder, if Strix truly *are* the Beast, if they ever diablerize one another. The answer is more disturbing than they imagine.

Strix are hungry, whatever their origin. Reports both trustworthy and not speak of their thirst for blood. At times, they slake this thirst upon mortals, just as vampires do, but they have also been known to drink vampires dry. The Beast's hunger unchecked by Humanity even leads them against their brethren. Whether they do it for power or not is impossible for vampires to know, since they do not get the opportunity to study Strix closely enough. In their many encounters throughout history, however, vampires have known Strix to prey upon one another as fiercely as they do their natural enemies. Foolishly optimistic Kindred might think "the enemy of my enemy is my friend," but Strix cannot be trusted. Even the seemingly benign ones are still monsters lurking in the dark corners of the world, voraciously preying upon humans, vampires, and one another. Their motives are alien; wherever they came from in the mists of prehistory, they are not human and never were.

The Strix Hunter is a strange entity, even for its kind, because it hunts other Strix. It rarely explains its reasons to vampires, if indeed they even know of it. Often, it possesses the body of a vampire in a domain beset by Strix and uses that body to hunt down its prey. Once it has cornered its quarry, whether within a body or not, the Hunter seizes its prey and greedily devours it. At this point it will leave any body it inhabits, leaving a bewildered vampire struggling to regain his Humanity. The Strix Hunter certainly gains *something* from its conquest, though just what that is can vary. Maybe it's the simple elimination of a rival. Canny vampires suspect that there is more to it than that, and imagine that diablerie is just as big a taboo among Strix as it is among vampires. If so, that might explain why the Hunter seems to prefer using a vampire's body to devour its kin. Perhaps it's easier to hide the act from watchful yellow eyes that way. More jaded vampires think it's an even baser desire: Just as vampires feel the rush of power and pleasure from the act, so is the experience heightened for the Hunter when it inhabits a body. The parallels between Strix and Kindred are not lost on these vampires, who suspect that older and more powerful Strix, like vampires, find that mortal blood no longer sustains them. Even vampire blood may not be enough, and only the life-force of their own kind will satisfy the Hunter's gnawing hunger.

Stories

Strange events occurring in the city lead the court to believe the domain is being invaded. Shadowed things haunt the footsteps of old vampires, striking terror into their dead hearts even in their havens. Several vampires go missing, though traces left behind suggest they did not simply vanish into the night. One vampire in particular, an old Sheriff who served under multiple Princes, speaks of Strix and legends come back to haunt them all. His sire warned him of these creatures before they claimed her, too. Soon he has the Prince declaring a hunt for these specters, and the Sheriff, most knowledgeable about these vampiric bogeymen, leads that hunt personally. He employs the coterie to help him track down the shade, leading down into the subway system beneath the city and whatever secrets it holds.

Two vampires are caught up in a desperate game of cat-and-mouse when both are possessed by Strix. The situation is more complicated by the fact that the hosts are both highly influential Kindred. The vampire court is plunged into chaos as the two former allies wield all their resources against one another, threatening to plunge the entire domain into a civil war. Even if the warring vampires are somehow dealt with, two more begin to act the same way — it's only a matter of time before this sinister new madness afflicts the prince and tears the court apart. Every vampire must either pick a side in this internecine conflict or find a way to stop it.

A strange creature approaches the players' coterie of vampires and offers a deal: It will teach them new ways to master the Beast, new forms of blood magic, in exchange for helping them hunt down its kind. If they accept, the Hunter does make good on its promise — by performing a ritual binding lesser Strix to them. The shades drive their Kindred fetters to flee, since the Hunter now comes for them. Bound to whispering shadows whose very presence provokes the Beast and hunted by an ethereal predator, the coterie has to find a way to escape and unchain the Strix from them, or else kill a night stalker much older and more powerful than they are.

Name: Strix Hunter

Vice: Greed

Shadow Potency: 5

Attributes: Power 5, Finesse 5, Resistance 5

Skills: Athletics 2, Brawl 4, Occult 2, Stealth 3

Corpus: 7

Willpower: 10

Size: 2

Speed: 12

Defense: 5

Initiative: 10

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred, Possess Living

Dread Powers: *Doom;* The Beast's Rebuke, See the Cracks. *Shadow;* Labyrinth, Sudden Surprise. *Vitae;* Kindred Disciplines.

Disciplines: Obfuscate 2, Protean 3

Vitae: 15, 5/turn

Banes: Fire, Bells, Sunlight, Symbols



Teach

Ms. Delgado opens the door, and she really isn't looking good. Sunken, yellowed cheeks, and her eyes burn with fever. I wince, and tell the kids, "Say 'get well soon!'"

They all sing it, like a choir, and Ms. Delgado looks touched. I'm amazed she can stand, to be honest, because she looks like a walking corpse.

"Should we come inside?" I ask her.

"Oh, of course!" she replies, looking touched. We go inside. Her entire class. 26 kids, aged 9, plus me. 25 leave.

Preying on kids is one of the lowliest thing a human being can do. That's general consensus among mortal society, and even monsters such as the Kindred have to have reached a certain state of moral decay before the last twinge of guilt at killing a child disappears. This is why the Strix nicknamed Teach decided to make this its modus operandi.

Teach does not have a favorite gender in its hosts, although modern demographics being what they are, it ends up in a female body more often than not. That's because Teach has a very specific type of host it prefers: a particularly popular and beloved grade school teacher. Once it finds one of those, it takes over the unfortunate teacher's body, feigning illness to avoid having to go outside in daytime. It has the children come to it, with well-wishes or for answers to questions, and then brainwashes them, creating its very own, pint-sized cult.

Teach has the power to brainwash children, you see — and only children. The power doesn't work on grown-ups, for whatever reason, and Teach is very fond of its teacher's pets. It will occasionally kill a child, to feed on it, or just for fun. Its little cultists will do anything to cover up the death, even if it costs them their lives. That's one of the reasons why Teach does what it does, you see — for sustenance. It can grow bloated and fat on the succulent blood of babes, like a twisted spider in its web.

When discovery looms, Teach simply kills all its little slaves in a ritual murder-suicide, and the news media have a field day running stories of the "monster teacher," smearing the name of an innocent person who probably genuinely cared for the children he taught. This makes trying to fight Teach a very dangerous proposition indeed — wait too long, and it will devour more of its disciples, but let it catch wind of what you're doing, see you coming, and it will simply massacre all the children under its care.

Teach's weakness is its paper trail — it pulls this routine every 10 years, and has done so three times before. On the second of those occasions, 20 years ago, someone almost figured out its true nature, and Teach failed to cover it up quite well enough. The clues are out there for anyone dedicated enough to find, but they are in the hands of the Kindred.

Teach has a goal in its existence. It isn't simply killing random children, although a large part of its immediate motivation is indeed sustenance. There is a method, a sorcerous pattern, that even Teach doesn't truly realize — the strategy is instinctive, not conscious, and Teach only knows it exists, not what it is. If that ritual pattern can be broken, Teach will be too stunned to harm its wards.

Stories

The child of a coterie member's mortal family has started disobeying curfew, staying out late at night, and skipping school. The kid was always a teacher's pet, and she's always taken school seriously, never shirking her homework or attendance. Something is awry. If the character chooses to talk to the kid, he'll find that she's clearly hiding something, acting like she's not quite herself, but that's quite normal at her age. What might raise some red flags if found out is that she's spending all that time at her teacher's house. Will the character choose to investigate now? Or will they wait until the first disappearance? Once children start disappearing, the girl will help cover up what happened. When will the character choose to involve himself? And will he realize that what's going on mirrors a large-scale ritual murder/suicide 10 years ago?

The murder of children always raises an uproar. In the aftermath of a major ritual murder/suicide scandal involving a grade school teacher and his pupils, the press is in a feeding frenzy, gobbling up every scrap of information they can find for the sake of ratings. And that's when the story breaks: The teacher apparently drank the children's blood. Now there's a new cell of hunters in the city, and they have accidentally caught the coterie's scent while investigating the "vampire cult tragedy." The only way to get the hunters off their backs without further fanning the flames of vampire hysteria might be to cover up the Masquerade breach, and get the press to run the "true story." But someone seems to be working against them at every turn — who, and why?

One of the coterie members is part of the Lancea et Sanctum or Circle of the Crone, and one of the covenant's blood sorcerors has discovered something frightening: The mystical residue of a massive, massive blood sorcery ritual that has been in the casting phase for the last several decades, and is now nearing completion. The covenant is in an uproar, many accusing the sorceror of being a crackpot, and some preparing for the end of the world. Many members are sent out to try to get to the bottom of this mystery — among them the coterie member. It's time to call in favors and get in touch with old contacts, because their own Requiem may be at stake if the ritual goes off — not to mention the gain in status and favors owed they'd get within the covenant for being the one to figure out the truth.

Name: Teach
Vice: Carelessness
Shadow Potency: 5
Attributes: Power 4, Finesse 4, Resistance 3
Skills: Occult 2, Athletics 2, Brawl 2
Corpus: 2
Willpower: 7
Size: 2
Speed: 12
Defense: 4
Initiative: 7
Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred, Possess Living
Dread Powers: *Host;* Breath Eater, Hollow Bones. *Vitae;* Indomitable, Command the Lost, Shadow Infection.
Vitae: 15, 5/turn
Banes: Counting, Fire, Ravening, Sunlight

The Thief of Masques

Some of the younger vampires had their smartphones out, but the Prince and much of her council read the headlines from the newspapers sitting in front of them. The headline read "Man Survives Hail of Gunfire, Murders Cops" in big, bold letters. The story was even more distressing: A man suspected of the violent murder of a family survived a brutal shootout with the police, then tore the armed officers apart with his bare hands and, if witnesses were to be believed, teeth. Multiple eyewitnesses claim the suspect then fled the scene by scaling a nearby wall "like a spider."

"We've got a problem," said the Prince.

Not all Strix live to torment vampires. Some simply have their own reasons for stealing bodies, from preying on humanity to furthering agendas stretching back thousands of years. There are some, however, that the Kindred fear most of all, the ones responsible for witch hunts and whole crusades against vampires. The Thief of Masques is one such creature, and his desire is simple: He wants to destroy the Masquerade. Vampires are weak, have let themselves become ruled by their fear of humans, their fear of the Beast. The Thief wishes to return vampires to their roots through trial by fire. If the Masquerade is destroyed, vampires must adapt to survive or perish. If they cannot, they do not deserve their gifts.

Strix like the Thief of Masques are among the most immediately dangerous of their kind. Such a creature understands why vampires maintain the Masquerade and how best to break it. Flagrant displays of supernatural power are a favored tactic, especially when coupled with some horrific act of violence. The higher-profile the crime, the better it serves the Thief's interest. A skilled mimic, the Thief can take on nearly any physical form, even stealing the appearance of his previous victims. The Thief also wields powers that resemble Disciplines, so he never needs possess a vampire in order to endanger the Masquerade. When he *does* take a host, he uses the ability to walk in daylight to his advantage, so that other vampires cannot easily keep him in check. He likes to stage high-profile crimes or attacks, especially those that involve violence to his body that no human could survive.

The Thief's actions immediately draw the ire of every vampire who wants to remain hidden, and sometimes even draws the attention of other supernatural creatures who don't want to see the doors of truth about the hidden world thrown wide. In his natural form, he's difficult to track down and combat, since he flees direct conflict unless it would force vampires to reveal their nature in public. The Thief will not hesitate to steal a vampire's body and is clever at remaining hidden, until the time comes to drag a staked victim into the middle of a sunny and well-populated street. He will also lead hunters to vampire havens, but only when he can be assured the information will be spread somehow, filmed on digital camera and put on the Internet for the world to see. With the dawn of the information

age, the Thief thought the latter method would be a surefire way to break the Masquerade, but the advent of easily-faked film and video and the sheer jaded skepticism of the Internet-going world has disappointed those hopes.

Even so, the Thief of Masques never stops trying. Every time he strikes, the Masquerade cracks a little more. One day, it will shatter entirely and leave the Kindred bereft of their Humanity to hide within.

Stories

Vampires start flagrantly violating the Masquerade in ways hard to cover up: Interviews given to news agencies by a "real-life vampire," complete with demonstrations of vampiric power. Attacking and feeding in public. One vampire dragging another into the sun for punishment on a well-traveled street — but somehow surviving the experience. A man perpetrates a violent crime, leading to a showdown with the police — but he escapes more or less unscathed through the hail of bullets. Even once the offenders are dealt with, more breaches keep occurring. The court is in chaos and must figure out what force is behind this sudden streak of lawbreakers before the damage done is irreparable.

Hunters keep attacking vampire havens with great success, as though they have inside information. At first it seems like vicious Kindred power plays, but even the earlier victims' rivals are targeted and destroyed. Each haven burned to the ground is a problem to cover up; an alleged cell of arsonists claims credit in the headlines for "slaying vampires." Unrest grows among the neonates, most heavily affected by the violence, since the elders cannot protect them. Counterattacks against suspected hunter cells are swift and brutal, inciting even more panic in the domain. Faced with an inability to keep their lesser Kindred safe, the elders find their political support evaporating; even with all their clout, their own safety is in doubt. All vampires are tasked with finding the hunters' informant, which is no easy feat when it's a living shadow capable of assuming any face. Someone within the court may be a traitor....

Name: The Thief
Vice: Treacherous
Shadow Potency: 5
Attributes: Power 3, Finesse 5, Resistance 3
Skills: Athletics 2, Brawl 2, Occult 2, Subterfuge 5
Corpus: 5
Willpower: 8
Size: 2
Speed: 12
Defense: 5
Initiative: 8
Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Vampires, Possess Living
Dread Powers: *Doom;* The Beast's Rebuke, See the Cracks. *Vitae;* Command the Lost, Kindred Disciplines x 2.
Disciplines: Obfuscate 5, Protean 5
Vitae: 15, 5/turn
Banes: Fire, Material Bane (Mirrors), Sunlight

Varney the Vampire

The old man's grin fades and he takes a deep breath in through his nose, smelling you. As you watch his features sag and contort into a horrific scowl, his eyes sink into his skull and his ears elongate and droop like withered leaves. His fangs descend with a bone-cracking sound and his fingernails elongate into claws. The creature stares at you with unblinking yellow eyes and whispers in his deathly voice. "Time to pay your respects to your ancestors."

Even the Birds of Dis feel the weight of years on their minds. Some Kindred theorize that the minds of the Strix become confused when not in host bodies, warping memory the way some disorders affect Kindred in torpor. This accounts for the many conflicting claims Strix make regarding their history and their relationship to vampires. Of course, the Strix are beings of smoke and shadow, creatures for whom deceit comes as easily as the truth. Sometimes the price of their lies is their own memories of the truth. So it is with the "vampire" called Francis Varney.

The Bannerworth family has long considered itself cursed. Bannerworths who find success in business invariably see their fortunes vanish into financial ruin. Bright young scions of the family who came to the new world in a time before the American Civil War died in tragic accidents or violent crimes. Marriage and relocation can't save those of the Bannerworth heritage from the curse that dogs their footsteps. The answer to that mystery lies in the crumbling portrait of the Bannerworth family patriarch and Varney's uncanny resemblance to it.

Ten generations ago, a Strix that no longer remembers its own name possessed the Bannerworth patriarch. Initially it desired just to torment the humans for its own amusement, but found that the pleasure of inhabiting a body to do so was too great to give up. The Strix remained in the patriarch's body and kept it preserved for years, then decades, until the family could no longer ignore his unaging vitality. By then it was too late. Francis Varney's obsession with his mortal family drove him to follow future generations, scheming to bring about their ruin. He posed as great-grandfathers and great-uncles, inheritors of family estates and forgotten relatives. Eventually, he adopted the name he now uses and terrorized descendants of his host's original family in different manners. Related families fell into his web, like the Croftons, whom Varney mercilessly torments.

The passage of many lives and even more years saw Varney's obsession grow. His memories are hazy and his dreams are full of blood and darkness. The possessing Owl's memories have intermingled with its host's, so now all that Varney knows is "his" family and the aching desire to torment them. The desire stems from sheer Strix cruelty and the creature's hatred of humanity. Unfortunately for the Bannerworth line, Varney focuses his efforts solely on his extended family and those who join with them.

Varney preys upon his family in manners that let him prolong the agony. He plots against their financial businesses and brings about ruin. He will haunt patriarchs until he drives them mad, besetting them with visions of decaying, walking corpses and their own humanity giving way to a beastly hunger. If he can drive one to consume his own family and fortune to satisfy selfish urges, so much the better. If not, grief is just as powerful a tool when the lynchpins of families fall victim to murder or evil fortune. He will curse whole family units to suffer loss after loss until finally the family breaks under the weight of an uncaring world. When he is finished, Varney discards his playthings and moves on to find more.

No matter what, Varney can always count on future generations for his unlivelihood.

Stories

One of the characters is distantly related to the Bannerworth or Crofton families and becomes Varney's next target. Her first clue is the mysterious loss of her financial assets due to fraud. Then she finds her haven ransacked and torn apart by something with monstrous force. The only thing left untouched is an old family heirloom portrait. Security footage, a concerned neighbor or even ghoul retainers recall seeing a strange old man approaching the haven, asking around about the character. Their description matches that of the portrait, leading the coterie on an investigation into the character's family history to discover the identity of the stalker before it's too late. Clues may lead to the initial ruin of the Bannerworth family and the mysterious disappearance of its patriarch, said to preside over the family in its decline for several decades.

A young neonate named Clara Crofton brings a disturbing tale to Elysium. Her venerable "great-uncle" Francis murdered her mortal father in cold blood just before Clara went to meet with him. When she confronted Francis, the old man shifted from human appearance to something ghastly and monstrous before fleeing. He spoke of family ties and "the gift of the Beast" before he vanished into the night. Now the prince wants this creature found and brought before the court, and has assigned the coterie to assist Clara in finding her father's killer.

Name: Francis Varney

Vice: Hunger

Shadow Potency: 5

Attributes: Power 5, Finesse 4, Resistance 5

Skills: Athletics 2, Brawl 2, Occult 5, Stealth 2

Corpus: 7

Willpower: 9

Size: 2

Speed: 12

Defense: 5

Initiative: 9

Embodiments: Shadow Form, Possess Corpse, Possess Revenant, Possess Kindred, Possess Living; Varney has remained in his host for so long that he refuses to separate or even remembers that he was once a wraith of blood and smoke.

Dread Powers: *Host;* Breath Eater, Preservation, Sheep's Clothing. *Vitae;* Kindred Disciplines x 2.

Disciplines: Nightmare 3, Protean 2, Resilience 5.

Vitae: 15, 5/turn

Banes: Sunlight, Fire, Hated By Beasts, Ravening

Human Host: Francis Varney (a.k.a. Matthias Bannerworth)

Attributes: Strength 3, Dexterity 2, Stamina 4

Skills: Mental; Academics 3 (Economics), Crafts 2, Investigation 2, Occult 4 (Vampires). Physical; Brawl 2, Firearms 2, Larceny 4 (Breaking and Entering), Stealth 4 (Shadowing), Weaponry 3. Social; Intimidation 2, Persuasion 3, Subterfuge 4.

Health: 9

Size: 5

Speed: 10

Defense: 4

НЕТ БОГА В ДЖУНГЛЯХ

ЧАСТЬ VI

Эди

Мы не знали, чего конкретно ожидать, когда спускались по лестнице, заломив руку пацану и толкая его через улочки города, чтобы встретиться с его княгиней. Сестра приехала практически накануне смерти пастора, как раз вовремя, чтобы снять его с петли, но недостаточно быстро, чтобы успеть его спасти. Поэтому она и заняла его место в приходе. Её об этом не просили, но и не оспаривали её права; она была прекрасна, мудра, и защищала свою паству. Она точно не была ведьмой, но мы не знали, была ли она "такой же, как мы". Мы знали только что мы оказались у неё в гостях, чего делать не следовало, но она была гостеприимна или типа того. Какая-то тронувшаяся умом священница, наверное; она взяла на себя власть над религиозным городком-кормушкой посреди пустыни, потому что не хотела жить в городе или иметь дело со своим сиром или своим бывшим, и решила поиграть в богиню. Странно, конечно, но мы, наверное, справились бы с одной полоумной жрицей без особых проблем. Да и вообще, если ей хотелось спокойствия, а не новых прихожан, у нас были все причины найти с ней общий язык.

Я зашла первой, как уже вошло у нас в привычку. У меня было "имя" (что часто помогает нам выкручиваться из всяких ситуаций, если честно); и, вдобавок, я была неуёмной стервой. "Сестра Эбигейл", очаровательная, бледная как мёд и лён, с сияющими ореховыми глазами и открытой, дружелюбной улыбкой. Но что-то в ней было настолько "не таким", что я дернулась и еле сдержала порыв тут же вырваться из переполненной церкви. Но толпа проталкивала нас вперёд, и между мной и дверью

внезапно оказалось заметно большее расстояние, чем я бы предпочла. Посмотрев вновь на одновременно древнюю и юную "домохозяйку из глуши", стоявшую передо мной, я поняла, что под её кожей что-то шевелилось и трепетало, и осознала, что нам пришёл пиздец.

Казалось, будто мы попали в мрачную сказку; оказавшись в западне в логове злобной ведьмы, откуда нас могла вытащить только наша (достаточно скудная) острота ума. Кэти и Джек, прижатые спинами ко мне; Джеф, отчаянно пытающаяся пробиться через толпу к выходу; и я, попавшаяся ведьме на глаза (жёлтые, а не ореховые; светящиеся, а не сияющие). Как один, прихожане окружили нас. Опьянённые духом господним, или буквально бухие, они начали петь.

Ситуация мне очень не нравилась. Я чувствовала, как её рёбра гнулись и трескались под моими ласковыми поглаживаниями, но ничто не могло её замедлить. Сломанные конечности хрустели и вставали на место у неё под кожей; это было завораживающе прекрасное и ужасное одновременно зрелище, даже когда её плоть рвалась и выпускала чёрный туман из каждой раны. Я зарыла свой кулак глубоко в её груди и рвала наобум, пытаясь держать свои глаза и нос закрытыми от дыма, которым я уже дышала. Её тело внезапно обмякло влажным комом в моих руках; в этот момент прихожане взвыли.

Теряя сознание, я услышала её шёпот у себя в ухе; шлёпающий, жёсткий, горячий и погибающий. "Да здравствует новая плоть".



Глава шестая
Мир в котором мы умираем

За городом ночная тьма знакома и дружелюбна, но в залитом огнями городе она кажется неестественной враждебной и грозной. Словно чудовищный стервятник парит над головой, дожидаясь своего часа.

Уильям Сомерсет Моэм

Полис эреб

Афины, Греция

Афины - древний город. Древнее, вероятно, чем жилища 7000-летней давности в его горах и долинах. Афины - молодой город. Его последний эксперимент с демократией моложе твоей бабушки. Афины - разнообразный город. Века оккупации и невероятный поток иммигрантов (как законных, так и не очень) изменил его кровь, которую когда-то называли "истинно Ионийской". Афины - разделённый город. Века войны оставили за собой глубокие шрамы злобы и недоверия, расширяя пропасть между его богатейшими и беднейшими горожанами.

Официально, Полис Эреб распространяется лишь ненамного за пределы городской границы, и заявляет власть только над теми вампирами, которые решают жить в его пределах. Официально, князь Патры просто любит регулярно навещать своего ушедшего на покой сира в Афинах. Официально, Фессалоники и Кавала находятся в совместной власти сестёр престарелой Афинской жрицы, которая в свою очередь была изгнана и спит глубоким сном в Метеорах. Официально, каждый гражданин Афин имеет свое место в парламенте и равноправный голос в вопросах управления государственными делами. Официально, допускается широкий спектр политических взглядов в отношении Сородичей и смертных. Неофициально, доказать свое происхождение непросто для урождённых греков, и тем более для экспатриантов (или, Боже упаси, иностранцев); в особенности для тех, кто сопротивляется инструкциям о том, как "лучше всего" использовать своё право голоса.

Тайная история

Учебники истории обычно теряют интерес к Греции с приходом римлян. Демократия, скульптуры, пара сотен войн и внезапно - вот Европа с одной стороны и орды Оттоманских турков с другой. Греция теряется во всей этой суматохе, и пропадает в памяти просвещенного прошлого. Романтичные англичане были невероятно рады, обнаружив, что греки все ещё существуют, и им можно от щедрот подбросить короля немецкого происхождения.

Шестьдесят лет назад Калликрат Макрид, председатель местной ветви Инвиктус, человек, рождённый быть князем, сделал большую ставку на интересы смертных и проиграл; его проткнули колом и бросили его же генералы, принеся заблаговременную жертву и задобрив волков у своих ворот. Пока лучшие из последователей Калликрата пытались заполнить оставшуюся после него пустоту, сыны и дочери Инвиктуса стали добычей наравне со смертными; уже через за пару мрачных ночей, те, кто сумел бежать, приносили новые клятвы верности тем, кто готов был их принять. Без хребта, который давал ей лучший хищник всей природы, Революция Спасения Нации пала, а непрочный парламент взял власть над все ещё истекающей кровью из старых ран послевоенной Грецией. Горстки Картианцев разрослись, подпитываемые жалостью и жадностью. Захваченные банковские счета Инквиктус были практически пусты. И, пусть и на пару мгновений, их всех удерживала вместе идея идея Афин, по-настоящему объединённых под аккуратной властью Движения; Сородичи в гармонии друг с другом, и смертные, которых выводят за руку из затянувшихся тёмных веков.

Сказка, к сожалению, не стала былью для славных мертвецов Афин. Поколение спустя смертные жители всё ещё бунтуют, всё ещё борются с несправедливостью принуждённой нищеты, всё ещё пытаются обвинить кого угодно в их непрекращающемся угнетении. По правде, Картианцы были совершенно не готовы к своему неожиданному переходу в большинство, и практически сразу начали распадаться на части как общество. Мало связанная коалиция мятежников и анархистов, веками откладывавшая свои внутренние конфликты в дальний ящик, внезапно заполучила в свои руки свободную Грецию. Но обещание нового, лучшего правительства, не оправдало себя. Даже без дестабилизирующего влияния новых членов общества, мало кто из Картианцев имел общее представление о том, как оживить прискорбную экономику города и воссоздать культурную идентичность Афин: свободную от влияния римской Камарильи, от последовавших за ней турецких Копий; от европейских князей, грабивших Грецию, утверждая, что они сами были частью её культуры. И если им не удастся создать свой собственный культурный образ, то какие могут быть надежды на то, чтобы взять власть в Афинах, не говоря уже об отдалённых и суеверных окрестностях?

Первыми откололись "Революционеры 17 Ноября"; они забрали с собой коммунистов, анархистов и Сородичей, жаждавших так и не случившейся революции. В горячих головах не осталось надежды. За ними последовали Алекто, наслушавшись шёпота Инвиктус; они были готовы наказать весь мир за то, что Греции не давали права самоуправления в



течении тысячи лет. Для них огонь Революции уже потух. Единицы держались за былые идеи; Ипокреосы силой создали единство из царившего вокруг них хаоса. Греция склонялась под тяжестью тысячелетий истории, которая бы сломила меньших людей, но ей ещё предстояло встать во весь рост.

Круг Старицы избежал потерь, не разрастаясь. Сёстры прячутся тут и там, поклоняясь чудовищу внутри и охраняя заброшенные святыни; всегда оставаясь у грани света, отброшенного костром, но никогда не выходя в свет. Так бы они и продолжили существовать, если бы Мать Монстров не взяла происходящее в свои руки. Кровь прольётся сегодня на улицах Афин, и рождённые в ней чудовища должны быть лучше, чище - и должны принадлежать ей. Во тьме тайных троп на святой земле, Ехидна ждёт своих бессмертных дочерей; они беспокойно спят в своих норах, прислушиваясь к шёпоту Крюак в своих снах.

Но тем временем в мире смертных молодые клерки и их подружки спокойно пьют вино в Колонаки, одеваясь под стать своим мечтам. Старые коммунисты все ещё собираются в старых подпольных кафе, задерживаясь там дольше, чем им раньше позволялось, и следят за туристами и молодыми греками, которые ещё слишком молоды, чтобы бояться изображать из себя революционеров. Оптимистичные студенты ломятся в двери Афинского Политехнического Университета, уверенные, что от их действий зависят перемены, которые наступят завтра. Может быть, в этом году всё действительно станет явью; кошмары закончатся и город вновь станет чистым и безопасным (причём не только там, где это видят туристы). Иногда даже кажется, что комфорт продлится долго. С приходом осени практически никто не попадает в сделанные из грузовых контейнеров тюрьмы, а появления Сородичей больше похожи на туризм (благодаря, конечно же, щедрому и практичному подходу коалиционного правительства). Низы, может быть, и продолжают страдать и голодать, но молодому поколению интеллигенции некого бояться на улицах по ночам, кроме друг друга.

Кланы

Когда власть в городе руководствуется эмоциями, а экономика живёт туризмом, хитрому Змею несложно найти себе заработок… если конечно молодой **Дэва** не схватит пулю раньше, или не окажется под действием “любвеобильных” уз своего Сира. Разлом в среде Картианцев, впрочем, сказался на них сильнее всего. Если раньше они были объединены (насколько это позволяет их природа) духом свободы, сегодня они вновь просто держатся друг за друга; брат с сестрой, сын с матерью. И отношения в их среде поистине семейные. Все фракции имеют право на голос в этом доме, но поднятый гомон легко слышно на улице. На сегодня, с учётом общей неприязни к гражданам-Вентру, Дэвы обладают непропорционально большой властью в политике ковенантов. Возможно, впрочем, это положение не переживёт следующего публичного волнения.

Пятнадцать тысяч километров береговой линии, за которой практически никто не наблюдает и крутые, засушливые горы делают Грецию отличной землёй для Дикарей; сладкокровный пир медленных беженцев и

и жирных туристов. Но даже среди немногих крепких семей **Гангрел,** обещание наследства были сломлены. Любимые сыновья оказываются изгнаны в безликие и чудовищные каменные джунгли Афин и оказываются в рядах недовольных и обездоленных. Афганская девушка с голодными глазами, продающая свой сладкий нектар в переулке, может на деле прятать острые клыки и когти; а может ей просто нужен твой паспорт и готова мириться с наклонной дорожкой ради пары евро. Это жестокий мир, и в нём не хватит места тем, кто просто хочет выжить. Когда все вокруг пылают жаждой возмездия, большинство Гангрел направят это пламя внутрь, а не наружу.

У Теней паршивая репутация в Афинах. **Мекет** - вечные иноземцы, лишённые даже официального места в парламенте, вечно подозреваемые в подстрекательстве и посеве недовольств. Но им всё равно удалось здесь закрепиться, забравшись глубоко в гнёзда их врагов, подобно кукушкам. Они отвечают только друг перед другом, в то время как остальные разрушают свои собственные дома вокруг себя. Они - молчаливые наблюдатели и осторожные манипуляторы, пока остальные разжигают огни очередной гражданской войны. Они терпеливо ждут - ведь разве спокойствие разума не сыграло им многократно на руку? Мекет в Афинах всегда предпочитали фокусы с исчезновением; они повсеместны, но непримечательны, и прячутся себя в каждом уголке греческой политики. Их сложно заметить и невозможно прогнать.

Призрак в Афинах является частью уважаемой прослойки политических и религиозных лидеров. В течение трёх тысяч лет, несмотря на преследования и завоевания, **Носферату** сохраняли традиции Катарамениона; с гордостью нося свои струпья, как подобало древним аскетам. Это наследие религиозной и государственной службы дало им (возможно, незаслуженную) репутацию чести и правдивости; неприятная аура и искривлённое лицо стали знаком просветления. Сегодня Носферату на удивление рады в сообществе мёртвых; и они всецело намерены его охранять. Общество Ипокреосов полно идеалистических молодых чудовищ, от души поливающих саженец дерева свободы слезами и кошмарами тиранов.

Непросто быть Лордами среди граждан. В конце концов, **Вентру** были кланом Калликрата - и, как и с его ковенантом, их репутацию он утащил за собой в бездну. Молодые Вентру (поскольку старые сбежали в объятия далёких князей или впали в долгий сон) вливаются в жизнь Афин с самых низов - начиная карьеру, будучи мальчиками и девочками на побегушках, и устраивая козни друг другу за каждую крупицу власти, которую возможно накопить. Молодая девушка с золотыми волосами, наблюдающая за тобой неделями, только и ждёт момента, чтобы отвести тебя в сторонку и приставить каблук к твоему кадыку, следуя приказу того, кто готов был ей лучше всего заплатить. Но каждая услуга подводит её на шаг ближе к тихому клерку Мекет. Но, как говорится, кровь ещё покажет. Юный агнец современной демократии вновь будет нуждаться в лидерах, вышедших из рядов лучших Вентру.

Ковенанты

Афины кишат политическими движениями, но здесь есть только пять настоящих ковенантов, и все изменены изолированностью этой страны.

Картамениона, Церковь-в-Изгнании, вдвойне Обречена. Проклятая сначала Аполлоном, а затем Господом, объявленная демонами, которым уготовано быть лишь преградой на пути его лучших потомков. Технически оторванная от парламента, церковь хранит одну из двух половин древней греческой веры: они - наследники Аполлоновой традиции, и кураторы её пост-христианской Византийской эволюции. Как того требовали разные времена, им доводилось быть оракулами и разносчиками чумы; исповедниками и революционерами; они всегда стремились к политической легитимности, но никогда не принимали на себя должную ответственность. Сегодня за ними закреплена неблагодарная работа по отведению агрессии Сородичей в нужном направлении - наружу, в сторону смертных.

Плотью, как известно, дьявол правит. Смертные и Сородичи будут страдать, и многие погибнут. Но, что превыше всего - Афины не должны пасть вновь. Мы будем держаться. **Ипокреосы** - не единственный ковенант, желающий видеть перед собой функционирующий и процветающий город; но они - единственные, кто готов пожертвовать столь многим - и столь многими - во имя стабильности (если и не примирения). Концентрационными лагерями и фестивалями; компроматом, убийствами и подарками на крещение, Ипокреосы держат жгут из миллионов нитей городской жизни в своих руках. А рук, работающих над этим вместе, так много, что сложно понять, кто отвечает за отдельный случай кровавого возмездия, не говоря уже о том, кто стоит за всей сетью.

Алекто понимают значение наследия. В то время, как Ипокреосы радостно попирают устои настолько древние, что их можно проследить в основах европейской цивилизации, а "17 Ноября" пожирают своё собственное сердце в ожидании перемен, которые не придут, Алекто оглядывается назад в поисках ответов, которые помогут спасти Афины от самих себя. Они стремятся понять грецию, обучить её достойных граждан, и подражать самым решительным лидерам прошлого. В конце концов, тираны всегда процветали на греческой земле; быть может, единственный язык, понятный её жителям - это и есть тирания. Всё, что нужно - это горстка достойных мужей, готовых охранять границы своей страны от грекофильского фетишизма европейских князей, а граждан - от глупостей, застрявших в их головах за многие годы под иноземной властью.

Когда-то членов "**17-го Ноября**" можно было найти только забурившись в бары и пустующие книжные магазины Экзархии. Сегодня, с тем же успехом можно попытаться поискать кусок черепицы в Гази или новостройку в пригородах. Анархизм обновляется, и они переделывают Афины квартал за кварталом, одной пачкой фальшивых евро за другой. Питающие отвращение одновременно к ностальгическому фашизму Алекто и радикальному центризму Ипокреосов, современные мертвецы-либералы готовы сжечь всё дотла и начать с нуля, направляя пламя из своих тел на улицы.

Круг Старицы не имеет здесь имени, ведь в Афинах всегда были хтонические культы, все - по своему странные и таинственные; одинокие жрицы и чистокровные дочери, хранящие наследие, уходящее за пределы человеческой памяти и письменной истории. Они - женская половина древней греческой веры, загнанная в подземелья наступлением Церкви. Но Мать Костей пробудилась; наконец-то она готова создать армию, ради которой её Становили; наконец-то она готова пойти маршем на цитадель Афин и отдать кровь всего Полис Эреб в дар Ехидне в компенсацию за многие века пропущенной гекатомбы.

Около десяти лет назад **Ланцея эт Санктум** отправила в Афины представителя из близлежащего Султаната Тарсуса, чтобы помочь "вновь интегрировать" оживающий город. Его достаточно тепло приняли, и с тех пор он остаётся почётным гостем страны. Новых послов не запрашивали и не принимали.

Драконы поддерживают в состоянии готовности убежища в своих конспиративных домах; но в целом **Ордо Дракул** куда больше рады в Султанатах к югу отсюда, нежели в городе, больше сконцентрировано на выживании, а не превознесении.

Значимые сородичи

Патриарх Панагиот Криостом - носитель мягкого голоса и печального взгляда, и, в своём собственном сердце, предатель веры. Он знает, что все мы находим путь к вере и к смерти в одиночестве, и что он был рождён заново, чтобы наказывать живых за вероотступничество и продлевать данное мёртвым время на искупление их грехов. Его Становление было предложено ему и принято им; оно случилось на закате долгой жизни, тщательно спланированной, чтобы подготовить его к новой почётной должности. Он бежал от затяжной войны его поколения, обменяв ворованный антиквариат (всё ещё покрытый кровью его братьев) на хлеб и услуги; он сбрил свою бороду и стал жалким продавцом в магазине в турецких трущобах. Он знал, что заслуживает быть там, где он находится, вдали от взгляда господня. Но даже спустя века, с всё более могучей и голодной паствой у него под рукой, он строит планы, чтобы отправиться в Рай. Мать Костей обещала ему третье рождение - в обмен на мельчайшую услугу.

Саким Стенограф отказался от старого имени и никаба, приземлившись в Пирее, и стал печатать. Он молча работал в качестве личного ассистента одного политика за другим (менялись они из-за убийств и банальной усталости), пока не сложилось так, что он попросту всегда был рядом. Он - отличный секретарь, приятный и безвредный; с лицом, которое не остаётся в памяти окружающих и никому не угрожающим стремлением выполнять поставленные задачи. За последние 30 лет он стал чем-то средним между офис-менеджером и маскотом; доказательством, что легендарная бюрократия парламента может быть использована и во благо, и во вред. Очень повезло, что у него, похоже, вовсе нет политических амбиций, поскольку он ведёт невероятно подробные заметки.

Микис Гиотополос первым вам скажем, что как человек он не имеет особого значения, что он просто солдат в унылой войне ночных созданий. Он ходит в бары, напивается до забытья и флиртует по-полной со студентками (и иногда студентами, но незаметно). Впрочем, работает это явно неплохо; чуть ли не половина его ночных знакомых возвращается вновь, не сводя с него глаз, даже если он уже “обрабатывает” новую добычу. Они приходят куда более серьёзными, впрочем; с интересом в политике, целеустремлённостью и явным намерением разобраться в нюансах городской жизни. Кто что подписывает, когда грузовые корабли причаливают в Пиреях? Ходит ли его сестра в Афинский Политех или в Пантейон? Неплохо, нам пригодятся новые юристы.

Деспония, Мать Костей всегда имела взгляд на будущее, но видения - это что-то новенькое. Раньше она просто хотела того же, что и каждая жрица до неё - принести в мир справедливость во имя Матери Чудовищ и продолжать нести прах её сира в бутылке из голубого стекла. Послушниц у неё немного, ибо дочери Афин не были достойны нести её благословение. Да и зачем делиться силой, если она могла оставаться в безопасности под землёй, веками ожидая появления подходящего ученика? Спалось ей, впрочем, неспокойно, ибо Ехидна тоже спит, и решила поделиться своими снами с Деспонией. Афины охватит пламя; может быть, не на этой неделе и не в этом году, но скоро. И Деспония должна подготовить армию, которая зажжёт это пламя.

Значимые места

Первое, что ты заметишь по пути к Дому Эрехтея - то, как много вещей пропало. Выбитые куски разрушенной каменной кладки; пропавшие с постаментов статуи; вездесущие строительные леса; пулевые отверстия. Всё это - жертвы одной волны оккупации за другой. Но **Акрополь** продолжают реставрировать без перерыва с 1970-ых годов; и даже если потерянного до конца не вернуть, он всё равно в лучшем состоянии, чем был веками. Цитадель одновременно и больше, и меньше, чем Элизиум - это не безопасная зона, но категорически нейтральная территория. Это неплохое место для того, чтобы устроить встречу (если вы уж настолько склонны к драматизму). Сородичам непосредственно запрещено строить логова внутри и вокруг этого места, имеющего святое значение и для Катарменьона, и для Круга Старицы.

Площадь Синтагма была построена в честь первой греческой конституции (вырванной из рук привозного короля в ходе вооружённого мятежа). После очередной войны рядом с ней был построен Парламент Греции, с окнами, выходящими к месту, в котором Греция сражалась за власть над самой собой. Даже сегодня она притягивает протесты, и не только из-за бесплатного Wi-Fi. Она также лежит в паре шагов от практически каждой исторической достопримечательности в городе, собирая при себе как туристов, так и политиков и простых горожан. Ночная жизнь площади оживлена и политична - Полис Эреб голосует здесь, под тяжким взглядом сложного прошлого Греции.

Стены "Олеандра" покрыты копотью гашишного дыма и залеплены множеством слоёв листовок выступающих музыкальных групп. Двойной ряд фотографий в рамках висит над баром; мрачные мужчины и темноокие женщины, сжимающие в руках бузуки и уды, вянущие в предчувствии очередного разочарования, лежащего сразу за горизонтом. В большинство ночей бармен, юноша лет 70-ти, усердно разливает рецину столь же энергичным завсегдатаям и редкому, одинокому туристу, а свободное время проводит у музыкального автомата. Но изредка (каждую ночь в течение недели, а затем исчезая на четыре месяца) три бессмертных музыканта заполняют заведение липким дымом и музыкой, от которой сердце начинает скучать по дому.

Воспоминания о сломанных вещах

Пекин, Китай

Внимательно смотри по сторонам, когда переходишь улицу. В Пекине от этого зависит твоя жизнь. Машины, велосипеды и пешеходы вьются друг вокруг друга, как нити в паутине. За соседним углом туристы пробиваются через узкие аллеи хутунов к ночному рынку. Они торгуются за безвкусную бижутерию из фальшивых бриллиантов, дешёвые плетёные подвески и шарфы из дорогого шёлка.

Это город истории и строительства, блестящих мощёных тротуаров и грязного бетона; школ танцев, Барной Улицы и уйгурских шашлычков из баранины. Политика и международная промышленность живут здесь. Ты можешь найти что угодно, кроме хорошей пиццы и свежего воздуха. Все здесь скучают по дому.

Все, кроме Сородичей. Пекин - их дом. Никто не голодает. Каждый может выбрать себе добычу в толпе в торговом центре или в метро. Они невидимы, и они повсюду. Они водят такси. Они продают фрукты и сим-карты на уличных лотках. Они владеют официальными интернет-кафе, а также теми, которые правительство постоянно пытается прикрыть. Они дарят высоким чиновникам дорогой алкоголь, чтобы те не обращали на них внимания.

Даже если возможности уединения практически нет, а Сородичам приходится бороться за каждую толику влияния - ну и что? Их жизнь зависит от города. Это город полон всего, чего они когда-либо желали и не желали.

Если бы только они могли забыть, как здесь оказались.

Тайная история

До 1958 года Сородичи незаметно обживали восточную часть Китая, создавая свои и приспосабливаясь к местным обычаям и культурам. Они присягали на верность Империи с центром в Пекине и Вентру во главе. Единственным вампирским правительством, объединившим так много Сородичей под одним флагом была Камарилья почти что тысячелетием раньше. И, так же как и Камарилья, Империя пала.

В 1958 году Мао приказал Китаю уничтожить то, что он назвал "Четырьмя вредителями". По его словам - ради гигиены. Поэтому люди начали убивать их, с особым рвением принявшись за воробьёв. Они гремели кастрюлями и сковородками, кричали и разоряли гнёзда.

Ли Сунлянь, Первый секретарь парткома Сородичей провинции Хэнань и ночной горком города Синьян, с энтузиазмом присоединилась к этой кампании. Её сир был против. С того дня он отказался с ней разговаривать.
Её задумка, впрочем, не совпадала с идеей Мао.

"Тысячи птиц обрушились на наши деревни", писала она в официальной жалобе, направленной в Пекин. "Их видно лишь краем глаза. Это голодные призраки. Они принесли с собой отчаяние, смерть и чуму. Мертвецы оживают. Сородичи теряют контроль над собой. Когда я даровала Становление крестьянину, с которым мы были близки, другой Хенаньский секретарь парткома вытащил его на свет солнца. Он сгорел дотла. Секретарь же остался стоять, хотя куда худшая судьба настигла его позже".

Вскоре после того, как воробьи были истреблены, истории и жалобные письма начали доходить до столицы. Саранча съела урожай. Птиц, поедавших саранчу, не осталось. Амбары были полны реквизированного зерна, но дети возвращались домой из школы к голодающим родителям.

К 1960 году отчаяние ослабило границы Маскарада в провинции Хэнань вместе с источниками крови для Сородичей. Некоторые из деревенских старейшин под контролем Ли Сунлянь прятали свои запасы человеческой еды. Некоторые из людей в её провинции дошли до каннибализма, и Ли начала опасаться, что скоро дойдёт до диалбери. Она отправила ещё одну просьбу о помощи в Пекин.

Чжао Сянцзунь, Король Сородичей Пекина, был безразличен к её мольбам. В его округах никто не голодал, хотя его смертные ресурсы источились. Большинству землевладельцев, создавших богатство его Империи, пришлось публично опорочить себя и подвергнуться пыткам, некоторым из них - до смерти. Остальных, вместе со смертными учёными под началом Чжао, отправили в лагеря лаогай для "исправления посредством труда".

Поэтому Чжао ничего не стал делать, что стало причиной его позора. Истории из провинции Хэнань, особенно из находившегося в ведении Ли Сунлянь города Синьян, стали слишком жуткими, чтобы человеческое правительство в Пекине могло их дальше игнорировать. Трупы на обочинах дорог. Каннибализм.

"Помещики вновь захватили власть над землёй", объявил Мао, "и сорвали мой утопический эксперимент". Он отправил сотни солдат, создавших кордон вокруг Синьяна. Множество людей погибло в последовавших чистках и побоях. Все Сородичи, кроме сорока семи сумевших бежать, были захвачены и связаны. Ещё тридцать погибли, оставшись связанными под светом солнца.

Выжившие доковыляли до Пекина, подобрав пару десятков отчаявшихся Сородичей по дороге. Всё, что они знали - в Пекине, по слухам, есть пища. Путь был долгим и сложным, и возможным только благодаря остаткам сети маршрутов и убежищ, принадлежавших Империи. Даже они медленно превращались в руины.

Когда они наконец добрались до города, сир Ли Сунлянь посеял атмосферу раздора. Чжао отказался впускать их в город. Он назвал их поклонниками Мао, убийцами воробьёв; больными глупцами, повсюду видящими призраков.

Сир Ли Сунлянь заговорил во всеуслышание, что было записано в письмах, полученных старейшиной деревни Шуанцзин.

"Голодные призраки роятся вокруг нас", сказал сир Ли Сунлянь. "Они сожрут всех и всё, чем вы дорожите. Сородичи Пекина забыли о нас. Нам нужно сражаться, чтобы нас помнили".

"Пекин уже съел всё, чем мы дорожим", сказала Ли Сунлянь. "Политика Сородичей не вернёт этого нам."

"Всё ли?", спросил он. "Зачем ты просила помощи Пекина, и зачем привела нас к ним? Съели ли они весь Хэнань? Съели ли они нашу жажду мести?"

Она отошла в сторону и окинула взглядом последних Сородичей Хэнаня. Многие из них прислушивались, наклонившись вперёд. Некоторые - кивали. Кое-кто просто выглядел голодными, как впрочем и всё время последние месяцы.

Она вздохнула. "Хорошо", сказала Ли Сунлянь. "Если того требует время".

Так началась война.

Ни одна группа сородичей не рассказывает эту историю так же, как все остальные. Некоторые из Мекет в подробностях описывают осадную тактику Ли. Они говорят, что Первый секретарь Хэнаня назначила их первыми членами Бюро Тишины. Она понимала, что беспечные слухи порождают разрушения. Гангрел говорят, что Первый секретарь и её небольшая армия одолели Императора благодаря силе Зверя. Вентру говорят, что падение Империи лишило их права наследования за их правителем.

Лишь одна история не меняется. Когда сир Ли Сунлянь узнал, что Империя пала; когда он услышал, как много Сородичей пало вместе с ней, он начал ухмыляться. Он вышел в свет яркого утреннего солнца. Он не загорелся.

Кланы

В Пекине **Мекет** будут говорить всё, что ты хочешь услышать. Что они будут делать - совершенно другой вопрос.

Они держат власть над Бюро Тишины и Бюро Потомства, потому что они - семья. Крепкая семья. Ничто не может быть важнее семьи.

Им, впрочем, нужно питаться и отправлять своих потомков учиться в Академии. Поэтому они торгуют. Технологиями, информацией, безопасным перемещением через чужие домены. Чем угодно, кроме того, что они замышляют. И всё - по большой цене.

Пекинские **Вентру** уходят в прошлое на бессчётные поколения, и они при любой возможности вам об этом расскажут. Они придумают повод, если вы его им не дадите. Они могут делать всё, что захотят, кроме того, чтобы править городом.

Неонаты-Вентру в это до конца не верят. Они способны на больше. Их так мало, потому что они особенные. Та официантка в конце прохода попалась на одному из них на глаз? Она в его кровати ещё до того, как он её возжелает. Его сир позаботился об этом. Он хочет новую машину? Его сир уже подкупил нового главу Пекинского Бюро Управления Дорожным Движением. Никто даже не думает о том, чтобы в чём-то им отказывать. Они влияют на рынки и правительства. Они воруют чужих кандидатов в потомки. Они даже могут иметь по два потомка, когда остальным кланам позволяют только одного.

Власть имущие Мекет боятся того, что могут сделать эти неонаты-Вентру, узнав, какое наказание грозит им на самом деле за третье Становление. Но они никому этого не скажут.

Гангрел ненавидят вас всех. Бюро Тишины знает всё, что происходит в городе, но иногда их глаза в деревнях оказываются забиты грязью. Многие из Гангрел работают над очисткой этой грязи. Они - посредники и, временами, советники для деревенских поселений. Они приезжают в город только на официальные мероприятия и бескрайне недовольны каждым приездом. Все смертные имеют мерзкий привкус, а Сородичи поголовно слишком вежливы. Мекет и Вентру постоянно фотографируются с приезжими Гангрел.

Местные **Носферату** исключительно рады загрязнению среды и запуганным детям, умоляющим дать им кусочек пекинской утки под дверьми ресторанов Цюаньдзюде. В ветренную погоду они заглядывают на заброшенные стройки. Им нравятся ощущения ослепляющих пыльных бурь и витающей в воздухе грязи.

Мало кто из **Дэва** остаётся здесь, несмотря на бесконечный запас пищи. Здесь всё кажется слишком ограниченным для них. Не их сцена.

Ковенанты

Сородичи Пекина в течение нескольких веков разрабатывали **Путь Дракона** и **Драконью Тропу**. Хотя эти ковенанты и не являются частью Ордо Дракул, их последователи повлияли на идеи Дракулы в начале XX века. “Ритуал Дракона” - невероятно популярная книга, хотя её критическое восприятие и сильно отличается от западного.

Всё, что требуется от последователя Пути Дракона - объединить свою волю с волей Зверя. Лучший способ успокоить Зверя - согласиться с ним. Истинные последователи Пути довольны Академией. Они рады изоляции и литературе, и обожают эксперименты, после которых под их ногтями остаются следы крови.

Драконья Тропа учит Сородичей методично отстраняться от голода Зверя и сопутствующих сложностей. Верные последователи Тропы питаются исключительно из донорских пунктов и трупов, что с возрастом становится сложнее и сложнее. Питание напрямую от живых доноров укрепляет власть Зверя над ними. Питание от Сородичей - ещё хуже. Мастера Академии преподают принципы Тропы. Это позволяет меньше волноваться о глупостях, проистекающих от кровных уз и диаблери.

Обе группы настаивают, что овладели ранее неизвестными Тайнами. Обе группы отказываются разъяснять подробности.

Раз в год некоторые особенно верные последователи Пути и Тропы отправляются в горы Мишань в провинции Сычуань. Они наслаждаются красотой природы. Они делают вид, что дышат чистым воздухом. Они пишут стихи. Важнее всего - они посещают террасные ледниковые озёра Хуанлун (“Жёлтого Дракона”), места, которое они считают источником своего имени.

Бюро Потомства обрабатывает запросы на новые Становления. Очень немногие получают одобрение. Мекетский Министр Потомства уверяет Вентру, что процесс собеседования кандидатов на Становление эффективен и тщательно продуман. Никто не знает в полной мере, что он имеет в виду.

Судьи **Ланцеа эт Санктум** тщательно отбирают последователей и требуют полной верности. В основном лишь зрелые Вентру заинтересованы. Никто больше не понимает привлекательность их работы. Мекет в тайне поддерживают их вмешательство: оно оставляет для Вентру ощущение уникальности и власти. Возможно, это и не сыграет Мекет на руку, поскольку Вентру смогли улучшить в прошлом незначительное влияние Копья на смертных.

Пятьдесят молодых Мекет и десять Вентру входят в состав **Бюро Тишины**. Единственное их публичное лицо - Первый Секретарь. Бюро делает всё необходимое, чтобы поддерживать Маскарад, и имеет глубокие связи в человеческом Министерстве Промышленности и Информационных Технологий. В любой конкретный момент только десять членов Бюро имеют настоящую власть. Главный трюк - знать, какие именно десять. Подсказка: это никогда не Вентру. Им только не говорите.

Значимые Сородичи

На павильонах автобусных остановок у станции Сичжимэн расклеена реклама бутилированного чая с портретами Одри Хэпбёрн. Женщина расстилает перед ними брезент. Она продаёт лотосовые соцветия, воду в бутылках и тайны, если ты знаешь, как спросить об этом.

Её зовут **Хайянь.** Она не назовёт тебе своей фамилии. Слишком опасно. Она точно расскажет тебе что угодно ещё, за что ты заплатишь. За ещё большую цену, она сделает так, чтобы кто-то умер жуткой смертью или жил ещё худшей жизнью. За самую большую цену, она позволит тебе вновь почувствовать себя живым. Ты не хочешь платить эту цену.

Все хотят дружить с **Вэй Сяобо**. Он руководит Академией; и хотя это не единственный способ дорасти до реальной власти, никто там не отправит тебя в торпор, если ты оступишься. Наверное. К сожалению, никто не имеет ни малейшей идеи о том, как подружиться с ним, даже Мекет. Единственное, что радует его - железнодорожные катастрофы и насекомые. Однажды он сам подстроил сход поезда с рельс. Впрочем, если кто-то ещё это делает, он очень злится.

Гао Седа и **Чжан Циньсинь** искажают себя вдвоём. Эти искажения начались недавно, в последнее десятилетие или около того, иначе их Сордичи не позволили бы им достичь такой власти.

И у Гао, и Чжан неблагодарная работа. Гао Седа - Министр Кровных Эхо. Остальные люди собирают данные о вампирских генеалогиях. Она же та, кого отправили остановить безумства в парке Бейхай. Она - иммигрант из Курса, одна из немногих Дэва в Пекине. Большинство остальных Дэва проводят свободные ночи, тусуясь в клубах. Её же вы можете найти на Ябаолу, где она продаёт шубы русским туристам.

У Чжан Циньсинь работа ещё хуже. Она - Первый секретарь Бюро Тишины. Она не даёт Бюро Потомства пропускать не тех людей; гарантирует, что никто не узнает о безуствах в парке Бейхай; и следит за тем, чтобы те вещи, которыми торгует Хайянь, не заразили никого Малкавией. Она выполняет свою работу эффективно и справедливо. Её ненавидят все, обычно даже Седа.

Бывший Министр Науки **Джунь Дань** достиг неожиданной и очень недолгой известности в 1990 году, когда знаменитый текст Ордо Дракул "Комментарии к Мэн-цзы и Лунь юй" за авторством Хэ Мин пропал из хранилища Академии.

Бюро тишины обвинила в пропаже книги жадность и недобросовестное управление местного министра. Джунь Дань присвоил пятнадцать миллионов юаней из средств, направленных на обеспечение дневной человеческой охраны по периметру здания. Низкая зарплата привлекла подонков, обчистивших здание и сбежавших.

Некоторые в Ланцеа эт Санктум обратили внимание на размытые кадры с камер наблюдения в Академии. На них были видны люди в форме Народной вооружённой полиции. Зачем Джунь Даню было нанимать их в охрану?

Министра Джунь Даня оперативно заставили замолчать и заключили под стражу. Никому не разрешается с ним общаться.

Значимые места

Если Сородичи жаждут чего-то особенного, они заглядывают на транспортный узел **Удаокоу.**

Какофония здесь громче всего. Заплати тому музыканту с арху на платформе пару сотен юаней. Он отдаст тебе флешку. Заплати пешеходам за что-то ещё. Студенты-иностранцы в Пекине все проходят через этот узел. Они любопытны и достаточно молоды, чтобы понимать, в чём преимущества бессмертия. Из них получаются отличные кровавые куклы.



Впрочем, не стоит к ним привязываться. Они всё время забывают, они чаще бегут домой, чем прочие кровавые куклы. Но если они пытаются оставить тебя, что ж - люди готовы к тому, что приезжие студенты иногда пропадают. Они же студенты. То у них экзамены, то интернет опять не работает, да и вообще их ещё месяц не будут ждать дома в Корее.

Мост Марко Поло - место примирения и воспоминаний о начале войны. Архитектурное чудо. Никто не соглашается о том, как его называть.

Китайцы-смертные прагматично называют его мост Лугоу, "Мост над камышовой канавой". Европейцы называют его мост Марко Поло, потому что знаменитый европеец однажды побывал на нём. Западные вампиры называют его Элизиумом. Китайские вампиры называют его Йоуду, "столицей Ада". Вентру нравится это имя. Мекет считают его перегруженным.

По ночам каменные львы вдоль моста отбрасывают тени в свете прожекторов. Сородичи выбрали это место из-за львов. Сегодня львов уже не хватает на всех.

Этот мост - самый спокойный Элизиум в Пекине. Ещё один Элизиум находится в пяти минутах ходьбы отсюда, в музее Китайско-Японской войны. Он описывает ужасы и шрамы, оставшиеся на этой земле и её народе. Местные Сородичи любят шрамы.

На дверях **Таверны** висят перевёрнутые иероглифы "удача". И Сородичам, и людям здесь нужна удача.

Для непосвещённых этот бар называется "Дзюсы", или "Таверна". Его настоящее имя - Цзицюань Сымао, "Храм Преисподней". Когда Сородич получает от Бюро разрешение на становление, они встречаются здесь с кандидатами. Хватай за руку пьяных туристов и танцуй под паршивое техно. Подойди к одиночке, читающему Лу Сюня в углу.

"Купить тебе выпить?", спрашивает он. "Пойдём ко мне домой. Боже, просто дай к себе прикоснуться".

Каждого гостя предварительно проверяет Бюро Потомства. Это какого-то рода собеседование. Сородичи могут выбрать себе только одного человека для Становления, если только они не богаты, Вентру или хотят погибнуть. Им лучше не ошибиться в своём выборе.

Академия выглядит снаружи, как обычный склад. Внутри же находятся Драконы, углубляющие свои знания. Курс обучения длится минимум 12 лет. Обсуждения этого курса за пределами Академии запрещены, за исключением членов Бюро Тишины. Это всё, что известно всем за пределами Академии, даже если они заплатят сполна за работу Какафонии.

Мекет и остальные амбициозные Сородичи жестоко борются за места в учебных классах. Порою до смерти.

Маркграфство Берлин-Бранденбург

Берлин, Германия

Картина, написанная слой за слоем, эпоха за эпохой; на полотне из бульваров, прудов и парков; обрамлённая рамкой из бетона - таков образ Западного Берлина. Но, больше чем через 20 лет после падения Стены, восточная часть города все ещё несёт на себе шрамы советского прошлого. Множество монументов, посвященных памяти жертв Нацистской партии, напоминают о более давних шрамах в памяти Сородичей, многие из которых помнят и войну, и людей, пришедших в город после неё, во время оккупации. Глубокой ночью они делятся воспоминаниями об иностранных вампирах и механических дьяволах. Берлин повидал слишком много и до сих пор просыпается посреди ночи в холодном поту.

Сородичи города тоже недавно проснулись с криком во рту. Но для них кошмары слишком реальны. Тёмные фигуры упорно преследуют их, и даже некоторые из старейшин пропали из своих убежищ. Сородичи попались на крючок и теперь их вытягивают из воды, одного за другим, связанных общей нитью. Каждый четвёртый Сородич уже пропал без вести или принял Окончательную смерть. И это происходит всё чаще.

Маркграфство наконец-то приняло в исполнение невероятно амбициозный план по борьбе с этой напастью. Подданные получили прямой приказ влиять на смертных, чтобы те брались за колья и факелы. Чтобы они становились охотниками. Эти охотники вооружены огромным набором отточенных стратегий. Кому, если не им, удастся выследить хищника, охотящегося на хищников?

Тайная история

В 1945 году Кайзерина Клара фон Магдебург, правитель Берлинских Сородичей, исчезла вместе со своими банковскими счетами. Старый порядок - Империя Теней - внезапно был смыт приливными волнами, оставившими за собой пустой трон. За этим последовал год кровавой борьбы между Сородичами города, закончившийся объединением Совета Выборщиков под руководством молодого Змея по имени Йоахим Хирш. Дитя выборщика от Ордо Дракул, Хирш никогда не демонстрировал особенной изобретательности и амбиций, будто бы ему было достаточно пожинать плоды Реквиема в тени его влиятельного сира.

Во время его коронации он объявил себя законным наследником старого Маркграфства Бранденбургского и был именован Маркграфом Хейнрихом III. Он очень быстро заработал репутацию безжалостного и компетентного правителя; спустя всего двадцать лет выборщики уже были его послушными щенками, включая даже его собственного сира. К моменту падения стены Восточный Берлин пережил полвека непрекращающейся борьбы за власть, и маркграфу удалось быстро найти себе союзников, желавших только лишь возвращения мира. Он аннексировал их домен меньше чем за год.

1990-ые годы были хаотичными, но одновременно полными надежд. Будущее выглядело многообещающе, и, когда предприимчивый неонат пропал без следа в 1998, на это не обратили особого внимания. Несколько особенно чувствительных Сородичей, впрочем, почувствовали холодок, повеявший с юга, и стали оглядываться каждый раз, когда слышали крики птиц.

На заре нового тысячелетия, пока смертные буйно праздновали его наступление с ударами курантов, было найдено тело неоната. Оно было покрыто отметками когтей прямо на сердце и практически не несло следов разложения - будто он встретил свою первую смерть всего одну ночь назад. Когда маркграф созвал придворных, ещё одна неонат не прибыла. Её так и не нашли. За следующие два года, пропало ещё три неоната.

Начали пропадать и анциллы. Затем, изредка - старейший. Наконец, в 2009 году, настал черёд одного из выборщиков. Мария Гольдштейн, выборщик от Инвиктус, пропала без следа, её убежище - в полном беспорядке. Маркграф приказал провести несколько новых Становлений и создал элитное подразделение вампиров и упырей для охраны своего домена - Бдительные глаза. Поначалу казалось, что этого было достаточно. Спокойствие вернулось в Берлин.

Год спустя, в годовщину основания Бдительных глаз, их штаб-квартира сгорела дотла во время празднования. Ни одному из присутствовавших членов не удалось выбраться, что оставило город с всего лишь несколькими Глазами, разбросанными по городу. Маркграф впустую растратил усилия, и у него кончились все опции. Все опции, кроме одной. В канун Нового 2011-го года Хейнрих III объявил Совету Выборщиков, что он обратится к берлинским охотникам на вампиров за решением этой пробелмы.

2012 год начался с серии практически публичных вампирских нападений.

Первый шаг плана, казалось, сработал: один опасный и эксцентричный человек, объявивший себя охотником на вампиров, стал центром сплочённой группы уверовавших. Во втором шаге плана маркграф начал скармливать охотникам попавшихся козлов отпущения. В третьем шаге - начал подбрасывать улики.

Маркграф ходит по острию ножа. Ему нужно скармливать этим охотникам информацию о вампирском обществе, от которой они смогут отталкиваться, но не слишком много. Он надеется, что, выдавая охотникам улики, связанные с таинственными нападениями, тщательно подделанные так, чтобы выглядеть как нападения на смертных, он даст им возможность поймать подозреваемого в ситуации, где его подданные этого сделать не смогли. Ему нужно скармливать им достаточно козлов отпущения, чтобы поддерживать их мотивацию, но не настолько много, чтобы неонаты поняли, что происходит с их собратьями в Берлине. И ему нужно проводить достаточно Становлений, чтобы воссоздать Бдительные Глаза, но не настолько много, чтобы это заметили охотники.

Он публично объявил, что манипулирует охотниками с целью поимки убийцы, но не о том, как - и если молодые вампиры города узнают это, он может столкнуться с полномасштабным бунтом. Он надеется, что лихорадка сможет убить болезнь до того, как погибнет заражённый. При этом он в тайне подготовился к срочному побегу из Берлина на случай, если до того дойдёт.

Жизнь неоната в Берлине сродни жизни мелкой рыбёшки в аквариуме, полном акул. Многие из них затравленно смотрят на мир, и большинство стараются избегать рабочих районов и не привлекать к себе внимания. В таких условиях естественно растёт горькая неприязнь к старшим. Неонаты не до конца понимают, как маркграф виноват в их страданиях, но знают, что их старейшины даровали им Становление и поместили их в эту ситуацию, а маркграф - практически старейший среди них всех.

Кланы

Маркграф сам является одним из **Дэва,** но Змеям здесь не стоит ожидать особенного отношения. На практике тиран обычно даёт своему собственному клану куда меньший кредит доверия, стараясь избежать обвинений в фаворитизме. Это достаточно хорошо работает и заработало ему репутацию беспристрастности ценой жесткой неприязни его собственного клана. Дэва в Берлине обычно противопоставляют себя маркграфу, поэтому и Инвиктус, и Революционный Совет непропорционально полны Змеями. С другой стороны, среди Драконов очень мало Дэва. Они потерпели больше жертв от действий убийцы, чем остальным кланам; вместе с потоком эмиграции это уменьшило их численность до жалкой четверти того, что было ранее.

Гангрел оказались в необычно неоднозначной позиции в этом домене. С одной стороны, их клан - единственный, не представленный среди выборщиков, что вызывает определённую злобу. С другой стороны, в городе, стремительно проваливающемся в варварство, Дикари осознают, что они медленно становятся большинством и приближаются к положению комфорта в условиях осады. Тот факт, что Гангрел должны править городом, где больше трети всех Сородичей - Дикари, становится популярным мнением в их рядах.

Носферату и **Мекет** меньше оказались затронуты текущим кризисом, чем Лорды и Змеи, благодаря их способности прятаться. Но даже среди Некрополей Призраков и культов Теней царит атмосфера угрозы после того, как некоторые из их членов пропали из своих безопаснейших укрытий. Из-за этого, два клана крепко объединились, надеясь гарантировать своё взаимное выживание. Взаимные кровные узы между Мекет и Носферату не редкость, и некоторые склонные к паранормальному мышлению Сородичи задумываются о том, не происходит ли перед их глазами рождение нового, объединённого клана. Тот факт, что половина выборщиков уже являются Призраками или Тенями, вызывает у некоторых посторонних беспокойство об этом союзе.

Численность **Вентру** упала до половины былой, и традиционно настроенные Лорды - одни из самых уверенных сторонников инициатив маркграфа. Падение значимости клана вместе с падением их численности и нерешительностью старейшин, впрочем, привело к вспышке радикальных настроений среди младших членов клана, и то, что ещё не уничтожил убийца, вполне может оказаться порвано в клочья в ходе кровавого конфликта поколений

Ковенанты

Бдительные глаза - очень маленький ковенант, состоящий менее чем из полудюжины выживших из рядов изначальных Глаз и недавно Становленных охотников на вампиров, выбранных для найма текущим лидером Глаз, Призраком по имени Сара Феррейра. Также они приняли нескольких многообещающих новичков и из общества Сородичей. Глаза являются подобной культу группой, фанатично посвященной охоте на таинственного врага, которому они дали прозвище Абаддно. Они крайне склонны к паранойе и работают в составе ячеек, подчинённых Первой ячейке Феррейры - тем, кто выжил в чистке. Политически говоря, они обладают большой властью, с Феррейрой выступающей их выборщиком. Благодаря их обширным знаниям об Абаддоне, маркграф с радостью выслушивает их.

Революционный совет был единственным официальным ковенантом Восточного Берлина во времена Холодной войны и обладал неоспоримой властью над доменом. К сожалению, несмотря на их неоспоримую власть, лидерство в ковенанте было очень даже оспоримым, и мало кому из Сородичей удавалось сохранять место депутата совета больше, чем на год. Как единственному ковенанту Восточного Берлина, маркграф определил им место в Совете выборщиков. Их выборщик - Людвиг Шнайдер из клана Вентру - называет себя Председателем, а не Выборщиком.

Члены Совета называют себя Революционерами, хотя некоторые из Сородичей постарше всё ещё называют их "Осси". Они вобрали в себя **Картианское движение** Западного Берлина, что стало сюрпризом для старейшин, полагавших, что неоднородный Совет окажется поглощён. Однако, Совет, значительно превосходивший Картианцев по численности, попросту впитал в себя более старый ковенант.

За последние два десятилетия, впрочем, Совет претерпел вестернизацию и постепенно избавился от членов, придерживавшихся устаревших принципов коммунизма. Сегодня Совет является Картианским движением по всем признакам, кроме имени, с поправкой на ворчащую "старую гвардию", вспоминающую славные деньки ГДР. Они, впрочем, всё ещё привлекают некоторых Сородичей из Восточной Германии, особенно тех, кто недоволен оставаться в тени все ещё чуть более состоятельного и политически более влиятельного Запада.

Представителей **Круга Старицы** в Берлине не особенно много. Те, которые есть, часто подпадают под подозрения в нападениях, поскольку некоторые Сородичи утверждают, что некоторые из способностей, продемонстрированных убийцей, слишком похоже на Крюак, чтобы быть совпадением. Выборщик, представляющий Послушников - старейшина, называющий себя Август, член клана Носферату.

Местные вампиры из **Инвиктус** обнаруживают себя в на удивление малозначительном положении, оставаясь в тени сильного и харизматичного маркграфа, даже не входящего в их ряды. Ковенант принимает здесь практически мистическое значение: они выжидают, пока не появится их собственный харизматичный лидер - не-религиозный Мессия. Их выборщик - Мекет по имени София Гольдштейн, дитя Марии Гольдштейн.

Ланцеа эт Санктум в Берлине наслаждаются постоянным притоком новых членов и вниманием маркграфа - их позиция является священной при традиционалистской власти Хейнриха III, и их священники проводят молебны и ритуалы перед каждым публичным мероприятием. Выборщик, представляющий их - кардинал Маргарет Кон, одна из Лордов.

Ордо Дракул фактически является продолжением власти маркграфа. Технически, ими управляет их выборщик, Вертер Младший, сир маркграфа. В реальности же выборщик находится под Винкулумом и делает то, что приказано. Политические оппоненты маркграфа среди Драконов немногочисленны и осторожны.

Значимые Сородичи

Обычно называемый просто **Маркграф, Хейнрих III** - популист с даром к манипуляции и потрясающей харизмой. Кроме того, он совершенно беспощаден. Типично для тирана, он часто недооценивает окружающих, но ему неплохо удаётся это скрывать. Недавние события, впрочем, довели его до грани рассудка, и он начал ломаться под давлением. Его текущие махинации, вполне вероятно, развалятся на части вокруг него, и он это осознаёт.

Выборщик Бдительных глаз, **Сара Феррейра** - мрачная фигура, вечно одетая в крепкую одежду чёрного и тёмно-коричневого цвета и шляпу, скрывающую всё её лицо, кроме глаз, в тени. Она будто не имеет чувство юмора, но самые внимательные наблюдатели иногда замечают намёки на сарказм в её голосе. Её глаза сияют оранжевым светом такой пылающей яркости, что иногда вызывают Рётшрек у окружающих. Она всегда хорошо вооружена и обычно держит вблизи себя двух упырей-телохранителей. Она фанатично посвящена безопасности Берлина, и сделает всё необходимое, чтобы её поддерживать, без следа сожаления и жалости. В глубине, впрочем, её мучают сомнения и отчаяние.

Неонат-Вентру по имени **Йоханн** - тот, о котором Совет выборщиков был бы абсолютно счастлив больше никогда не слышать. Лорды движутся к нулевой значимости и вымиранию, утверждает он, и неонаты клана этого не потерпят. Йоханн - яркая, сияющая звезда для юных Лордов - харизматичный и пылкий бунтарь, обещающий своим соратникам весь мир и даже больше. Он броско одевается, часто подражая контркультурной моде, и использует размашистые жесты в своих речах. Некоторые, впрочем, могут заметить мерзкий блеск в его глазах, предвещающий больших - и иных - даров его последователям.

Леди Ниманд (означает “никто”) - многовековая старейшина Мекет, по слухам, спящая под городом. Она, якобы, несравнимо могущественна, а её зрение настолько чётко, что она видит завтрашний день. Если её удастся найти и пробудить, она могла бы стать великой силой в борьбе с таинственным убийцей. К сожалению, Леди Ниманд может и вовсе быть просто мифом; а если даже она реальна, то какие вещи может вытворить столь древнее существо при пробуждении? Как минимум, она могла бы свергнуть маркграфа и занять его место - возможность, о которой тот прекрасно осведомлён. Поэтому он старается убедить молодых и обнадёженных не искать гробницу Леди Ниманд.

Не все, кто охотятся за убийцей, находятся в рядах Бдительных глаз или смертных охотников. **Сержант Штайн** и её отряд - баварская котерия Сородичей, специализирующихся на продаже своих услуг тем, кто лучше всех платит. Так совпало, что в данный момент они находятся в Берлине, и Бдительные глаза наняли их. Они, впрочем, совершенно аморальный сброд; Сородичи в составе Глаз и вне него беспокоятся, что эта банда рубак может быть совершенно рада работать на убийцу, если тот заплатит больше, чем маркграф. Банда Штайн отлично подготовлена и экипирована и представляет угрозу даже для больших и сильных групп.

Значимые места

Знаменитый берлинский парк **Тиргартен** - эпицентр убийств и потому считается среди Сородичей запретной территорией. Маркграф и его Глаза пытались привлечь внимание охотников к этому району в течение нескольких месяцев, но по какой-то причине смертные постоянно отвлекаются. Что странно, одинокий гангрел, Альфред Бауэр, с 80-ых готов живёт здесь в своём убежище, и не заметил ничего подозрительного. Это, естественно, бросило тень подозрений на Бауэра. Он будет крайне недоволен, если раскроет планы Глаз.

Комплекс не стоит путать с одноименным торговым районом в Цюрихе. Берлинский Комплекс - место расположения штаба Бдительных глаз, расположенного внутри ничем не примечательной серии квартир, между которыми были установлены проходы и лестницы для свободного перемещения Сородичей. Штаб всегда охраняет несколько упырей, а некоторые Глаза спят в тайных отсеках внутри; но стандартным уставом большинству Глаз положено при любой возможности находится в других местах. Никогда больше Глаза не будут так легко уничтожены.

Мелодраматично названный **Дворец Теней**, последний из нервных узлов старой Империи Теней, является убежищем Маркграфа, Элизиумом и двором одновременно. Здесь каждый месяц проходят собрания Совета выборщиков, а также все формальные встречи Берлинских Сородичей. Все знают, где находится это непримечательное здание начала XIX века из красного кирпича; и приказы маркграфа собраться быстро доходят до его подданных. Внутри дворец оформлен в классическом ганзейском стиле, отсылая к традициям, которые так уважает маркграф.

План маркграфа привлечь охотников в Берлин привёл к тому, что город кишит их ячейками, как труп кишит дробью после выстрела из ружья. Большинство этих ячеек неизвестно даже Глазам, но им уже удалось выследить одну особенно важную группу и её логово. Это логово они называют **Ягерхоф**. Эта ячейка собирается в старом доме неподалёку от Тиргартена, и состоит из как минимум пятнадцати членов. Эти охотники - основные проводники ложной информации от маркграфа к остальным любознательным смертным в его домене, и он использует их на полную. Один из их членов и вовсе является упырём Бдительных глаз.

Даже в эти ночи молодые Сородичи в Берлине продолжают общаться и развлекаться. “**Ди Роте Флаше**” - одно из полудюжины заведений в Берлине, традиционно предоставляющих услуги Сообществу Ночи. Сейчас оно остаётся одним из двух всё ещё открытых заведений, и Флаше куда более популярно, в основном - благодаря связям хозяина в городскими музыкантами и другими работниками индустрии развлечений. Для музыкантов клуб выглядит безопасным местом, пусть и немного старомодным. Настоящая вечеринка начинается, когда они уже уходят.

Яма Безымянного

Монреаль, Канада

Монреаль - хороший город для обжоры. Хорошая еда. Хороший секс. Хорошие наркотики. Хорошее искусства, если ты в теме. Всё, чем ты хочешь наслаждаться, можно затащить в свою нору, завернуть поплотнее и спрятать от ледяного дыхания зимы. Здесь всё добротно. От тёплой, сытной и залитой густыми соусами еды до борьбы за права трудящихся; этот остров - отличное место, чтобы пустить корни.

Это, конечно, если ты живой.

Если ты один из Проклятых и у тебя есть время на то, чтобы дышать, ты увидишь своё дыхание. Суставы замерзают на морозе. Они умоляют твое тело прекратить, поесть и насладиться теплом жертвы. Зверь кричит на тебя, требуя ублажить его, обожраться и впасть в спячку. Но это невозможно. В Монреале ты и есть добыча.

Дольше, чем могло остаться в чье-либо памяти, Безымянный не давал Сородичам играть в их велике игры. Никто не знает, что такое Безымянный, но у всех есть свои идеи. Кто-то верит, что это дьявол. Они, вероятно, не сильно ошибаются. Кто-то, что это древний драугр, навеки потерянный во власти Зверя. Единственная истина о Безымянном - оно существует, и тебе лучше не попадаться ему на пути.

Тайная история

История Сородичей Южного Квебека прослеживается на тысячелетия в прошлое. Многие века местный народ Мохоки и кочевые Ирокезы населяли этот регион. Сородичей было мало, и они были далеко друг от друга. Сообщества были слишком дружными и слишком малочисленными, чтобы поддержать существование чего-то большего, чем маленьких родов или вампиров-одиночек.

Единственная оставшаяся с тех пор и не ушедшая в сон сила - небольшая семья Вентру по имени Цихстекери. Они наблюдают за делами Сородчией со стороны с глубокой древности.

К XVI веку европейцы начали исследовать этот регион. Они создавали торговые посты, охотились на пушного зверя и иногда торговали, но чаще всего - боролись против местных племён. Больше века спустя за ними последовали и европейские Сородичи. В конце XVII века Сородичи начали иммигрировать, когда французские поселенцы основали госпитали и миссионерские школы. Новые вампиры в городе не были довольны обитателями их нового дома.

Прибыв на место, французские Сородичи стремительно превзошли числом местных. Месntые Сородичи имели домашнее преимущество и попытались переждать конфликт с позиции обороны, но французские вампиры продолжили давить на них. Солдаты перебороли местных обитателей и взяли многих в плен. Согласно приказам, они должны были казнить индейцев, но французские Сородичи вмешались и оставили местных жителей под стражей, переместив их в другое место. По сути, они создали себе хлев с легкодоступной пищей, поработив целую деревню.

В течение последующих десятилетий Сородичи-индейцы пытались освободить захваченных рабов. Вампирам пришлось присоединяться к другим поселениям, иногда даже вливаясь в жизнь растущего французского города. Рабовладельцы превратили своих жертв в упырей, чтобы продлить их жизни, и держали "ферму" как своего рода трофей. После серии попыток, местные вампиры, казалось, lоставили надежду на спасение их порабощённой родни. Спустя 50 лет осторожного планирования, они устроили направленную атаку, вырезая Сородичей, сжигая убежища и, важнее всего - сожгли ферму дотла.

В ходе бойни большинство французских Сородичей погибло или бежало. Двадцать лет спустя в Монреале практически не осталось европейских Сородичей. Когда Франция отдала Канаду, на их место пришли британские Сородичи. После того, так утихла первичная ксенофоибия, Сородичи-индейцы нашли себе союзников в лице англичан благодаря общей вражде с французами. Это часто создавало конфликты между местными Сородичами и их сообществами, которые не были так рады британцам.

Сородичи объединились и взаимодействовали. Монреаль вырос в целый город, а вместе с ним Сородичи Монреаля стали полноценных обществом. Его первый - и последний князь, Вентру Инвиктус Томас Шеридан, объединил город по традиционной модели. Он поддерживал мир и соблюдал Традиции в течение почти что века. Так продлилось до 5 ноября 1935 года.

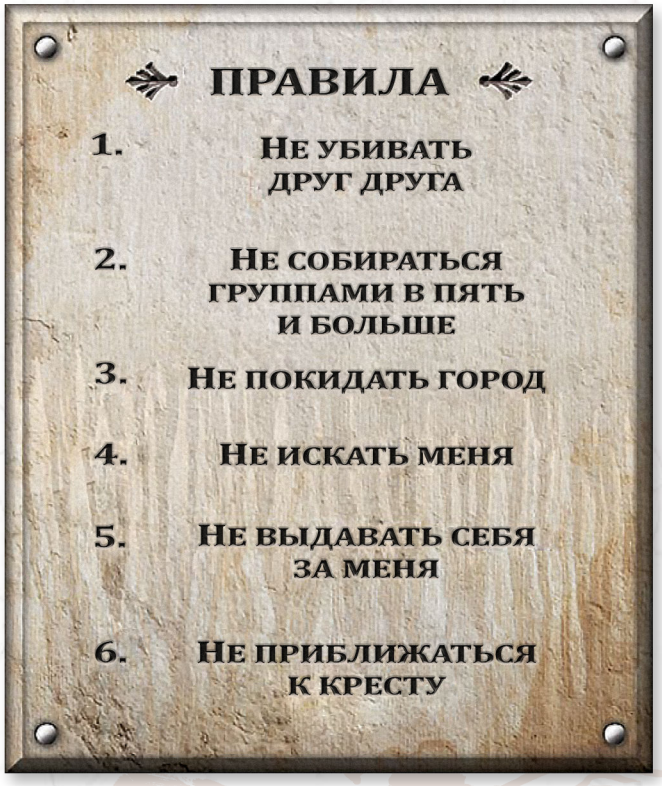
Той ночью молодой Картианец нашёл Шеридана повешенным с креста на Мон-Руяль. Подойдя ближе, он увидел чёрную фигуру с сияющими глазами, появившуюся за спиной Шеридана. Один взмах - и Шеридан упал на землю кучкой праха. Та ночь была объявлена "Ночью Мученичества". Той ночью перестало работать Фиванское чародейство, и до сих пор не начало вновь.

Сородичи Монреаля запаниковали. Они начали искать виновника, ту тёмную фигуру. Они пытались воссоздать структуру в отсутствии Шеридана. Они назначили временного князя, Сенешаля. Спустя месяц после назначения, она оказалась на крыше текстильной фабрики в округе Майл Энд. Неонат обнаружил связанное тело нового князя, фигура возникла, и она встретила свою Окончательную Смерть. В этот раз, фигура оставил вырезанное на бетоне послание. Оно было простым "Никаких больше князей".

Город впал в хаос. Каждый из великих ковенантов объявил о взятии власти. Никто не последовал чужим заявлениям. Город не был формально в беззаконии. В нём было пять разных наборов законов, большая часть которых была не совместима с остальными. Территории мало что значили. Элизиум стал шуткой. Ковенанты придерживались Традиций, насколько могли, но страдали от острой нехватки ресурсов, тогда как конфликты интересов и культы личностей не давали им взять реальную власть.

В 1970 году Картианское движение Монреаля сделало последний большой рывок к власти. Они собрались на свалке и попытались взять контроль над городом, захватив его во власть картианских лидеров. Под конец встречи и планирования на свалку явилась тёмная фигура. Единственным выжившим стала неонат по имени Ева Дубуа. Она увтверждала, что фигура в одиночку перебила той ночью больше двух дюжин сородичей, и оставила ей шесть правил перед тем, как лишить её глаз. Больше 40 лет спустя у неё все ещё нет глаз. По слухам среди городских, она не хочет их отращивать обратно. Она назвала фигуру "Безымянный". Она назвала ту ночь "Конец и начало".

Правила стали с тех пор законом. Каждый раз, когда Сородич нарушает правила, он исчезает. Однажды котерия



Ланцеа эт санктум нарушила второе правило и собралась на церковную мессу. Свидетелей не осталось; здание сгорело вместе с ними. Существование ночь за ночью означает страх перед Безымянным. Его правила нарушают традиционный порядок, но ни у кого нет ответа на них. Попытки найти его привели к новым исчезновениям. В конце концов, таково четвёртое правило.

Иногда Сородичи, передвигающиеся по городу, утверждают, что видели Безымянного. Они говорят о тени с сияющими глазами. Они говорят, что видели таящуюся, неясную фигуру. Их истории редко сходятся; размер и форма меняются от байки к байке. Иногда в этих рассказах фигура даже говорит.

Цихстекери предполагают, что Безымянный - лишь предвестник, знак предстоящих плохих событий. Но что может быть хуже?

Кланы

Кланы Монреаля - это сети небольших выводков. С правилом против групп в пять лиц и более лишнии связи за пределами семьи становятся рисками, поэтому многие сводят клановые отношения к минимуму. Однако, эти семейные клики помогают в установлении статус-кво. Семьи жертв расправ Безымянного часто оказываются на слуху. Исторические рода, связанные с изначальными французскими поселениями и британскими завоевателями также находятся в почёте.

Дэва по большей части несут французское происхождение. Ветви трёх крупных семей - Леклер, Гийом и Вассёр - составляют практически всё население Дэва в Монреале. Существуют и другие, но достичь какого-то статуса за пределами этих родов - сложное дело, так как старые семьи настолько здесь закрепились, насколько это возможно в городе с настолько разобщённым социальным строем.

Гангрел живут маленькими городскими стаями. Поскольку большинство Гангрел погибло в ходе Конца и начале, местные семьи гангрел - по большей части кочевники, пойманные в городе третьим правилом. Это даёт Дикарям уникальную мотивацию на поиск и убийство Безымянного. Пожалуй, иронично, что большинство слухов гласят, что Безымянный и сам Дикарь.

Мекет некомфортно в Монреале. В конце концов, они должны быть всезнающими и недостижимыми. Безымянный нарушает это правило. До сих пор никому не удалось его найти; и он находит всех, кто нарушает правила, независимо от клана или крови. Это вызывает у многих Мекет депрессию и отчаяние. Остальные живут своей жизнью, игнорируя Безымянного (кроме его правил, конечно же), или углубляясь в исследования в надежде найти ответ на одолевшее город проклятие.

Носферату презирают остальной город. Ведь они привыкли к изоляции и избеганию больших собраний. В Монреале, однако, они не Призраки, а Паромщики. Дар носферату - доступ. Это означает мобильность, столь необходимую для тех, кто слишком параноидален, чтобы ходить по улицам. Как минимум одна Дэва - дитя артианского лидера, замешанного в Конце и начале - наняла двух Носферату в качестве постоянных сопровождающих, настолько она опасается навлечь гнев Безымянного.

Вентру происходят из разных слоёв населения, но при этом могут похвастаться старейшими Сородичами в Монреале. Род, происходящий от мохоков, гордо держится и остаётся практически единственным, не пострадавшим от чисто Безымянного. Многие из ранних британских Сородичей, прибывших сюда, происходят от Вентру. Важнее всего то, что Вентру, общавшиеся с представителями рода Цихстекери, попросту перестают бояться Безымянного. Никто не признаётся, что им рассказали, но они начинают заметно сильнее бояться чего-то совершенно другого.

Ковенанты

Картианское движение - самый маленький из ковенантов. После Конца и начала у них проблемы с пополнением своих рядом. Немногие оставшиеся концентрируются на социальных экспериментах по созданию действующего сообщества Сородичей в городе без Элизиумов, без формальных кормушек, без сил правопорядка, без всяких элементов типичного города. Они разработали систему телефонных линий и сетевых соединений, позволяющих быстро распространять информацию по всему населению. Теперь они работают над захватом заброшенных зданий по всему городу, чтобы создать сеть безопасных убежищ для всего населения.

Круг Старицы воспринимает Монреаль как высшее испытание и высший урок. Все Послушники входят в культы из четырёх вампиров; ковенант запрещает существование меньших и больших культов. Один из культов даже поклоняется Безымянному. Они уже потеряли двух членов в ходе излишних поисков.

Из всех ковенантов, именно Круг процветает в этих условиях. Они наслаждаются необычными правилами и хорошо справляются с постоянным источником страха. Многие из них находят вдохновение в этом страхе; одна известная послушница создаёт жуткие, угрожающие художественные объекты, вдохновлённые Безымянным. Во время одного частного показа исчез зритель, и он так и не был найден. Непопулярный слух говорит, что её искусство - питательная среда для ужасов Безымянного, и распространение этих вещей даёт ему его силу.

Инвиктус все ещё стоит, но растерял свою силу и эффективность. Без возможности организовываться они практически не могут существовать. Значимость ковенанта пропадает, поскольку наиболее важные из их ритуалов и традиций ломаются перед лицом правил. Большинство Инвиктус в Монреале придерживаются традиций Первого сословия только внутри своих династических родов, и только в пределах слоёв соседних поколений; никогда не собираясь больше, чем вчетвером. По этой причине ковенант стал не столько формальным ковенантом, сколько набором практик по жёсткой организации своей семьи.

Инвиктус ещё сложнее набирать людей, чем Картианскому движению. Большинство вновь принятых получают Становление сразу внутри ковенанта, и большинство уходит. Без открытых демонстраций силы, Инвиктус мало чем может привлечь амбициозных молодых Сородичей.

Ланцеа эт санктум находится в неприятной ситуации. Их Фиванское чародейство попросту не работает. Оно перестало работать в Ночь Мученичества. Кто-то говорит, что Бог отвернулся от них. Кто-то, что это посланное им испытание. Кто-то говорит, что Безымянный - великий творец, которого нужно остановить, и это - часть причины их существования на Земле. В любом случае, внутри Копья царит напряжение. В рамках своей группы они собирают вместе ресурсы, разделяя между собой убежища, стада и деньги. Картианцы шутят, что Святоши - лучшие коммунисты, чем они.

Вместо Фиванского чародейства члены Ланцеа эт Санктум получают число точек в Последователе, Стаде или Убежище, равное их Статусу Ланцеа эт Санктум. Это отражает общецерковный запас ресурсов, которым они делятся друг с другом.

Ордо Дракул работают над своими делами и мало конфликтуют с Безымянным и остальным городом. По крайней мере, не в рамках своего ковенанта. Отдельные лица страдают по своему. Но для Ордо Дракул на первом месте стоят исследования и эксперименты, а это обычно означает работу в небольших группах. Они неплохо приспособились к правилам; любоая информация, требующая распространения, поднимается звено за звеном по цепи подчинения, а затем, по необходимости, спускается вниз.

Значимые Сородичи

Анджела Цихстекери - самая молодая, но и самая известная представительница рода Цихстекери. Она - иммигрант из Британии, пробывшая здесь всего 30 лет, но уже заработала себе известность. Очень мало кто в городе не знает её хотя бы по имени. Если кто-то хочет пообщаться с её семьёй, он должен обратиться к ней. Большинство Вентру рано или поздно пытается найти их кровного старейшину, чтобы раскрыть секрет. Её роль состоит в том, чтобы понять, действительно ли ищущий хочет узнать правду. Она проверяет их заявления и решает, смогут ли они сохранить тайну в своей крови.

Джулиен Вассёр устал от игр. Он устал от Инвиктус. Он устал от своего рода Дэва. Он устал от никудышных структур, неспособных противостоять невидимому чудовищу. Ему нужно что-то другое, и он положится на любого, кого найдёт. Если он видит искру бунтарства в глазах Сородича, он сделает всё в его силах, чтобы вдохновить того на бунт и попытку разорвать кандалы правил. Это не придаст тому Сородичу популярности в глазах его семьи, его ковенанта или невидимого монстра.

Ричард Кромвелл руководит Ланцеа эт Санктум настолько хорошо, насколько это возможно с учётом обстоятельств. Он воспринимает себя как главного врача мрачного хосписа; ковенант воспринимает его как неудачника, хватающегося за соломинки. К несчастью для его усилий, ситуация для Копья только ухудшается с самой Ночи Мученичества. Ему нужна передышка. Ковенант ему её не даёт; никто больше не готов подняться и возглавить то, что выглядит как развенчанный культ.

Тиффани Вест - художник. Её холст - разум, её краска - страх. В течение долгих лет она вдохновляла Круг Старицы своими ужасающими инсталляциями в стиле абстракционизма. Из-за её косвенной связи с Безымянным, она призвала на себя гнев Ланцеа эт Санктум. Они утверждают, что это она виновата в том, что их чудеса перестали работать. Они утверждают, что из-за неё монстр может появиться везде, где захочет. Они утверждают, что она - дьявол, служащий чему-то ещё худшему, и должна быть уничтожена. Круг этого не допустит, ведь она - столп их веры, знак, что они переживут эти тяготы.

Значимые места

В отличие от большинства городов, у ночной жизни Монреаля мало ключевых локаций. Поскольку возможность встреч Сородичей ограничена, многие из них живут на грани кочевничества, и большинство активно избегает контактов с другими за пределами своих котерий.

Крест Мон-Рояль - крест Мученичества. Это, по сути, крест из правила шесть. Некоторые называют его Мемориалом Шеридана. Все знают о нём и о его истории. Отдельные Сородичи восходили к кресту. Все они пропали.

Почтовый ящик 5170 является тем, чем называется - абонентским почтовым ящиком. Это крупный ящик среди тысяч таких же, и почти каждый известный Сородич в городе имеет от него ключ. Картианское движение организовало эту систему и распространяет еженедельные газеты через этот ящик. Остальные могут оставлять в нём записки, используя его как доску объявлений, не страдающую от ненадёжности телефонной связи. Вдобавок, ещё одна его функция - быть неплохим местом для встреч Сородичей, которым не важно, с кем встретиться, а только как быстро эта встреча произойдёт.

Правило хорошего тона, впрочем - встретив новоприбывшего в город Сородича, дать ему ключ. Даже если встреча неудачная - дай ему ключ и посвяти его в процесс. Так лучше для общей стабильности.

Есть правила, но есть и другие правила. Безымянный не объявлял **Рю Сен-Поль** запретной зоной, но с Сородичами часто происходят странные и печальные вещи на улице Сен-Поль. С давних пор её считают одержимой. Любой вампир, который провёл там больше, чем нужно для быстрого пересечения этой улицы, страдает от ужасных неудач на следующую ночь.

Треугольник

Роли-Дарем-Чапел Хилл, Северная Каролина, Соединённые Штаты

Роли-Дарем-Чапел Хилл, также известный как Треугольник Исследований или просто Треугольник, - это обширная урбанизированная зона; один город, разделенный на множество кусочков. Это регион, построенный на доходах от табака; место, где ещё до 1900 года было избрано двое конгрессменов-афроамериканцев, а затем в XX веке ставшее свидетелем жесткой сегрегации. Это растущий город, в котором урбанизация медленно превращает землю в подобие себя, объединяясь в единое целое. Здесь есть и огромное богатство, и сокрушительная бедность.

Среди Сородичей этот домен считается процветающим, с растущим населением и уважаемой, исторически закрепившейся знатью. Это образцовый домен Сородичей, позволяющий себе смаковать толпы смертных, как вино. Но есть одна вещь, которая выделяет его среди соседей: он содержит шесть кланов вместо пяти.

Шестой клан - Цзян Ши. Как Фантомы оказались среди Сородичей Треугольника — не до конца ясно, но очевидно, что их старейшины являются существами со странными способностями и еще более странными слабостями, сильно отличающимися от других кланов; а вот их дальние потомки — нет.

Тайная история

Как Цзян Ши стали столь важной частью Треугольника — никому не ясно. Они, казалось, всегда были здесь, взаимодействуя с другими Сородичами, постепенно становясь все более похожими на своих соседей. Никогда не было момента, в которой они были бы формально признаны отдельным кланом — старшие сородичи считают их чем-то иным и ставят себя выше Фантомов; молодые считают их чем-то всё же большим: кланом, раным всем остальными, кроме родного клана того, чьим мнением вы интересуетесь. На практике же их принимают, потому что их слишком много, чтобы просто уничтожить, а выталкивать их из общества Сородичей — ставить Маскарад под угрозу.

До нескольких десятилетий назад эта территория была разделена между полдюжиной более мелких доменов, каждый из которых находился под отдельным правлением. Когда урбанизированные зоны начали переплетаться, возникли трения, и, в конечном итоге, Королева Рали аннексировала их и присоединила к своей своему домену. В эти ночи она — Королева Треугольника, и ей помогает её Тайный Совет. Она предпочитает тратить свое время на вопросы более высокого уровня, такие как дела старейшин, а не управлять толпами мелких Сородичей. Это ставит среднего неоната в довольно мягкие рамки дозволенного.

Треугольник разделен на десятки уделов, каждый из которых управляется своей баронессой или бароном. Эти вампиры отвечают за поддержание порядка в своем феоде и уплату дани двору королевы. Уделы нестабильны, часто объединяются, разделяются или изменяют свои границы по усмотрению королевы. Внутри этих границ их сюзерены отвечают за поддержание порядка среди нежити, но в остальном имеют свободу делать всё, что им угодно.

Некоторые баронства имеют сложную иерархию с чиновниками и законами, в то время как другие сохраняют тишину и покой, являясь владением баронессы-одиночки. Пожалуй, наиболее распространены уделы с под властью баронессы и одного или двух подручных, которые требуют периодический дани или услуг от поданных, и поддерживают краткий свод своих законов. Некоторые баронии — это мелкие автократии, где средний неонат может оказаться под жёстким давлением. Однако королева строго следит за политикой, согласно которой внутренние беспорядки в барониях ее не касаются, пока не прерывается выплата дани или не нарушаются Традиции — в этом случае ответственность несет баронесса. По этой причине мудрый владелец удела постарается не давать поводов к бунту своим подданным.

Цзян Ши города — это важные и уважаемые члены общества. Лорды склонны к власти, Тени к оккультизму, тогда как Фантомы славятся ученостью. Их библиотеки - это легендарные места, а темные вещи, которые они знают — тема местных легенд и мифов.

Распространённые стереотипы гласят, что Фантомы хрупкие, но одарённые знаниями создания. Их кровь не так сильна, поэтому их способности не имеют той же эффективности, как у других кланов, а им самим чуть легче нанести урон. Однако эти факторы вовсе не непреодолимы, и у Фантомов есть небольшой набор странных способностей, которые никто другой не может выучить, чтобы компенсировать эти недостатки. Среди других Бессмертных говорят, что Цзян Ши легко убить, но только если вы застанете их врасплох — и они очень хороши в том, чтобы этого не допускать.

Смертные и Сородичи текут через жилы города, как кровь, медленно пульсируя, поддерживая его жизнь. В Треугольнике многие смертные принадлежат к среднему классу, не слишком осторожны и несколько не в форме — легкая добыча, как на подбор. Но Треугольник также не то место, где загадочные исчезновения могут происходить слишком часто без привлечения внимания. Он просто немного излишне образованный, немного излишне состоятельный.

И Королева более чем рада изредка пожертвовать глупым бароном, который привлёк излишний интерес со стороны СМИ. В конце концов, она — Инвиктус, а значит Маскарад для неё превыше всего. Такие жертвенные агнцы подвергаются Доминации, а затем оказывается скормлены тщательно подстроенному самосуду, или одному из полудюжины других методов убеждения смертных в том, что загадка была разгадана.

Эти меры, конечно, все еще недостаточны, чтобы сделать территорию настолько безопасной для вампиров, чтобы те могли спокойно строить свои убежища. Есть смертные, которые одержимы идеей — как бы сломлены они ни были, иногда им все же удается наткнуться на правду. Есть также и другие вещи — что, например, живет на Землях Топота Дьявола? И что было источником света на железнодорожных путях Мако?

Кланы

Дэва чувствуют себя отлично в Треугольнике. Домен полон смертной жизни, и местные Дэва привязываются к ней с огромным удовольствием, посещая ночные спортивные мероприятия и выставки искусств, с головой окунаясь в вечеринки. Здесь каждый Дэва - это сила сам по себе, независимый, создающий личные союзы и конфликты с другими Змеями и Сородичами из других кланов. Связь между родителем и ребенком больше напоминает наставничество, чем что-либо ещё - сир

сир обеспечивает дитя Реквиемом и некоторыми контактами и ресурсами, чтобы дать ему "стартовый капитал". Взамен дитя поддерживает свою имидж и репутацию, и изредка оказывает услуги своему сиру. Такова теория, в любом случае — на практике, это редко бывает столь идиллическим.

Гангрел Треугольника склонны притягиваться к окраинам домена. В связи с этим, многие Дикари сами являются выходцами из пригородного населения, хотя мало кто выбирает себе дитя из тех, кто вёл сидячий образ жизни. Клан имеет некоторый образ среднего класса в этой местности, что зачастую означает, что их не особо принимают всерьез. Тем не менее, их Сородичи не слабее, чем у других кланов, и далеко не все из них являются так называемыми "Пригородными Дикарями".

Цзян Ши нашли свою роль, став чем-то средним между ученым и системой раннего предупреждения. Они обнаружили несколько серьёзных угроз, таких как статуя бронзового быка, которая привела к финальной смерти нескольких анцилл в конце 1960-ых годов. Структура клана Фантомов организована в выводки — маленькие группы от трёх до пяти вампиров, которые делят некоторые ресурсы друг с другом. Дитя обычно по умолчанию входит в выводок сира, но ожидается, что он впоследствии найдет свою группу, когда станет анциллой. Клан активно набирает в свои ряды исследователей, ученых и оккультистов города.

В этом домене у **Мекет** есть много мест, где они могут спрятаться. Населенные пункты, которые стали Роли-Дарем, стары и наполнены призраками, и часть из эитих призраков были Мекет. Они — невидимый клан, редко оказывающийся в центре внимания, сливающийся с обществом Сородичей, не создавая лишних волнений. Айсберг показывает только свою верхушку тем, кто за ним наблюдает. На самом же деле, Тени Треугольника имеют влияние, которое распространяется далеко и глубоко, и очень мало кто из-за пределов клана когда-либо слышал о могущественных Гильдиях Теней, которые замышляют и маневрируют, пытаясь контролировать молодых вампиров клана.

Носферату процветают в Треугольнике. В этом районе, полном университетов, можно найти множество странных смертных и откровенных фриков, которые и обеспечивают прикрытие для Призраков, и являются потенциальными потомками, достойными уважения членов клана. Большинство Носферату в Треугольнике были изгоями при жизни, привлеченным либо из более изолированных уголков студенческого общества, либо из рядов бездомных, про которых город предпочёл бы забыть. Благодаря этому, клан полон своего рода "дисфункционального разнообразия".

Местные **Вентру** обычно ведут себя достаточно расслабленно. Среднестатистический Лорд довольно молод, а клан в целом имеет неплохую репутацию. Они стильны, не склонны к обидам и обычно не стесняются делать то, что нужно. Такой фасад осторожно культивируют некоторые ключевые старейшины клана, и они старательно его поддерживают, несмотря на то, что многим Вентру не удаётся оправдать этой репутации. По той же причине клан сохраняет значительную меру власти над Сородичами в городе, наставляя окружающих примером, а не указом.

Ковенанты

Инквиктус правят Треугольником. Маскарад здесь растянут и прозрачен из-за бессчётных толп смертных, пульсирующих в венах города. Треугольник жив, и его глаза не прекращают искать. Инвиктус прикрывают вуалью глаза тех, чьи жизни вытягивают по капле, и у них это прекрасно выходит. Весь последний век они находятся у власти, без ощутимой оппозиции. В конце концов, кто ещё бы решился взять на себя столь тяжкие обязанности? Инвиктус правят посредством совета, избранного из рядов старейшин и включающего семь членов. Эти семеро выполняют ту же роль, что и князь во многих доменах, и у них нет официального способа принятия решений о правлении. На практике, их принимает королева.

Освящённые домена мало чем отличаются от своих собратьев в регионе. Они проводят службы и превозносят значимость долга детей Лонгиния. Хотя в некоторых вещах они ведут себя менее формально, их священники ничуть не менее строги, чем в других местах. Их тёмные церкви заполнены до предела в воскресную полночь, поскольку многие Сородичи из других ковенантов чувствуют некоторые обязательства перед лицом веры. Но многие не следуют тем же принципам, и открытое презрение или отрицание всей доктрины становится постоянным источником конфликтом.

Круг старицы здесь приобретает куда более открытую форму. "Если это никому не навредит, делай то, что хочешь", говорят они, свято веря в свободу каждого Аколита поклоняться так, как ему хочется. Принятие верований других здесь превыше всего, даже если эти верования превозносят блага, которые в любом другом месте сочли бы за грехи. Те, кто хочет поработить человечество и держать смертных в клетках, как скотину, оказываются бок о бок с теми, кто верит в непростительность любого кормления от смертного — и остаются в дружеских отношениях.

Драконы привлекают своих членов из рядов Сородичей, при жизни имевших связи с университетами. Благодаря этому Драконы Треугольника имеют академический уклон, публикуют исследования и даже свой научный журнал — в закодированном виде, естественно.

Картианское Движение в Треугольнике обычно находится в союзной связи с Аколитами. То, что Аколиты чувствуют по отношению к религии, то же Картианцы видят в политике: все мнения достойны уважения. В любом случае, такова теория — на практике, Картианцы постоянно готовы вгрызться друг другу в глотки, убиваясь об заклад, что все легитимные политические точки зрения достойны уважения, но вот эта — точно не легитимна. В результате, Картианцы одновременно мало что значат в городском политическом ландшафте, и очень динамичны; это привлекает также много новых членов, как постоянные внутренние конфликты отталкивают.

Значимые Сородичи

Раньше её звали Карла Уильямс, но последние 50 лет она просто **Королева** — сначала Роли, а затем и всего Треугольника. К ней не дозволено иначе обращаться. Она — Королева, и роль королевы определяет она сама. Во многих отношениях она достаточно мягкий правитель, но своих баронесс она направляет крепкой рукой, подталкивая их к интригам и политическим играм, подбрасывая удачные призы, за которых молодёжь могла бы подраться. На вид она — миниатюрная афроамериканка за 40, строгая и безэмоциональная; неприступная крепость, которую, кажется, ничем нельзя удивить. Она — компетентный правитель, и большая часть к оппозиции нивелируется её относительной популярностью или её идеальной репутацией. Её клановая принадлежность — причина немалых спекуляций.

Цзян Ши

“Так мало кто знаком с касанием могилы. А я так хочу коснуться тебя”.

Никто доподлинно не знает, откуда возникли Цзян Ши. В Средиземноморье их считают потомками жертвы Сынов Фобоса, который украл чистое сердце, чтобы заменить то, которого его лишили. В Исландии, где они появляются в несоразмерно больших количествах, их связывают с фольклорными драуграми. Сородичи из восточного Китая и с Корейского полуострова связывают их с формами кровавого колдовства, которые в остальнм вымерли. Те, кто изучают легенды Мекет, считают, что они могут быть другой разновидностью Пустых. А те, кто знают о Стрикс, видят в их подобным духам особенностях что-то очень подозрительное.

Цзян Ши сравнительно немного — нюансы их становления гарантируют это. Для создания Цзян Ши кровь обычного человека заменяется кровью кого-то исключительно чистого. Попробовав на вкус кровь человека, Цзян Ши может сказать, подходит ли она. Становление Цзян Ши обычно включает в себя два убийства, одно из которых оставляет за собой труп. Кровь не обязательно должна быть свежей, но попробуйте найти на складе пункта сдачи крови эссенцию кого-то, кто вправе первым бросить камень . Взяв также сердце "донора", новорожденный вампир может начать с Мощностью Крови 2, а не 1.

Цзян Ши , как и другие вампиры, должны питаться живыми и могут овладеть Дисциплинами. Их питание вызывает не псевдо-сексуальный экстаз, а ледяное оцепенение. Когда у них заканчивается Витэ, их внешность становится чудовищной, с когтистыми пальцами и странной зеленой плесенью, начинающей расти на их коже. Прикосновение к этой плесени вызывает более мягкий версию того же морозного эффекта, что и укус Фантома.

Фантом может потратить очко Силы Воли, чтобы вернуться в свою "могилу" (место смерти). Если Фантом не спит в дневное время в своей могиле, ему нужно две единицы Витэ вместо одной, чтобы проснуться вечером. Он может изменить свою могилу, проведя обряд пересадки сердца на новом месте. (Это сопровождается обычным требованием к чистоте).

Поскольку Цзян Ши очень мало, они обычно не встречаются с Сородичами. В большинстве случаев они связываются с другими вампирами социально или через мутные организации, так распространенные среди Проклятых. Эти Фантомы знают о своих отличиях от более многочисленных видов вампиров. Они используют это в своих интересах, но также стараются лишний раз не выделяться, чтобы не нарушать Маскарад большей части населения. Тот факт, что у них вообще есть имя, указывает на какое-то катастрофическое нарушение Маскарада в Восточной Азии в прошлом.

В Роли, впрочем, что-то пошло совсем не так — или очень даже так. Местное население Цзян Ши соперничает по численности с местными Мекет, и практические вопросы привели к тому, что их приняли в местное вампирское общество.

Клановое проклятие: Проклятие Эфемерности. Поскольку их связь с миром необычайно слаба, они не могут наложить Состояния Впечатленный и Устрашенный в ходе питания.

Прозвище: Фантомы

Излюбленные Атрибуты: Интеллект или Ловкость

Дисциплины: Анимализм, Сокрытие, Стремительность.

Мистер Талбот, или просто Талбот, во многих отношениях считается идеалом вкуса и приличия среди Сородичей Треугольника. При жизни этот Картианец был умеренно успешным художником, обладавшим большим талантом к искусству, чем к продажам; будучи Цзян Ши, он смог добиться признания своего таланта, а его нелюбовь к саморекламе приняла форму безупречной скромности. Постепенно все те слои общества Сородичей в домене, которые считают себя “приличными”, собрались вокруг него, пока он не стал тем самым вампиром, который знает всех. Мистер Талбот — приятный афроамериканец с дружелюбным лицом и очаровательной улыбкой, которую он не стесняется демонстрировать.

Неоднозначная (по меньшей мере) фигура, **Преподобный Роулинс Картрайт**, технически — просто мистер Картрайт. Оданко, харизматичная природа Змея и необычно отточенные навыки речи и письма гарантировали ему авторитет в рядах Ланцеа эт Санктум. То, что этот высокий, суровый мужчина саамского происхождения проповедует, считается ересью в ортодоксальной доктрине Освящённых, и многие из лидеров церкви презирают Преподобного за них, вдобавок к поводам для личных конфликтов. Его час расплаты раз за разом откладывается благодаря его популярности, и его жёсткая позиция сохраняет популярность среди страдающих юных вампиров.

Сара Чёнг приняла становление меньше пяти лет назад, и вошла в общество вампиров подобно пуле, входящей в мягкие ткани. Она полна пылкости и эмоций, обжигающе политична и целеустремлённа. Она работает с яростью, буйно развлекается и активно продвигает свои цели — социальный маховик, затягивающий на свою орбиту даже Сородичей постарше. Она считает себя не лидером, а примером. Несмотря на это, её магнетизм даёт ей очень значимую власть над некоторыми частями ночного сообщества, в особенности Картианского Движения. Она же попросту не задумывается об этом. Чёнг проводит свой Реквием с открытыми картами, оставляя за собой волны, которые изменят ситуацию вокруг — к худу или к благу.

Фантом по имени **Софи Блейк** — личность не очень популярная. Термин "провидица" по отношению к ней является скорее эвфемизмом — хотя она и крайне хорошо владеет более традиционным для Мекет искусством Прорицания и обладает реальными знаниями о сверхъестественных феноменах, в основном она известна за предвидение более повседневных вещей. Если коротко — все считают её шпионом. Она продаёт свою информацию тому, кто лучше всех платит, всегда утверждая, что увидела её через свои Дисциплины или чародейство Освящённых. Её считают в какой-то мере изгнанницей среди её родичей-Цзян Ши, бельмом на репутации клана. Она — высокая, крепко сложенная женщина преимущественно ирландского происхождения.

Значимые места

Одна из наиболее престижных больниц в США, **Медицинский Центр Университета Дюка**, принимала в своих палатах сенаторов и знаменитостей. Эти практически священные коридоры были открыты для Сородичей с создания центра в 1970-ых, и остаются призом, за который нужно бороться. Королева расположила больницу на пересечении границ четырёх уделов, два из которых находятся в руках почтенных старейшин, и никому из них не удалось установить крепкое право на питание в почётном заведении. Тщательно сосредоточившись на борьбе друг с другом, Сородичи оставили госпиталь практически нетронутым, как того и хочет Королева. Значительная часть богатств Её Величества происходит из казны больницы.

За пределами Исследовательского Треугольника находятся **Земли Топота Дьявола**. Эта поляна для туристических лагерей содержит круг, в котором не растут растения, и, по слухам, те, кто ночуют внутри круга, никогда не возвращаются. Это конечно не совсем правда, поскольку многие побывали там без побочных эффектов. Однако, Сородичи с определённой чувствительностью говорят о том, что чувствуют себя некомфортно внутри этого круга — словно нечто древнее смотрит за ними изнутри, нечто дремлющее. Некоторые утверждают, что никакие животные, кроме птиц, не заходят в круг.

На окраине Роли расположено **Здание Картрайта**, ничем не примечательное кирпичное сооружение 30-ых годов постройки, короткое и крепкое. Под зданием расположен просторный подвал, скрывающий в себе ночной клуб, принимающий самых исключительных клиентов во всём Треугольнике. Клубом владеет Королева, чей двор собирается в частной секции, в шикарно обустроенном банкетном зале Позолоченного Века, где весь XX и XXI век копились декорации. Основной зал клуба — бьющееся сердце, пульсирующее в ритм с музыкой, пока Сородичи общаются с спорят; а собственный особый винтаж заведения подают всю ночь.

В 1977 году **рельсы, проходившие через Станцию Мако**, были вырваны из земли, положив конец вековому феномену, известному как Свет Мако. Достаточно часто источники света проносились по путям, словно фонари на призрачном поезде. Свечения не видели с 1977. Вместо него появились сообщения о призрачном, еле слышном свисте, и один мальчишка утверждал, что видел издали рельсы, которых на деле уже не было. Один на удивление чувствительный упырь Мекет утверждал, что чувствовал, будто что-то давило на занавесу, разделяющую этот мир и следующий за ним — что-то крупное.

Треугольник Исследований возник вокруг высших учебных заведений, и многие Сородичи при жизни в них учились. Не все из них готовы отказаться от призвания просто по факту своей смерти. Вампирские исследователи собрались вместе и основали **Мавзолей,** академию, базирующуюся в частной гробнице на кладбище Дарэма. Там проводят занятия по истории Сородичей, культуре, психологии, Дисциплинам и теологии. Такое собрание знаний под одной крышей вызывает подозрительные взгляды со стороны Инвиктус, но списывается со счетов Ордо Дракул. В сравнении с большинством университетом Мавзолей — мелкая рыбёшка, но он остаётся важным заведением в рамках Треугольника.

Миссия

Сан-Франциско и окрестности, Калифорния, Соединённые Штаты

Радужные флаги, приколоченные вместо занавесок в окнах на третьем этаже старого жилого здания, созданного в стиле Золотого Века Голливуда. Двое предпринимателей обсуждают свой новенький стартап, стоя на пирсе и глядя на тюленей, которые лают и аплодируют для туристов на Рыбацком Пирсе. Алькатрас стоит, темный и в основном пустой, за исключением любопытных, историков и призраков, в непосредственной близости от берега. На берегу сотя торговцев продают стаканы украшенные логотипом Алькатраса и футболки в чёрно-белую полоску. Новые Католики посещают одну из старейших церквей в Северной Америке, так же как и их обращенные в эту веру бабушки и дедушки до них. В Чайнатауне недавно прибывшие иммигранты и американцы третьего-четвертого поколения соседствуют друг с другом и обмениваются рукопожатиями.

Этот город стар, но полон молодости. Этот город построен на традициях, но каким-то образом поддерживает прогресс на поразительно высоких скоростях, и это справедливо не только для человеческого населения. Сан-Франциско является центром Миссии, регионального княжества Сородичи, которое включает в себя некоторых из старейших Сордичей в Северной Америке, однако власть и сила в городе находятся полностью в руках молодых и изобретательных. Ланцеа эт Санктум поддерживает свои древние традиции — и одновременно приветствует широкий спектр верований, которые не найдут защиты в большинстве крепостей Освящённых. Разнообразие, естественно, создает фракции, и эти фракции борются бесконечно за власть и ресурсы.

Тайная история

Но почему именно Сан-Франциско? Как он нашел свое особое и уникальное равновесие? Ответ может быть в его основании.

Группе людей нужен весомый повод и активный порыв, чтобы пройти через дикую неизведанную часть континента с целью открытия, исследования и, в случае экспедиции де Анза, приведения язычников к Богу. Этот порыв должен быть своего рода одержимостью, чтобы за ним последовали и Сородичи, особенно в конце 1770-х годов, когда путешествия без особых хитростей были смертельно опасны для многих. Итак, Сородичи следили за миссионерами и позже приняли участие в испанской миссионерской экспедиции, которая привела к основанию Миссии Долорес. Они были настойчивы, преданны и, прежде всего, одержимы.

Я бы никогда не сказал это вслух, но я беспокоюсь о том, что мой господин потерял свой рассудок. Мы, его потомки и я сам, надеялись, что когда мы пересечём океан, его одержимость Новым Светом утихнет. Однако, этого не произошло. Вместо этого он убежден, что мы должны следовать за каким-то дикарями и губернатором, чтобы найти сухопутный путь в Калифорнию. Он яростно строчит письма своим контактам в испанских знатных дворах, и мы планируем отправиться в Нью-Мексико уже через несколько дней. Он заверяет меня, что меня и нескольких людей из нашей экспедиции будет достаточно, чтобы утолить его жажду. Он молился и сказал, что его Темный Отец рассказал ему тайные чудеса, необходимые для выживания в путешествии. Он прямо сказал мне, что если Бог отправляет этих людей в Калифорнию, то сам Дьявол отправляет моего господина.

Брат Антонио, драгоценный слуга кардинала Инглориуса I.

Путешествие оказалось тяжёлым, и множество записей будущего кардинала свидетельствуют о быстрой потере им веры и стабильности.

И, что еще хуже, по крайней мере с точки зрения кардинала, когда они, наконец, прибыли на место, где в итоге возникла Миссия Долорес, это были не райские края, полные невинных дикарей, которых можно было страхом обратить в объятия любящего Бога. Вместо этого он нашел Сородичей.

С этого момента Инглориус I перестал вести записи на почти два десятилетия. Его самые верные спутники исчезли из истории, и, когда Освящённые из Испании пытались связаться с ними, они столкнулись с молчанием. В течение следующих 50 лет религиозные практики Ланцеа эт Санктум в Миссии были тайными, и обыватели получали в лучшем случае поверхностное внимание.

Официальная история склонна говорить о том, что кардинал даровал Становление местным жителям. Она стирает существование ранее присутсвоваших Сородиче и предполагает мирное завоевание.

На самом деле, ассимиляция шла больше к Кардиналу, чем от него. Шок от того, что он обнаружил среди местных жителей Сородиче, которые были способными и даже могущественными хищниками, был слишком сильным для его поврежденной психики. Он сломался, и именно местные Сородичи помогли ему собраться воедино. С течением времени произошла гибридизация, и практики города на поверхности выглядели как типичное поведение Освящённых. За фасадом же Кардинал и его ближайшие соратники, возглавляемые его возлюбленным, человеком по имени Колибри, практиковали версию местной религии, разбавленной элементами традиций Копья, при этом не следуя большинству её догм. Родилась секретная религия. Многие из самых могущественных Сородичей в Миссии практикуют её по сей день. За закрытыми дверями, естественно.

И вот, когда началась Лиллианская ересь, когда другие, более странные еретические культы появились здесь, им было разрешено существовать. Не из-за какого-то духа прогрессивности, а потому что они стали хорошим прикрытием, когда более жесткие Освящённые приходили и начинали задавать вопросы. Эти более очевидные культы позволили истинному, секретному культу Миссии, процветать.

И в то время как Второе сословие было глубоко замешано в своих таинствах и вере, молодые члены Первого сословия увидели возможность.

Без традиционных отношений между Первым и Вторым сословиями, новые идеи смогли расцвести. Эти молодые Инвиктус поставили свою идею контроля на новый уровень и стремились к чему-то более значимому, чем княжество и поместье, полное гулей.

Инвиктус Миссии наблюдали, как средства связи росли от Пони-Экспресса до телеграфа. Даже на этом раннем этапе они уже поняли, что если они хотят иметь реальный контроль над массами людей, им нужно контролировать то, что они слышат, видят и понимают. Книги были примитивным способом сделать это, методом контроля информации, с которым давно экспериментировали. Но по мере того, как эти технологии развивались, Инвиктус Миссии понимали, что им нужно захватить контроль над ними, или навсегда стать их рабами.

Кланы

Дэва и **Мекет** открыто принимают Какофонию здесь так, как это может сделать только вампир. Какофония в Миссии имеет свой собственный характер. Слухи и факты распространяются среди вампирского населения города, зачастую переносимые неосознанно среди смертной молвы и медиа, будто бы направляемые разумной волей. Популярность и влияние клана не обязательно определяют то, кто имеет доступ к какой информации. Непопулярная неонатка набирает номер телефона, отправленный ей по электронной почте, сервер которой работает на заражённом компьютере в комнате общежития. Она получает записанное сообщение, которое говорит ей, где найти вечеринку, на которой ей нет причин находиться. Она приходит, знакомится с мужчиной, которому она позже случайно даёт Становление, и в течение шести месяцев он становится новой звездой города. Все это могло быть совпадением. Но Змеи и Тени так не думают.

Гангрел часто находят себя востребованными в качестве курьеров и заместителей, как и в Пекине. Даже с умеренной густотой городской застройки, есть преимущество в том, чтобы быть способным спрятаться где угодно. Отличие здесь заключается в том, что Гангрелы Миссии предпочитают город. Они учат своих неонатов воспринимать городской ландшафт как джунгли, как сложную экологию, легко поддающуюся коварному вампиру. Пока Змеи и Тени скрывают связи на виду у всех, Дикари наблюдают за движением и поведением еды. Сородичи манипулируют сообщениями, а они выбирают пункты в меню.

От вспышки чумы в 1900 году до эпидемии СПИДа сегодняшнего дня Миссия имеет долгую связь с болезнями. **Носферату** никогда не боялись этих эпидемий. Если спросить их мнения, большинство Сородичей Миссии знают, что у них необычайно высокое население Носферату, но большинство на самом деле не могут вспомнить, что видели многих. Призраки Миссии изолированы, взаимосвязаны и в основном родственны друг другу. Как шепчет Какофония, все они, все они имеют общую кровь, а их матриарх является священницей Освящённых, помешанной на распространении и контроле над болезнями. Ей приписывают слухи о том, что она массово диаблернула группу Морбус, кровную линию Мекет, которая могла распространять болезни, как никто другой. Правда в том, что Носферату Миссии в основном составляют одну большую расширенную семью. И, как и любая большая расширенная семья, клан также может быть пороховой бочкой.

Если вы хотите понять, как возникает экстремизм, а вещи типа мирных групп и хиппи со временем могут породить организации типа PETA и Greenpeace, вам следует посмотреть на недостатки человеческой природы. Или, если вы говорите о Миссии, вы можете винить **Вентру** домена. Хотя Вентру не могут быть обвинены в создании каждой харизматической или экстремистской группы, появившейся в районе Залива, они далеко не безучастны. Вентру Миссии очень серьезно относятся к конкуренции. Подстрекание своих подданных, особенно из среды леваков-хиппи Миссии — популярный вид спорта внутри клана.

Ковенанты

Многие из окружающих доменов Западной части двух Америк смешано относятся к Миссии — с любопытством и страхом одновременно. Лос-Анджелес в целом и Священники Портленда в частности следят за Миссией очень внимательно.

Власти Миссии используют слово "толерантность", когда их спрашивают об их попустительском отношении к **Аколитам** и многим странным верованиям, которые активно практикуются внутри домена. Они жуют это слово, как будто оно отвратительно на вкус, но при этом знают, что это полезно для них. Правда в том, что нынешний кардинал ничего не хотел бы больше, чем уничтожить всех еретиков огнем и показать неверующим истину кредо Инглориуса I. Тем не менее, он не осмеливается этого сделать, не с таким количеством городов поблизости, которые так любопытствуют о Миссии. Поэтому власти танцуют и практикуют своё анимистическое демонопоклонничество в недрах города, скрытых за слоем за слоем тайн и ложных приманок, предназначенных направить посторонних к любому другому из странных культов, которые обосновались в Миссии.

Тем временем, **Инвиктус** объявили войну Интернету. Или, скорее, так это выглядит со стороны. Они усердно работают, чтобы контролировать локальные узлы, управлять региональными серверными фермами и локально законодательно влиять на все, начиная от киберпреследования до электронной коммерции и местных налогов. Они экспериментируют с тактиками блокировки; DDoS как оружием контроля; и, конечно же, дарют Становление лучшим и наиболее талантливым среди информационных работников.

Кроме того, они необычайно хороши в манипулировании местными новостями и СМИ. Все это — часть большой схемы по контролю над человечеством через медиа, которые оно потребляет. Недавно они начали инвестировать в компании, которые создают мобильные игры, рассуждая, что долгосрочное поведение может быть сформировано краткосрочными стимулами. Их ученые изучают движение информации по социальным сетям, а их инженеры работают над более эффективным извлечением украденных социальных данных.

Со стороны, **Картианское Движение** выглядит просто как бандиты, которые наживаются и преследуют свои интересы в послежизни. Это хорошая афера, так как она оставляет Движение практически полностью вне поля зрения в Миссии. Именно так, как они и хотят. В целом, их интересы не связаны с Миссией, а именно с "освобождением" Окленда как домена Картианцев. Но они терпеливы. Они могут ждать очень долго.

Значимые Сородичи

Брат Пересмешник не обладает политической властью и религиозным авторитетом, на которые можно было бы сослаться, но большинство членов Ланцеа эт Санктум в пределах Миссии знают, что его не стоит наёбывать. Некоторые утверждают, что он старше самой Миссии, но сам он не делает таких заявлений. Он остается тихим духовным центром тайного и безымянного вероисповедания в центре домена. Он известен своими жестокими и опасными шутками, совершаемыми под видом "уроков". Обычно они направлены против Сородичей, которые хотели узнать что-то у него, но не попытались спросить.

Расс Кларксон утверждает, что был на месте событий в день убийства Харви Милка, хотя он не объясняет, каким образом. Он может доказать это, более или менее, описывая детали моментов вокруг этого знаменательного момента в современной истории Миссии. Его убежище является своего рода музеем о Милке, гей-движении и самом убийстве. Он утверждает, что следуя за событиями, связанными с убийством Милка, изменением, медленным прогрессом, он может раскрыть какую-то часть

человеческой природы. Он говорит, что что-то в этом событии важно не только для Миссии, но и для Ордена и всех Сородичей.

Тиберия Октавия Юлия утверждает, что ее конкретную линию крови можно проследить до Древнего Рима. Однако, этот факт впечатляет очень немногих. Кроме того, объясняет она, что центр Миссии, Сан-Франциско, состоит из семи важных холмов, так же как когда-то состоял Рим. Из-за её обширной области, Тиберия утверждает, что Миссия может когда-нибудь стать новой Камарильей. Слухи утверждают, что у нее есть любовник-оборотень, и она создает культ, поклоняющийся этому стае волков.

Кэрри Фигтри безусловно дает лучшие туры “в поисках приведений” по Алькатрасу. Она работает только ночью и принимает только особые группы, которые должны заранее записаться на несколько месяцев вперед. Она утверждает, что имеет полные права на остров, и это так с тех пор, как он был закрыт в качестве тюрьмы много лет назад. "Духи сбегут, если меня здесь не будет", - утверждает она, и до сих пор никто не оспаривал ее слова.

Холли Эспозито заявляет своё право власти над долиной Напа. Когда она посещает другие части Миссии, она называет себя Княгиней Винограда. Она утверждает, что является Картианкой, хотя Картианцы в Сан-Франциско публично не признают ее. Десятилетия назад ее, скорее всего, усадили бы на место, но у ее стада и вассалов так много богатства, что ее деньги не только говорят, но и кричат. Некоторые известные Инвиктусы жалуются, что Эспозито направляет свои деньги Движению конкретно в Окленде, но они пока не знают, почему, и ничего не могут доказать.

Если заглянуть достаточно далеко в историю Какофонии в Миссии, то можно найти записи **миссис Робинсон.** Робинсон использовала свою смертную личность, Анджело Паскуаль, как маскировку, когда она исследовала ночную жизнь Сан-Франциско 1970-х годов, документируя тайную культуру Сородичей внутри только что открытой (и легендарной) гей-клубной сцены. Она знала все лучшие музыкальные группы смертных... Но, что важнее, она осознала возрастающее значение диджеев. Ее записи, сейчас более коллекционные, чем субверсивные, записывают историю Сородичей того периода в вперемежку с музыкальными артефактами смертных. Робинсон все еще где-то рядом, но теперь она перешла к продюсированию музыки. Она точно оставляет сообщения, но для чьих ушей они предназначены?

Значимые места

Никого не удивит, что **Стэнфордский университет** в пределах домена Миссии является оплотом Ордо Дракул. Драконы приезжают со всего мира, чтобы учиться там у старейшин. То, что может удивить — это то, как мало Драконов покидают Стэнфорд прибыв туда. Конечно, некоторые просто остаются, чтобы обучать других или углубить свое собственное понимание. Однако, в действительности, значимое количество прибывших в Стэнфорд паломников просто исчезает. Согласно тем немногим Драконам, которые знают о подобных вещах, Гнездо Опасности — место с большим потенциалом обучения и большой опасностью — находится где-то в комплексе, который содержит Стэнфордский Коллайдер. Те, кто идут учиться у Гнезда, почти никогда не возвращаются.



Таверна Twin Peaks в районе Кастро - это место, которое стоит увидеть и где можно показать себя в Миссии. Считается, что Twin Peaks является старейшим гей-баром в стране, и его гигантские окна значат, что никто не проходит по улице мимо, не заглядывая внутрь. Внутри вы можете увидеть всё лучшее и худшее города, танцуя и пьянея всю ночь. Если Какофония функционирует независимо, как верят Змеи города, то её бьющееся сердце находится где-то в этом баре.

Старая кафедральная церковь Святой Марии не является самой старой или даже самой важной церковью в Миссии с точки зрения Сородичей, но она является домом для Лилианской ереси. Известно, что на внешней стороне церкви есть часы и цитата из книги Екклесиаста, 4:23: "Сын мой! Наблюдай время и храни себя от зла". Согласно традиции, этот знак был предназначен, чтобы стыдить тех мужчин, которые шли в бордель, который когда-то работал напротив собора. Верующие утверждают, что эта фраза имеет иной смысл, цитируя дальше: "... она пойдет с ним путями извилистыми, наведет на него страх и боязнь, и будет мучить его своим водительством, доколе не уверится в душе его и не искусит его своими уставами;". Любой Сородич может прийти и испытать свою душу против Её мудрости. Говорят, что глубины собора окрашены в красный цвет Витэ тех, кто не вознёсся.

Бедднерис

Суонси, Уэльс

Суонси выделяется сильной культурой рабочего класса. Когда-то это был город-могильник, динамичный и беспокойный, пожирающий бесчисленных рабочих и выплевывающий их, когда они были сломлены. Со временем "Медный мегаполис" смягчился и стал добрее, но призраки литейных фабрик никогда не пропадают полностью; а шестерни продолжают вращаться и скрипеть, хоть и менее заметно. Часовни на каждом углу замолчали и остались запущенными, поскольку прихожане поклоняются "Осприз" и "Лебедям", а не богам. Суонси — город в стадии развития.

Для Сородичей за пределами домена Бедднериса — Суонси, Нита, и Порт Толбота — это необитаемая дикая местность: она не стоит того, чтобы о ней беспокоиться; населена, возможно, лишь несколькими одинокими чудовищами, и ничего более. Однако домен скрывает больше, чем даёт о себе понять. Ее жители не хотят привлекать внимания — им просто нужна свобода.

Бедднерис управляется Ассамблеей, советом, состоящим из одного члена каждого из четырех кланов. Мертвые Джеки (так называют себя Сородичи домена) загнаны в рамки. На востоке - Метрономом Порт Толбота, неизвестной силой, которая делает город опасным для Сородичей; тогда как на юге и западе скрываются оборотни полуострова Гауэр, против которых Мертвые Джеки вынуждены собираться воедино снова и снова.

Тайная история

Нерис верх Оуэйн, кажется, находится в Бедднерисе практически с начала времен. Никто не может дать какую-либо оценку, когда она прибыла. Может быть, она была здесь, когда прибыли первые поселенцы. Может быть, она пришла позже. В любом случае, дата ее Последней смерти может быть установлена с большой точностью: 21 сентября 1839 года.

Древняя Гангрел и ее потомство были безусловными хозяевами Бедднериса на протяжении веков, благодаря тому, что никому другому не было разрешено входить. Любой вампир, который попытался бы это сделать, был бы быстро изловлен. Таким образом, письменная история Сородичей начинается в 1838 году - времена до этого момента окутаны тайной. Легенды обильно разбросаны от разумного (Нерис в основном проводила свои ночи в торпоре, прислуживаемая своими детьми) до абсурдного (она открыла совершенно новую форму магии крови и создала какую-то форму параллельного мира, сосуществовавшего с мирским доменом).

В конце 1700-х или начале 1800-х лет древняя вампирша, должно быть, погрузилась в глубокий сон, потому что когда неонаты пришли за ней, она была найдена в торпоре внутри римской гробницы за пределами города. Был устроен фиктивный суд, в котором бессознательное тело владычицы было признано виновным в преступлениях против простых Сородичей. Она встретила солнце того утра, а гробница была захвачена неонатом, который ее первым обнаружил. Она немедленно запечатала ее, заявив, что это ее пристанище, а затем ее местонахождение постепенно ушло в лету.

Победившая молодежь вступила ввязалась в споры о том, кто должен быть у власти. Однако насущный вопрос об обитающих вокруг города оборотнях привел заинтересованные стороны к тому, чтобы сделать уступки, чтобы защитить свою шкуру. Была создана Сокрытая Ассамблея Бедднериса - с одим представителем от каждого из четырех кланов.

Ассамблея Бедднериса - с одним представителем от каждого из четырёх кланов.

Суонси в то время был пустынным местом. Даже вампиры ужасались, как жизнь уходила из города — один путешественник описал это место как место, где растут только больные желтые растения. Сородичи из Бедднерис не происходили из рядов высшего света и священства. При жизни они были фермерами, рабочими на фабриках и ремесленниками; и в смерти они все еще чувствовали обиду на тех, кто заставлял их и их близких страдать. Вампиры уважаемого происхождения и богатства, которые отправлялись в Бедднерис, имели склонность исчезать, и не прошло и много времени, прежде чем чужеземные Сородичи просто перестали приезжать. Это вполне устраивает Мертвых Джеков.

Обитающие на полуострове оборотни активно спорят между собой и, кажется, считают Бедднерис своей территорией. Ситуация остаётся неизменной на протяжении уже столетия, и стычки, которые происходили, были до зрелищного бессмысленными. Тем не менее, обе стороны пытаются подрывать друг друга и предпринимали много хитростей — однажды один из членов человеческих семей оборотней добился Становления и оставался в Бедднерис более трех лет, прежде чем был обнаружен. В этих обстоятельствах никому извне не доверяют.

Мертвые Джеки, в общем-то, довольно мнительный народец. Они держатся вместе не из избытка доверия, а из необходимости. Доля солидарности в их менталитете "мы-против-всего-мира", конечно, есть, но помогает она не долго, и политика среди Сородичей в Бедднерисе не менее кровавая, чем где либо ещё.

Сородичи города очень ценят свою независимость. Среди них довольно широко принято за факт, что быть вампиром значит быть свободным от смертных ограничений. Зачем им тогда принимать неживого тирана? Они даже едва-едва терпят существование Ассамблеи. Сородичи вне Бедднериса — идиоты, которые отказываются от своей врожденной свободы, того, ради чего они пожертвовали своей жизнью, чтобы угодить старым монстрам, которые представляют собой самое худшее из среды эксплуатирующих классов. Такая дрянь не должна проникать в этот домен.

Политика и власть в Бедднерисе неотделимы от Ассамблеи. Эти четыре Киндред находятся в постоянной борьбе за будущее домена. Среди менее значимых Киндред они представляют разные политические "партии". Эти старейшины знают, как сделать себя ценными — никто не станет представителем, если у него нет большой поддержки в его клане. Представители назначаются по кланам ("свобода каждого клана выбирать, как он считает нужным!"), с долгосрочной борьбой за позицию, когда она становится свободной. Представитель занимает свою должность до своей окончательной смерти, падения в торпор или до отставки.

Ассамблея остаётся у власти так долго по трём причинам. Во-первых, Бедднерис окружен врагами, что представители собрания настойчиво подчеркивают. В эпоху кризисов, кто сможет показать неверность? Во-вторых, они дают наиболее деловым Мёртвым Джекам то, что они хотят, и взамен имеют их поддержку. Позиция представителя всегда неустойчива, даже если сама Ассамблея крепко укоренилась; и, таким образом, они делают все, что могут, чтобы поддержать тех, чьи голоса имеют значение. Наконец, они стараются поддерживать образ демократии - технически даже молодой вампир может быть назначен на должность, и, на самом деле, не редкость, что более молодой вампир получает право стать



представителем между сменами двух старейшин, с подстроенным для него гарантированным провалом - всё, чтобы показать, что молодёжь не обладает навыками и мудростью, необходимыми, чтобы править.

Кланы

В Бедднерисе кланы стоят превыше всего. Кланы этого домена врожденные и четко определенные. В них нет ничего абстрактного - клан клану рознь. Связи крови очень сильны, и в таком маленьком домене, как этот, каждый клан может отследить свои корни не дальше, чем до трех или четырех Сородичей, кроме случайных пришельцев. Обычно именно этих матриархов или патриархов можно найти в Ассамблее, поддерживаемых своими потомками и различными Сородичами из других линий.

Гангрел сильны. Крепки. Независимы. Они не принимают никакой хрени от кого бы то ни было. Они выше сиюминутных забот. Нейтральные судьи. Это признанный факт в Бедднерисе. Хотя некоторые это и оспаривают, но обычно это происходит в личных разговорах; а Ассамблея, по крайней мере, уважает их позицию. Сами Гангрел добавляют, что были здесь первыми.

Дэва домена довольно своеобразны, склонны к шумным празднованиям и ссорам. Они обычно довольно сплочены внутри своих родов, обмениваются услугами между собой, а различные матриархи и патриархи маневрируют, чтобы занять место клана в Ассамблее.

Ланцеа эт Санктум в Бедднерисе имеет непропорционально большое число членов из клана **Носферату** - почти треть являются Призраками. Хотя клану приходится терпеть некоторые насмешки от других Сородичей, они имеют репутацию, которую только подчеркивает их врождённая странность: принудительно аскетичный образ жизни, в котором многие молодые Призраки проводят свои Реквием, выглядит довольно благостным для прочих.

Мекет осознают, что к ним относятся с подозрением. Хотя их рода и терпят, и у них есть представительство в Ассамблее, они прибыли сюда позже остальных, и привели за собой Аколитов. На самом деле, хотя у остальных кланов и есть члены в Круге Старицы, его старейшины все Мекет. Клан в целом углубляться в тревожные и тёмные тайны, а некоторые слухи винят Теней в появлении Метронома. Некоторые из более традиционно настроенных Сородичей даже бормочут о том, что у Мекет есть друзья среди волков на Гауэре. Им никак не удаётся избавиться от клейма чужаков.

Настоящими изгоями, впрочем, являются **Вентру**. Бедднерис был создан в дыму и пепле движения чартистов в середине 1800-х годов и основан рабочими классами, возмущенными своими эксплуататорами. Это возмущение, хоть никогда полностью не исчезало, по большей части затихло; Лорды больше не подвергаются казни и сожжению при обнаружении, но долгое время им был запрещен вход в эту территорию. Недавно несколько из них просочилось внутрь, но они обнаружили себя в враждебной среде, где им усердно отказывается в любой

политической власти, и где лидеры все еще относятся к ним с необузданной враждебностью. В конце концов, тяжелый труд на фабриках не настолько далеко в прошлом для вампиров-рабочих, которым уже более ста лет.

Ковенанты

В Суонси ковенанты вторичны по отношению к кланам. Политическая власть в основном держится родами, которыми правят их матриархи и патриархи как своего рода расширенной семьей. Это устройство гораздо более подходит для старейшин, чем для их потомков, которые со временем оказываются все дальше от власти. Тем не менее, на данный момент ковенанты в основном являются скорее кругами общения, чем политическими партиями, тогда как политические фракции сосредоточены вокруг одного мощного сородича.

Ланцеа эт Санктум — наибольший ковенант с большим запасом. В Бедднерисе он давно отбросил свои изначальные католические образы, превратившись в более строгую, аскетичную форму, приняв протестантизм, который был верой обычных людей в этом регионе. В настоящее время Освящённые находятся в раздоре, поскольку старая гвардия видит, что их взгляды оспариваются молодыми Киндрэдами, для которых вера является не столько образом жизни, сколько его дополнением. Тем не менее, большинство Сородичей в домене, около трех четвертей, по крайней мере, платят дань уважения Лонгинию. У Освящённых нет формальной иерархии, вместо этого они собираются в разнообразных сборищах различной природы, обычно возглавляемых священником.

Круг Старицы, состоящий из примерно половины не-Освящённых вампиров в городе, является вторым по величине ковенантом. Их верования укоренены в древних валлийских мифах, связанных с поисками отрубленной головы Брана Благословенного, и черпают свою вдохновляющую силу из Мабиногиона. В городе есть несколько ветвей ковенанта среди Мертвых Джеков, но они принимают две основные формы. Ритуалы первой часто пропитаны кровью и экстазом - вместо любого вида настоящего продолжения древних верований эти Аколиты реагируют на строгое христианство Освященных. Вторая форма более сдержанная; её последователи видят в своих собственных затененных душах отражение чего-то, что строгая, упорядоченная доктрина Ланцеа эт Санктум не может объяснить - а эти Аколиты того жаждут.

Орден Дракул в городе представлен довольно малой организацией, но среди молодых вампиров очень популярен, прежде чем они возвращаются к Ланцеа эт Санктум и своим сирам. Более старые члены ордена склонны к аскетизму, веря в тяжелый труд и самоотречение, что отталкивает большинство потенциальных новобранцев. Установленные члены считают такие условия хорошими - Орден не для всех. Лучше, чтобы недостойные самостоятельно себя исключили

Инвиктус, Картианское Движение и непричастные в этом домене более или менее взаимозаменяемы, смешиваясь в группу, состоящую преимущественно из молодых Сородичей, которые не принадлежат ни к одной из других общин. Большинство из них - атеисты или агностики, со значительным меньшинство мусульман и приверженцев других религий. Именно здесь кипит настоящее недовольство, и эта группа стабильно растет.

Значимые Сородичи

Нерис верх Оуэйн — Леди Гаэур

Спустя почти двести лет после своей окончательной смерти Леди Гауэр стала чем-то вроде талисмана Бедднериса и Мёртвых Джеков. Они гордятся ею и историей своей области. Она стала символом их независимости.

Настоящая Нерис верх Оуэйн заботилась о свободе только одного человека - себя. Она умерла на заре и, хотя свидетели видели, как она обратилась в пепел, постоянно ходят слухи о ее возвращении.

Сара Кармайкл — Последняя наследница Нерис

Большинство отпрысков Нерис были уничтожены вскоре после ее кончины, после того как их выслеживали на протяжении месяцев и лет. Однако одно дитя присоединилось к нападавшим и было принято в новый порядок. Её звали Сара Кармайкл: она никогда никому не рассказывала, что Леди сделала, чтобы заслужить ее ненависть, но эта ненависть глубоко укоренилась. Она никогда не была в составе Ассамблеи, и среди других Мёртвых Джеков она вызывает смесь недоверия и почтения. Она редко общается с другими Сородичами.

Карл Блэк — Преподобный

Ланцеа эт Санктум обладают большой властью в Бедднерисе, и Пастор Блэк, возможно, является наиболее влиятельным человеком среди Освященных. Он не занимает места в Ассамблее, хотя и стремится к этому в будущем - однако этот Гангрел харизматичен и привлекателен, с мягким и убедительным голосом, который смог убедить многих молодых Мёртвых Джеков в своей точке зрения. Он сам на грани перехода в старейшины, но ведёт себя по-простому, не давая себе выглядеть на свой возраст.

Элевеллин Форд — Пришелец

Элевеллин Форд - Вентру из Кардиффа, который поселился в Суонси несколько лет назад. Он, кажется, не слишком любит город или его жителей, которые отвечают ему втрое большей неприязнью, поскольку ему регулярно предъявляют обвинения в шпионаже в пользу оборотней или даже Метронома. Тем не менее, немногие, кто подходил к нему дружелюбно, сложили для себя впечатление, что он очень хочет остаться здесь. Он в основном ведет себя достойно и с честью. Он является самым заметным членом Лордов в домене.

Том Ларк — Профсоюзный человек

Некоторые люди рождены стать Сородичами, и Том Ларк из их числа. Предприимчивый молодой Призрак, Том был рабочим на фабрике в жизни и поднялся до высокого положения в профсоюзе. Его сир увидел в нем большой потенциал и, как только его Становили, поставил перед ним цель - достичь вершины. Он чрезвычайно амбициозный человек и знает, как воспитать в других лояльность. Но его главная сила - это чистая физическая мощь и знание того, как ее использовать - как на практике, так и в социальном плане.

Значимые места

Катакомбы — Городская легенда

Хотя Суонси - древнее место, где были найдены останки людей старше двадцати тысяч лет, большую часть своего существования оно было слабо заселено. И, конечно, в древние времена не было никаких причин выкапывать систему катакомб или чего-то подобного под этим местом. Однако, среди Мёртвых Джеков, слухи о сети туннелей под доменом очень живучи. Несколько человек утверждают, что побывали внутри, но никогда не могут найти конкретный способ войти - это всегда было случайно. И, более того, они говорят, что чувствовали, что за ними там наблюдали. Могла ли старушка создать серию катакомб под своей территорией? Или может это просто сказка?

Дом Гарри Гринделл Мэттьюса — Вампирам вход воспрещён

Изобретатель Гарри Гринделл Мэттьюс известен среди смертных как безобидный эксцентрик. Среди Сородичей его репутация куда темнее. Место, где он жил и проводил свои эксперименты, является источником страха для нежити, внушая им постоянно ощущение наблюдения из-за спины какой-то опасной сущностью. Ассамблея провела расследование и объявила это место запретным. В связи с этим, оно стало излюбленным уголком преступников и изгоев, которые могут избежать даже полноценной кровной охоты, скрываясь здесь. Силы правопорядка не горят желанием идти сюда следом за ними - факт, который почти что оправдывает то, что не всех, прятавшихся здесь, видели вновь. Естественно, они могли и просто покинуть домен.

Гауэр — Территория волков

На болотах, к юго-западу от Суонси, Ассамблея не имеет власти. Официально эта зона является частью Бедднериса, но в реальности её удерживают извечные враги Мёртвых Джеков — оборотни Гауэра. Источник этой вражды прост: полуостров Гауэра был старыми угодьями Нерис верх Оуэйн, и Сородичи считают его своим по закону и праву. Волки, с другой стороны, явно обозначили, что считают всё, кроме старейших районов Суонси, своей территорией, и они ведут себя всё агрессивнее по мере роста урбанизированной зоны - а значит и домена Мёртвых Джеков. Война идёт тайно, не в открытую, и обе стороны всё больше нервничают по поводу новых трюков соперника.

Порт Толбот — Удел Метронома

Здесь кровь смешивается с пеплом; Порт Толбот - то место, где скрежещущие шестерни прошлого лежат ближе всего к поверхности. Это самое загрязнённое место во всём Уэльсе, все ещё находящееся в тени сталелитей ных заводов, и несущее на себе шрамы ужасной нищеты. Для Мёртвых Джеков оно могло быть целым рестораном. Если бы не Метроном.

Метроном - название, данное неизвестной силе какой-то неизвестной природы. Она предсказуема - почти - и следует определённой последовательности, реагируя на одни и те же дей ствия Сородичей одинаково каждый раз. Мёртвый Джек может сосуществовать в согласии с Метрономом, пока не обнаружит, что неосознанно нарушил одно из его правил. Для некоторых, риск того стоит. Но Порт Толбот остаётся по большей части свободным от Сородичей из-за него

Три и Четыре Алмаза

Токийская метрополия, Япония

Июньский дождь настолько сплошной, что не видно и на три метра вперёд. Ты переходишь заполненную толпами улицу, ведомый лишь потоком людей и чуть заметными вспышками фар. Любой человек за пределами города спросил бы, зачем ты идёшь пешком через три квартала во время шторма. Отчёт, говоришь ты, сам себя не передаст.

Ты не типичное лицо здесь. В конце концов, большинство уличных торговцев уже закрыли свои киоски. Никто не хочет есть жареную ленточками картошку, стоя по щиколотку в воде. Если бы не тщательное инженерное планирование, весь город ушёл бы подводу в паводке. Ты напоминаешь себе об этом, пробиваясь вперёд под ливнем. Те, кто готовы намочить ноги, делают мир лучше для всех остальных.

Ты смотришь на других людей на улицах, работающих на общее благо Токио. Ты видишь полицейского, направляющего движение. Ты замечаете инженера метро, бегущего к своей станции. Эти люди могли бы быть дома сейчас. Они могли бы быть сухими и чистыми. Но они здесь, чтобы гарантировать, что тысячи, идущие под дождем, не тратят свое время зря.

Пляска смерти в Токийской метрополии очень похожа на всё это. Когда идет дождь, он льет как из ведра, но верные принципу люди не боятся промокнуть. Это позволяет шестеренкам работать эффективно. Однако, в отличие от большинства городов, не все эти люди являются Сородичами. Три могущественных заговора Сородичей, дзайбацу, формируют структуру ночного Токио. Четвертый дзайбацу, управляемый людьми, держит Маскарад в заложниках в качестве залога

Тайная история

Сородичи организовывались в Токио, бывшем Эдо, на протяжении веков. С XVII века Токио удерживал позицию одного из самых сильных городов Сородичей в мире. Во время реставрации Мэйдзи Сородичи процветали. В конце концов, многие были достаточно стары, чтобы помнить Имперскую Японию, и их потомки оставались верными их династическим ожиданиям. В отличие от мира смертных, мир Сородичей был полностью статичен в этот период.

К концу XIX века Токио имел наибольшее население вампиров из всех городов в мире. В зависимости от того, у кого вы спросите, до сих пор он остается самым населенным.

Это не история современного Токио. История современного Токио начинается в 1923 году. В то время как его Сородичи спали, Великое Землетрясение Канто потрясло Токио до основания. Постройки пали, пожары охватили город. Более 100 000 смертных погибли в разрушениях, и почти половина населения Киндред.

Смерти Сородичей тяжелее всего ударили по менее привилегированным династиям; целые рода исчезли в тот день. Военное крыло Инвиктус, совместно с послами Ланцеа эт Санктум из Нагасаки, воспользовались возможностью, чтобы захватить контроль над Токио. Стремительная операция оказалась эффективной для Инвиктуса. Они применили крайнюю силу для подавления оставшегося сопротивления. Обещания обороны и восстановления помогли им заглушить оставшееся недовольство.

Вскоре после этого на восстанавливающийся город обрушилась Великая Депрессия, и новый режим оказался в турбулентности. Это, в сочетании с японскими военными действиями против Китая, направило амбициозных и импульсивных Сородичей участвовать во Второй китайско-японской войне и, в более широком смысле, во Второй мировой войне. Силы не равно выстроились против японского режима; их союз не был столь крепким, как отношения японской армии смертных с Россией и Германией. Германия была в слишком глубокой осаде, чтобы общаться с японскими Сородичами. Русские Сородичи ненавидели возможные последствия политики Сталина на их запасы пищи, поэтому они отказались поддерживать союзника. Силы со всех сторон сокрушали японских Сородичей. В 1945 году, вскоре после капитуляции Японии перед Соединенными Штатами, старый режим сдался точно так же.

Капитуляция Сородичей была гораздо менее формальным делом, основанная в большей мере на угрозах снаружи и подковерных договоренностях, чем на договорах и освещении в новостях по радио. Токио согласилось распустить ковенанты и распределить централизованное управление. Согласно договорённости, Токио больше не могло иметь новых князей.

Вместо ковенантов возникли крупные котерии. Сородичи в пику победителям называли их дзайбацу, в честь промышленных комплексов, распущенных во время оккупации США после Второй мировой войны. За следующее десятилетие почти десяток таких котерий объединилось в три основных силы: семья Такахаши, Маэда и дом Умэ.

В то же время на ту же арену вышел смертный бизнесмен Иноуэ Акио. Он лично наткнулся на котерию, которая угрожала ему и вынудила отказаться от выгодной сделки. Вместо полного отказа он заглянул глубже. Он нашел доказательства вампирского влияния во всех своих предприятиях и при его ближайших союзниках. Что еще хуже, он обнаружил, что некоторые из его коллег были ментально порабощены чудовищами. Благодаря смеси мистицизма и находчивости, он отбросил влияние Киндрэдов и создал Хототогису. За годы Хототогису достаточно выросла, чтобы соперничать с тремя дзайбацу Сородичей, неофициально и с недовольством получая признание как четвертая основная сила тайного мира Токио.

Несколько раз Сородичи организовывали попытки захвата власти и создания своего режима. Каждый раз население, и в частности дзайбацу, останавливали их. Альтруистический аргумент всегда заключался в том, что создание настоящего режима нарушит соглашения и приведет к внешнему вниманию и гневу. Но, с другой стороны, дзайбацу очень комфортно чувствуют себя с текущим уровнем власти над обстановкой и будут бороться, чтобы защитить каждый её кусочек.

В 1987 году группа Сородичей под знаменем Картианского движения заявила о своем лидерстве. 20 Картианцев на публичной встрече заявили об этом. Дзайбацу никак не отреагировали. В течение следующих месяцев каждый из 20 пришёл к полному финансовому краху. Их активы были конфискованы, их влияние иссякло. Еженедельно один из 20-ти встречал свою погибель из-за странных, почти случайных обстоятельств. Один из старейшин умер, когда гражданский служащий открыл окна его пристанища в полдень. Другая встретила окончательную смерть, когда в ее жилом комплексе произошла масштабная утечка газа с последующим пожаром. Любая из этих смертей могла быть случайностью, но каждая произошла в воскресенье, по одной каждую неделю, пока не были уничтожены все 20. Теперь дзайбацу проводят все публичные городские встречи в воскресенье, как напоминание о провалившейся революции.

В 2010 году каждый уважаемый лидер дзайбацу получил письмо от Хототогису. Эти письма были идентичны, за исключением адресата. В них был изложен пятилетний план по лишению дзайбацу, и, на самом деле сородичей в целом, всего значимого влияния в Токио. Каждый также предлагал возможность работать с Хототогису для создания единого Токио под руководством четырёх признанных группа. Вместо нанесения наказаний, как три группы сделали против восстания Движения, Хототогису предпочли таинственные награды. Те Сородичи, которые отозвались с интересом к сотрудничеству, увидели почти мгновенный прирост удачи. Это привело к дальнейшим успехам в построенных на преимущественно меритократических принципах дзайбацу. В первые пару лет лидерство резко склонилось в пользу тех, кто был по крайней мере дружелюбен к Хототогису.

Недавно группа Ланцеа эт Санктум выступила, высказываясь против Хототогису, провозгласив его и его сторонников еретиками, грубо нарушившими Маскарад. Пока что они не проявляли агрессию в какой-либо явной форме. Однако некоторые фигуры пропали без вести, и Ланцеа эт Санктум ни подтверждает, ни опровергает свое участие.

Теперь эти три фракции, дзайбацу, Хототогису и Ланцеа эт Санктум, находятся на шаткой почве. Многочисленные независимые силы следят за ними, как ястребы, в ожидании подходящего момента для удара. Резкое действие со стороны любой из фракций может изменить баланс сил в Токио. Пятилетний план почти достиг своего кульминационного момента .

Кланы

Токио часто занижает значение принадлежности к клану по нескольким причинам.

Во-первых, дзайбацу придерживаются меритократической политики: достижения и успехи оправдывают повышения. Конечно, это всё в идеале, так что это далеко не железное правило. Кумовство и семейные связи иногда помогают получить руководящие должности. Иронично, но те, кто связан с известными фигурами, легче получают повышения, но почти никогда не продвигаются до самых высоких эшелонов. Члены дзайбацу слишком внимательно следят за семьями лидеров, и избыточное продвижение в лучшем случае опасно.

Во-вторых, те, кто заинтересованы в крепких семейных узах, участвуют в дзайбацу менее всего. Они считают, что их выбор потомков явно отражает утонченность предпочтений, и поэтому они заслуживают скорейших привилегий. Если дзайбацу не согласны с такими условиями, действительно ли они доверяют суждению руководства?

Наконец, для тех немногих, кто инвестирует в потенциальное правление, популярность происходит из внутренних игр. Лидеры мощных династий занимают высокие посты в дзайбацу, тогда как их семьи воздерживаются от участия в организации, или даже занимают роли в других. Одна из семей Вентру, Сусаноо, имеет членов в каждом из трех советов директоров.

Токийские **Дэвы** склоняются к одному из двух восприятий конфликта фракций. Большинство занимают сторону дзайбацу, так как предлагаемая ими власть дарует свободу и излишества. Тем не менее, некоторые находят эту структуру в лучшем случае ограничивающей, а то и ужасно скучной. Чрезвычайно малое количество Дэв среди Ланцеа эт Санктум и яростно противостоящих дзайбацу групп занимают непропорционально важные позиции. Их страсть помогает мобилизовать и вдохновлять других Сородичей на действия.

Гангрел преимущественно занимают аполитические позиции. Многие из них работают в качестве исполнителей для различных фракций, потому что они считают, что такие роли предлагают наибольшую возможную стабильность. Сидзуока Ивао является наиболее известной независимой силой в Токио. Его позиция заключается в том, что ни один из других кланов не имеет такой же заинтересованности в борьбе, потому что, когда ситуация обострится, Гангрелы будут на передовой. Это способствует его публичному отказу от приверженности.

Мекет, вероятно, самые богатые Сородичи в Токио. В конце концов, благодаря своим способностям к сбору информации, они смогли выявить ценную информацию о Хототогису, Ланцеа эт Санктум, и различных независимых фракциях. Некоторые из них остаются максимально нейтральными, даже внутри своих организаций. Некоторые используют свою информацию лично, шантажом и вымогательством прокладывая себе путь к вершине.

Носферату почти поголовно поддерживают дзайбацу. Призраки находят фокусировку дзайбацу на достижениях и способностях освежающим; хотя этот подход и не полностью свободен от предубеждений, это позволяет им получать власть и влияние, в которых им могли отказать в более предвзятых городах. Они являются одним сильным исключением из отсутствия формальной клановой организации в Токио. Клан крепко держит в руках систему метро Токио. Любой сородич, желающий использовать эффективные метрополитенские системы в Токио, должен заплатить или заключить соглашение с кланом. В настоящее время они обсуждают вопрос о требовании даней от членов Хототогису, использующих метро, но им пока не удалось найти эффективный метод контроля.

Вентру имеют интересное и уникальное положение в Токио. Большинство наиболее громких противников модели дзайбацу гордятся своей кровью Вентру. Многие сильные семьи Вентру потеряли власть во время захвата дзайбацу; самые молодые из этих семей действуют как агитаторы для старого порядка. В настоящее время они привлекают немалое сочувствие от Ланцеа эт Санктум и от тех, кто критикует альянсы с Хототогису.

Дзайбацу

На бумаге три зайбацу Сородичей утверждают, что они контролируют три четверти популяции Сородичей: почти 250 вампиров, по меньшей мере, поддерживают номинальное членство в организациях. Четвертая почти исключительно человеческая. Небольшое количество Сородичей официально присоединилось к клану Хототогису, но пока никто не занял руководящих должностей.

Персонажи могут купить статус в своём дзайбацу. Каждый из дзайбацу предлагает преимущество, аналогичное традиционному преимуществу ковенанта. Для каждой точки Статуса требуется одна единица.

Хототогису

Хототогису назван в честь породы кукушки. Слух гласит, что это отсылка к привычке кукушки откладывать свои яйца в чужие гнезда. Когда Иноуэ Акио создал Хототогису, его план заключался в использовании своих знаний о деятельности вампиров и Маскараде как инструмента воздействия для перехвата власти у Сородичей. Теперь его организация конкурирует с тремя крупнейшими группами Сородичей в Токио.

В своей основе Хототогису выглядит как малый бизнес-конгломерат. В совет директоров входят представители множества никак иначе не связанных бизнесов, от

производства продуктов питания до такси и домов моды. Они встречаются в Лазурной Башне в районе Сибуя каждую пятницу в обеденное время. Младшие должностные лица в организации называют совет директоров Пятничным клубом. На совещаниях Пятничного клуба обсуждаются базовые операционные вопросы и регулируются межкомпанийские сделки. Кроме того, от каждого руководителя компании ожидается доклад о состоянии своей компании в пятилетнем плане.

Иноуэ лично сидит на заднем ряду на каждом собрании и даёт свою оценку - палец вверх или палец вниз - для каждой презентации, говоря руководителям, достаточно ли быстро они продвигаются по плану или нет, или достаточно ли у них амбиций. После трёх отрицательных оценок за год руководитель снимается с должности и заменяется на своего самого старшего подчинённого. Уволенные руководители часто эмигрируют или совершают самоубийство: это не столько проявление чести, сколько страх перед тем, что может произойти, когда вампиры обнаружат, что бывший соперник больше не находится под защитой Хототогису.

Каждая компания-участник работает независимо, за исключением указаний в рамках пятилетнего плана. Только руководящие должностные лица в каждой компании проходят инициацию в Хототогису, хотя каждый сотрудник хотя бы по имени знает о конгломерате.

Каждая компания имеет доступ к частной организационной библиотеке, скрытой поблизости от Токийского международного форума в Синдзюку, где присутствуют профессиональные наставники по различным темам, как обыденным, так и сверхъестественным. Сотрудники имеют различные уровни доступа, называемые Пять Кругов. Каждый Круг отражает степень доверия и уважения в конгломерате. Большие круги включают глубоко защищенную информацию, такую, как защитная магия и списки известных вампиров и их убежищ. Члены Пятничного клуба могут направлять своих сотрудников для получения артефактов различной мистической силы, но не оружия. Указания Иноуэ включает запрет на использование неестественного оружия.

Сотрудники работают под поверхностным руководством своих начальников, но, в целом, от них ожидается выполнение задач по приобретению. Хототогису должен приобретать деловые предприятия, как законные, так и нет. Если преступная организация проникает на одну из их областей, то им поручается подтянуть нужные рычаги и предпринять усилия для завоевания или уничтожения угрозы. Сотрудники могут запрашивать помощь у любого другого сотрудника, но это право имеет двойственную природу: если начальство считает запрос излишним, то это заставляет сотрудника выглядеть слабым; но если неосмотрительный сотрудник не запросил помощи и потерпел неудачу в результате, он будет наказан.

Хототогису нанимает "подрядчиков", или частных граждан, не связанных с конгломератом. Обычно это означает полицейских. Часто это преступники. Иногда это просто частный адвокат, пристав или другой специалист. Если подрядчик не желает иного, эти контракты всегда заключаются неофициально, без налоговой отчетности. Эти подрядчики помогают Хототогису ещё глубже запустить пальцы в структуру Токио. Хотя было бы преувеличением сказать, что ничего не происходит без внимания Хототогису, но допустимо заявить, что очень мало важных вещей происходит без внимания кукушки.

Маэда

Прозвище: Тараканы (неуважительное), Башни (уважительное)

Маэда, формально известные как Maeda Group, начали свою деятельность в сельском хозяйстве и сильно расширились в секторе розничной торговли. Они утверждают, что их основатель был членом влиятельного клана Маэда в период Сэнгоку. Нет никаких доказательств, чтобы подтвердить это утверждение, и несущие фамилию члены семьи Маэда не занимают руководящих должностей в конгломерате.

Со стороны Сородичей они завоевали репутацию силовых структур. Во время большинства основных восстаний против дзайбацу, бойцы Маэда жестко пресекали деятельность мятежников. Маэда постоянно предоставляет силы безопасности для Элизиумов и обеспечения Маскарада. Там, где большинство городов используют кровавые охоты, Токио использует отряды Маэда. Интересно, что с течением времени насилие становилось все меньшей и меньшей проблемой, и потому влияние Маэда резко снизилось.

Статус в Хототогису

Статус внутри Хототогису даёт серию преимуществ, по одному на уровень. Эти преимущества происходят из различных источников: материальной поддержки организации, мистических ритуалов (зачастую принимающих вид татуировок на сотруднике) или от артефактов. Это Преимущество работает подобно преимуществу Принадлежность к Культу (см. стр. 121). Вдобавок к этому, оно даёт все обычные преимущества Статуса в рамках Хототогису.

- Посвящённых учат достаточному набору знаний о Сородичах, чтобы они знали, что искать, и как оставаться в безопасности. Это даёт специализацию на Вампирах в Оккультизме.
- •• Хототогису изучают конкретные методы, которыми вампиры проникают на все уровни правительства, бизнеса и преступного мира. Это позволяет им использовать специализацию на Вампирах в Оккультизме в любых случаях, где присутствует влияние Сородичей, вне зависимости от используемого Навыка. Это работает так же, как преимущество Междисциплинарная специализация (см. стр. 121)
- ••• Дзайбацу обучает своих опытных членов различным техникам противодействия пыткам, молитвам и песням, которые работают так же, как преимущество Неукротимый (см. стр. 121)
- •••• Благодаря особым тренировкам по взаимодействию с вампирами, сотрудники становятся практически имунны к вампирским чарам. Они получают преимущество Железная воля (см. стр. 121), и не могут быть целями третьей степени кровных уз.
- ••••• Члены Пятничного клуба обучаются изготовлению оберегов для наиболее доверенных членов своих боевых отрядов. Эти обереги требуют часа на изготовления, стоят одного пункта Воли и требуют броска Интеллекта + Оккультизма (Вампиры). За каждый успех оберег будет работать одну ночь. Любой, кто держит оберег, становится неотличим от вампира. Он холоден на ощупь, не имеет ощутимого пульса, и даже его аура показывает признаки вампиризма. На это время сотруднику не требуется пища, и он может безопасно пить человеческую кровь, чтобы поддерживать свой образ. Из-за силы подобной уловки секрет её выполнения хранится в глубокой тайне членами правления.

Дом Умэ

Прозвище: Умэ (уважительное), Косточки (неуважительное)

Дом Умэ, или Дом Сливы, считает себя духовным крылом всех дзайбацу Токио. В то время, как его члены по-прежнему оказывают влияние во многих сферах смертных (например, в Международном аэропорту Нарита), они уделяют большую часть внимания истории и духовности. Они поддерживают святыни и музеи, исторические общества и культы. Конечно, это оставляет их позади других дзайбацу в чистой финансовой мощи. Они пытаются компенсировать это, влияя на более традиционных настроенных политиков.

Члены Умэ практикуют древнюю форму кровавого колдовства, называемую Киган (буквально "молитва"). Хотя оно имеет нечто общее с синтоизмом, две практики разделились более тысячи лет назад, так что их ритуалы имеют только поверхностное сходство. Киган позволяет Умэ проливать свою кровь, фактически подкупая духов, чтобы те совершали мистические действия. В отличие от некоторых сект Сородичей, Умэ открыто говорят о своих практиках. Они предлагают свои услуги другим дзайбацу; их проклятия и благословения недёшево стоят и поддерживают силу Умэ.

В современной традиции ожидается, что в каждой котерии в Токио будет присутствовать представитель Умэ. Ланцеа эт Санктум в основном отвергают Умэ, многие независимые котерии избегают внимания дзайбацу, а другие дзайбацу пытаются смягчить чрезмерное внимание. Тем не менее, почти половина признанных котерий города имеют в своих рядах священника Умэ. Эти священники председательствуют на ритуалах котерии, включая очищающие купания, похороны и охотничьи молитвы. Общее верование заключается в том, что охота вне строгих и эзотерических условий вызывает духовное осквернение. Многие списывают это на преднамеренную неопределенность, чтобы вознести и излишне переоценить Умэ ученость.

Преимущество дзайбацу: члены дома Умэ могут изучать Киган. В игровом плане это идентично Крюак. Названия ритуалов отличаются, а основное исполнение описывается как как молитва и кровопускание. Наиболее важно, что Крюак и Киган

являются несовместимыми практиками: практикующий Крюак с тремя точками не может най ти практикующего Киган, чтобы научить его четвертойточке Крюак.

Другие фракции

Хотя Большинство Сородичей находятся под знамёнами дзайбацу, в городе всё ещё есть несколько фракций, которые имеют влияние.

Ланцеа эт Санктум

Копьё имеет свой план: они стремятся убрать дзайбацу, в особенности Хототогису. Факт того, что люди знают и готовы работать с Сородичами в Токио, стал оскорблением всему, во что они верят. Однако, слишком малое количество членов церкви (чуть больше десяти) не позволяет им действовать столь прямолинейно, как они хотели бы. Вместо этого они действуют более тонкими способами, сея смуту и бунтарство среди независимых и лишенных голоса членов дзайбацу. С помощью силы крови Сородичей довольно легко внушить молодым вампирам великую гордость. В конце концов, зачем таким могущественным существам иметь дело с хрупкими людьми как с равными?

В настоящее время борьба Освящённых кажется непростой, они сконцентрированы в основном на улучшении имиджа вампирской церкви и клевете на дзайбацу. Но они ждут, как стервятники, пока у одной из корпораций не появится достаточно слабое место, чтобы ударить. Как только одна падет, они верят, что вся система рухнет.

Независимые

Хотя несколько человек пытались объединить интересы не состоящих в дзайбацу вампиров в единую политическую силу, им не удалось добиться многого. Причины для того, чтобы не входить в корпорации, так же многочисленны, как и сами группы, в них не входящие. Некоторые небольшие банды стоят в одиночестве, но в основном некорпоративные граждане просто воздерживаются от участия в процессе. Более умеренные некорпоративные группы, такие как банды, Хототогису и Ланцеа эт Санктум успешно привлекают некорпоративных граждан в разной степени.

Носферату

Вместо или вдобавок к членству в дзайбацу, Носферату поддерживают полуформальную организацию. В сложных системах метро все Призрки равны. Нет никакого совета директоров. Нет никаких корпораций. Они соблюдают неписаное правило о нераскрытии корпоративных секретов и отказе от участия в переворотах. Их самым важным приоритетом является выживание; они считают, что когда конфликт перерастет в насилие, для Носферату лучше всего будет остаться в туннелях, протянув время и пережив разрушения.

Значимые Сородичи

Токио может похвастаться более чем 300 Сородичами населения; возможно, это самый многочисленный город Сородичей. Вот несколько выдающихся фигур, с которыми персонажи могут столкнуться.

Дана Мерчант — Дана является текущим лицом Ланцеа эт сантум. Она старается быть Монашкой, Которую Все Любят, более доступным лицом ковенанта. Недавно переехавшая из Лондона, эта Дэва - эксперт в привлечении внимания и разжигании напряженности ради достижения личных целей. В настоящее время в Токио царит неустойчивое положение, и это лучшее, на что она может надеяться. Она достигает этой неустойчивости с помощью приветливой улыбки.

Ибарака Хитоми — Хитоми является директором подразделения Новых Специальных Проектов Маэда. Она ищет потенциальных кандидатов среди членов и вне Маэда. Как способная Мекет, она шпионит за своими целями в поиске двух вещей: амбиций и грязи. Те, кто обладает способностями, но не имеют рычагов влияния, для нее бесполезны. Благодаря своей шпионской деятельности Хитоми является одним из самых информированных Сородичей в Токио."

Кобаяси Ёдзи — Ёдзи является текущим специалистом по ориентации новых членов семьи Такахаси. Каждый новый набор встречается с ним в течение не менее чем двух недель. За это время гладкий Дэва выполняет комбинацию внушения, допроса и вдохновения, часто одновременно, и всегда оставляет у новобранца желание узнать больше.

Сига Сато — Сига действует в качестве главного священника Умэ для совета Такахаси и консультирует Маэда. Ее роль — своего рода инспектор жилья Сородичей; Призрак проверет территориальные претензии на предмет их законности и угрозу безопасности города. Она использует свои ритуалы Киган, чтобы вникнуть в расследование глубже, чем поверхностно. Ее обвиняли в кумовстве; жильцы из рядом Умэ будто бы чаще получают одобрение. Она утверждает, что это потому, что они знают, на что смотреть. Но любой Сородич, ищущий себе собственную территорию, должен будет иметь дело с ней в какой-то момент.

Значимые места

Лазурная башня – Этот огромный небоскреб в округе Сибуя является домом для Пятничного Клуба и большинства важных операций Хототогису. Если не получено специального разрешения, Сородичам запрещено появляться в одном квартале с Лазурной башней (некоторые, решившие рискнуть, в итоге пропадали). Однако Хототогису опубликовали приглашение на первую ежегодную вечеринку, которая проходит в подвальном театре но. Кто придет, а кто нет — источник многочисленных слухов.

Зал Кейданрен – Кейданрен это зал встреч в округе Тиёда. Одна из его небольших комнат зарезервирована в качестве нейтрального безопасного места для сделок между Сородичами, а другие комнаты часто становятся местом проведения мероприятий дзайбацу. Из-за его доступности для любых граждан-Сородичей и его близости к многим смертным, он стал идеальным безопасным местом, а также идеальное место для гарпий, которые могут подслушивать, ожидая заметить что-нибудь сочное.

Роппонги – Роппонги это район округа Минато, известный своими благополучными районами, туризмом и ночной жизнью. В сферах Сородичей он широко известен как Рэк. За последнее десятилетие местные власти приняли меры и закрыли множество заведений, управляемых Якудза. Это хорошие новости для вампиров, которым не были рады синдикаты. С тех пор, как власти приняли свои меры, Сородичи всегда находятся на улицах, охотятся и заключают сделки. Чтобы сохранить его статус нейтрального кормового участка, дзайбацу согласились не даровать формальные права на территорию в Роппонги.

НЕТ БОГА В ДЖУНГЛЯХ

ЧАСТЬ VII

Тао

Её дом – мой дом – был охвачен огнём. Пахло, как от всей этой дурацкой манги, которую я купила Эди, когда она пыталась учить тайский язык. Как мой первый поцелуй. Как встреча с моей новой сестрой. Как бензин. Как мясо. Пять лет назад, два года назад, и вот опять; мне стоило это предвидеть.

Эди кричала и бегала. Может быть, она слышала что-то, кроме пульсации крови у меня в ушах, рокота машины и терпеливого отсутствия пожарных. Отец курил и ходил взад-вперёд. Может быть, он ждал чего-то, кроме моего ужаса и жутких, захлебывающихся рыданий Эди. Почему я вообще думала, что мы можем вернуться?

Он был достаточно близко, чтобы коснуться её, толкнуть её в пламя. Она смотрела на меня; преисполненная то любви, то недоверия. Говорил ли он? Кричала ли она? Эди, хватит, не делай ещё хуже. И тут она ударила его. Влепила пощёчину, не сильнее прикосновения. Будто нам и так не хватало наказаний. На один безумный миг я подумала, что она толкнёт его в его же идиотский огонь. Но она отошла назад, и вуглянула на меня, будто чего-то ожидая.

Они так близки, так близки, её волосы вот-вот загорятся. Я могу только лишь ускорить процесс. Пиф-паф, отец.

Раньше, чем я успела осознать, я почувствовала его дихание у себя на шее. Он шептал мне на ухо, мягко обхватив мою глотку рукой. Она пыталась дотянуться до меня; достаточно близко, чтобы она покраснела и вымокла. Всё в порядке, Эди. Всё будет хорошо.

Затем – небольшое нажатие и я...

Мой отец успокоился.

Эди

“Эди, Эди. Вот как ты транжиришь мои деньги? Я думал, твоя сестра рассказывает про тебя сказки”.

Я сглатываю, чувствуя больше вины, чем стоило бы; и пытаюсь раздражённо взглянуть на Гао. Почему она так боится? Это же папа. На шкале жутких вещей, которые я видела в последнее время, он даже не заметен. Он подходит ко мне, с распростёртыми объятиями, собираясь обнять меня. Как только я признаю вину за то, какое я неблагодарное дитя, как только приму своё наказание. Но я не могу. Как много... людей, мне нужно напоминать себе о том, что они люди, он только что убил, чтобы доказать, что может контролировать меня, нас? Я вновь смотрю на Гао, и она окоченела; её рука дрожит у рукояти пистолета, словно она самую малость, но ещё не готова к нему прикоснуться. Дом скрипит, и очередная волна маслянистого дыма обдаёт нас. Меня начинает тошнить; я начинаю плакать. Они доверяли мне. Они были нужны мне, и они верили, что я позабочусь о них. А он даже не задумывается о том, что это может иметь какое-то значение.

“Мне придётся лишить тебя карманных денег, если ты не начнёшь себя лучше вести”.

Ох. Ох, Гао. Как долго он делал это с тобой вместо меня?

Я не смогу обернуть этого вспять, но, может быть, моя глупость сможет придать ей отваги. Так что я даю ему пощёчину - почему бы, блять, и нет?

Слезы стекают по её лицу, и её трясет так сильно, что я удивлена - как она может целиться? Она попадает ему в спину, и он теряет равновесие. Я почти что начинаю смеяться, но осознаю, что она лишь слегка его зацепила. Когда её кровь попадает мне на руки, жажда оказывается настолько сильна, что я не могу не облизать свои пальцы, пока он тащит её тело к огню.

Но он уронил пистолет. Я знаю, где лежат её патроны. И я засаживаю ему по пуле за каждый шаг, на который он от меня отходит.



Глава седьмая
Повествование

Это было впервые, когда я по-настоящему использовал известное мне место, и ощущение от художественного произведение было каким-то ужасным возбуждением от того, что беспокоящие меня годами вещи проявились в новой форме. Форме, над которой я установил контроль.

Стефан Кинг, "Тело"

Система "Stotytelling"- это набор инструментов. В этой книге мы предлагаем множество инструментов и элементов для построения и интерпретации вами мира **Вампир**: **Реквием**, для создания странных историй и любопытных хроник. Но, все инструменты бесполезны без подходящего руководства. В этой главе мы приводим идеи для объединения их объединения. Мы поделили эту главу на элементы которые имеют несколько вариантов реализации. Мы предлагаем несколько специфичных инструментов и приёмов. Ну и, наконец, каждый элемент получит необязательное дополнение или изменение, которое вы можете использовать чтобы подчеркнуть его. Эти ответвления правил, нужны, если вы захотите, чтобы ваша хроника соответствовала некой идее. Это не полностью реализованные идеи, а, скорее, основа для своеобразной игры.

Маски и Панихиды

Эти черты определяют, как сородичи взаимодействуют с миром и вовлекаются в него. Вампир не может существовать без них. Маска и Панихида являются мощным инструментом по управлению игроком для Рассказчика. Проще говоря, это первейшая возможность для игроков выразить какой игровой процесс они ожидают. Так что стоит подметить эти черты и далеко не откладывать.

Сцены Маски и Панихиды

Помимо основных функций, вы можете использовать их для заполнения временного затишья или при нужде во времени для планирования дальнейших действий. В большинстве случаев, когда вы не уверены, что делать, запасным вариантом может быть сцена кормления. Но иногда персонажи не нуждаются в Витэ. Или им может требоваться Сила Воли. В таких случаях используйте сцены Маски и Панихиды.

Для начала сцены Маски или Панихиды посмотрите на одну из этих черт и выберите чёткое, знаковое действие, соответствующее этому архетипу. За пример возьмём Брита. Его Маска – вышибала, являющаяся гарантом гостеприимства и сокрушителем черепов в случае нужды. Итак, простая сцена начинается с того, что Брит работает в клубе, замечает ссору и вмешивается.

Но при этом вы можете сделать её сценой Панихиды. Чтобы это сделать, вам нужно исказить сцену и воспроизвести черту против её альтернативы. Итак, в случае нашего примера Брит имеет Панихиду Судья. Оказывается, Брит знает парня, который вот-вот проиграет. Он упырь, и Брит считает его хулиганом, который бросится наутёк, почувствовав поражение. Брит мог бы прекратить драку, но тогда он потеряет шанс увидеть, как упырь получит по заслугам. И какой бы выбор он не сделал, Брит окажет влияние на этого упыря, которое обязательно всплывёт позже.

Отражения

С другой стороны, вы можете бросить вызов Маскам и Панихидам, предложив примеры, приводящие якоря к их закономерным итогам. Создайте персонажей с одинаковыми (или противоположенными) сочетаниями. Каждый раз, когда вы создаёте персонажа Рассказчика, играющего важную роль в истории, при создании учитывайте Маски и Панихиды игроков. Таким образом, вы можете показать, что эти черты могут привести как к массовому провалу, так и к ошеломительную успеху с отвратительной ценой.

Например, лидером котерии является филантроп Вентру с Маской/Панихидой Автократ/ Социальный хамелеон, поднявшийся по ступеням бедности, чтобы высасывать средства богатых и отправлять их туда, куда когда-то поместили его. Возможно, одним из важнейших соперников котерии является архаичный дворянин, отказавшийся от своего богатства при Становлении и процветающий на превращении бездомных в дерзкое псведо-ополчение. Они оба Автократы/Социальные хамелеоны, с совершенно противоположенными подходами. Они не только должны расходиться в мнениях, но и их конфликты станут ещё большим вызовом для Вентру, поскольку враг вне сферы его влияния.



Идея: цельный монстр

Если вы хотите подчеркнуть важность Масок и Панихид и поместить их в центр своей хроники, то избавьтесь от Атрибутов. Вместо этого добавьте две пятиточечные черты, называемые Маска и Панихида, и пусть каждый персонаж на начало игры распределит между ними пять точек. Называются они, как и раньше. Когда вы совершаете бросок выражающий вампирскую сторону персонажа используйте Панихиду вместо Атрибута. При совершении броска для сокрытия истинной природы персонажа, вместо Атрибута используйте Маску. Если ни то ни другое не применимо, то используйте одну кость. Если действие ссылается на черту, то вместо обычного обновления Силы воли добавьте к броску 2 кости.

Для производных черт это требует немного больше внимания. В этом более абстрактном варианте вам предпочтительнее простой подход, нежели тактичный. Например, стоит рассмотреть правила Опущенного и Грязного боя на странице 176. Если вам нужна производная черта, то определите её по ходу, используя ту из двух черт, которая подходит больше. Например, Защита на публике, скорее всего, будет просто Маской вашего персонажа, если только он не захочет нарушить Маскарад и уже в таком случае ему поможет Панихида. В случае одновременного применения нескольких Атрибутов удвойте подходящую черту. При таком подходе Скорость будет сильно меняться в зависимости от ситуации. Игнорируйте очки Силы воли и просто используйте механику с бонусом +2 кости.

Что касается персонажей людей, то сделайте то же самое для Добродетели и Порока. Очевидно, что у них не будет Силы Крови, но это не вызовет конфликта, поскольку Зверь в них не может брать верх. Однако, вы можете рассмотреть возможность распределения только трёх точек между ними.

Устремления

На первый взгляд, Устремления выполняют две функции: сообщают Рассказчику, что вы хотите видеть на игре, и дают мотивацию, даже если ваш персонаж не имеет непосредственных зацепок в истории. В обычном виде они являются открытыми – игроки могут делать с ними что угодно. Но, Рассказчик может использовать эти целеполагания, чтобы углублять хронику.

Пара заметок об Устремлениях:

- Важно помнить, что грандиозные Устремления могут вознаграждаться Вехами всегда, когда персонаж предпринимает значительные шаги к их разрешению. Не стоит наказывать игроков за достижение высоких целей.
- Игроки могут менять Устремления между игровыми сессиями. Ничто не принуждает их сохранять, ставшие бесполезными и не развлекающими, Устремлениями.
- Устремления должны помогать вести Хронику. Если вы не можете найти интересный способ воплотить цели игроков, спросите у них, как бы они сами хотели их достичь.
- Устремления могут быть «метовыми». Игрок знает о них, а вот персонаж не обязан.
- Устремления меняются, особенно в начале хроники. Когда игроки прочувствуют своих персонажей и начнут понимать направление развития хроники, то захотят изменить свои цели. Ну и здорово.

Команда

Вампир предполагает, что игроки хотя бы изображают вольную котерию Сородичей. Инструментарий позволяет варьировать формы, но ничто не помогает сплочённости. В конце концов, вампиры, мягко говоря, эгоистичны, и само собой разумеется, что сплочённость может быть слабым местом многих групп. Однако, если Рассказчику нужна более сплочённая группа, то хорошей идеей будет начать с Устремлений. Требование к игрокам в виде принятия одного или пары Устремлений, касающихся сокотерийцев задействует неотъемлемый инструмент развития персонажа и настроит персонажей на взаимодействие друг с другом, если игроки хотят получать Опыт. Одно требуемое Устремление приведёт к сплочённой игре. Два Устремления приведут к очень дружественному опыту.

Самый простой способ это сделать – назначить членов котерии для Устремлений по положению за столом. Посмотрите влево и завяжите Устремление на персонажа игрока слева. Или вы можете потребовать, чтобы все сформировали Устремление для персонажей, которые ещё не были задействованы. Так каждый будет связан с Устремлением. В любом случае, Устремления должны органично меняться, что значит, что иногда персонаж не будет целью Устремления.

С другой стороны, вы можете использовать этот метод для игр, основанных на соперничестве. Если группа садиться за стол готовой к единоначалию и ударам в спину , то выражение соперничества через Устремления приведёт к интересному предательству.

Негатив

Помните, что Устремление не обязано быть позитивным. Ведь Устремления выражают то, что вы как игрок хотите видеть в игре. Вампир — это игра о готическом ужасе, а потому трагедии здесь в порядке вещей. Однако, трагедия и утрата - это сложная тема. Без толики надежды и света тьма может быстро превратиться в рутину. Мы играем, чтобы веселиться, и любые потери и негатив должны развлекать нас.

Устремления позволяют нам выражать то, что мы не только хотим видеть, но и с чем нам комфортно. Если любимый персонаж Рассказчика случайно умирает в повествовании, то это может стать разочарованием. Но если игрок стремится «потерять лучшего друга», то это значит, что игрок хочет, чтобы это случилось. Если игрок желает «завести врага в моём ковенанте», то организуйте это.

Как и в случае с моделью сплочённости, если вы хотите подчеркнуть трагедию, предательство или потерю, то просто добавьте какую-то долю негатива в Устремления.

Идея: воля к свершениям

При такой опции Устремления находятся на первом плане как часть механики Силы воли, а также системы Опыта. Чтобы использовать её, попросите игроков распределить точки Силы воли среди Устремлений. Разделите наиболее ровно. Остаток в 1 или 2 очка можно дораспределить на усмотрение игрока.

При этой опции Сила воли восстанавливается как обычно, но затрачивать её можно только на осуществление Устремлений. Действия не обязаны приводить к достижению цели, но затраты Силы воли дают Веху. При этой механике развитие будет более быстрым. Если вы используете эту механику, то можете удалить получение Вехи за драматический провал, так как основное внимание будет уделяться достижению целей, а не последствиям неудач. Так же, уберите получение Вех за разрешение Устремлений. Если игроку важно разрешить Устремление, то он и так потратит на это Силу воли.

Если вы используете эту опцию, то игроки могут выбрать долгосрочные и масштабные Устремления, поскольку не будут упускать Вехи, пытаясь достичь своих целей.

Сила крови

Сила крови - это метод ведения хроники. Она позволяет чётко отслеживать развитие. По мере увеличения она предлагает множество выгод вместе с нарастающими недостатками.

Получение Силы крови

Обычно, Сила крови увеличивается каждые 50 лет или когда игрок решает потратить 5 опыта. Ещё есть амарант, но это совсем другая ситуация. Но как повысить Силу крови другим способом? Каково для Сородичей преображать своё Витэ в нечто большее?

Если ожидается, что в хронике персонажи будут стремиться к повышению Силы крови, то обдумайте, как можно сосредоточить хронику на этом (если кто-то делает «повышение Силы крови» Устремлением, то это вдвойне важно). Есть две стороны, на которые нужно обратить внимание: сам акт повышения Силы крови и то, как он ощущается по мере увеличения.

Принципы внимания к Витэ

Короче говоря, если игрок хочет повысить Силу Крови, то большинство указанных причин будут уместны. Но стоит уделить немного внимания тому, как это делается, поскольку Сила крови — это самая дорогая черта, которую игрок может купить в **Вампир**. Обычно, требуется много игровых глав, чтобы накопить такое количество опыта, но что случилось, чтобы оправдать это увеличение? Если игрок не уверен, как персонаж будет усилять свою кровь, то вот несколько идей:

- Персонаж использует Дисциплины и тратит Витэ для решения простых, бытовых проблем.
- Персонаж часто воспринимает неистовство как решение проблем, а не как проблему саму по себе.
- Он питается от Сородичей, когда только может, даже при низких значениях Силы крови или избегает крови животных.

- Он питается сверх меры.
- Он часто расходует и пополняет Витэ почти полностью.
- Он содержит нескольких упырей.
- Он становит Сородичей.

Формирование историй

Сила крови может выступать своего рода «временной шкалой» для эволюции персонажа в течение истории. Очевидно, что это не имеет значения в игре, действие которой разворачивается только в 21 веке, но если вы создаете историю, охватывающую столетия, то ситуация меняется.

Одним из основных методов этого стиля игры является хроника поколений. Выберите три или четыре эпохи и локации, в которых хотите играть. Каждый должен создать персонажа для каждой эпохи. Как правило, 15 опыта за столетие это хороший вариант. Обратите внимание на изменение Силы крови – каждые 50 лет активности добавляется бесплатная точка. Если игроки захотят, то могут аналогичным образом создавать персонажей в любом из других временных периодов (особенно если самый старый персонаж находится в торпоре в течение этой эпохи или по иным причинам отсутствует).

Хоть рассказ об истории династии может быть очень интересным для игры, здесь идея состоит в том, чтобы показать, как персонаж прогрессирует и усиляется с годами и Силой крови. Играя за персонажа с начальными точками, вы сможете пронаблюдать, как он ведёт себя, словно древний джаггернаут, и получить беспрецедентное представление о том, как устроен персонаж. Также, это даёт возможность продемонстрировать, кем мог стать персонаж, используя предзнаменования и пророчества.

Идея: Вехи крови

Если вы хотите хронику, где Сила крови быстро прирастает, то подумайте о варианте «Вех крови», которые формируют специальный Опыт, на который можно приобретать только точки Силы крови. Любой из следующих вариантов может предоставить Вехи крови (в дополнение к обычным Вехам):

- Драматический провал на броске Дисциплины
- Исключительный успех на броске Дисциплины
- Становление
- Упырение
- Порождение ревенанта
- Обескровливание жертвы
- Неистовство или оседлание волны
- Трата последнего Витэ
- Выпивание сверх пределов
- Вступление в родословную
- Приобретение точки Дисциплины
- Бросок Отчуждения

Сцены питания

Сцены питания должны быть в центре большинства хроник Вампира, как и указано в правилах (стр. 94). Они должны быть относительно частыми и будет разумно начинать каждую игровую сессию со сцены кормления

Жетоны Витэ

В дополнении к правилам «с костями и без костей» есть один простой трюк, подразумевающий повышения удовольствия от сцен кормления – использование жетонов. Стекляные бусы, монеты или что-то ещё небольшое. Очень легко сказать «хорошо, сколько Витэ вы выпиваете», но в случае с жетонами передавайте их по одному за раз. Передавая каждый жетон, опишите, как проходит сцена и течение крови. Не замалчивайте эти моменты. Добавьте немного символизма и соблазн в каждый жетон. Помимо этого, не используйте цифры, насколько это возможно, а просто раздавайте жетоны и описывайте реакцию.

Идея: питание превыше всего

В хрониках, где сцены питания значат больше всего, избавьтесь от черт с костями. Атрибуты и Навыки пусть отойдут на второй план. Вы можете разрешить Специализации для описания персонажа и немного основ, но и в этом нет нужды. Используйте просто кости. Возьмите горсть костей и раздайте их как жетоны Витэ (смотрите выше). Игнорируйте даже Силу крови при таком варианте игры. Персонажи могут содержать любое разумное количество Витэ.

Витэ это кости. Вот так просто. Если вы хотите сделать бросок, то бросайте столько Витэ, сколько хотите. Кости с провалами остаются у вас. Успехи передаются Рассказчику. Рассказчик бросает от одного до десяти костей, в зависимости от сложности действия. Урон считается напрямую из запаса Витэ. Персонаж без Витэ впадает в неистовство – получает пять костей бесплатно на любое действие, но эти кости не возвращаются игроку.

Однако, не разумно использовать питание «с костями» при таком подходе к игре так как Витэ будет применяться в охоте.

Состояния

Состояния позволяют вам формировать игровые эффекты, а также легко разрабатывать и удалять их. Они также являются механизмами для поощрения небольшой драмы в обмен на Опыт.

Карточки

Вы можете фиксировать Состояния в листе персонажа, но использование листов или карточек может помочь в управлении игрой. На карточках может быть указан номер страницы или просто прописанная версия Состояния. Если вы положите их рядом со своим листом персонажа, то они могут быть надёжным напоминанием о любых активных воздействиях. При разрешении Состояния просто верните карточку Рассказчику.

Это помогает и Рассказчику, так как он может использовать небольшие стопки карточек Состояний как напоминание о важных персонажах Рассказчика. Это помогает игрокам помнить о потенциальных выгодах, которые они могут иметь. Если у их соперника Состояние Чудовищный, то они могут воспользоваться этим. Однако, если они не помнят о нём, то оно может вообще не сыграть вплоть до разрешения.

Идея: Состояния как Здоровье

Если вам нравится как работают Состояния, и вы хотите поднять их значимость в Хронике, то замените Здоровье на Состояния. Это делает систему нанесения урона немного абстрактной, но позволяет вам разменять какое-то количество цифр в боевой сцене на драматический флёр.

Вместо полосы Здоровья персонажи получают Состояния при ранениях. Любой персонаж может взять Состояния Увечья и Недееспособен. Сложите Выносливость + Размер. При 3х персонаж может взять Состояние Недееспособен. При 6 он может ещё взять Ранен. За каждые 2 свыше этого он может взять Состояние Избитый (округление вниз). Итак, при 3х он может взять только Недееспособен, при 6 он может взять и Недееспособен, и Ранен, а при 8 он может взять Недееспособен, Ранен и Избит. При 10 он может взять Недееспособен, Ранен и дважды Избит. При 12 он может брать Избит трижды и так далее.

Каждый раз когда персонаж получает урон он должен получить Состояние. Игрок выбирает Состояние Ранен или Избит, если они доступны. Если таковых больше нет, то он берёт Недееспособен. Если персонаж уже Недееспособен, то будучи смертным может взять только При смерти, а будучи Сородичем только Окончательную смерть.

Если атака нанесёт 5 и более урона, то это накладывает два Состояния. Если Атака нанесёт лёгкий урон Сородичу, то это вызовет только одно Состояние, даже если атака нанесла 5 урона и больше. Если атака наносит губительный урон, то Состояние становится Продолжительным. Для смертных Продолжительным становится и тяжёлый урон.

Используйте следующие Состояния:

ИЗБИТ

Ваш персонаж немного избит, но ничего серьёзного. Получаете штраф -1 штраф к Инициативе и любому мгновенному действию. Это Состояние на даёт Веху при разрешении.

Возможный источник: ранение

Разрешение: Потратить одно Витэ для Сородича, подождать полчаса для смертных. Если Продолжительное, то потратить пять Витэ для Сородича или подождать два дня смертному.

Веха: нет

РАНЕН

Ваш персонаж сильно ранен и это ощутимо повлияло на него. Инициатива и все действия получают штраф -2. Ополовиньте его Скорость.

Возможный источник: ранение

Разрешение: потратить два Витэ для Сородича, подождать два дня для смертных. Если Продолжительное, то потратить десять Витэ для Сородича или подождать неделю смертному.

Веха: нет

НЕДЕЕСПОСОБЕН

Ваш персонаж получил ужасные раны. Если он Сородич, то впадает в Торпор. В Торпоре дальшейший урон приведёт к Окончательной смерти. Если он смертный, то должен преуспевать в броске Выносливости каждый ход или упадёт без сознания

Возможный источник: ранение

Разрешение: Потратить два Витэ для Сородича, подождать неделю для смертных. Если Продолжительное, то потратить десять Витэ для Сородичей или подождать две недели смертному.

Веха: нет

ПРИ СМЕРТИ

Только для смертных. Ваш персонаж умирает. Без немедленной медицинской помощи он быстро умрёт. Каждую минуту без медицинской помощи он должен преуспевать в броске Выносливости или умереть.

Возможный источник: ранение

Разрешение: медицинская помощь

Веха: нет

Дисциплины

Дисциплины обозначают разницу между вампирами и их способностями. Они являются самым простым способом определить различия между кланами. В большинстве игр о вампирах они будут на первом плане.

Дисциплины нужны, чтобы нечто происходило, когда кто -то вступает в игру, план исполняется или ситуация обостряется. Они являются обязательными. Большинство Дисциплин являются силой, которую вампир использует для подчинения окружения своей воле.

Персонификация

Чтобы использовать символьный подход к Дисциплинам, попросите каждого игра разработать второстепенного смертного персонажа для каждой из Дисциплин своих персонажей. Смертный должен олицетворять тему, относящуюся к Дисциплине. Например, Дэва может соотносить Мощность с членом своего стада, которого она случайно парализовала и теперь иногда навещает в больнице. Или анимализм Вентру воплощён в старике, чья собака спасла ему жизнь от грабителя.

Если возможно, то эти смертные должны быть Опорами, Стадом, Последователем или другими персонажами, оформленными в игровых чертах. Даже если нет, то они должны вступать в игру с определённой частотой, чтобы дополнять или оттенять способности Сородичей.

Идея: обучение через страдание

Применение Сородичами Дисциплин порождает жертв. Мощность ломает кости. Доминирование ломает разумы. Дисциплины сурово направляют волю вампира в мир. При этом варианте, персонажи могут изучать Дисциплины только если стали их жертвами.

Когда персонаж игрока становится жертвой Дисциплины , отметьте галочку рядом с Дисциплиной (или добавьте Дисциплину без точек). Он не может изучить Дисциплины без количества этих отметок, равных желаемому значению Дисциплины. После приобретения точки сотрите все отметки.

Если вы хотите расставить приоритеты в изучении Дисциплин, то эти отметки могут считаться Вехами для формирования Опыта, на который можно приобретать только Дисциплины

Неистовство

Неистовство предлагает вампирам потерю контроля. Хоть это само по себе доставляет проблемы некоторым персонажам, если это происходит в Реквиеме, то становится ещё хуже. Вампиры вообще о контроле. Почти каждая Дисциплина позволяет так или иначе контролировать окружение. Вкус их крови порабощает разумы. Но когда Зверь берёт верх, Вампир теряет контроль.

Обычно, это шанс для игрока исследовать, к чему приводят самые низменные, самые потаенные желания его персонажа, не сдерживаемого Человечностью. Игрок разыгрывает необузданный гнев или ненасытную жажду. Выборы, совершаемые игроком нужны для подчёркивания того, почему персонажу так важно сохранять контроль.

Идея: проводник Зверя

Чтобы развить концепцию неистовства сильнее, можете использовать вариант, при котором игроки отыгрывают Зверей как разумные, искушающие силы. Каждый игрок назначает другого игрока Зверем своего персонажа. У каждого игрока должен быть такой выбранный «Зверь» и не должно быть игроков, играющих двух Зверей или своего собственного Зверя. Игрок Зверем (проводник Зверя) получает жетоны в количестве Силы воли персонажа. Расходование Силы воли становится исключительно прерогативой Зверя.

В любой момент проводник Зверя может нашёптывать и всячески искушать вампира, предлагая Силу воли за деструктивные или антиобщественные действия. Вампир не обязан делать то, чего хочет Зверь, например, может и солгать ему, но Зверю это явно не понравится и он, скорее всего, будет придерживать Силу воли или обманывать вампира в будущем

Опоры

Опора — это отличный способ начать сцену. Когда наступит затишье и вам потребуется передышка, то выберите игрока и попросить проверить Опору его персонажа. Так же, вы можете использовать такую сцену, чтобы усилить драматизм и восполнить Силу воли персонажа.

Опоры хороши для демонстрации игроку как события в игре влияют на его персонажа. Вы можете использовать взаимодействие с Опорой как «сцену во время титров» в конце сессии, исследуя последствия захватывающих и травмирующих событий, случившихся с персонажем.

Чем являются Опоры

Опоры — это заземление для Сородича. Сородичи — это ни люди, ни чудища, а нечто балансирующее на тонкой грани между ними. Они идут по этой грани с помощью своих Опор. Существование Сородичей — это скатывание (а иногда и падение) в чудовищность. Опора - это край за который можно схватиться. Она полезна, по крайней мере, пока вы не избавитесь от неё.

Представьте себе Тревора, человека, родившегося в маленьком городке. Он вырастет, пойдёт в школу, потом делает карьеру и переезжает в город. По всем показателям



, он когда-то был ребёнком из маленького городка. Но город сильно повлиял на него и теперь он это сплошные списки вещей, памятки, соевый латте и метро. Но Эрик оправдывает его. Эрик был школьной пассией Тревора. Они ускользали во время футбольных матчей и целовались под трибунами.

Они никогда не разрывали общения. Даже когда Тревор переехал, Эрик продолжал писать ему. Они созванивались каждые несколько недель и рассказывали с кем виделись и что ели на обед. Но это всегда было немного странно. Тревор рассказал Эрику анекдот о городском трафике, но сам Эрик никогда не видел пробок. Тревор рассказывал об агрессивном слиянии, над которым работал, но Эрик работал только в местном продуктовом магазине, с владельцем которого дружила его семья. Но это помогает Тревору сохранять ощущение реальности. Это напоминает ему о корнях.

Иногда Тревор возвращался домой. Он пришёл на встречу одноклассников и закрутил небольшую интрижку с Эриком. Он бродил по тусклым торговым центрам, пытался объяснить, чем занимается своей семье, хотя они и не могли понять. Он всегда мог посетить старый родной город, но при этом он являлся гостем, а не жителем.

По сути, Эрик был Опорой Тревора. Город был Пляской смерти. Маленький город был его человеческой жизнью.

Чем не являются Опоры

Опоры - это не миньоны: не Союзники, Контакты, Стадо, Наставник или Последователи. По крайней мере не по умолчанию. Если игрок хочет приобрести социальное Преимущество, чтобы придать Опоре ещё свойств, то это отличный способ создать социальное окружение персонажа. При использовании правила «восхождения по лестнице» приведённого ниже, присвоение социальных преимуществ и Опор персонажам, созданным таким образом, отличный способ интеграции в длительную историю.

Опоры сами по себе не являются чем-то выгодным. Это средство выбора.

Не следует создавать угрозу для Опор, когда у игрока нет существенного выбора. Они не должны постоянно находится под прицелом. В конце концов, Опоры существуют для персонажей игроков, и они должны иметь право голоса касательно своих Опор.

Это не значит, что в это русло не пойдёт сюжет и что не могут случиться неудачи. Но, в целом, игроки должны иметь возможность определять взаимоотношения и истории, которые хотят рассказать с помощью своих Опор. Это значит, что вы должны общаться с своими игроками. Попросите их описать эти отношения и пояснить какое развитие они видят. Вы можете поступать как считаете нужным, но помните о желаниях игроков.

Отображение Опор

Отыгрывая Опору всегда имейте план действий. Даже если игрок хочет пересечься с ней на одну сцену, то придумайте цель. Это может быть цель относящаяся к вампиру так и личные дела Опоры. Последнее хорошо срабатывает, если детализировать Опору и придать ей немного индивидуальности и точек соприкосновения. Она не обязана достигать желаемых целей, но вы должны отобразить её увлечённой этими целями.

В многих случаях игра с наличием агенды подтолкнёт игрока к тому, чтобы вампир участвовал в достижении этих целей. Он может как проникнуться сочувствием к Опоре и попытаться разрешить проблему, так и повозиться с ней. В любом случае, это даёт потенциальный сюжет, напрямую влияющий на жизнь вампира и его борьбу с Зверем.

Будьте уязвимы. Вампиры вечны. Опоры временны и хупки. По крайней мере, в этом вампир должен уверяться всё сильнее с каждой ночью. Используйте Опоры для напоминания игрокам, что их персонажи упускают из виду или воспринимают как должное. Опоры жалуются на голод или проблемы с домовладельцем. Они испытывают трудности с соседскими детьми, царапающими машины. Они на совсем другом уровне нежели вампиры - обыграйте это.

Не люди

Не все Опоры являются людьми. Да, большинство из них ими являются. Но как отобразить место или предмет? Это сложный вопрос и самым простым ответом будет «так же как бы вы отобразили человека». Всё ещё требуется уязвимость и агенда. Однако, всё это преподносится через действия третьих лиц, символов и событий. Если у Ветру Сары есть старинные карманные часы, подаренные ей ещё смертным отцом, то сцена в которой описывается уход за часами от ржавчины и потускнения может показать уязвимость.

А как насчёт других вампиров? Что касательно более странных существ вроде оборотней, мумий и фей? Ничто не мешает персонажу иметь одного из них как Опору. Но это должно быть очень редким и вы должны спросить игрока, как это существо напоминает вампиру о его человечности. Если это имеет смысл и подходит истории, то используйте это. Некоторые сочетания сработают лучше других. Иногда дитя становится отличной Опорой. Изредка, будет хорош и сир. Возможно сир стремится к искуплению и желает провести своих детей по этому пути воспринимая это как личное покаяние за проклятие Обращения. Так что теперь дитя видит в сире Опору.

Чёрный ящик

Один из вариантов подчёркивания Опоры — это предложение игрокам возможности входить в сцену чёрного ящика с своими Опорами, когда им угодно. В сцене с чёрным ящиком игрок может ожидать интенсивные, эмоционально заряженные взаимодействия. Это личное дело (другие игроки могут наблюдать, если все согласятся) в котором вы берете любые конфликты и проблемы, существующие между вампиром и Опорой и выкручиваете их на максимум.

В чёрном ящике должен явно ощущаться риск. Вампир должен беспокоится о потере Опоры, даже если риск иллюзорен. В этих сценах количество бросков костей должно быть ограничено. Броски на неистовство и отчуждение всё ещё могут происходить, но целью является пафос и продвижение сюжета. Начните с конфликта. Предполагается что ты играешь с Опорой ради цели, верно? В данном случае цель это конфликт. Если у Опоры интрижка, то теперь это любовный треугольник. Если Опорой является конкурент в бизнесе, то бизнес разваливается и соперник подумывает о самоубийстве. Сородичи недавно кого-нибудь убили? Возможно убитый был лучшим другом Опоры. Мыслите масштабно. Думайте о конфликтах, в которых всё должно измениться.

Мощная сцена чёрного ящика должна дать Сородичу Веху. Такой вид сцен может отлично подойти для «простоя» поскольку они подходят для игры один на один.

Держась за руки

Другой вариант заключается в том, чтобы игроки отыгрывали Опоры друг друга. При создании персонажа попросите каждого назвать имя и концепцию своих Опор. Затем распределите роли между игроками. Каждый игрок выбирает чужую Опору для отыгрыша. Если игрок приобретает Опоры как Преимущество (см. стр. 115), то учтите эти Опоры и некоторые игроки получат больше одного. Если возможно, смешайте игроков. Если у Микаэлы есть три Опоры, Пэт могла бы одну, Калеб - другую, а Дженнифер - третью.

Если ваши игроки совершенно не хотят полностью прорабатывать Опоры, то они и не должны делать это сразу. Но будет хорошей идеей раздать листы персонажа, которые, при необходимости, можно дозаполнить. В любой момент игрок может призвать Опоры, чтобы они появились в сцене. Игрок с указанной Опорой определяет насколько это осуществимо и повествовательно уместно.

При таком варианте предлагайте игрокам Веху, когда они отказываются от игры своими любимыми персонажами в пользу Опоры в сцене. Это особенно важно для напряжённых сцен, вроде чёрного ящика (см.выше).

Время

В вакууме вампиры живут вечно. Однако, в хрониках **Вампира** всё не так просто. Пожалуй, время - это самый важный ресурс в игре **Вампир** и самый сильный повествовательный элемент, если его правильно использовать. Вот несколько инструментов для использования времени в ваших играх.

Сцены

Сцены — это основная единица времени в системе «Storytelling». Они произвольны по длительности и полностью основаны на происходящих в игре событиях. Но одна из самых простых ошибок которой можно испортить сцену – позволить ей длиться слишком долго. Это всё равно, что иметь в доме гостя, который просто не понимает намёков, что ему пора уходить.

Чтобы сцены сменялись, любой желающий может потребовать окончания сцены. Они просто спрашивают «скоро?». Если один из игроков соглашается и отвечает «заканчиваем», то сцена заканчивается. Это означает, что какие бы события ни происходили, занавес опускается. Погоня заканчивается бегством.

Может показаться, что этим можно злоупотреблять. Не в всех случаях, но помните, что временная неудача лишь эскалирует конфликт. Если персонажи убегут от шерифа, то это лишь побудит его усилить охоту и нанести более сильный удар в другой раз. Так же, последнее слово в этом вопросе остаётся за Рассказчиком и, если игроки пытаются закончить сцену для избегания последствий - вмешайтесь. Идея в том, чтобы двигаться дальше в поворотные моменты и добавлять интригу. Это не позволяет событиями чрезмерно затягиваться и часто даёт начаться следующей сцене.

Флешбеки и отрывки

В **Вампире** линейные события могут быть опорой. Когда персонажи могут потенциально существовать столетиями, почему бы не сыграть в другие временные периоды? Если у группы есть связи, уходящие хотя бы на несколько лет в прошлое, стоит изучить это.

Сцены флешбека могут возникнуть в любой момент, когда элемент биографии проявляется в настоящем, но не был детализирован. Всем не учувствовавшим своими персонажами в прошлом следует создать простого персонажа для отображения в флешбеке. Флешбеки должны повествовать о конкретных относящихся к делу моментах, чтобы не замедлять ход основной игры. Если воспоминание имеет значительную глубину, то должно представлять собой отдельную игровую сессию.

Игрокам, отыгрывающим не своих собственных персонажей, разрешите передавать получаемые Вехи своим персонажам или, по крайней мере, наградите их одной Вехой за потраченное время.

Отрывки – совсем другая ситуация. Отрывки случаются, когда что-то происходит вдали от основного действия и, как правило, вдали от главных героев. Есть два способа их обыграть. Менее сложный способ – описание сцены Рассказчиком. Изобразите всех персонажей и опишите игрокам что происходит за кадром. Более сложный способ – дать каждому сыграть свою роль в отрывке. Хоть передача ролей и сложнее, но приносит больше пользы, потому что игроки смогут проникнуться сценой.

Используя отрывки, вы демонстрируете свой мир. Предоставляете информацию, которую персонажи игроков , скорее всего, не знают. Демонстрируете насыщенность мира, но держите его только в руках персонажа. Это можно использовать как, своего рода, тизеры, но, так же, таким образом можно вызывать симпатию к персонажам, которые не получили шанса заслужить её в сценах с главными героями. Например, князь часто будет выглядит как автократ и тиран, при взаимодействии с персонажами. Но если вы покажете, как он за кулисами взаимодействует с своим дитя, вы сможете продемонстрировать уязвимость и сострадание, которое он бы им не показал.

Темп и срочность

Очень легко сказать, что неотложная проблема требует немедленного решения. Даже если вы скажите игрокам «у вас есть два часа, чтобы разобраться с этим» это мало что значит в рамках игры. В конце концов, боевой ход, длящийся три секунды в игре, может занять 10 минут, а часовая поездка на машине может занять секунды. Это часть абстракции игры «Storytelling».

Если вы отобразите время визуально и сформируете чёткие термины, то всё станет яснее. Разбейте время на отрезки и сформируйте каковы они. Нарисуйте карту. Покажите им, что это значит.

Например: у котерии есть два часа до вылета самолёта, с которым улетят и улики которые оправдают одного из них. Им нужно мчаться через весь город, чтобы добраться до частного аэродрома и остановить убийцу. Покажи им что это значит. Их враг — это не убийца. Их враг — это время. Нарисуйте часы. Отметьте 11 часов вечера и нарисуйте самолёт к часу ночи. Скажите им, что каждый бросок занимает 20 минут. Обычно, это было бы просто: «у вас есть шесть бросков при продолжительном действии чтобы успеть». Но с каждым броском отмечайте ход времени. Позвольте игрокам разыграть несколько минут диалога между каждым броском. Таким образом у них будет визуальный образ, напоминающий, что именно поставлено на карту.

Идея: как песок в песочных часах

Чтобы развить идею срочность ещё сильнее, почему бы не использовать реальное время как механизм ускорения ходов. Возьмите часы. В идеале песочные. Лучше всего подойдут одно или трёхминутные песочные часы (одноминутные, если вы хотите очень высокого напряжения). Как только инициатива определена, передайте часы первому игроку. Он ставит их на стол и начинает действовать. По окончании он передаёт их следующему игроку, который их перевернёт и начнёт свой ход. Это продолжается пока сцена не закончится.

Если у игрока заканчивается время, то он поворачивает часы снова и результат его действия ухудшается на одну степень успеха. Исключительный успех становится успехом, успехи становятся провалами, а провалы становятся драматическими провалами. Каждый раз, когда

время выходит в одном и том же ходу игрока, то результат снижается на одну степень. Если ход будет длиться достаточно долго, то может гарантироваться драматический провал.

Это способствует очень быстрым ходам. Чем быстрее игрок сделает свой ход, тем меньше времени будет у следующего игрока. Это добавляет новый уровень стратегии в игру, в то же время уменьшая желание увязнуть в сцене проверяя и уточняя правила. Для Рассказчика это означает, что игроки не всегда будут принимать наилучшие решения, что добавляет некого хаоса и неопределённости из которых можно извлечь выгоду.

Кроме того, это требует вовлечённости всех игроков. Они не могут просто отойти. Они не могут поглядеть список Дисциплин и Обрядов, чтобы обсудить, что же они хотят сделать. Они могут только решить сами за себя.

Подъём по лестнице

Дело вот в чём. Ты наркоманка. Худшей разновидности. Наверное, из-за этого ты даже убивала. Несомненно, ты разрушила свою жизнь. Ты не можешь очиститься – не от этого. Ты остаёшься равнодушной и даже не умираешь, поскольку это было бы слишком милосердно. Если ты каким-то образом сдерживаешь свою потребность достаточно долго, то заснёшь навсегда и потеряешься в кошмарных снах пока само солнце не погаснет. Или появится какой-нибудь мудак и подпитает твою зависимость, отчего ты проснёшься и всё начнётся сначала.

Ты всегда будешь наркоманкой. Некоторые люди говорят, что вера или дисциплина могут спасти тебя от зависимости, но пока никто не смог это доказать. Так что тебе лучше найти способ принять это. Чтобы это сделать , тебе придётся оценить себя и честно взглянуть на сделанное тобой. Тебе придётся взглянуть правде в глаза, милая, если ты хочешь пройти через это.

Подниматься по этим ступеням долго.

- Барбара

Этот метод заключается в серии шагов, в процессе которых вы и ваша группа сможете изучить как глубину ваших персонажей, так и мир в котором они живут.

Чем раньше вы начнёте, тем лучше результат, а потому вам не стоит делать это в последнюю очередь, уже после длительной сессии по созданию персонажа или многочасового планирования города Рассказчиком. Лучше начать с небольшого количества персонажей Рассказчика или даже без них, когда у игроков есть концепции и некоторые детали, не утверждённые окончательно. Эти шаги – отличный шанс задать смелые вопросы, глубоко раскрыть потенциал персонажа и совместными усилиями раскрыть повествование.

Пока все сидят, расставляя точки над i, путаясь в Преимущества и выясняя какой клан лучше всего подходит для образа, вы работаете по шагам. Вы создаёте динамику для своей партии, помогаете Рассказчику рассказать о его городе и получаете чёткое представление о том, кого вы на самом деле отыгрываете. Вы задаёте вопросы, строите отношения и рассказываете о населении города, за которым охотитесь вы или в котором охотятся на вас.

Сначала запишите имя каждого персонажа и его концепцию на большом листе бумаги. Вы можете: использовать несколько листов обычной бумаги скрепив их скотчем, использовать карточки и перемещать их по мере выполнения шагов или даже записать всё на доске. Как бы это не делалось, вы будете вписывать множество других имён в свободное пространство и соединять эти имена линиями, а потому сохраните свободное место.

Просмотрите шаги. Каждый из них начинается с принципа, дающего вам представление о том, что означает этот шаг и какие вопросы и ответы он формирует. Если в процессе вы захотите изменить какой-либо из вопросов соответственно специфике предыстории, то используйте принцип шага как руководство.

После принципа, в каждом шаге указано несколько вопросов, которые погружают в вашего персонажа, его прошлое и кем он становится. Выберите один вопрос и ответьте на него. Вы можете ответить на несколько вопросов, если пожелаете, но это не должно тормозить процесс.

После вопросов о персонаже, каждый шаг просит взглянуть вне него, на его жизнь и поглядеть, кто его окружает. Кого задела его жизнь, кого втянули в хаос, а кого убили? В этой части каждого шага вы будете формировать некого персонажа в городе или углублять кого-то, кто уже есть. Когда игрок придумывает или выбирает персонажа, Рассказчик записывает его имя и делает важные заметки, обозначенные игроком, как указано в шаге и помещает информацию на страницы, карточки или доску, которые вы используете.

Имейте в виду кое-что о процессе.

Вы не обязаны выполнять шаги в каком-либо определённом порядке. Пока игроки обмениваются идеями, вы можете двигаться вперёд и назад по жизни вашего персонажа, добавлять и углублять события, установленные раньше или позже, но не противоречьте ничему, что установили сами или другой игрок.

Когда вы выполняете шаг, отвечая на личный вопрос и формируя или углубляя кого-то в вашем города, то получаете один Опыт, который можете потратить в конце создания персонажа

Вы не обязаны совершать все 12 шагов. Если некоторые из этих шагов просто не подходят вам, это слишком длительно или ещё по какой-то причине вы чувствуете необходимость завершить создание персонажа, то не выполняйте все шаги. Просто учтите, что вы можете недополучить как Опыт, так и повествовательные зацепки, которые получат игроки прошедшие все шаги.

Рассказчик может добавить и убрать шаги или полностью их заменить. Он может попросить игроков прйти только некоторые шаги во время создания персонажа, оставив некоторые шаги на потом, чтобы игроки прошли их в конце будущих игровых сессий. Аналогично, любая концепция, предложенная для персонажей Рассказчика участниками может быть изменена. Например, приятель может быть сменён на зависимого, т.е. на концепцию, обозначающую человека, удерживающего вас, но только по вашей собственной вине.

Но мой персонаж слишком стар...

Итак, по вашей концепции ваш персонаж стар. Вы решили, что все, кого он когда-то любил, знал или обманывал, давно мертвы. Это довольно скучно.

Если возраст важен для концепции персонажа, есть несколько методов обработки шагов.

Сделайте его современным. Подумайте о последних 10 годах. С кем вы сталкивались? Относитесь к своему Реквиему как к череде взлётов и падений и изучите последние события. Кому недавно признался? Кто, по твоему мнению, мог спасти твою гнилую душу этой ночью Кто дал тебе ощутить вкус надежды впервые за десятилетия?

Вспомните былое. Кем были эти люди сто лет назад, когда вы ещё дышали и как их призраки, в всех смыслах, преследуют вас ночами даже сейчас? Дети их детей ещё проклинают твоё имя? В местных исторических книгах всё ещё есть ваш потрет с словом «монстр» или «благодетель»?

Продолжай Плясать. Перенеси свои отношения на Сородичей города. Некоторые шаги требуют, чтобы вы построили отношения с Сородичами города, а потому смена одного или двух взаимоотношений с смертных на Сородичей ничего не попортит.

Создавая жителей своего города, вы можете обнаружить, что кто-то из них станет идеальной Опорой. Если это случится, то поставьте звёздочку рядом с его именем и проведите линию от его имени к имени вашего персонажа и напишите на ней «Опора».

Не увлекайтесь порождением трупов. Хоть несколько шагов и могут включить мёртвых смертных в вашу жизнь, вам не стоит перебарщивать с этим. Нет каких-либо причин почему мёртвые смертные не могут взаимодействовать с Реквиемом персонажа. Но, проходя шаги вы строите живой город, преодолеваете трудности и пытаетесь выжить. Трупы - это люди с которыми вам не придётся столкнуться, с которыми нет возможности иметь дел и перед которым (обычно) не нужно заглаживать вину. Это снижает драматизм.

Если вы играете онлайн или у вас проблемы с организацией встреч, то шаги можно легко пройти в групповом электронном письме, но Рассказчик должен следить, чтобы никто не потерялся в суматохе.

Противостоять уязвимости

На этом шаге вы исследуете момент в своей жизни, когда вы были наиболее уязвимы или, наоборот, когда вам было что терять. Этот момент из прошлого даёт вам понять, когда вы привлекали или были сами привлечены к сверхъестественному. Хоть это, возможно, ещё и не стало вашим первым настоящим столкновением с вампирами, но это поворотный момент, когда вы открылись, став идеальной мишенью для заражения Крови. Это может быть, как момент невероятной слабости, так и момент невероятного высокомерия.

Взгляд в себя

Расскажите группе о временах, когда вы достигли дна. Как для вас выглядит дно? Расскажите о важной части жизни, которая, как вы думали, была под контролем. Как она вышла из-под контроля? Как изнутри выглядит, когда всё чем ты являешься разваливается на части, но ты не можешь позволить узнать об этом?

Взгляд вовне

Брошенный: ты позволил всему выйти из-под контроля, тобой завладел хаос и в результате ты бросил кого-то. Это был деловой партнёр? Политический союзник? Ребёнок-подросток на пути к горькой взрослой жизни? Кого ты бросил, когда потерял себя и твоя жизнь начала выходить из-под контроля? Кого не было рядом, чтобы протянуть руку, когда ты упал? Кто, к счастью для них, не был задет событиями?

Придумайте имя, запишите его и проведите стрелку от вашего имени к этому. Напишите «я бросил» на стрелке, чтобы все могли видеть ваш позор. Как только появится другой персонаж человек, проведите линию от брошенного вами к нему и подпишите её тем, как они объединились после того, как вы оставили брошенного.

Поверить, что у кого-то есть ответы

Авторизируйтесь, настройтесь, присоединяйтесь. На этом этапе вашей жизни у вас есть вопросы и нет ответов. Этот шаг посвящён изучению того, что вы хотите видеть и куда вы сморите. На этом шаге можно узнать, к кому обратился персонаж когда всё пошло под откос. При этом шаге у вашего персонажа кружится голова от вопросов, на которые он не имеет ответов. Но у кого-то они должны быть, раз нет у него. Этот шаг покрывают отчаянную причину, по которой персонаж связался с людьми на случай, если они помогут справиться с хаосом и страхом. И самое важное, что этот шаг покрывает то, что они, вероятно, не смогут.

Взгляд в себя

Расскажите вашей группе о худшем друге, которого вы завели, поскольку он обещал вам ответы и что он обещал? Расскажите нам о культе (даже если сначала это не выглядело культом). Чему он поклонялся? Как ты связался с бандой и что они попросили тебя сделать, чтобы проявить себя прежде чем помогут? Вы не знали, что ищите ответы, пока копались в книгах, но вы всё равно решили, что нашли в них что-то – как вы ошиблись?

Взгляд вовне

Лжепророк: кто-то продал вам подделку. Кто-то в трудную минуту увидел вашу беду и воспользовался этим. На какое-то время вы даже купились и, вероятно, глубоко



увязли в своём пороке. Лжепророк – это, конечно же , некий Сородич. Некто, не являющийся персонажем другого игрока. Они это те, с кем вам прийдётся кооперироваться, так что зализывайте раны и следите, за тем, какой лжи от них будет больше – реальной или просто выдуманной вами.

Придумайте имя и выберите ковенант для этого персонажа. Нарисуйте стрелку от его имени к имени вашего персонажа и подпишите её «одурачен». Проведите линию от одного из персонажей другого игрока к вашему пророку и пусть он что-нибудь напишет на ней.

Встретиться с создателем

Занавес был отброшен, а твои глаза распахнулись. Это момент, когда вы пересекли грань и увидеть мир таким какой он есть. Этот шаг может включать как само Становление, так и момент, когда кто-то разоблачил вас так, что вы уже не смогли отрицать.

Взгляд в себя

Как долго вы лгали себе о том, что узнали и как именно лгали? Если вы не отрицали происходящее, а приняли с благоговением, то каков был ваш первый саморазрушительный поступок? Ты был так напуган, что набросился, пытаясь спасти себя? Как вы отреагировали на Зверя – какие отношения установили с этим могущественным монстром внутри себя?

Взгляд вовне

Твой создатель: Это может быть, как ваш Сир, так и не он. Но это тот Сородич, о котором вы можете сказать: «Это первый вампир, которого я признал, как моего сородича». Существуя, вы будете сравнивать всех остальных Сородичей (включая себя) с образом, который этот вампир породил в вас. Он – это то, как вы видите Пляску Смерти, к худу или к добру. Он может быть, как наставником, так и страшным предупреждением.

Впишите имя этого персонажа и его ковенант. Нарисуйте стрелку от своего имени к его и напишите «Так выглядит вампир». Попросите другого игрока или Рассказчика нарисовать на листе стрелку от создателя к другому Сородичу и так же написать «Так выглядит вампир»

Столкнуться со страхом

Внутри таится нечто тёмное. На что бы вы не пеняли, во всех вампирах есть нечто гнилое, что-то опасное, что-то жаждущее крови и мечтающее о убийстве. Этот шаг исследует отношения вашего персонажа с ужасом внутри него. Этот шаг просит игрока создать то, чего боится персонаж в себе самом.

Взгляд в себя

О чём вы продолжаете мечтать из того на что способны, но находите настолько предосудительным, что иногда даже жалеете, что вам это только снится? Вы не можете смириться с мыслью, что в вас есть нечто, желающее сделать то, что вы можете, но не будете делать? И как после этого винить кого-то другого? Кого вы больше всех обвиняете в своём желании – себя или других и как вы вымещаете это на них?

Взгляд вовне

Твой кошмар: выберите в городе Сородича , холящего своего монстра, по крайней мере по вашему мнению. Расскажите нам о Сородичах в городе, которые принимают или радуются тому, что считают ужасным внутри себя. Расскажите нам об одном Сородиче в городе, которым ты боишься стать.

Как только придумаете, то напишите его имя и ковенант. Нарисуйте стрелку от своего имени к кошмару и подпишите её одним словом, которое даст всем понять, что вас больше всего пугает в нём. После нарисуйте стрелку от него к смертному, который уже соединён с вами. Подпишите её «хочет чего-то от» и подвергните этого смертного опасности.

Оставить свидетеля

Рано или поздно ты проболтаешься. При этом шаге рассматривается тот единственный случай когда вы продемонстрировали слишком много своей натуры и кто-то заметил это. Вы не смогли скрыть это только в этот раз и на этом шаге исследуются последствия. Как вы можете контролировать секрет после раскрытия и, что важнее, вы вообще пытаетесь?

Взгляд в себя

Это был несчастный случай, как вы нам говорите, но скажите группе, кто не позаботился о вашем несчастном случае любым традиционным способом? Вы с умыслом признались кому-то важному для вас? Расскажите группе, что вы сказали узнавшему и что с ним случилось? Расскажите группппе, что заставило вас поделиться всем с совершенно незнакомым человеком и почему этот незнакомец всё ещё в вашей жизни

Взгляд вовне

Брешь: незнакомец, любимый, охотник или кто-то ещё не являющийся вампиром, кому вы рассказали или иначе открыли свою природу. Он знает, по крайней мере, часть истины и это то, с чем вам когда-нибудь придётся разбираться.

Запишите имя бреши – человека который знает и проведите стрелку от вашего имени к его. Подпишите её коротким предложением или описанием из одного слова, напоминающим вам, что это нарушение. «Не добил после бойни» или «признался» отлично подойдут. Теперь нарисуйте стрелку от бреши к любому другому сородичу в записях и подпишите словом «подозреваемый».

Пострадать из за недостатков

Может это и не первый раз, когда вы столкнулись с ограничениями своего состояния Сородича, но этот шаг исследует момент, когда оно повредило сильнее всего. В этом шаге мы рассмотрим момент, когда вы увидели проклятие таким какое оно и есть, и как вы преодолели это, если вообще смогли.

Взгляд в себя

Расскажите группе о том моменте, когда ваше состояние остановило вас на полпути. Что вам нужно было сделать такого важного, но в чём вы провалились из-за слабости Сородичей. Расскажите нам о том моменте, когда вы едва не погибли, о том, как ваше бессмертие было почти отнято у вас и почему в этом виновато ваше новое тело? Расскажите группе о моменте, когда вы сделали то, чего никогда не хотели делать, просто потому что не смогли себя контролировать и что вы чувствовали, предавая себя?

Взгляд вовне

Жертва: у вампиров есть забавный способ изменять собственную моральность, чтобы оправдать многое из совершаемого. Но даже с учётом этого, то, что вы сделали с этим человеком, было неправильно. Он – ваша жертва. Вы можете быть честны в этом, но лучше схитрить. Ты оставил его в живых, когда не должен был? Дал ли ты ему достаточно времени, чтобы понять, что он не совсем свидетель, но теперь одержим и его жизнь фактически закончена?

Напишите его имя и то чем он зарабатывает на жизнь. Нарисуйте стрелку от вашего персонажа к нему. Подпишите линию односложным напоминанием о том, что вы с ним сделали. Теперь выберите другого человека, являющегося жителем города и проведите линию от него к вашей жертве, подписал её фразой «будет мстить».

Умолять кого-то исправить вас

Вы заглянули в себя и стали жертвой своей собственной слабости. Ты сделал ужасный выбор и теперь понимаешь, что тебе нужна помощь. Этот шаг исследует поиски вашим персонажем ответов у других монстров или у тех, кто, как вам кажется, вкурсе. В лучшем случае, вы столкнётесь с наставником или спонсором, помогающим вам найти место в обществе Сородичей. В худшем, вы заимеете нового господина и ещё меньше ответов.

Взгляд в себя

В момент величайшей нужды вы воззвали к избранному божеству – расскажите группе о земных голосах что ответили на зов. Что они предлагали? Вы видели их группу, выглядевшую такими способными, такими удовлетворёнными тем, кем они были – что они сказали, когда вы бросились к их ногам?

Взгляд вовне

Приспособленец: когда всё снова вышло из-под контроля он был там, чтобы предложить некую помощь. Проблема в том, что эта помощь и ответы, в которых вы остро нуждались, имели условия. Время идёт, и вы вот-вот окажетесь по уши в долгах перед этой личностью, если ничего не сделаете с этим.

Запишите имя личности, которой вы должны. Если она вампир, то запишите ковенант. Если она человек, то запишите на какой области она специализируется. Нарисуйте стрелку от вашего имени к её и подпишите «задолжал по-крупному». Теперь попросите другого игрока нарисовать стрелку от приспособленца к другому человеку, Сородичу или кому-то ещё в городе. В строке напишите «Обналичивание»

Помнить своих жертв

Вы делаете это уже долго. За эти годы ваш персонаж совершил десятки ошибок, если не больше. Ты убивал и это невозможно избегать вечно. На этом шаге вам предлагается рассмотреть первое убийство, независимо от того, случайное оно или нет.

Взгляд в себя

Это был несчастный случай, которого ты не хотел и тебе всё ещё снятся кошмары. Расскажи группе, в чём состоят эти кошмары. Ты убивал, но было кое-что похуже самого убийства. Расскажи группе что. Возможно, вы напрямую и не ответственны за смерть, но вы всё равно вините себя, так что расскажите группе почему?

Взгляд вовне

Тело: ты убил. Может человека, а может и вампира, но важно только то, что жизнь оборвалась из-за тебя. И эта жизнь была не просто пятном крови на асфальте. Это был человек с своей жизнью, семьёй и друзьями т.е. людьми которые знают, что труп когда-то был человеком, даже если он давно пропал, похоронен или превратился в пепел.

Напишите имя трупа. Выберите два других имени в записях и нарисуйте стрелки от них к трупу. Каждую подпишите как «друг».

Принять неправильное

Так или иначе, рано или поздно вам придётся принять не только то что вы есть, но и то что сделали. Есть нечто, что вы совершили в своём Реквиеме, что прежде сочли бы неправильными, но теперь это не беспокоит вас. Этот шаг исследует принятие в самом худшем его проявлении.

Взгляд в себя

Как ты оправдал для себя нарушение правила, которое сам себе и установил? Стёр важное культурное табу из своей жизни – расскажите группе как вам хорошо от этого. Сделанное вами было не правильным, но вы уверены, что правильными были причины. Расскажите группе о какой части «добрых» дел вы сожалеете больше всего.

Взгляд вовне

Персона нон грата: кто-то винит вас в всех бедах своей жизни. Возможно вы даже не знаете, что он существует… но возможно он прав? Он жаждет отомстить и даже если он не знает непосредственно кто вы, в конце концов, он найдёт вас.

Запишите её имя и что было у неё до того, как ты разрушил её жизнь. Проведите стрелку от её имени к своему и как можно короче подпишите что вы у неё взяли. Попросите другого игрока провести линию от вашей персоны нон грата к другому жителю города и подпишите «готов помочь».

Обнаружить единомышленников

При этом шаге мы исследуем выбор или отсутствие выбора, которые привели вас в ковенант. Или события, которые оставили вас за бортом одного из них. На этом этапе вы более или менее признали, что вы вампир и теперь решаете каким вампиром вы собираетесь стать.

Взгляд в себя

Вам не предложили альтернатив в принадлежности, а возможно вы до сих пор не знаете, что есть некие другие ковенанты. Расскажите, как вы боретесь с принятием и не мешает ли это вам. У вас был выбор, более или менее, но вы не выбрали первейший вариант, так скажите, отчего вы не вступили туда? Как только вы начали разговаривать с тем харизматичным человеком, он уже продал вам ковенант – расскажите группе о преступлении которые вы совершили, чтобы вас полюбили.

Взгляд вовне

Ваш простак: теперь, когда вы уже часть ковенанта, вы освоили роль в своём Реквиеме. Наши поздравления. Теперь вам придётся использовать некоторых людей для выполнения этой роли. Наверное, в этом нет ничего личного, это просто часть вашей работы или призвания.

Запишите имя простака. Он может быть, как молодым сородичем, так и человеком, на ваш выбор. Нарисуйте стрелку от вашего имени к его и подпишите коротким предложением, описывающим как вы используете своего обманщика. «Взломщик» или «живой щит» как вариант. Проведите стрелку от его имени обратно к вашему и попросите одного из игроков указать в одно слово как или почему он боготворит вас.

Поймать эту ночь

Как только вы нашли своё место, приняли своё состояние (более или менее) и обрели нечто похожее на контроль, всё изменилось. У некоторых это случается быстрее, чем у других, но, по итогу, вы начнёте искать силу, контроль или авторитет. Этот шаг исследует захват власти, который время от времени приходится проводить каждому Сородичу. Всему миру может быть не очевидно, как вы делаете это. Это может быть скрытым, словно вы оберегаете тайные знания. Это может быть некая попытка быть самой совершенной формой того самого идеального сородича. Или ваша жажда власти может покрывать

контроль своих упырей и кровавых кукол. Не каждый хочет быть князем.

Взгляд в себя

Ты должен получить это. Как ещё вы можете быть уверен, что вы тот Сородич, за которого себя выдаёте. Так что расскажите группе что вы взяли. Ты сблизился так сильной с другим Сородичем, что он никогда бы не предвидел твоего предательства? Расскажите об этом группе. Вы пока не можете стать большим боссом, но какая иерархия без промежуточных звеньев, верно? Так что расскажите группе о подчинённых, которых подготавливаете, чтобы стать главным.

Взгляд вовне

Включённый: вам нужен кто-то кто поверит в вас, а для этого они должны купиться. Ты повторяешь проделанный тобой цикл, но сейчас-то у тебя выйдет лучше, верно? Если вы собираетесь использовать, обучать кого-то или просто цепляться за него, чтобы заполнить пустоту в себе, то вы хотите сделать это лучше, чем было с вами. И, конечно, это будет лучше.

Запиши имя Сородича, о котором вы заботитесь, придуманного вами. Укажите его ковенант, считая, что он уже в нём. Нарисуйте стрелку от вашего имени к его. Подпишите её коротким предложением, описывающим что вам нужно от него. Например «любовь», «власть» или «чувство контроля». Попросите другого игрока нарисовать стрелку от него к другому Сородичу и подписать её словом «соревнование».

Подбить итоги

Когда игроки пройдут все желанные шаги (мы сделали список, чтобы вам было удобнее отслеживать), вы получите обширную диаграмму взамосвязей. Это может выглядеть немного хаотично. Возьмите из неё самые захватывающие взаимоотношения (большинство из которых будут иметь несколько связей), а после держите их под рукой и используйте, когда вашей Хронике потребуется больше персонажей и драмы.

Чеклист

Шаг	Название
☐	Противостоять уязвимости
☐	Поверить, что у кого-то есть ответы
☐	Встретиться с создателем
☐	Столкнуться со страхом
☐	Оставить свидетеля
☐	Пострадать из-за недостатков
☐	Умолять кого-то исправить вас
☐	Помнить своих жертв
☐	Принять неправильное
☐	Обнаружить единомышленников
☐	Поймать эту ночь
☐	Подбить итоги

Итоговый Опыт: _____

первое приложение
Живые

Я думаю, как страшно, когда Бог исполняет твое желание. – сказала она. – Я мечтала о тебе с тех пор, как себя помню. И получила.

Джеймс Болдуин, “Иди вещай с горы”

Истории о вампирах рассказывают не только о вампирах. Для вампирских книг и фильмов люди, попавшие в мир мёртвых, ничуть не менее важны. Не, кто боятся вампиров. Те, кто их любят. И те, кто связаны с вампирами узами сильнее кровных.

Аналогичным образом, смертный персонаж игрока в игре по **Вампир** может стать отличным источником драмы. Истории о трагических потерях и о запретных наслаждениях. Истории о крепкой дружбе и о конфликтах, сравнимых со столкновением миров. Вместе с **книгой правил Хроник Тьмы** и **Хроникой Бога-Машины** это приложение поможет вам создать персонажей, необходимых для таких историй.

Ну что, давайте поговорим о том, зачем мертвецы могут объединиться с живыми?

Поддержание Маскарада

Большое пугало для Сородичей - Они, узнающие про ночную жизнь. Кто это - Они? Это газеты, ФБР, может быть даже ночные радиошоу типа “Блаженной Дюжины” или “боевого отряда Валькирия”. Некоторые из Сородичей опасаются, что даже один смертный, узнавший о существовании Сородичей, может раскрыть их всех начисто.

Как обсуждалось в Главе 2, на самом деле Маскарад так не работает... даже если Инвиктус ведут себя особенно жестоко. На практике, цель Маскарада в том, чтобы не дать отдельным Сородичам попасться. Разбирайтесь с мелкими случаями, гласит теория, и вампирское общество выработает что-то вроде стадного иммунитета против охотников и организаций смертных.

Но всегда есть причины, чтобы отбросить осторожность.

- Правитель города поставил перед котерией задачу присмотреть за журналистом, ведущим расследование в деле местного серийного убийцы. Убийца - не Сородич, но этот журналист практически столкнулся с вампирами в прошлом, в других городах. Котерии приказано контролировать действия журналиста и подпитывать её любопытство любыми способами, не ставящими Маскарад под угрозу. Убивать её недопустимо. Слишком значимый персонаж.
- Кто-то рассказал ему всё. Сородичи. Кланы. Даже городскую структуру. Он знает расположение одного или даже трёх убежищ. Полный фарш. Он не знает, кто ему рассказал, и копание в его голове ничего не дало. Город поставил строгий запрет на создание новых упырей. У вас нет для этого политического веса, но раскрыв личность болтуна вы сможете получить куда больше, чем вес.
- Она, по сути, человек. А вот её семья - нет. Они пророки. Инструменты великого механизма Господа. Что бы это не значило, они обладают опасным объёмом власти и влияния. Они хотят немного. Они утверждают, что оставят вас в покое, если вы просто дадите им наблюдать. Позволите ей изучать вас, как будто она антрополог или что-то подобное. Чего она, или они, на самом деле хотят - невозможно сказать. Любое влияние на неё, как они утверждают, повлечёт жестокие последствия.

Кровавые куклы

Ты то, что ты ешь. В случае Сородичей, то, что ты ешь - тоже ты. Кровавая кукла - отличное воплощение этой идеи. Зависимые от Поцелуя, эти люди неосознанно оказались затянуты в Пляску Смерти. Их истории полны взлётов и падений, страстей и трагедий.

- Он выделялся, но не потому что лучше выглядел или обладал особым шармом. Вместо этого, он выделялся, потому что пах куда лучше, чем остальные смертные в баре. Он даже не пытался отбиться, когда ты заманила его в уборную, он пытался заговорить с тобой, сказать тебе своё имя, личные подробности. Он рассказал тебе о своей семье, будто думая, что ты собираешься его убивать. Когда ты нашла все шрамы на его шее, ты начала понимать, в чём дело. “Их целая дюжина”. Дюжина Сородичей, нарушающих границы и права на питание, судя по всему. Он сказал тебе “И я могу их опознать, если ты оставишь меня в живых”.
- Она нашла тебя. Вот что самое странное. “Я замечаю признаки. Я всегда могла как будто бы чувствовать ваш народец”. Она скорее не предложила свою шею, а потребовала твоих клыков. Если она и жертва в этой ситуации, внешне этого не скажешь. Её энергия, её уверенность, её внутреннее пламя были бы сокрушены Витэ, и это было бы дико обидно.

Показательно смертные

Некоторым людям, не важно, что они делают, уготована жуткая смерть. Что ещё хуже, некоторым людям предстоит вернуться после этой жуткой смерти и оказаться лицом к лицу с вечностью, уже в качестве одного из Обречённых. Для тех людей, которых готовят к Становлению, последние ночи жизни могут оказаться самыми драматичными и мощными историями в их памяти. Рассказывать истории о тех, кто вот-вот погибнет, может быть сложным, но стоящим того делом.

- Её не собирались Становить. Вместо этого её сын должен был стать дитём твоего пра-сира, значимого лица в обществе Сородичей. Каким-то образом до неё дошли слухи о надвигающейся кончине сына, и она сделает всё, чтобы доказать, что вместо него погибнуть должна она. Что её сына нужно помиловать. Что ещё страннее - она, возможно, права.
- Твоя работа - убедиться, что он жив. Говорят, что в будущем его ждут великие дела. Престиж. Богатство. Авторитет. Единственная проблема - он немножко суицидальный мудак. Он живёт слишком уж на грани, и уже думает, что бессмертен. Ты не споришь с начальством о том, что у него впереди судьба. Вместо этого ты собираешься взять на себя работу по превращению его в человека, которого они собираются Становить… если, конечно, ты в итоге не прикончишь его.
- Они в шутку называют её Княжной, эту девушку, которая станет дитём Князя. Он позволяет ей слоняться по поместью, Элизиуму и встречам Сородичей так, будто она тут главная. Формально - так и есть. Конечно же она верна своему будущему сиру, но не связана с ним узами. Он хочет, чтобы её Становление было "неприкосновенным". Проблема в том, что она не особо готова терпеть. И в том, что она влюблена в тебя.

Семья и друзья

Народная мудрость гласит, что нельзя давать Становление ради любви. Или что глупо поддерживать связи со своим смертным прошлым. Сородичи, похоже, не особо внимают мудрости. История Сородичей кишит теми, кто рисковал своим Реквиемом ради любви или сохранения семейных уз.

- Становление означало бы конец роду Уотсонов, трагический финал для когда-то гордого патриарха могущественной семьи. Обращение в упыря означало бы задержку планов. Нет, единственная надежда патриарха в том, что ему удастся убедить тебя, всю такую вольную и независимую, остаться на месте и возродить его смертную династию. Твоя награда, говорит он, будет невероятно велика.
- Выпуск 1989 года оказался несчастливым, и большинство выпускников погибло ещё молодыми. Неудача, ранняя болезнь, даже убийство. Единственные выжившие - один смертный и ты. И, вполне возможно, что всё будущее зависит от его выживания.

Обречённые тенью возлюбленные

Если взаимодействие со смертными, когда-то бывшими твоими друзьями или роднёй - плохая идея, то любовь к смертному - семя, которое прорастёт ещё тысячей плохих идей. Но сколько существуют Сородичи, столько же страсть попирает логику, здравый смысл и целые легионы волнующихся о безопасности Маскарада дуболомов. Романтические отношения между Сородичем и смертным - история о мотыльке и пламени. Кто какую роль играет - глупого мотылька или бушующего огня - меняется от случая к случаю и даже от ночи к ночи.

- До становления он был обязан заключить с ней брак по договорённости. Они жили раздельными жизнями в одном доме. Это, со многих сторон, были деловые отношения. Но после его Становления ситуация изменилась. Он изменился. И она это заметила. Ради общего блага, они не подают виду; но теперь, когда он стал монстром, неужели она влюбляется? А он?
- После её убийства он готов был сдаться. Затем, три дня спустя, она выползла из своей могилы обратно к нему, и они осознали, что дела никогда не вернутся в норму. Теперь им приходится держаться друг за друга, пока она пытается понять, чем она стала, а он пытается защитить её от чудовищ, пытающихся забрать её в свои ряды.
- Они счастливо жили втроём многие годы до того, пока одного из них не Становили. Вместо того, чтобы разлучить их, это сделало связи внутри троицы ещё крепче. Теперь двое живых выстраивают показательный фасад уютной пригородной жизни, надеясь скрыть существование их третьего партнёра. Но как долго это будет терпеть его вдвойне ревнующий сир?

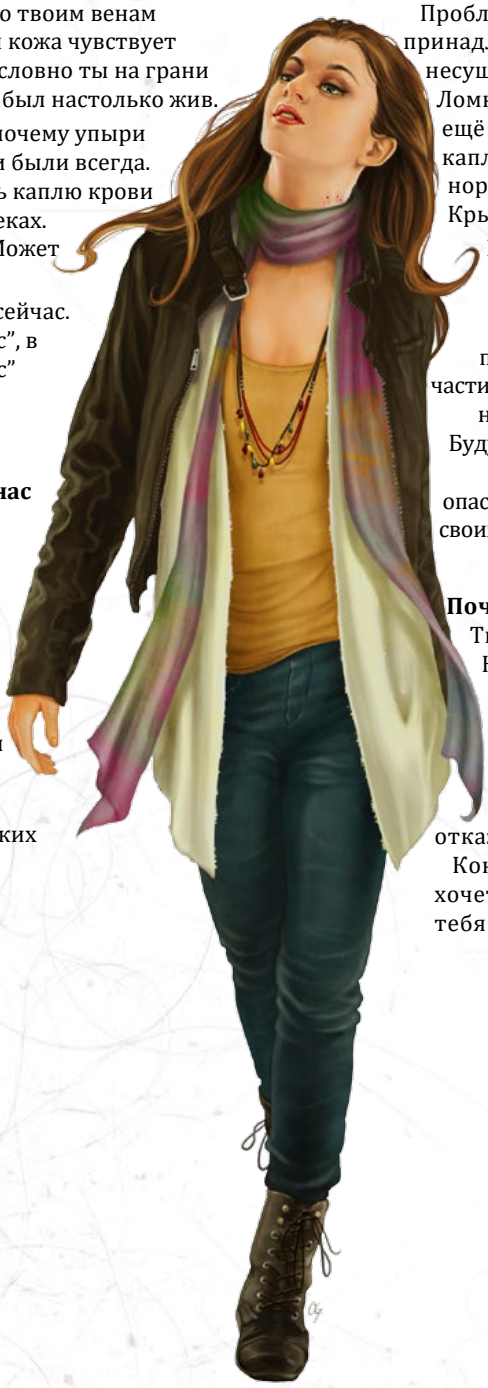
УПЫРИ

ТЕ, КТО НЕ СМОЖЕТ ОСТАНОВИТЬСЯ

Это экстаз, если честно, как будто по твоим венам несётся скорый поезд, с тем, как твоя кожа чувствует любую мелочь, кроме боли; чувство, словно ты на грани смерти - и одновременно никогда не был настолько жив.

Вот, что делает с тобой Кровь. Вот почему упыри возвращаются за новой дозой. Упыри были всегда. Какой вампир первым придумал дать каплю крови своей пассии - тайна, потерянная в веках. Может, тогда ещё и людей не было. Может быть, это настолько древняя идея.

Впрочем, неважно. Что важно - это сейчас. “Сейчас”, в котором есть тяга. “Сейчас”, в котором нужна доза. И то, как “сейчас” превращается в “навсегда”, когда ты перестаёшь стареть.



Почему ты хочешь быть одним из нас

Быть упырём - невероятное ощущение. У тебя есть все лучшие качества вампира. Молодость, сверхъестественность тела, понимание, что ты попросту лучше всех остальных.

Следующим пунктом - вечеринки. Элизиум и всё остальное. Находиться в окружении прекрасного и вечного, быть частью мира, оживающего с заходом солнца. Всё это - за пару мелких неприятных одолжений.

Проблема в том, что ничто из этого не принадлежит тебе. Пропустишь дозу - и поезд, несущийся в твоих венах, сходит с рельс. Ломка очень, очень жуткая. Но есть кое-что ещё ужаснее. Внезапно, без очередной капли Витэ... ты становишься нормальным. Обычным. Обывателем. Крысой в клетке.

Поэтому ты не пропускаешь дозу.

Почему ты должен нас бояться

Упыри - не просто смертные, пристрастившиеся к Витэ. В них есть частичка воли Сородича, а воля Сородича неотделима от тяги к предательству. Будучи упырём, ты становишься самым надежным и одновременно самым опасным слугой. Вампир, не уважающий своих упырей - глупец. Вампир, слишком им доверяющим - жертва.

Почему мы должны бояться самих себя

Ты хочешь быть упырём, так? Насколько сильно ты хочешь этого? Больше, чем всего? Насколько ты ценишь свою карьеру? Своего партнёра? Своих детей? Даже свою жизнь... Хочешь ли ты всё это сохранить, если ценой того будет отказ от крови?

Конечно ты хочешь крови. Но разве не хочется всего и сразу? Бойся того, куда тебя заведут эти желания.

"Мне не нужна твоя жалость. Дай мне своей крови."

Упыри в Пляске смерти

Совершенно ошибочно считать упырей низшими существами в сравнении с вампирами. С тем же успехом можно сказать, что желудок менее важен, чем сердце.

Отнюдь. На практике, упырь - попросту часть вампира, столь же реальная и взаимосвязанная, как клыки, кожа или сердце.

Важно задуматься о сердце, разговаривая об упырях, поскольку здесь есть однозначная параллель. Упырь живёт за счёт крови, словно продолжение кровеносной системы. Мой более романтично настроенный коллега утверждал, что упыри оберегают сердца. Конечно, ведь упырь привязан к своему хозяину, и надеется сохранить его в целости и безопасности. Но создавая подобную связь, упырь даёт вампиру повод.

Повод действовать. Повод быть вовлеченным. Повод не впадать в спячку. Это не всегда хороший повод, но иногда это может быть единственный повод для вампира. И, что ещё более важно, этот повод может быть биологическим, а не физическим. Вампиру не нужно сознательно понимать, что он существует ради упыря, но его тело это знает. Его кровь знает. Его сердце знает.

Искатель Парсон, Просвященный Плотского Кошмара.

Помню, как впервые почувствовал кровь, и это было чем-то совершенно иным. Это не было похоже ни на кокаин, который я пробовал; ни на крепкий алкоголь. В крови была связь. Поймите, я оказался связан с этим безумным и безумно красивым чудовищем, и я знал, что он был связан со мной. Ни я, ни он больше не были одиноки. Не совсем. Я не был таким же, как он, и, думаю, это придало мне ощущение безопасности. Я полюбил его в ту же секунду, когда его кровь коснулась моего языка. Он полюбил меня тогда же, когда осознал, что может свободно ответить на мои чувства.

Гарри Гровер, упырь на протяжении 116 лет.

Это очень весело, знаешь? Полный отпад. Мы идём, куда захотим. Она позволяет мне заниматься своими дневными делами - сжигать дома, такая херня, по ночам мы трахаемся (не друг с другом), тусуемся и веселимся. Она как огонь, знаешь? Я знаю, что она холодна, но когда она загорается - она жжёт. Но я не хочу, чтобы это продолжалось всегда, знаешь? У меня есть планы. Большие планы. Когда я покончу с этой хернёй, этими вечеринками, когда накоплю денег, я порву, знаешь? Мне не нужно это делать. Это просто развлечение на время.

Литта "Светлячок" Дэйвид, упырь на протяжении одного года, четырёх месяцев, одной недели, трёх дней и семи с половиной часов.

Упыри и тела вампиров

Вот что гласит теория: витэ не перестаёт быть витэ, просто покидая ваше тело. В заразности природы Сородичей есть доля правды. Они портят то, к чему прикасаются. Они портят то, что кусают. Они портят то, с чем вступает в контакт их витэ.

И если это правда, то упыри - не расходный материал. С тем же успехом можно объявить расходным материалом руку. Ладонь. Палец. Чтобы спасти всё тело, придётся пожертвовать конечностью, но это оставит тебя искалеченным.

Когда ты вливаешь свою кровь в предмет с намерением изменить её природу, ты создаёшь новую конечность. Новое продолжение себя. Это мощное чувство, которое в итоге притягивает многих сородичей. Настолько, что расширив своё существование за пределы своего тела, создав упыря, ты сделаешь это вновь. Возможно даже часто. Это новая форма бессмертия - или, как минимум, вездесущности.

Искатель Парсон, Просвященный Плотского Кошмара.

Мои упыри — мои глаза, понимаешь? У меня глаза по всему городу. У меня есть глаза, способные смотреть на солнце, не щурясь, и защищать меня так же, как это бы сделал я сам. Мы с ними даже не стая — мы единое целое; сеть, объединённая кровью. Разница в том, что они едят и срут, а я — пью и убиваю. Мне кажется забавным, как все эти чистенькие и красивые Сородичи делают вид, что между ними и созданными ими упырями есть чёткая граница просто потому что у упырей есть свои мозги. У моих есть и мозги, и инстинкты. Просто эти инстинкты сближаются, когда мы достаточно долго живём вместе. Я знаю, что с упырями—людьми всё точно так же. Просто знаю.

Брут, крысиный владыка Берлина.

Я слышу её шепот, где бы я ни была. Это звучит безумно, и кто-то может подумать, что я рехнулась, но они не правы. Она кормит меня лучше всех, понимаете, держит меня ближе всех к себе. Наша связь - самая сильная. Я вижу её в своём отражении в зеркале, словно она смотрит через мои глаза. Я чувствую её под своей кожей, и когда я прикасаюсь к своей руке, я знаю, что она ощущает моё прикосновение. Когда я оказалась в опасности - и такое случалось - она пришла ко мне на помощь. С другого конца города. Она сказала "Я просто знала". Я в безопасности, мы связаны.

Элизабет Грейс, скульптор и кровезависимая.

Сюжетные зацепки

Узы крови столь же влияют на упыря и домитора, как на сира и дитя. Влияют иначе, но никуда не пропадают. Природа крови и её эффекты на упырей настолько непостижимы, что стоят изучения в вашей игре, будь то с подачи Рассказчика, или для своего собственного персонажа.

- Обстановка в городе начинает меняться, когда упыри постепенно начинают перенимать физические характеристики своих домиторов. Ходят даже слухи о несчастном упыре, который лишился руки одновременно с тем, как лишилась руки его госпожа, на другом конце города, и без видимой причины для его травмы. Что вызвало такую перемену, и как можно остановить распространение?
- Группа упырей откололась от своих прошлых домиторов, и, по слухам, нашла новый источник дозы для своей зависимости. Сородичи в городе не могут понять, откуда; тогда как упыри начали странно себя вести. Узнавать давно погребённые тайны. Погребённые, как оказывается, вместе с впавшей в спячку княгиней. Но если это её кровь, как они её получают? Её потомки утверждают, что она давно мертва. Если бы она была рядом, они бы знали.
- Один из персонажей-Сородичей имеет крайне специализированного, отлично обученного упыря, которым играет один из других игроков. Когда в город прибывает незнакомец, заявляя свои права на этого упыря, что будут делать персонажи? Может быть, какая-то маги крови притягивает упыря к незнакомцу? Он его не помнит, но всё равно с трудом сопротивляется его зову. Что будет делать текущий домитор, когда его узы крови каким-то образом окажутся разорваны? Будет ли незнакомец так же красть и других упырей?

Сообщество и отношение к упырям

Многие годы в среде придворных присутствовал один неприятный господин. Был он не здравого ума и беспокойной души. Помню, как он каждый раз приводил под руку новую славную спутницу на собрания Элизиума. Право, как он к концу вечера устраивал целые представления, выплескивая свои эмоции на упыря. Это было отвратительно, клянусь. Словно смотреть, как обезумевший человек бьётся головой об стену, пока не потеряет сознание. Его самоистязание, ещё и публичное, превратило его в посмешище, из-за чего, я полагаю, он навредил ещё большему числу упырей. Когда Совы впервые забрали его, мы вовсе не были удивлены. Он был неполноценным, сломленным чудовищем. Не хищником - просто подонком.

Мать-настоятельница Мэри Игнасио, Архиепископ Кентерберийская.

Ошибочно полагать, что "традиционная" история об одном Сородиче с одним или несколькими упырями, является единственной существующей системой. Общее владение упырями в рамках выводка - событие куда более распространённое, чем Сородичи его обсуждают. Путешествуя по Европе, я наткнулся на

твердыню Драконов, цепочку близко связанных деревень в одном из регионов Германии. Там к упырям относились, как к обычной собственности, их содержание и безопасность считалось, в каком-то роде, гражданским долгом. В результате тщательного соблюдения графиков кормления и, пожалуй, капельки драконьей алхимии, большинство местных людей было связано кровью на верность самим деревням. Они сохраняли чёткую верность своей земле и тамошним Сородичам, не осознавая даже, кем были их владыки.

Искатель Парсон, Просвященный Плотского Кошмара.

Эразиунс сильно изпотался за последний десяток лет или около того. Он всё ещё силён умолл, сали понимаете, и он будет разговаривать с вами часами, если вы обратите на него своё внимание (это не моя работа, Мавринн несёт на себе такую почесть). Он беспокоится о целом мире, именно поэтому, мы думаем, он всё ещё не уснул. Он просто мало передвигается. Он сидит практически неподвижно в своей библиотеке, отрываясь лишь для того, чтобы примерно раз в час перелистнуть страницу книги. Мы меняем ему книги, когда он готов к этому. Но он всё ещё заботится о движении, понимаете. Оно всё ещё важно для него. Именно здесь начинается моя роль. Я озвучиваю его голос и служу его ушами. Я не часто принимаю за него решения, но когда это происходит, за этим стоит его благословение и поддержка. Движение, кажется, не против такого устройства дел. Они говорят, что выглядит так, что я присматриваю за них, и им этого достаточно. Даже некоторые из его бывших союзников в Инвиктусе, его табачных приятелей, слушают меня, когда за мной стоят его слова. Они понимают. Пришлось их поубеждать в этом, но они понимают.

Вран, глашатай Титуса Этруса Эразиунса Старейшего

Сюжетные зацепки

То, как общество относится к своим низшим представителям, говорит о нём больше, чем практически что бы то ни было ещё. То, как общество Сородичё относится к своим зависимым от крови смертным слугам говорит много о Сородичах, и может стать источником для бесконечности конфликтов. Решение о том, как город взаимодействует с упырями, может помочь укрепить тематику и настроение игры, которые задумал Рассказчик. То, как игроки-упыри взаимодействуют с обществом Сородичей, аналогично, может поднять вопросы и идеи, которые редко раскрываются в типичной игре за Сородичей.

- Вы и ваши приятели без лишнего разбора относятся к вопросам издевательства над вашими "собратьями", будь то на личном или на системном уровне. И вы нашли в себе силы сделать что-то на этот счёт. Вместе с горсткой других, по большей мере независимых, упырей вроде вас вы путешествуете по стране, "освобождая" упырей от их жестоких домиторов и подрывая политические режимы, построенные на эксплуатации труда упырей. Настоящая "героика с выбиванием дверей". Некоторые из вас делают это ради справедливости; некоторые - ради хаоса; некоторые, ну... какой смысл останавливаться?
- Уже годами ходят слухи, что власть имущие в этом городе практикуют нечто, называемое Лисьей Охотой. Об этом всегда замалчивали и шептались. Когда месяц назад просочилась наружу информация о том, что же такое Лисья Охота на самом деле, возникла угроза беспорядков. Оказывается, что городские власти подготавливали и выращивали упырей, иногда годами, с одной лишь целью - выпустить их на улицы, в поля и пригороды, просто чтобы устроить на бедняг облаву и прикончить их. Придумывать прикрытия для убийств всегда было частью "веселья"! Достаточно ли это варварское поведение, чтобы вызвать смену власти? Возможно ли остановить такую практику? Или из неё можно извлечь выгоду? Всем персонажам придётся противопоставить своё понимание человечности и Лисью Охоту, а город вслед за этим изменится - к добру или к худу.
- Вы и другие упыри города объединились в политическое движение. Вы представили свои требования, согласно которым город должен либо сделать незаконным создание новых упырей, либо даровать всем упырям те же права и гарантии, что и Сородичам. Поначалу вас подняли на смех, но вы, "юнцы" (включая поддержавших вас молодых Сородичей), играете в тонкую и хитрую политическую игру. Социальное давление, зажигательные речи и, может быть, даже компромат и политические трюки - всё это в вашем арсенале. С каждой ночью становится всё яснее, что городской власти придётся принять решение. Кто-то точно прогнётся, вопрос в том - кого раздавят падающие обломки.

Уникумы

За сотню с чем-то лет мне не довелось встретить подобного ему человека. Так много времени прошло с тех пор, как я видела прочувление мужской красоты, сравнимой с той, которой он обладает. Его черты были мягкими, точными, правильными. Он подавал себя по полной форме, по прекрасному идеалу. В тот момент я почти(а), что никак не смогу его отпустить. Он был нужен мне, мне нужно было сделать его частью себя. Мне нужно было сохранить его красоту на веки вечные. Пусть это и эгоистично, но я знал(а), что если я дарую ему Становление, он однажды оставит меня, он уйдёт и станет Сородичем в своём собственном праве. Не моим, а потенциальной угрозой для меня. Поэтому я сохранил(а) его сейчас, и навсегда, как часть себя. Его идеальная красота никогда не угаснет, и он всегда будет моим.

Скрипка из Клермон-Ферран.

Ошибочно смотреть на то, что я делаю, как на попытки сохранить или даже оправдать варварскую практику, которая оправданно вымерла век назад. Меня часто описывают таким образом. Но истина в том, что голос Орландо настолько идеален, настолько полноценен, что, пусть то, что я сделала с ним, и лежит за пределами приемлемого, ангелы бы пали с небес, скрипя зубами и вырывая перья из своих крыльев, если бы он погиб. Миру нужен его голос. Небесам нужен его голос. Мы обсуждали Становление, с ним на одне, время от времени. Он боится, что клыки изменят звук его голоса. Сложно поспорить с идеалом.

Антонио Бардуччи, Кардинал Неаполя

Идеи персонажей

Будучи персонажем, особенный упырь поистине становится уникальным. Он был избран стать частью Реквиема Сородичей из-за тщеславия, любопытства или помешательства, но этого упыря выбрали не просто так. Его уникальность будет привлекать внимание к нему на каждом шагу, а нынешний домитор может оказаться завязан в политическом конфликте с возможным претендентом на домиторство. Возможно, упырь находится на пути к Становлению, но вопрос о том, переживёт ли он это Становление, остаётся в силе. Порча, которую несёт Витэ, пока не убила его, но стоит ли рисковать этим в случае такой чудесной редкости, как этот упырь?

- Её болезнь неизлечима, но она делает её кровь особенно сильной, когда её пьёт Сородич, или сама упырь пользуется взятой ей Витэ. Возможно, в истории современной медицины было от силы три таких случая. Если бы ещё её существование не было так полно боли - ведь она так важна для её домитора.

- Он знает некий секрет. Его передавали мистически, или в его крови, или по наследству. И, насколько известно, он единственный в мире живой человек, знающий этот секрет. Секрет слишком важен, чтобы его записывать. Или произносить вслух. Если он примет Становление, секрет может быть потерян. Лучше сохранить его с помощью Витэ, но никоим образом не попортить.

Специально обученные

Я слышал, что он был лучшим из лучших. Я наблюдал за тем, через какой ад его карьера протащила его жену, и почувствовал реальный груз вины, когда она ушла от него. Я следил за ним из теней, пока он прорывался через дымовые завесы и ложные улики, которые мы подсовывали ему, прикрывая ту печальную серию инцидентов при кормёжке, которую создал мой потомок. Я удивлялся (с безопасного расстояния) тому, как работает его разум. Я впустил себя в его кабинет и прочитал его записки, даже провёл время в его спальне, наблюдая за тем, как он спит. Говорят, он был одним из лучших. Но, когда он зашёл в мой кабинет, держа свой значок в руках, словно щит от сил зла, когда он смог связать большую часть той резни (или, по крайней мере, заметание её следов) со мной, я уже знал. Я знал, что я должен сделать его своим и провести остаток своих ночей, наблюдая за тем, как крутятся шестерёнки его разума. Когда-нибудь, может быть, я даже расскажу ему правду обо всём произошедшем.

Санджай Абдулла

Я НЕ ОДИН ИЗ ЕЁ ЛЮБИМЧИКОВ, ПОНИМАЕШЬ? Я ЗНАЮ, ЧТО В ЕЁ ЖИЗНИ ЕСТЬ БОЛЕЕ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ, БОЛЕЕ ОБАЯТЕЛЬНЫЕ МУЖЧИНЫ. Я НЕ ВИЖУСЬ С НЕЙ, КРОМЕ МОМЕНТОВ СЛУЖБЫ И КОРМЁЖКИ, ЗАЧАСТУЮ - ПРЯМО ПЕРЕД НАЧАЛОМ НОЧНОЙ СМЕНЫ. НО В ТАКИЕ НОЧИ ВСЁ СТАНОВИТСЯ ДРУГИМ. Я - САМЫЙ ТЕРПЕЛИВЫЙ И ПРИВЕРЖЕННЫЙ СНАЙПЕР СРЕДИ ВСЕХ, ТАК ОНА ГОВОРИТ. ПОЭТОМУ, КОГДА ОНА УЕЗЖАЕТ ИЗ ГОРОДА, ИДЁТ НА МЕРОПРИЯТИЕ - Я СЛЕЖУ. Я МОГУ СИДЕТЬ ПОД ЛЮКОМ ЛИВНЕВОЙ КАНАЛИЗАЦИИ ИЛИ НА КРЫШЕ ЗДАНИЯ; Я МОГУ БЫТЬ ГДЕ УГОДНО И НАБЛЮДАТЬ ЗА НЕЙ. В ПОЛУМИЛЕ И ДАЖЕ ДАЛЬШЕ, МОЯ РАБОТА - СМОТРЕТЬ ЗА НЕЙ ЧЕРЕЗ МОЙ ПРИЦЕЛ И, ЕСЛИ КТО-ТО, КТО УГОДНО, ДОСТАТОЧНО ТУП, ЧТОБЫ ПОПЫТАТЬСЯ ЧТО-ТО УЧУДИТЬ - Я ОТСТРЕЛИВАЮ ЕМУ ГОЛОВУ НАПРОЧЬ. МНЕ НИКОГДА НЕ ХОЧЕТСЯ ВЫПОЛНЯТЬ СВОЙ ДОЛГ И ВИДЕТЬ ДАЖЕ МГНОВЕНИЕ СТРАХА НА ЕЁ ЛИЦЕ; НО Я ЧУВСТВУЮ, ЧТО Я УМРУ БЕЗ ШАНСА ЕЩЁ РАЗ ПОКАЗАТЬ ЕЙ, КАК Я ЛЮБЛЮ ЕЁ. ПОЭТОМУ Я ПРОДОЛЖАЮ СЛЕДИТЬ. Я ТЕРПЕЛИВ.

ПЁТР, СНАЙПЕР И РОМАНТИК.

Идеи персонажей

Хорошо тренированный упырь - тот, которого специально выбрали для выполнения одной роли, жизни в этой роли, и практически ничего кроме этой роли. Это может поместить упыря в привилегированное положение среди остальных слуг при дворе Сородича, либо привести к проведению очень чётких и жирных линий между долгом ьи отношениями. Такая роль может быть как наиболее удобной, так и наиболее болезненной в отношениях между упырём и Сородичем, иногда - одновременно.

• По эту сторону Парижа ничьи силуэты не превзойдут твоих. Как только домитор увидел твою весеннюю коллекцию, он знал, что ты должен принадлежать ему. Не потому что он хотел носить твои костюмы (впрочем, он так и делал), а чтобы гарантировать, что другие Сородичи не смогут позволить себе носить твои дизайны без его разрешения. Ты богат, у тебя полно подчинённых, и даже немного избалован в плане источников вдохновения, но ты больше не попадаешь в прожектора публичной известности. Но быть с ним стоит того. Ведь так?

• Тебе довелось быть литературным призраком, оформляя мемуары бывшего президента, двух героев войны и стареющей кинозвезды. Ты особенно хорошо умеешь захватывать голос, дух своих клиентов. Как твой домитор нашёл тебя - уже и не узнать. Но она настаивает, что твои таланты попусту тратились на "банальное и сиюминутное". Впервые вкусив её крови, ты сел ей на хвост и оставался там во всех горячих и холодных моментах - словно хвост кометы. При этом ты записывал каждое мгновение её невозможного существования. Увековечивать бессмертное, конечно, само по себе задача непростая, но оно того стоит.

С хорошими связями

Успешность паука заключается в сплетённой им паутине. То существо, которое плохо плетёт, чьи нити недостаточно клейки или то, кому попросту нет дела до слежения за тончайшими колебаниями этой паутины, обречено на голодную смерть. Таким же образом сеть упырей, которую создаёт Сородич, сплетается воедино и становится паутиной, охватывающей окружающий мир. Упырь особого качества или таланта может быть гарантом выживания Сородича. Многие такие нити паутины сами однажды становятся пауками, немного передавливая метафору.

Искатель Парсон, Просвященный Плотского Кошмара.

Я вновь вынуждена нижайше просить вашего терпения в этом вопросе. Повторюсь в последний раз - Госпожа не занимается этим почтовым ящиком. Я понимаю, что то, о чём вы просите, жизненно важно, должно быть незамедлительно передано ей, и именно по этому каналу. По причинам, совершенно неясным для меня, она просто не станет этого делать. Я передала ей ваши требования восемнадцать раз в различных ситуациях, и была жестоко отчитана в каждый из них, начиная с тринадцатого. Она, судя по всему, не считает, что ваше сообщение достаточно важно, чтобы "снисходить" до связи по почте.

Мариин, личный секретарь.

Идеи персонажей

Упырь со связями - ключевой нервный узел для любого влиятельного Сородича. Сама по себе необходимость подписывать бумаги, иметь легальные документы и появляться в суде днём означает, что, не важно насколько хитёр Сородич, ему нужен будет человек-посредник. Из всех традиционных форм отношений между упырём и Сородичем, эта - наиболее "деловая", но узы никуда от этого не пропадают, да и тяга упыря к витэ не ослабевает.

• Ты думал, что твоя единственная мотивация в жизни - это успех. Холодная, чёткая радость, которую ты испытывал, отправляя преступника за решётку до конца его жизни. Присяжные, склонившие головы во время твоего выступления. Ты делал это всё показательным, ты делал это всё ради успеха, и ты двигался куда-то. Пока ты не встретил свою хозяйку. Ради неё, ты сделаешь что угодно. Даже проиграешь.

• Он не умел танцевать когда вы встретились. Ты увидела его в толпе, немного странно одетого, пялящегося на других мужчин и женщин в клубе. Но он не умелтанцевать. Ты представилась ему и научила его танцу. Затем познакомила с выпивкой. Затем нашла ему партнёрана ночь. Позже - показала ему, как стоит одеваться. Ты вытащила его из средневековья в современное общество. Он благодарен тебе. Ты нужна ему. И быть нужной ему - просто восхитительно.

Спутники в путешествии

Я делаю всю эту телу возможной, так? Парни – они конечно приносят неплохо бабла, да, но я дела всё это возможным. Я выезжаю на день раньше, чтобы своим грузовиком и радиостанцией разведать и расчистить маршрут от дорожных патрулей и враждебных банд. Чёрт, да я последнее время уже могу заметить волчью стаю за милю. Я всегда начеку. Я подготавливаю их позиции. Иногда я нанимаю или девочек, когда или становится скучновато. Парни могли бы, наверное, выжить без меня, но они этого не делают. Наверное, на то есть причина.

Ленивый шофёр.

Когда моя госпожа избавила меня от греха, она была в одном из её моментов экзальтации. Я дотащил её с дороги в безопасность мелкого мотеля. Она рассказала мне об Отце нашем и его замысле, ей уготованном. О том, как она стала вечной паломницей. Я поклялся, что проведу жизнь в служении. Она, поначалу, сопротивлялась. Я плакал и умолял. Она всё равно ушла. Я следовал

за ней три ночи, пока её чуть не сбил грузовик. Она сказала, что Отец хотел испытать меня, и я прошёл его испытание. С тех пор я стал её помощником. Я слежу за тем, чтобы её путь от города к городу был безопасным. Я несу её слово. Я люблю её, и это первая часть её Тёмных даров.

Хиллард Стоктон, летописец Пресвятой девы Чуда Беспощадного

Идеи персонажей

Не все Сородичи живут в городах. Может быть, их не притягивает Пляска Смерти. Может быть, их Зверь не даёт им осесть на месте. Может быть, зов открытой дороги наполнен для них магией и мистицизмом. Какова бы ни была причина, мало кто из Сородичей путешествует в одиночку. Без помощи своих запятнанных спутников, многие странствующие Сородичи не проживут и месяца.

- Когда ты сломал ногу на отборочных соревнованиях перед Олимпиадой, тебе сказали, что ты никогда больше не сможешь бегать. Ох как они ошибались. Теперь ты бегаешь. Ты движешься через улицы и поля, от одного города к другому, на своих двоих, усиленных силой его крови. Нет ни одного способа связи, которому бы он доверял больше, чем тебе. Бег убивает тебя, ты понимаешь это, но пока он даёт тебе питание, ты будешь и дальше разносить его послания по всему региону.

- Твой домитор - не герой, вот что нужно понимать. У неё просто нет терпения к преступникам, не желающим предстать перед судом. Она специально тебя выбрала из всех курсантов, учившихся на федеральных маршалов. “Помогай мне ловить подонков - и будешь жить почти что вечно”. Теперь ты - охотник за головами; как с точки зрения закона, так и с точки зрения морали; и, благодаря сумме ваших с ней сил - никто не сможет сбежать, и не важно, как далеко придётся за ними следовать.

Семьи упырей

Существуют странности крови, которые ни вы, ни я можем даже не надеяться понять или полноценно изучить. За десятилетия исследований, я наткнулся не больше чем на пару-тройку случаев семей упырей. Но тем не менее мы знаем, что они существуют. У меня нет ни биологического, ни мистического ответа на вопрос об их существовании. Они просто есть. И они несут всё то же разнообразие, на которое может надеяться человеческая семья. И, тем не менее, справедливо ли называть их людьми? Справедливо ли называть их как-то ещё? Сама идея нашей заразной природы, оставляющей след на поколения вперёд после жертвы холодит разум, даже мой. И одновременно - завораживает.

Искатель Парсон, Просвященный Плотского Кошмара.

Когда Госпожа недовольно выходит в сад, мне кажется это очень милым. Мы тихонько отрываемся от своей работы и осторожно ожидаем. Иногда, она кричит и злится. Иногда чего-то требует. Она говорит о том, как мы портим её виноград. Она машет руками. Но чего она не делает - так это не поднимает на нас свою руку. Потому что она не настолько глупа. Моя семья ухаживала за этим садом и нашим виноградом сотни лет. Мы занимались этими виноградниками когда сир её сира только получил своё становление, и будем заниматься ими, когда её пра-пра-внуки в крови обратятся в пыль. Она - временная часть этого уравнения, а не мы. Не наша семья.

Мать Маргарет.

Как и со многими секретами о природе Сородичей, вампиры не могут прийти к общему мнению о том, что же такое семья упырей, откуда они появляются и что их поддерживает.

Насчёт некоторых вещей есть общий консенсус. Они стареют медленнее, даже без подпитки Витэ. Обычно упырям сложно заводить детей; но для членов семей упырей эта проблема не так велика. Аналогичным образом, многие из них исключительно хороши в “поиске” Сородичей (см. Чувство незримого на стр.124).

Група Ночных Врачей, изучавших поведение упырей в Шанхае, утверждает, что Витэ странно ведёт себя в телах членов семей упырей, даруя им способности, отличающиеся от обычных упырей. Они могут сохранять Дисциплины и других качества крови домитора, даже потратив всю без остатка. Возможно даже, что некоторые члены такой семьи передадут дары своему потомству, безо всякого вмешательства Сородича.

Идеи персонажей

Причины существования семей упырей так же разнообразны, как и сами семьи. Тёмная магия и тщательное выведение - две основных причины, про которые говорят Сородичи. Но эти два метода - просто те, надо которыми вампиры могут хотя бы заявить какую-то власть. Есть семьи, которые не вписываются в подобные стандарты. Вот пара примеров.

- Крэйны - старая семья, прослеживающая свою генеалогию к самому основанию Нантакета. Насколько всем заинтересованным удалось узнать, у них никогда не было прямого контакта с Сородичами. Однако, их связи с несколькими тайными сообществами и семейные узы с рядом очагов оккультизма на Северо-Востоке вызывают множество подозрений.
- Джордж и его семья держат полдюжины Сородичей в подвале своей фермы, как дойных коров. Они отправляют своих молодых и привлекательных кузин и кузенов впридорожные зоны отдыха и круглосуточные кафешки, где они помогают охотиться на охотников. Хотя Джордж и не хотел, чтобы его семья становилась какой-то особенной, но они живут уже так давно, что он начал замечать, чтоподросткам не нужно так уж много Витэ, чтобы оставаться особенными. И у него есть план. Следующее поколение, по его прикидкам, будет ещё меньше нуждаться в Витэ. Если его план сработает, конечно.

Игра упырём

Когда вампир скармливает человеку очко Витэ и тратит очко Силы воли, то делает его упырём.. Упырь получает очко Витэ и очко Силы воли, которые может пользовать. Это очень бодрит и упырь ощущает себя полным энерги и способным на всё.

Для создания игрового персонажа-упыря, сначала следуйте инструкциям по созданию персонажа из книги "Хроники Тьмы". Обождите распределять Преимущества и перейдите сюда.

Добавьте черты упыря

Клан: у вашего упыря есть регент, который, обычно, является вампиров впервые давшим Витэ и потратившим Силу воли. Подумайте о том, кто этот регент (возможно кто-то из персонажей игроков) и выберите его клан.

Дисциплины: распределите две точки между клановых Дисциплин регента вашего персонажа. Рекомендуется, хоть это и не обязательно, приобрести хотя бы одну точку в физической Дисциплине (вы можете сначала поглядеть правила Дисциплин у упырей).

Сила крови: ваш персонаж получает черту Сила крови 0, что позволяет ему сохранять и расходовать Витэ. Эта черта не может увеличиться за Опыт или со временем.

Эффекты упырения

Старение: упыри не стареют, пока остаются упырями. Волосы и ногти продолжают расти, но половое созревание не наступит, как и не появятся морщинки вокруг глаз. Более того, даже болезно перестают прогрессировать, пока персонаж остаётся упырём.

Физическое напряжение: Упыри могу использовать Физическое напряжение (стр. 91) так же как и Сородичи. Сами ощущения отличаются - упырь чувствует как колотится сердце и горят мышцы, чего никогда не будет у вампира.

Исцеление: Упыри могут исцеляться почти так же как вампиры. За одно очко Витэ упырь исцеляет два очка лёгкого урона или одно очко тяжёлого. потратив пять Витэ и две ночи, упырь может исцелить очко губительного урона.

(Упырь не обязан тратить все пять очков сразу, а потому на это не влияет Сила крови упыря)

Выносливость: упыри не теряют сознание, когда их шкала Здоровья заполняется лёгким уроном.

Утончённый вкус: Хоть упыри и не имеют Чувств Сордичей, но они могут пробовать Вкус Крови (стр. 91).

Дисциплины

Упыри могут использовать большинство Дисциплин, включая Дисциплины Родословных, но с некоторыми ограничениями.

Изучение Дисциплин: Упыри учат Дисциплины так же как и Сородичи. Они не могут изучать Спирали и Чешуйки Дракона.

Сопротивление и состязание: Когда Сородич оспаривает или сопротивляется Дисциплине, то упырь не может добавлять свои точки Дисциплины к броску. Если у него есть любая стадия Уз Крови с вампиром, то Дисциплина автоматические проваливается.

Пролитие крови: если Дисциплина требует пролить кровь или скормить её кому-то (например, при Поднятии Фамильяра), то упырь не может её использовать. Однако, вы можете приобрести её, чтобы получить следующую за неё способностью.

Исправление и абстиненция

Упырь нуждается в дозе. Ему нужно это, чтобы чувствовать себя не просто хорошо, а нормально. И, конечно, ему нужно это, чтобы поддерживать свои сверхъестественные силы.

Упырь автоматически тратит одно Витэ в месяц, чтобы оставаться упырём. Если в конце месяца у него не останется Витэ, то он должен будет добыть ещё. Любое поглощенное упырём Витэ пополняет его запас Витэ.

Не получив дозу, упырь получает Состояние Лишенный (стр. 302). При абстиненции он стареет до своего естественного возраста с скоростью в один год за неделю. Итоговый результат старения сохранится, даже если он найдет дозу и устранит Состояние Лишенный.

Для остановки ломки и разрешения Состояния Лишённый, он должен поглотить количество Витэ, равное Силе Крови последнего вампира, Витэ которого он

Упырение животных

Животные могут быть заражены Сородичами почти так же как люди, но их доступ к Витэ и его использование весьма ограничено.

Они получают одно очко физических Дисциплин клана регента. Они могу тратить Витэ на повышение физических способностей и применение Дисциплин. Животные упыри действуют согласно инстинкту выживания и не будут тратить последние Витэ на что либо кроме исцеления потенциально смертельных ран.

получал . Если это количество Витэ привышает его Выносливость, то его рвёт остатками, но Состояние и ломка проходят.

Упырь имеющий ломку не может использовать любые Дисциплины (даже те, что не стоят Витэ и дающие пассивные эффекты), но может продолжать пользоваться ими по окончанию ломки.

Узы крови

Говоря о узах крови, Сородичи часто рассказывают о полном подчинении, безмозглости, раболепии и покорности. Это распостранённое мнение, но очень далёкое от истины.

Правила описаны на стр. 99. Узы крови не лишают вас свободы воли и не делают беспомощным. Скорее, они значат, что вы скорее согласитесь с желаниями вашего регента или, по крайней мере, будете меньше спорить. А ещё это значит, что вам трудно думать о причинении ему вреда и попытка такового требует героических усилий. Большинство упырей или не захотят или не будут способны на это.

То, как будут строиться отношения с момента уз зависит от Сородича и упыря. Может, это отношения основанные на далёкой, отцовском и героическом образе, который упырь лишь изредка, но, тем не менее, поклоняется? Они горячи и интимны? Есть ли циклы медового месяца и ярости? Это игроки могут сами придумать для своих персонажей и согласие игроков очень важно, чтобы все могли повеселиться.

Преимущества упырей и смертных

Многие из этих Преимуществ подразумевают уникальность персонажа и Рассказчику стоит хорошенько продумать пересечение персонажей и расставить акценты, прежде чем позволять более чем одному персонажу их приобретать. Аналогично, хоть вампир и мог бы оправдать некоторые их этих Преимуществ, но их стоит оставить для живых персонажей, дабы предать им больший вес в хронике.

Вкус тени (●●)

В твоей голове есть голос тени нашёптывающий тебе тайны Крови. Она знает очень много о Дисциплинах, родословных и даже о тайном чародействе. Она считает, что ты тоже должен знать и радуется когда эти секреты слишком заманчивы, чтобы игнорировать их и слишком сильны, чтобы держать их при себе.

Требования: упырь, регент Мекет

Стоимость: 1 очко Силы воли

Запас костей: Сообразительность + Оккультизм

Эффект: один раз за сцену, на некоторое время вы можете впустить тень в разум вашего персонажа.

Результат броска:

Драматический провал: Тень молчит. Ваш персонаж страдает от штрафа -2 кости на все проверки связанные с восприятием, из-за того, что она отвлекает шёпотом в его голове.

Провал: Тень шепчет, но ваш персонаж не может вычленить ничего значимого из её бессвязного бреда.

Успех: вы можете задать один из вопросов ниже.

Исключительный успех: вы можете задать все три вопроса.

Вопросы:

- Кровь какой семьи портит эту ситуацию?
- Назови одного вампира в этой сцене? Какое свойство его крови я ещё не знаю?
- Какой один грех пятнает путь этого Сородича.

Рассказчик обязан отвечать честно и ясно, хотя информация оказаться недостаточной для полного понимания намерений тени. В этот раз.

Вкус змеи (●●)

Кровь регента изменила тебя. Ты - живой сосуд снисхождения. Стимул радости. Это не делает тебя плохим человеком, но это означает, что люди должны быть осторожны, ища ваших советов. Не то, чтобы ты общался с острожными людьми.

Требования: упырь, регент Дэва

Эффект: Если персонаж помогает человеку удовлетворить Порок, то человек получает Состояние Впечатлённый по отношению к вашему персонажу.

Вкус дикости(●●)

Витэ в вашем организме дало вам более тесную связь с хищными животными, которых так хорошо понимает ваш регент. Вы - стадное животное, во многих смыслах и у вас есть уникальный метод ухода за своим стадом. Вы можете использовать ваше драгоценное Витэ, чтобы создавать упырей животных. После трёх вкушений , они ведут себя так, будто они связаны с вами. Ваше Витэ не может подобным образом влиять на людей и не может быть использовано для связывания Сородича с вами. Это уникальное братство с животными (это исключение из ограничений упырей по применению Витэ)

Требования: упырь, регент Гангрел

Эффект: потратив Витэ, ваш персонаж может создать животное упыря, так же как и вампир и наслаждаться преимуществами наличия связанного узами крови слуги.

Вы должны приобретать каждого такого упыря, как Приближённого, словно играете за вампира. Если ваш персонаж перестаёт быть упырём, тоже самое происходит и с его животными. Хотя, ваш персонаж возвращает все очки Преимуществ, вы можете обнаружить стаю злых, растерянных волков, которые больше не видят в вашем персонаже хозяина.

Вкус золота (●●)

Твой регент выбрал тебя, потому что ты лучший из лучших. Другие упыри бледнеют по сравнению с вами. Люди даже не могут сравнится. Если только одно существо, которое сильнее тебя - это он. А пока ты счастлив, демонстрируя ему свои способности в бесконечной череде соревнований доказывающих твою ценность.

Требования: упырь, регент Вентру

Эффект: победа над кем-то в соревновании считается вторым Пороком вашего персонажа.

Вкус страха (●●)

Страх заливает вашу кровь и хоть вы не совсем ходячий кошмар, вы несёте в себе тьму. Её выпускания, с помощью угроз шёпотом или вульгарного секрета, достаточно, чтобы перепугать обычного человека.

Требования: упырь, регент Носферату

Стоимость: 1 очко Силы воли

Запас костей: Манипулирование + Запугивание против Решительность + Сила крови

Действие: Мгновенное

Длительность: Сцена

Эффект: когда ваш персонаж открывает, часто приглушённым шёпотом какую-то страшную тайну о себе своей жертве, он может напугать даже находящихся по ту сторону смерти.

Результат броска:

Драматический провал: жертва напугана так сильно, что ищет ближайшую авторитетную фигуру, чтобы рассказать ей о монстре, с которым она общалась.

Провал: Жертва напугана. Следующая попытка вступить с ней в социальный контакт получит штраф -2 кости (это включает дальнейшие попытки запугать её, поскольку он уже впечетляна и ваш персонаж потерял эффект неожиданности. На сегодня).

Успех: Ваш персонаж накладывает на жертву Состояние Сломленный, Фуга или Виновное. Эти Состояния не постоянные.

Исключительный успех: Ваш персонаж накладывает на жертву Состояние Сломленный, Фуга или Виновное и далее она не может тратить Силу воли против вас до конца сцены.)

Производитель (●)

Вы можете страдать от медицинского состояния которое означает, что вы производите больший объём крови или страдать от сгущения крови, вызванного слишком большим количеством красных кровяных телец. Или же ваше состояние может быть совершенно мистическим и никогда не проявляться под микроскопом. Как бы там ни было, вы производите дополнительные Витэ когда Сородич пьёт из вас.

Требования: Человек

Эффект: За каждое очко тяжёлого урона, нанесённого кормлением, Сородич получает два Витэ от вашего персонажа

Ослабленные узы (●●●)

У вас может быть сильная воля или чистое сердце. И наоборот, вы можете быть тем сортом людей, который заставляет других переходить улицу, когда проходит мимо. Какова бы ни была причина, на вас трудно наложить Узы крови. Вы просто не привязываетесь как другие люди.

Требования: человек или упырь

Эффект: При определении влияния Уз крови на вашего персонажа,таких как затраты Силы воли и социальные броски, рассматривайте вашу связь на одну ступень ниже. Для всего остального, например, кровавого чародейства, ваш персонаж считается имеющим полноценные узы. Как правило, это делает невосприимчивым к эффектам, основанным реакции персонажа на узы, но не на эффектах, основанных на влиянии уз на персонажа.

Ясное виденье (●●)

Обман Сородичей не срабатывает с вами. Ты видишь ложь насквозь.

Требования: Человек

Эффект: вы можете потратить очко Силы Воли, чтобы Затемнение и Кошмар не действовали на вас до конца сцены. Вы, так же, видите сквозь подобные иллюзии, созданные другими Дисциплинами или сверхъестественными силами.

Недостаток: видение правды так, как никто её не видит, может привести к переломным моментам. Если вы становитесь упырём или превращены в вампира, то этот дар исчезает.

Источник родства (●)

Вы ощущаете кровавое родство так же как Сородичи. Вы можете принять участие в кровавом родстве с регентом как если бы были кузеном своего сира. Это не прямая семейная близость, но это большая связь нежели многие упыри когда-либо знали со своими хозяевами.

Требования: упырь

Эффект: ваш персонаж имеет кровавое родство третьего удаления с регентом.

Защищаемый (●●)

Попробовав твою кровь, Сородич развил сильную привязанность. Кроме того, у него есть некая личная заинтересованность в вашем длительном выживании. Если вы в опасности, то он знает об этом и может прийти к вам как можно скорее.

Требования: упырь или человек

Эффект: Если ваш персонаж находится в опасности, его регент чувствует это и может потратить очко Силы воли, чтобы по совпадению прибыть в сцену вовремя, дабы спасти вас.

Уполномоченный вещать (•)

Вы признаны официальным рупором вашего регента. Если он отсутствует, вы имеете право говорить от его имени. Вы можете отвечать на вопросы в меру своих возможностей и даже принимать незначительные решения от имени вашего регента.

Требования: человек или упырь

Эффект: Когда вы говорите о имени своего регента, то ваш персонаж может действовать так будто бы имеет его значение Статуса в городе. Ваш персонаж рассматривается как член города, когда действует от имени своего регента.

Гончая Витэ (•)

Вы являетесь любителем Витэ и можете чувствовать его так же как ваш регент чувствовует кровь. Вы можете выступать в качестве ценного охотничьего компаньона для вашего регента или даже получить незначительную должность в городе соответственно вашему таланту, если правильно разыграете карты.

Требования: упырь

Эффект: ваш персонаж может использовать правила Чувств Сородичей(стр.90). Для поисках по запаху, он добавляет половину Силы Крови регента, округление вверх.

Нашёптывание Зверю (••)

У вас есть уникальная способность успокаивать Зверя и говорить даже с вампиром, потерявшемся в Зверином неистовстве.

Требования: упырь или человек

Эффект: ваш персонаж может уговорить любого Сородича выйти из неистовства, как если бы он был Опорой этого Сородича (стр. 87). Поскольку ваш персонаж может не иметь связь Опоры с Сородичем, если дела пойдут плохо, то они могут пойти очень плохо для вашего персонажа, в зависимости от того, чего хочет Зверь.

Любимый (•)

Независимо от того, как это проявляется, Сородич для которого вы являетесь Опорой, испытывает к вам сильные чувства. Насколько сильные, что Зверь успокаивается ради тебя. Ты - успокаивающее влияние, которые однажды может спасти его душу.

Требования: Упырь или человек, опора

Эффект: вампир, для которого ваш персонаж является Опорой, имеет +2 кости для сопротивления неистовству в вашем присутствии. Кроме того, когда вы пытаетесь отговорить его от неистовства, то рассматривайте Силу крови Сородича на два ниже (минимум в 1).

Сторожевой пёс (••)

Для тех кто бродит, живя кочевым образом со своими регентами, оставаться бодрствующим и наготове в течении долгих дневных смен и большую часть ночи, могут потребоваться сверхъестественные навыки. Взаимная потребность в выживании, связывающая Сородича и упыря, позволяет появится этому дару.

Требования: Упырь, Прорицание у регента

Эффект: ваш регент может отказаться от возможности использовать Прорицание в течении дня. Если он сделает это, то вы сможете использовать Прорицание так же как мог ваш регент.

второе приложение
Состояния

Список включает в себя несколько Состояний, которые вы можете применять к персонажам в своей истории.

Зависимый (продолжительное)

Ваш персонаж пристрастился к чему-то, будь то наркотики, азартные игры или другие деструктивные формы поведения. Некоторые пристрастия опаснее других, но природа пристрастия такова, что она медленно захватывает вашу жизнь мешая существовать. Вам нужно регулярно потакать своему пристрастию, чтобы держать это под контролем. Получая это Состояние требуется выбрать конкретное пристрастие и персонажи могут получить это Состояние несколько раз для разных пристрастий. Неспособность удовлетворить своё пристрастие может привести с Состоянию Лишённый(смотрите далее).

Возможные источники: Алкоголизм, токсикомания, пристрастие к Витэ.

Разрешение: Верните точку Рассудка, потеряйте ещё одну точку Рассудка или получите исключительный успех в переломном моменте

Веха: Ваш персонаж выбирает получение дозы вместо выполнения обязательства.

Амнезия (продолжительное)

У вашего персонажа отсутствует часть памяти. Целый период его жизни просто пропал. Это вызывает огромные затруднения с друзьями и близкими.

Возможные источники: Физическая или психологическая травма, Дисциплина Доминирование.

Разрешение: Вы восстанавливаете свою память и узнаёте правду. В зависимости от обстоятельств, это может представлять собой переломный момент на уровне определяемым Рассказчиком.

Веха: Возникает нечто проблематичное, например забытый ордер на арест или старый враг.

Озверевший

Ваш персонаж действует основываясь на первичных инстинктах. Пугающие вещи заставляют его сбегать. Он отвечает на агрессию насилием и яростью. Получите штраф -2 на все броски сопротивления неистовству или физическим испульсам. Так же, получите -2 Защиты из-за импульсивных действий. Любые броски на склонение к импульсивному, агрессивному поведение или бегству получают исключительный успех при трёх успехах вместо пяти.

Это применимо к таким Дисциплинам как Кошмар или Доминирование при определённых обстоятельствах.

Состояние проходит естественным образом по истечению количества ночей равного Силе Крови вампира, вызвавшего это Состояние. В случае ауры хищника это вампир, который выиграл конфликт. В случае проверки на Отчуждённость это Сила Крови самого вампира.

После разрешения этого Состояния персонаж не может получить его снова в течении целого месяца.

Возможные источники: конфликт чудовщиной ауры хищника, угроза переломного момента.

Разрешение: Нанесите кому то урон в последние три клетки здоровья.

Сломленный (продолжительное)

Чтобы ты ни сделал или увидел, что-то внутри тебя оборвалось. Ты едва можешь собрать волю в кулак, чтобы выполнить свою работу и всё более эмоционально напряжённое нежели повышенный голос, заставляет вас вздрогнуть и отступить. Получите штраф -2 кости ко всем социальным броскам и броскам связанным с Решительностью и -5 костей ко всем использованиям навыка Запугивание.

Возможные источники: Огромная психологическая травма, Дисциплина Кошмар, некоторые Преимущества упыря.

Разрешение: Восстановите точку Рассудка, потеряйте ещё одну точку Рассудка или получите исключительный успех на переломном моменте.

Веха: Вы отступаете от конфронтации или проваливаете бросок из-за этого Состояния.

Очарованный (продолжительное)

Вы были заворожены сверхъестественной личностной силой вампира. Вы не хотите верить, что всё что он говорит - ложь и вы не можете прочесть его истинные намерения. Вампир добавляет свои точки Величия к броскам Манипулирования против вас и любые броски Сообразительность + Эмпатия или Хитрость которые делаются для распознания лжи или раскрытия истинных мотивов получают штраф равный его точкам Величия. Использование сверхъестественных средств для обнаружения его лжи становится Столкновением воль.

Ты хочешь сделать что-то для вампира. Сделать его счастливым. Если он попросит, то ты поможешь ему , как будто он один из твоих лучших друзей. Дашь ему место

для ночлега, одолжишь ему ключ от машины или откроешь секреты которые вам не следует раскрывать.
Ты не почувствуешь себя обманутым или ограбленным, пока не разрешишь это Состояние. Оно обычно истекает (без разрешения) через один часа каждую точку Силы Крови вампира.

Возможные источники: Дисциплина Величие.

Разрешение: Вампир пытается серьёзно навредить вам или вашему близкому, вы приносите ему значительные финансовые или физические жертвы.

Веха: Вы разглашаете тайну или оказываете услугу вампиру.

СОПЕРНИЧАЮЩИЙ

Ваш персонаж должен утвердить своё доминирование и превосходство. Он либо выкладывается полностью либо колеблется. Каждый раз, когда он находится в прямом соперничестве с другим персонажем, то получает -2 кости на любом броске в котором не тратит Силу Воли. Это включает в себя состязательные продолжительные броски. Так же, любые броски на уговаривание или принуждение его к соревнованию достигают исключительного успеха на трёх успехах вместо пяти.

Состояние проходит естественным образом по истечению количества ночей равного Силе Крови вампира, вызвавшего это Состояние. В случае ауры хищника это вампир, который выиграл конфликт. В случае проверки на Отчуждённость это Сила Крови самого вампира.

После разрешения этого Состояния персонаж не может получить его снова в течении целого месяца.

Возможные источники: Столкновение соперничающей ауры хищника, угроза переломного момента.

Разрешение: Победить или проиграть в соревновании в котором кто то достигает переломного момента.

ДЕЗОРИЕНТИРОВАННЫЙ

Ваш персонаж не может мыслить ясно либо из-за некой ментальной силы, либо из-за старой доброй черепной травмы. Вы получаете -2 кости на все броски Интеллекта и Сообразительности.

Возможные источники: Удар по голове, драматический провал при использовании некоторых сил Дисциплины Прорицание.

Разрешение: Потратьте полчаса на сосредоточение и очистку разума. Получите любое количество тяжёлого урона.

ЗАБЛУЖДАЮЩИЙСЯ (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Вы верите в что-то не являетющееся правдой. Возможно, вы думаете, что кто-то отравляет вашу еду, двойник заменил вашу дочь или что нечто живёт в тенях вашей квартиры. Вы не имеете галлюцинаций, которые подкрепляли бы ваше заблуждение. Вы можете верить, что покрыты пауками, но достаточно лишь взглянуть на себя, чтобы прояснить ситуацию. С другой стороны, микробы...

Вы не можете по-настоящему подавить свою веру, но потратив очко Силы Воли, вы можете придумать объяснение (хоть оно и звучит странно когда вы делитесь им с кем-то), почему ваше заблуждение не относится к конкретной ситуации.

Возможные источники: Дисциплина Кошмар.

Разрешение: Вы полностью опровергаете своё заблуждение или уничтожаете вампира, который является источником вашей паранойи.

Веха: Вы придерживаетесь свей параноидальной веры несмотря на доказательства обратного.

ПРИВЯЗАВШИЙСЯ (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Ваш персонаж стал одержим одним смертным. Эта одержимость касается и внимания и крови. Он страдает от всех эффектов второй стадии уз крови (стр. 100), как если бы смертный связал его ими.

Возможные источники: клановое проклятие Дэва.

Разрешение: Смерть этого смертного.

Веха: Ваш персонаж страдает от потери, поскольку он избежал ответственности за свою одержимость.

ЛИШЁННЫЙ

Ваш персонаж страдает от пристрастия. Однако, он не получил свою дозу, что делает его раздражённым. Вычтите одну кость из запаса костей Выносливости, Решительности и Самообладания. Это не влияет на производные черты, только на запас костей использующих эти Атрибуты.

Возможные источники: Ваш персонаж имеет пристрастие, но не получил дозу.

Разрешение: Ваш персонаж потакает своему пристрастию.

ОТВЛЕЧЁННЫЙ

Постоянная неразбериха и отвлекающие атаки обрушиваются на персонажа с всех сторон. Он не может совершать продолжительных действий и получает -2 кости на все действия связанные с восприятием, точностью и концентрацией. Это состояние не даёт Веху при разрешении.

Возможные источники: Нахождение в рое.

Разрешение: Покидание роя.

ПОДЧИНЁННЫЙ

Вампир отдал вашему персонажу определённый приказ, которому тот не может сопротивляться. У вас нет выбора

следовать приказу или нет, поскольку ваша воля больше не принадлежит вам. Если ваша задача может быть завершенна, например "следуй за этим человеком пока он не войдёт в квартиру, а затем позвони мне и назови адрес" вы разрешите Состояние как только сделаете это. В ином случае, он заканчивается на рассвете. Как только вы разрешите это Состояние, то не сможете точно вспомнить что произошло, пока вы были под чарами вампира.

Возможные источники: Дисциплина Доминирование.

Разрешение: Получите больше лёгкого или тяжёлого урона нежели ваша Выносливость. Испытайте переломный момент следуя приказу и получите успех на броске Решительность + Самообладание. Следуйте приказу вампира.

ОСУШЕННЫЙ

Ваш персонаж страдает от потери крови. Он получает -2 кости на любых физических действиях, бросках стабилизации и выдерживании ран. После сцены, в которой персонаж физически напрягался, он должен сделать успешный бросок Выносливости или упадёт без сознания на час и более и при этом штраф от этого Состояния не применяется к броску Выносливости, но штрафы за раны применяются. Получение урона, питание от него или расходование Силы Воли на физический бросок учитывается как физические напряжение касательно этого Состояния.

Возможные источники: Питание вампиром.

Разрешение: Весь тяжёлый урон исцелён мирскими способами.

ЭКСТАТИЧНЫЙ

Твой Зверь был временно насыщен с помощью кровавого чародейства. Пока зверь спокоен, персонаж может питаться так, как если бы его Сила Крови была на три точки меньше, нежели реальное значение (минимум один) и имеет +2 кости к броскам сопротивления неистовству.

Возможные источники: Исключенный успех при ритуале кровавого чародейства.

Разрешение: Питание, сон или сопротивление неистовству

ОБЕССИЛЕННЫЙ (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Персонаж находится на второй стадии потери души. Его инстинктивные попытки поддержать Силу Воли, поддавшись своим желаниям, оказались провальны, его Рассудок потерян, а Сила Воли угасает. Вдобавок к эффектам Бездушия он больше не может восстановить Силу Воли за счёт Добродетели, а только за счёт Порока. Потакание себе даёт имеет убывающую отдачу, ведь когда он делает это, его постоянная Сила Воли падает на одну точку, прежде чем персонаж восстановит её до нового максимума.

Возможные источники: Потеря души.

Разрешение: Персонаж восстанавливает свою душу.

Веха: Потеряйте постоянную точку Силы Воли.

ПОРАБОЩЁННЫЙ (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Ты в полном подчинении у вампира, который вызвал это Состояние. Ты больше не можешь сказать, когда заканчиваются его инструкции и начинаются приказы издаваемые Доминированием. Он говорит тебе сделать что-то и ты делаешь это. Он говорит тебе то, что ты должен помнить и ты помнишь. Это Состояние считается Состоянием Загипнотизированный для Дисциплины Доминирование. Ему не нужно смотреть на вас, что бы отдавать приказы, пока вы слышите его голос. Ты не можешь применять свою Решительность как штраф к запасу костей вампира в случае Погребённого приказа и Овладения.

Возможные источники: Дисциплина Доминирование.

Разрешение: Убей вампира что управляет тобой. Лиши его ментального контроля сверхъестественными способами.

Веха: Тебя заставляют делать то, что ты обычно не делаете.

ПОКОРЁННЫЙ (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Ты фанатично предан вампиру и пойдёшь на всё ради него. Ты с радостью совершишь действия, угрожающие твоей жизни, например: влобовую протаранишь мчащийся грузовик, встанешь перед вооружённым психом или передашь свою супругу и детей для игр вампира. Принуждение длится в течении одной ночи за каждую точку Силы Крови вампира.

Вам нужно потратить Силу Воли только для того, чтобы совершить действие идущее вразрез с приказами вашего хозяина. Это сразу же спровоцирует бросок переломного момента по Человечности 1. Если вы провалитесь, то струсите в последнюю минуту и только если вы получите успех, сможете сделать то, что вампир не захотел бы, что бы вы сделали.

Возможные источники: Дисциплина Величие

Разрешение: Вы получаете серьёзный вред (больше тяжёлого урона нежели ваша Выносливость) защищая вампира или преуспеваете в переломном моменте связанным с этим Состоянием.

Веха: Ты подвергаешь себя опасности, чтобы защитить вампира.

ЛОЖНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

То как ты помнишь события не совпадает с тем что реально случалось. Вы можете помнить сына, которого не существовало, отца-алкоголика, который издевался над вами, несмотря на то, что вы выросли сиротой или никогда женились. Вы верите, что ваши воспоминания верны ни смотря ни на что и даже убедительные доказательства с трудом доходят до вас. Когда вы сталкиваетесь с доказательством того, что ваша память лжёт, это Переломный момент для вас на уровне определяемом Рассказчиком.

Возможные источники: Дисциплина Доминирование

Разрешение: Столкнитесь с доказательством того, что ваши воспоминания ложны и добейтесь успеха при броске на Переломном моменте.

Веха: Ваш персонаж доверяет кому-то или предпринимает рискованные действия, основанные только на фальшивых воспоминаниях.

ПЕРЕПУГАНЫЙ

Что-то пугает вас до такой степени, что вы теряете рациональное мышление. Может быть, вы только что посмотрели в стоэтажный обрыв или увидели тарантула размером с ваш кулак, ползущего вверх по вашей ноге. Ваша единственная цель - убраться подальше от того что вас пугает и пусть идёт к чёрту все твои вещи, друзья и союзники. Если кто-то пытается помешать вам сбежать, то вы будете пробиваться мимо них. Вы не можете приблизиться к источнику своего страха или действовать против него и если единственный выход состоит в том, чтобы приблизиться к источнику своего страха, то вы упадёте на землю в ужасе. Сверхъестественные существа склонные к потере контроля, включая вампиров, должны совершить бросок, чтобы избежать неистовства. Это Состояние длится до конца сцены, а подавление эффекта на ход стоит очка Силы Воли.

Возможные источники: Дисциплина Кошмар, столкновение лицом к лицу с фобией.

Разрешение: Персонаж сбегает от источника страха.

ФУГА (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Случилось что-то страшное. Вместо того, чтобы справиться с этим, ваш разум просто закрывается. Вы склонны к потерям сознания и ощущения времени. Когда обстоятельства становятся слишком похожи на ситуацию, которая привела к этому Состоянию, игрок бросает Решительность + Самообладание. Если бросок провален, то Рассказчик контролирует вашего персонажа всю следующую сцену. Персонаж, предоставленный самому себе, будет избегать конфликта и желать уйти из этого района.

Возможные источники: Психологическая травма, столкновение с переломным моментом, некоторые Преимущества Упыря.

Разрешение: Восстановить пункт Рассудка, потерять еще один пункт Рассудка, достичь исключительного успеха на переломном моменте.

Веха: Вы входите в состояние фуги, как описано выше.

ВИНОВНЫЙ

Ваш персонаж испытывает глубоко укоренившееся чувство вины и раскаяния. Это Состояние обычно применяется после успешного броска на Отчуждение стр. 108. Персонаж получает штраф -2 кости на бросках Решительности или Самообладания против воздействия Хитростью, Эмпатии или Запугивания.

Возможные источники: Столкновение с переломным моментом, некоторые Преимущества Упыря.

Разрешение: Персонаж признаётся в своих преступлениях и возмещает всё, что совершил.

СМИРЕННЫЙ

Ваш персонаж почувствовал прикосновение божественного и дрогнул. Он чувствует себя недостойным и несчастным. Он получает штраф -2 кости на бросках Решительности и не может восстанавливать Волю от своего Реквиема.

Возможные источники: Драматический провал на Фиванском Чародействе.

Разрешение: Персонаж восстанавливает Волю используя свою Маску.

ВДОХНОВЛЁННЫЙ

Ваш персонаж глубоко вдохновлён. Когда он совершает действие относящееся к этому вдохновению, вы можете разрешить это Состояние. Получите очко Силы Воли и исключительный успех на этом броске требует только трех успехов вместо пяти.

Возможные источники: Исключительный успех в Ремесле или Экспрессии, Преимущество Вдохновляющий, Дисциплина Прорицание.

Разрешение: Вы тратите вдохновение, чтобы подстегнуть себя к большему успехам, разрешая Состояние как указано выше.

ОПЬЯНЁННЫЙ

Ваш персонаж пьян, одурманен наркотиками или иным образом притупил своё восприятие. Вероятно, он не галлюцинирует, но его реакция замедлена. Ваш персонаж получает штраф -2 кости на всех запасах костей Ловкости и Сообразительности. Персонажи использующие Социальные манёвры против негополучают на две двери меньше обычного.

Возможные источники: Сильно напиться или принять наркотики.

Разрешение: Проспаться или столкнуться с переломным моментом.

ПРЕСЫЩЕННЫЙ

Ваш персонаж не имеет никакого интереса к жизни. Он избегает общества смертных и действует только для самосовершенствования. Из-за этого его Зверь ещё крепче цепляется к его действиям. При бросках неистовства количество костей не может быть больше значения Человечности. Персонаж не может тратить Силу Воли на сдерживание неистовства. Он всё ещё может оседлать волну.

Возможные источники: Провал проверки на отчуждение.

Разрешение: Осмысленное взаимодействие с Опорой.

ВЯЛЫЙ

Ваш персонаж чувствует тягу торпора. Его действия становятся всё более медлительными с каждой проходящей ночью, пока, в конце концов, он не впадёт в долгий сон. Каждая

ночь проходящая с этим Состоянием, накладывает складывающийся штраф в -1 кость на все действия. Кроме того, пробуждение от дневного сна требует количество Витэ, равное Силе Крови.

Возможный источник: потеря Опоры
Разрешение: погружение в Торпор

СОННЫЙ

Ваш персонаж истощён, вял и чувствует тяжесть недосыпания. С эти Состоянием ваш персонаж не может тратить Силу Воли. За каждые шесть часов проведённые без сна, вы получаете складывающийся штраф в -2 дайса на все действия. При каждом шестичасовом интервале бросьте Выносливость + Решительность (со штрафами), чтобы не заснуть до следующего заката солнца.

Возможные источники: Борьба с дневным сном.
Разрешение: Проспать целый день.

ЗАГИПНОТИЗИРОВАННЫЙ

Воля вашего персонажа подчинена вампиру. Вы не явно загипнотизированы, а лишь спокойнее и сдержаннее нежели обычно, но ничего выделяющегося. Когда вампир, вызвавший это Состояние, отдаёт вам приказ - вы не можете сопротивляться. Если он приказал вам то, что вы обычно не делаете, то вы можете выглядеть так, как будто вас загипнотизировали или ходите во сне, но в остальном вы выглядите и действуете как обычно. Если вы разрешите это Состояние, то получите бонус +3 кости на сопротивление попыткам гипноза в этой же сцене. Вы не можете точно вспомнить что произошло, пока вы были зачарованы вампиром. Это Состояние проходит само, по окончанию сцены и это не считается разрешением Состояния.

Возможные источники: Дисциплина Доминирование.

Разрешение: Получите любое количество лёгкого или тяжёлого урона. Испытайте переломный момент как часть команды вампира.

МАНИЯ (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Какая-то идея засела у персонажа в голове и он не может избавиться от неё. Он получается свойство 9-снова на всех бросках, связанных с достижением этой одержимости. Но на всех бросках с ней не связанной он теряет 10-снова. По желанию Рассказчика, наваждение может быть временным.

Возможные источники: Преимущество Обострённые чувства.
Разрешение: Персонаж избавляется от своей фиксации.
Веха: Персонаж не может выполнить своё обязательство из-за имеющейся обязанности.

ВОЗНЁСШИЙСЯ

Ваш персонаж наполнен славой Божьего наставления и благодатью его проклятия. Он находит тревожную гармонию со своим Зверем, благодаря огню слов Лонгина. Ему не нужно использовать Силу Воли для оседлания волны и он может оседлать волну на трёх успехах вместо пяти.

Возможные источники: Преимущество Помазанник

Разрешение: Провал неистовства или оседлания волны.

НАСЫТИВШИЙСЯ

Ваш персонаж дал своему зверю выход, что предотвратило вхождение в неистовство. Пока не разрешится это состояние, у персонажа +1 кость на броски сопротивления неистовству.

Возможные источники: Дисциплина Анимализм.

Разрешение: неистовство или сопротивление сильно провоцируемому неистовству (ситуации с модификатором -3 и более на сопротивление).

УСТРАШЁННЫЙ

Ваш персонаж подвергся насильственному укусу клыками Сородича. Он встревожен, зол, параноидален и склонен к нападкам. В этом Состоянии вы получаете штраф -2 кости на любые броски противостояния страху, например, через Дисциплину Кошмар или Навык Запугивание. Так же, любое существо, проявляющее ауру хищника, пытаясь напугать или запугать вашего персонажа, получает +2 кости.

Возможные источники: Насильственныйукус вампира.

Разрешение: Физически наброситься, нанести кому-то три и более тяжёлого урона.

ПОТРЯСЁННЫЙ

Что-то сильно испугало вашего персонажа. Каждый раз, когда персонаж совершает действие, в котором этот страх может ему помешать, вы можете пожелать провалить бросок и разрешить это Состояние.

Возможные источники: Столкновение с переломным моментом, Дисциплина Прорицание.

Разрешение: Персонаж поддаётся своему страху и проваливает бросок, как описано выше.

ВСТРЕВОЖЕННЫЙ

Ваш персонаж увидел нечто сверхъестественное. Не настолько, чтобы ужасать, но несомненно потустороннее. Как ваш персонаж отреагирует зависит от вас, но это захватывает и поглощает его внимание.

Возможные источники: Преимущество Чувство незримого, Практика Поллюция.

Разрешение: Вы можете разрешить это Состояние, когда страх и увлечённость вашего персонажа заставляют его делать нечто, что мешает группе или усложняет ситуацию (он уходит один, чтобы и следовать странный шум, не спит всю ночью исследуя, убегает, вместо того, чтобы держаться и т.п.)

БЕЗДУШНЫЙ (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Персона находится на первой стадии потери души. Без души он не может отрекаться, отражать или связывать (**смотрите книгу правил Хроники Тьмы**). Так же, он более восприимчив к одержимости - все запасы костей на сопротивление одержимости получают штраф -2. Тем не менее, последствия для Рассудка и Силы Воли куда серьёзнее. Пока он имеет это Состояние, то не восстанавливает Волю за капитуляцию или отдых, а использование Добродетели и Порока меняются друг с другом — он может восстановить одну точку Силы Воли за сцену следуя своей Добродетели без риска для себя и восстановить всю Силу Воли раз за главу, следуя своему Пороку с риском для себя. Однако, восстановление Силы Воли через Порок является переломным моментом с штрафом -5 костей, если только персонаж не достиг Рассудка 1. Для вампира это переломный момент по Человечности 2.

Возможные источники: Потеря души.
Разрешение: Персонаж восстанавливает свою душу.
Веха: Персонаж теряет Рассудок потворствуя своему Пороку.

НЕПОКОЛЕБИМЫЙ

Ваш персонаж уверен в себе и полон решимости. При провале броска можете разрешить это Состояние, чтобы считалось, что вы имеете один успех на броске. Если бросок был костью шанса, то можете разрешить Состояние и вместо этого кинуть одну кость.

Возможные источники: Столкновение с переломным моментом

Разрешение: Уверенность вашего персонажа помогает ему пройти через всё и избежать худшего. Это Состояние разрешается, как описано выше.

ОСТУПИВШИЙСЯ

Ваш персонаж столкнулся с осложнением пытаясь совершить ритуал кровавого чародейства. Каждый следующий бросок в продолжительном действии получает штраф -3 кости. Это Состояние не даёт Веху при разрешении.

Возможные источники: Драматической провал на ритуале кровавого чародейства.
Разрешение: Завершение ритуала.

ПОДВЛАСТНЫЙ (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Вампир давит на вашу волю и вам трудно сопротивляться этому, даже когда он приказывает не используя свои сверхъестественные силы. Он может отдавать вам приказы, как будто вы были загипнотизированы, даже если у вас нет такого Состояния. Вы можете потратить очко Силы Воли, чтобы сопротивляться этим приказам, но он может просто загипнотизировать вас и приказывать уже таким образом. Ему всё ещё нужно использовать Доминирование, чтобы изменить вашу память. Это Состояние само исчезает через неделю, если только вампир не наложит его снова до истечения времени.

Возможные источники: Дисциплина Доминирование.

Разрешение: Получите больше тяжёлого урона нежели значени Выносливости, преуспейте в броске на переломном моменте вызванным приказом вампира.

Веха: Вампир заставляет тебя делать то, что ты обычно не делаешь.

ВПЕЧАТЛЁННЫЙ

Кто-то привлекает вашего персонажа и это делает его уязвимым к привлекающему. Ваш персонаж может ощущать приславутые "бабочки в животе" или просто постоянно думать о объекте своего интереса. У персонажа может быть несколько данных Состояний, что отражает интерес к нескольким персонажам. Он получает штраф -2 кости на любых бросках, которые негативно влияют на интересующего персонажа. Интересующий, в свою очередь, получает +2 кости на любые Социальные броски против имеющего к нему это Состояние. Если интересующий пытается совершить Социальные маневрирование на владельца Состояния, то уровень впечатления считается на один выше (максимум превосходное, стр. 174).

Возможные источники: быть целью при исключительном успехе броска Убеждения или Хитрости, драматический провал Дисциплины Величие, быть жертвой не насильственного питания вампира, иметь другого персонажа помогающего вам последовать вашему Пороку (для смертного).

Разрешение: ваш персонаж делает что-то для своего любовного интереса, из-за чего подвергается опасности или выбирает провалить бросок сопротивления Социальному действию указанного персонажа.

ЗАПЯТНАНЫЙ

Ваш персонаж совершил диаблери и теперь в нем хранятся следы души жертвы. Раз за главу, жертва может вернуться, пытаясь уничтожить его. Этот краткий всплеск уменьшает любой запас костей Силы крови диаблериста или увеличивает запас костей стороны противоборствующей вашему персонажу. Это проявляется в виде малых визуальных образов или шёпота, которые понукают и отвлекают. У вашего персонажа может быть несколько этих Состояний, что отражает разные жертвы.

Возможные источники: Диаблери

Разрешение: проходит количество месяцев равное значению Силы Крови жертвы.Каждый губительный урон полученный персонажем сокращает это время на один месяц.

ПОРУЧЕНИЕ

Клан, ковенант или семья возложили на персонажа определённые обязанности и это очень важно. Вы получаете свойство 8-снова на всех бросках, относящихся к поручению. Все броски не относящиеся к задаче теряют свойство 9-снова.

Возможные источники: Преимущество Принадлежность к династии.

Разрешение: Успешное завершение поручения или провал поручения.

ИСКУШАЕМЫЙ

Ваш персонаж был близок к потере контроля. Его Зверь воззвал к нему, но персонаж отклонил зов. Теперь, Зверь на поверхности. Персонаж получает штраф -1 кость на любые броски сопротивления неистовству. Пока он не избавится от этого Состояния, при сопротивлении неистовству, штраф увеличивается на единицу. Например, после трёх успешных сопротивлений запишите это Состояние как "искушаемый -3 " в листе персонажа.

Возможные источники: успешное сопротивление неистовству.

Разрешение: Убить. Впасть в неистовство. Значимое взаимодействие с Опорой.

НЕВОЛЬНИК (ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ)

Персонаж полностью поддался эффектам потери души. Он не может: тратить Силу Воли, использовать Защиту в бою, тратить Опыт и страдает от всех эффектов Состояния Сломленный (стр. 301). Игрок может продолжать играть этим персонажем, при условии, что есть шанс вернуть себе душу.

Возможные источники: Потеря души.

Разрешение: Персонаж восстанавливает свою душу.

Веха: Персонаж становится жертвой из-за своего Состояния.

РАСПУТНЫЙ

Ваш персонаж вожделеет, только чтобы вожделеть. Его отвлекают соблазны крайностей и потворство желаниям. Любой бросок Самообладания и Решительности для противостояния искушению, получают штраф -2 кости. Кроме того, персонаж который вызвал это Состояние достигает исключительного успеха на трёх успехах вместо пяти, когда совершает какие либо броски на соблазнение вашего персонажа. Это может относиться как к броскам Величия, так и к мирским социальным броскам.

Состояние проходит естественным образом по истечении количества ночей равного Силе Крови вампира, вызвавшего это Состояние. В случае ауры хищника, это вампир, выигравший конфликт. В случае проверки на отчуждения это Сила Крови самого вампира.

После разрешения этого Состояния персонаж не может получить его снова в течении целого месяца.

Возможный источник: конфликт соблазнительной ауры хищника, столкновение с переломным моментом.

Разрешение: Предайтесь чему-то, что является переломным моментом.

НЕТ БОГА В ДЖУНГЛЯХ

ЭПИЛОГ

Эди

Городок и девушка были достаточно милыми, полагаю. Холоднее, чем было привычным мне, с влажными льдистыми зимами и мягкими дождями, державшими её со мной под одной крышей. Элис любит меня, в своей громкой и нервозной манере. Весь этот шум, цвета и слишком уж показательные декорации; чаша доброты, которая никогда не пустеет. И я здесь, в целом, в безопасности. Отец меня даже не искал. Наверное. Никто, по крайней мере, не источал знакомых запахов.

Но когда праздность уже не казалась достаточным наказанием, я встретила Элис. Почему-то мне стало одновременно и лучше, и хуже от того, что я видела перед собой неидеальное отражение Гао. Сначала я смотрела за ней в каждую её вечернюю смену; затем пряталась под её окном, подслушивая их ссоры с её парнем (кто-то должен был положить этому конец). Ночь за ночью, я изучила её до мозга костей. А затем просочилась в его искусственно созданное отсутствие, будто бы случайно.

И, на какое-то время, этого было достаточно. Охранять её, пока она спит, и изучать все маленькие отличия Элис от Гао. Но я не хотела её менять. Она оказалась очень умна и очень добра; смешнее, чем Гао, и невиннее. Поэтому я делала лишь осторожные предложения. Отпусти свои волосы, носи такие костюмы, поменяй контактные линзы на круглые очки в металлической оправе; свернись клубком в моих руках сегодня ночью. Я покрывала позолотой лилию её сходства, постепенно отделяя вещи, делавшие её чуть-чуть неидеальной.

Решив продолжить жить там, я должна была заполнить те часы, которые я проводила без Элис, не наблюдая за Элис, и не читая сообщения, которые я скопировала с её телефона, пока она спала. Поэтому я снова вошла в дело. Начать работать вновь было, с какой-то стороны, предательством; но "растрачивать мои таланты впустую" было бы ещё большим. Может быть это было простым оправданием, но я хотела впечатлить Гао... Элис. Она хотела стать юристом; поэтому я сказала ей, что работаю в силах правопорядка. Это не так уж далеко от правды, да и в университетском городке всем было не до того, чтобы проверять моё резюме. Она никогда не говорила, что мне делать, и научилась не задавать вопросов куда быстрее, чем я; но иногда я хотела, чтобы она заставила меня стать чем-то значимым. Просто в память о старых-добрых временах. И, пусть ненадолго, этого было достаточно.

Она была идеальна такой, какой была. Но, казалось, что чем ближе мы были к раю, тем больше... проблем у меня с ней было. Она хорошо пела. Она хотела гулять. Ей нравилась не та музыка. Она называла меня не теми именами, когда мы ссорились. А её поцелуи были самую малость... не такими. Её губы, вроде бы, были нужной формы; тонкими и золотистыми, высоко посаженным на её длинном, округлом лице. Но это были не её поцелуи.

Меня преследовал призрак.

указатель

A

Academics Skill 164
Acolyte. *See* Circle of the Crone, the.
Actions 170
    Resistance 171
Advantages 81, 82
Aggravated Wounds. *See* Damage.
Akhud 29
Allies Merit 118
Alternate Identity Merit 118
Anonymity Merit 118
Amaranth 60, 61 *See also* Traditions, the, Third; *see also* Diablerie.
Ambition's Source 208. *See also* Strix, Dread Powers.
Anchors 84. *See also* Mask, Dirge *and* Touchstone.
Ancilla 70, 74
Animal Ken Skill 167
Animalism 19, 28, 82, **126-128**
Anna Red 212
Archetypes 81, **84**. *See also* Mask *and* Dirge.
    Authoritarian 84
    Child 85
    Competitor 85
    Conformist 85
    Conspirator 85
    Courtesan 85
    Cult Leader 85
    Deviant 86
    Follower 86
    Guru 86
    Idealist 86
    Jester 86
    Junkie 86
    Martyr 86
    Masochist 86
    Monster 86
    Nomad 86
    Nurturer 86
    Perfectionist 87
    Penitent 87
    Questioner 87
    Rebel 87
    Scholar 87
    Social Chameleon 87
    Spy 87
    Survivor 87
    Visionary 87
Armor 180-181
Aspirations **79**, 82, 274
Assault, the 94
Athens, Greece 239
Athletics Skill 166
Attack. *See* Combat, Attack.
Attributes 79, 89, **163**
    Mental 163
    Physical 163
    Selecting **80**, 82
    Social 164
    Strix 201
    Tasks 170
Augmented Vitae Draught 157. *See also* Coils of the Dragon, Scales.
Auspex 22, 83, 91, **128-130**
    Contact 128
    Versus Obfuscate. *See* Disciplines, Clash of Wills.
Avus 74, **98**
Awe 133. *See also* Majesty.

B

Balance, keeping 164
Bane 98, 101, **108**
    Clan 103
    Strix 197, 198, **203**, 205
Baron, the 214
Bashing. *See* Damage.
Beast, the 72, 74, **91**. *See also* Frenzy.

Atrocious Merit 110
Aspects 92
Enticing Merit 112
Lashing Out **92**, 135
Predatory Aura 91
Strix 199
Beast's Hackles 128. *See also* Auspex.
Beast's Hunger 157. *See also* Coils of the Dragon.
Beast's Power 157. *See also* Coils of the Dragon.
Beast's Rebuke, the 209. *See also* Strix, Dread Powers.
Beast's Skin 140. *See also* Protean.
Beats 79
Blood 276
Gaining **83**, 103, 193
Beijing, China 243
Berlin, Germany 247
Biting 94, **177**. *See also* Combat.
Black Cat, the 215
Blandishment of Sin 153. *See also* Theban Sorcery, Miracles.
Blood **56**
Animal 95
Bloodhound Merit 110
Cold 95
Cutthroat Merit 111
Detecting 91
Distinguished Palate Merit 111
Drinking 7, **56**, 73, 89
Sources of 95
Tasting **91**, 111
Blood Blight 153. *See also* Crúac, Rites.
Blood Bond 36, 73, 74, 95. **99**, 298
Honey Trap Merit 112
Perversion 100
Resisting 100
Stages 100
Blood Cleansing Ritual 158. *See also* Coils of the Dragon, Scales.
Blood Potency 81, **89**, 91, 275
Bloodlines 98
Effects Chart 90
Gaining 275
Increasing 84
Starting 83
Strix. *See* Strix, Shadow Potency.
Blood Price 153. *See also* Crúac, Rites.
Blood Scourge 153. *See also* Theban Sorcery, Miracles.
Blood Sorcery 150
Defending Against 152
Inventing New Rituals 151
Miracles **151**, 153-154
Modifiers 152
Potency 152
Rites **151**, 152-153
Rolls 151
Sacrifice 151
Blood Sympathy 72-73, 74, 91, 94, **98**
Close Family Merit 111
Detecting 99
Discipline Use 99
Bloodline 74, 80, **98**
Blush of Life **90**, 98
Brawl Skill 166
Breaking Barriers 164
Breath Drinking 201
Breath Eater 210. *See also* Strix, Dread Powers.
Body of Will 142. *See also* Devotions.
Burlesque Grotesque, the 68

C

Cacophony **68-69**, 198
Cacophony Savvy Merit 110
Call to Serve 158. *See also* Coils of the Dragon.
Camarilla 27, **39**, 42, 50, 74
Carthian Movement, the 16, 19, 22, 25, 28, **32-34**, 74, 80, 82
Carthian Law 74, 80, **115-116**
Carthian Pull Merit 110
I Know a Guy Merit 115
Night Doctor Surgery Merit 113
Celerity 15, 22, 83, **130-131**
Chain of Command 142. *See also* Devotions.
Chapter. *See* Time.
Character Creation **79-84**, 282
Checklist 287
Concept **79**, 82, 283
Quick Reference 82-83
Cheval 152. *See also* Crúac, Rites.
Children's Crusade, the 50
Circle of the Crone, the 16, 19, 22, 25, 28, **35-37**, 74, 80, 82
Crúac 150
Mother-Daughter Bond Merit, the 113
Circumstance Bonus 170
Chronicle. *See* Time.
Clan **13**, 80, 82
Lineage Merit 113

Lost Clans, 29
Overview 13
Status 113
Clash of Wills. *See* Disciplines, Clash of Wills.
Cloak of Night 138. *See also* Obfuscate.
Cloak the Gathering 142. *See also* Devotions.
Coils of the Dragon 45, 74, 80, 81, 83, **154**
Learning 155
Mysteries 155
Mystery of the Ascendant 155-156
Mystery of the Wyrm 157-158
Mystery of the Voivode 158-159
New Coils 154
Scales 155
Combat 175. *See also* Biting, Damage, Defense, *and* Initiative.
Attack 176
Beaten Down 175
Cover 177
Dodge 176
Down and Dirty Combat 176
Grapple 177
Human Shields 178
Kindred Dueling Merit 117
Ranged 177
Specific Targets 178
Surprise 176
Surrender 175
Touching an Opponent 177
Unarmed 177
Command the Lost 212. *See also* Strix, Dread Powers.
Composure. *See* Attributes, Social.
Computer Skill 164
Conclave **69**, 74
Conditioning 143. *See also* Devotions.
Conditions **193**, 277, 301
Addicted 301
As Health 277
Amnesia 301
Bestial 301
Broken 301
Bruised 277
Charmed 301
Competitive 302
Confused 302
Delusional 302
Dependent 302
Deprived 302
Distracted 302
Dominated 302
Drained 303
Dying 277
Ecstatic 303
Enervated 303
Enslaved 303
Enthralled 303
False Memories 303
Frightened 304
Fugue 304
Guilty 304
Humbled 304
Incapacitated 277
Inspired 304
Intoxicated 304
Jaded 304
Languid 304
Lethargic 305
Maimed 277
Mesmerized 305
Obsession 305
Raptured 305
Sated 305
Scarred 305
Shaken 305
Spooked 305
Soulless 306
Steadfast 306
Stumbled 306
Subservient 306
Swooning 306
Tainted 306
Tasked 307
Tempted 307
Thrall 307
Wanton 307
Confidant 133. *See also* Majesty.
Conquer the Red Fear 156. *See also* Coils of the Dragon.
Conspiracy of Silence, the. *See* Invictus, the.
Contacts Merit 119
Contagious Genesis 210. *See also* Strix, Dread Powers.
Corpus. *See* Strix, Corpus.
Coterie 74, 79, 275
Covenant 7, **31**, 74, 80, 82
Broken covenants 50
Status 113

Crafts Skill 165
Create Progeny 223. *See also* Mother.
Cross-Contamination 143. *See also* Devotions.
Crúac 36, 74, 80, 81, 83 **150**
Altar Merit 109
Blood Sympathy 99
Learning 150
Rites 152-153
Cult. *See* Mystery Cult Initiation Merit.
Cult of Personality 143. *See also* Devotions.
Curse of Babel 153. *See also* Theban Sorcery, Miracles.

D

Daeva **14-16**, 19, 22, 24, 28, 74, 80, 82
Bane 15, **103**
Disciplines 15, 16, **82**
Favored Attributes 15**, 80**
Kiss of the Succubus Merit 113
Other Resources 9
Damage 90, **181**
Aggravated 90, **181**
Arm Wrack 178
Bashing 90, **181**
Blinded 178
Consciousness 181
Fire 103
Killing Blow 178
Leg Wrack 178
Lethal 90, **181**
Marking 181-182
Resilience 141
Staking 105
Stun 178
Sunlight 102
Torpor 105, 181
Wound Penalties 182
Damned, the. *See* Kindred.
Dance Macabre 74
Dark Places 208. *See also* Strix, Embodiments.
Day-Wake Conditioning 156. *See also* Coils of the Dragon, Scales.
Daytime 98. *See also* Sleeping.
Decay 205
Defense 176
Score **81**
Strix 202
Deflection of the Wooden Doom 153. *See also* Crúac, Rites.
Detachment Roll. *See* Humanity.
Devotions **142-149**
Experience Cost **84**, 142
Teaching 142
Dexterity. *See* Attributes, Physical.
Diablerie 61, 74, 89, **101**. *See also* Amaranth.
Revenants 94
Strix 205
Dice 169
Permutations 173
Rolling **169**, 170
Dirge 80, **84**, 97, 273
Disciplines 74, **125**, 278
Clash of Wills **125**, 203
Duration 100
Initial 81
Learning 83, **125**
Strix 211
Using 125
Versus Other Creatures 125
Disease 183
Dodge. *See* Combat, Dodge.
Domain 65, 74
Government models 66
Domitor. *See* Regnant.
Dominate 28, 83, **131-133**
Doom Sense. *See* Strix, Common Powers.
Dracula **45**, 94, 154, 158
Dragons. *See* Ordo Dracul, the.
Dramatic Failure 170. *See also* Dice.
Draugr 74, **106**
Dread Presence 135. *See also* Nightmare.
Drive Skill 166
Drugs 183. *See also* Vitae, Addiction.
Overdose 183
Solace 73
Durability. *See* Objects.

E

Elder **70**, 74
Elysium **65**, 74
Embrace, the 74, 89, **93**, 201, 284, 289
Empathy Skill 168
Enchantment 143. *See also* Devotions.
Enfeebling Aura 143. *See also* Devotions.
Entombed Command 132. *See also* Dominate.
Epidermal Shielding Bath 156. *See also* Coils of the Dragon,

Scales.
Equipment 184. *See also* Resources Merit.
Availability 184
Bonus 170, **184**
Mental Equipment 186-189
Physical Equipment 189-192
Social Equipment 192
Etiquette Merit 120
Exceptional Success 170. *See also* Dice.
Experience 79, 83
Bonus Chart 82
Costs 83
Diablerie 101
Expression Skill 168
Extreme Environments 184
Eye Contact 131

F

Face in the Crowd 137. *See also* Obfuscate.
Face of the Beast 135. *See also* Nightmare.
Failure 170. *See also* Dice.
Fame Merit 120
Familiar Stranger, the 138. *See also* Obfuscate.
False Fiend 209. *See also* Strix, Dread Powers.
Fast Talking Merit 120
Fealty's Reward 159. *See also* Coils of the Dragon, Scales.
Feeding 64, **94**, 95. *See also* Blood.
Feeding Grounds Merit 112
Modifiers 96
Scenes **95**, 276
Strix 198, **200**, 205
Feeding the Crone 153. *See also* Crúac, Rites.
Feral Infection 127. *See also* Animalism.
Feral Whispers 126. *See also* Animalism.
Final Death 74, **90**, 99
Finesse Attribute. *See* Attributes, Strix.
Fire. *See* Damage.
Firearms. *See* Weapons, Ranged.
Firearms Skill 166
Firebrands. *See* Carthian Movement, the.
First Estate, the. *See* Invictus, the.
First Impression 164, **174**
Flesh Graft Treatment 156. *See also* Coils of the Dragon, Scales.
Foul Grave 144. *See also* Devotions.
Force of Nature 144. *See also* Devotions.
Frenzy 74, **103**, 278
Modifiers 104
Multiple Characters 105
Resisting 104
Riding the Wave **105**, 118

G

Gallows Post 50
Gangrel 15, **17-19**, 22, 24, 28, 74, 80, 82
Bane 19, **103**
Disciplines 19, **82**
Favored Attributes 19, **80**
Other Resources 9
Pack Alpha Merit 114
Swarm Form Merit 114
Gargoyle's Vigilance 144. *See also* Devotions.
Gathering Cry, the. *See* Strix, Common Powers.
Generational Stories 276
Ghouls 59, 74, 100, **290**
Animals 298
Creating 297
Disciplines 297
Families 296
Merits. *See* Merits, Ghoul Merits.
Retainers 101
Gift of Lazarus 154. *See also* Theban Sorcery, Miracles.
Grand Delusion, the 136. *See also* Nightmare.
Granny 216
Grapple. *See* Combat, Grapple.
Green Eyes 134. *See also* Majesty.

H

Hantu 217
Haunt. *See* Nosferatu.
Haven **65**, 74
Haven Merit 112
Health 82. *See also* Damage.
Healing 91, **182**
Strix 202
Hearing. *See* Kindred Senses.
Herd 74
Herd Merit 112
Hint of Fear 144. *See also* Devotions.
Hollow Bones 210. *See also* Strix, Dread Powers.
Hototogisu 266
Humanity 6, **106**
Breaking Point **107**, 176
Clan Banes 103

Detachment 87, 97 **108**
Embrace 93
Initial 81
Losing 88
Scale 106
Strix 198
Touchstone Bonus 87
Waking 98
Hydra's Vitae, the 152. *See also* Crúac, Rites.

I

Idol 135. *See also* Majesty.
Indomitable 211. *See also* Strix, Dread Powers.
Initiative 176
Celerity 131
Strix 202
Integrity **106**, 202
Intelligence. *See* Attributes, Mental.
Intimidation Skill 168
Into the Fold 158. *See also* Coils of the Dragon.
Investigation Skill 165
Invictus, the 16, 19, 22, 25, 28, **38-40**, 75, 80, 82
Attaché Merit 110
Friends in High Places Merit 112
Invested Merit 112
Oaths 80, **116-117**
Notary 116
Speaker for the Silent Merit 114
Where the Bodies Are Buried Merit 115
Iron Edict 131. *See also* Dominate.

J

Jiang Shi 253, **255**
Juggernaut's Gait 145. *See also* Devotions.
Julii 29

K

Kindred 6, 7, **75**, 197
Kindred Disciplines 211. *See also* Strix, Dread Powers.
Kindred Sense Endowment 157. *See also* Coils of the Dragon, Scales.
Kindred Senses 90-91
Acute Senses Merit 109
Kine 75
Kiss, the **56**, 73, 75
Kogaions 45

L

Labyrinth 211. *See also* Strix, Dread Powers.
Lady of Shivs 218
Lancea et Sanctum, the 16, 19, 22, 25, 28, **41-43**, 75, 80, 83
Anointed Merit 109
Lorekeeper Merit 113
Theban Sorcery 150
Larceny Skill 166
Lay Open the Mind 130. *See also* Auspex.
Leash the Beast 157. *See also* Coils of the Dragon.
Legion of the Dead 50
Lethal Wounds. *See* Damage.
Liar's Plague 153. *See also* Theban Sorcery, Miracles.
Library Merit 121
Lifting Objects 164
Longinus **42**, 60, 75, 94
Lord of Irons 219
Lord of the Land 127. *See also* Animalism.
Lords. *See* Ventrue.
Lost Clans **29-30**
Lost Visage 60
Loyalty 134. *See also* Majesty.
Lying Mind, the 132. *See also* Dominate.

M

Majesty 15, 83
Malediction of Despair 154. *See also* Theban Sorcery, Miracles.
Malkavia 67, **71**
Man, the 75. *See also* Beast, the.
Marty Baxton 221
Mask 80, **84**, 97, 273
Masquerade 6. 42, 58, **60**, 75. *See also* Traditions, the, First.
Mass Embrace 159. *See also* Coils of the Dragon, Scales.
Materialize 207. *See also* Strix, Embodiments.
Manipulation. *See* Attributes, Social.
Medicine Skill 165
Meditation 164
Mekhet 15, 19, **20-22**, 24, 28, 75, 80, 82
Bane 22, **103**
Disciplines 22, **82**
Dream Visions Merit 111
Favored Attributes 22, **80**
Other Resources 9
Memorizing 163
Mentor Merit 121

Merits 81, 82, **109**
Carthian Law Merits 115-116
General Merits 109-115
Ghoul Merits 298-300
Human Merits 118-124
Kindred Fighting Merits 117-118
Losing and Replacing 109
Mesmerize 131. *See also* Dominate.
Miracles. *See* Blood Sorcery, Miracles.
Modifier. *See* Dice.
Montreal, Canada 250
Mortal 75, **288**
Fighting the Beast 92
Healing 182
Humanity 106
Mortal Terror 136. *See also* Nightmare.
Mother 222
Movement 178. *See also* Speed.
Going Prone 178
Jumping 141, **171**
Parkour Merit 122
Swimming 139
Mr. Scratch 224
Ms. Gem 225
Mysteries of the Dragon. *See* Coils of the Dragon.
Mystery Cult Initiation Merit 121

N

Nameless, the 250
Neonate 69, 75
Nightmare, 25, 83, **135-137**
Nosferatu 15, 19, 22, **23-25**, 28, 75, 80, 82
Bane 25, **103**
Disciplines 25, **82**
Favored Attributes 25, **80**
Other Resources 9
Unsettling Gaze Merit 115

O

Oaths. *See* Invictus, Oaths.
Obfuscate 22, 25, 83, **137-139**
Targeting the Mind 137
Versus Auspex. *See* Disciplines, Clash of Wills.
Objects 182
Occult Skill 165
Old Man Marshe 226
Order of the Dragon. *See* Ordo Dracul, the.
Ordo Dracul, the 16, 19, 22, 25, 28, **44-46**, 75, 80, 82
Secret Society Junkie Merit 114
Sworn Merit 114
Oubliette 138. *See also* Obfuscate.
Owl. *See* Strix.
Owl Eyes. *See* Strix, Common Powers.

P

Pangs of Proserpina 152. *See also* Crúac, Rites.
Pastor Samuel 227
Peace with the Flame 156. *See also* Coils of the Dragon.
Perception **163**, 204
Persuasion Skill 168
Perversion. *See* Blood Bond.
Photographer, the 228
Phylactery 212
Pijavica 30
Player Responsibilities 8
Poison 184
Poker Face 164
Politics Skill 165
Possess Corpse 204. *See also* Strix, Embodiments.
Possess Kindred 205. *See also* Strix, Embodiments.
Possess Living 206. *See also* Strix, Embodiments.
Possess Revenant 205. *See also* Strix, Embodiments.
Possession 133. *See also* Dominate.
Power Attribute. *See* Attributes, Strix.
Predatory Aspect 139. *See also* Protean.
Predatory Aura 91
Modifiers 92
Strix 203
Presence. *See* Attributes, Social.
Preservation 210. *See also* Strix, Dread Powers.
Primeval Miasma 140. *See also* Protean.
Prince 65
Protean 19, 83, 90, **139-141**
Claws of the Unholy Merit 110

Q

Quicken Sight 145. *See also* Devotions.

R

Rack, the 75
Raise the Familiar 126. *See also* Animalism.
Raleigh-Durham-Chapel Hill, North Carolina, United States 253
Range 177

Reason's Salon 146. *See also* Devotions.
Regnant 75, 99, **100**. *See also* Blood Bond.
Requiem **6**, 75
Resisting Coercion 163
Resistance. *See* Action, Resistance.
Resistance Attribute. See Attributes, Strix.
Resolve. *See* Attributes, Mental.
Resources Merit 123
Retainers 123. *See also* Ghouls.
Attaché Merit 110
Revenant 75, **94**, 205
Resilience 19, 28, 83, **141**
Rigor Mortis 152. *See also* Crúac, Rites.
Ringmaster, the 229
Riot 146. *See also* Devotions.
Rites. *See* Blood Sorcery, Rites.
Rites of the Dragon 45
Roll. *See* Dice.

S

San Francisco, California, United States 257
Sanctified, the. *See* Lancea et Sanctum, the.
Sanguinary Invigoration 159. *See also* Coils of the Dragon, Scales.
Savage. *See* Gangrel.
Scene. *See* Time.
Science Skill 165
Screech 211. *See also* Strix, Dread Powers.
Second Estate, the. *See* Lancea et Sanctum, the.
See the Cracks 208. *See also* Strix, Dread Powers.
Serpent. *See* Daeva.
Services 185
Seven, the. *See* VII.
Shadow. *See* Mekhet.
Shadow Form 204. *See also* Strix, Embodiments.
Shadow Infection 212. *See also* Strix, Dread Powers.
Shadow Jump 208. *See also* Strix, Embodiments.
Shadow Potency. *See* Strix.
Shared Sight 146. *See also* Devotions.
Shatter the Shroud 146. *See also* Devotions.
Sheep's Clothing 210. *See also* Strix, Dread Powers.
Sight. *See* Kindred Senses.
Sire 75. *See also* Embrace, the.
Size. *See* Objects.
Skills 80, 82. **164**
Increasing 89
Mental 164
Penalty **164**, 170
Physical 166
Social 167
Specialties 80, 82, **169**
Starting 164
Sleeping 91, 98, 164
Smoke and Mirrors 211. *See also* Strix, Dread Powers.
Social Maneuvering 173
Socialize Skill 168
Solace. *See* Drugs.
Soul Bite 212. *See also* Strix, Dread Powers.
Speed 169. *See also* Movement.
Celerity 131
Score 81, **82**
Strix 202
Spirit's Touch 129. *See also* Auspex.
Staking. *See* Damage.
Stalwart Servant 146. *See also* Devotions.
Stamina. *See* Attributes, Physical.
Status 123
City Status 113
Clan Status 113
Covenant Status 113
Dynasty Membership Merit 112
Kindred Status Merit 113
Stealth Skill 166
Stigmata 154. *See also* Theban Sorcery, Miracles.
Stir the Beast 157. *See also* Coils of the Dragon.
Story. *See* Time.
Storyteller Responsibilities 8
Streetwise Skill 168
Strength. *See* Attributes, Physical.
Strix 7, **197**
Attributes. *See* Attributes, Strix.
Aura 198
Banes. *See* Banes, Strix.
Common Powers 204
Corpus 202
Crúac **150**, 211
Dread Powers 208
Embodiments 204
Feeding. *See* Feeding, Strix.
Frenzy 203
Hunter 230
Identifying 198
Killing 198
Possessing Other Supernaturals 206

Reproducing 200
Sample Characters 212
Shadow Potency 200-201
Stealth Bonus 202
Theban Sorcery 211
Willpower. *See* Willpower, Strix.
Structure. *See* Objects.
Subsume the Lesser Beast 147. *See also* Devotions.
Subterfuge Skill 168
Success 169. *See also* Dice.
Sudden Surprise 210. *See also* Strix, Dread Powers.
Summon the Hunt 127. *See also* Animalism.
Summoning 147. *See also* Devotions.
Sunlight 56, **101**
Damage 102
Strix 198
Sun's Brutal Dreamscape 148. *See also* Devotions.
Sun's Forgotten Kiss 156. *See also* Coils of the Dragon.
Surgical Heart Removal 158. *See also* Coils of the Dragon, Scales.
Surmounting the Daysleep 155. *See also* Coils of the Dragon.
Surprise. *See* Combat, Surprise.
Survival Skill 167
Swansea, Wales 261
Synthesis 206. *See also* Strix, Embodiments.

T

Taint of Life. *See* Strix, Common Powers.
Talons of Fury 210. *See also* Strix, Dread Powers.
Taste of Blood. *See* Blood, Tasting.
Taste of Fealty 158. *See also* Coils of the Dragon.
Teach 232
Tenth Choir 51
Testament of Longinus, the 42
Theban Sorcery 43, 75, 80, 81, 83, **150**
Learning 150
Miracles 153-154
Thief of Masques 233
Thrall 75, 99, **100**. *See also* Blood Bond.
Time **173**, 281
Tip of the Tongue 208. *See also* Strix, Dread Powers.
Tokyo, Japan 265
Torpor 56, 75, 89, 90, 99, **105**
Touch of Deprivation 148. *See also* Devotions.
Touch of the Morrigan 153. *See also* Crúac, Rites.
Touchstone 81, **87**, 278
Frenzy 104
Merit 115
Multiple 115
Portraying 280
Replacing 87
Touch of Shadow 137. *See also* Obfuscate.
Traditions, the 42, **59-60**, 75
First 60
Second 60
Third 61
Traits 163
Transubstantiation 154. *See also* Theban Sorcery, Miracles.
Turn. *See* Time.
Twilight Form 207. *See also* Strix, Embodiments.
Twilight Projection 130. *See also* Auspex.

U

Uncanny Perception 129. *See also* Auspex.
Undead Menses Merit 115
Undying Familiar 148. *See also* Devotions.
Unmarked Grave 139. *See also* Protean.
Unnatural Affinity Merit 89, **114**
Unnatural Aspect 140. *See also* Protean.

V

Varney the Vampire 234
Vast Dynasty, the 158. *See also* Coils of the Dragon.
Ventrue 16, 19, 22, 25, **26-28**, 75, 80, 82
Bane 28, **103**
Disciplines 28, **82**
Favored Attributes 28, **80**
Other Resources 9
Vermin Flood 149. *See also* Devotions.
Vice **169**, 202
Vice Manipulation 209. *See also* Strix, Dread Powers.
Vigor 15, 25, 83, **141**
Improvised Weapons 142
VII **47-49**, 75
Vinculum. *See* Blood Bond.
Virtue 169
Vision. *See* Kindred Senses.
Vitae 56, 75 89, 90 95, **98**. *See also* Blood.
Addiction 99
Fueling Disciplines 125
Ghouls 101
Healing 91
Physical bonuses 91
Starting 95

Strix 200
Vitae Reliquary 153. *See also* Theban Sorcery, Miracles.
Voivode Undisputed 158. *See also* Coils of the Dragon.

W

Waking. *See* Sleeping.
Waking Nightmare 136. *See also* Nightmare.
Warm Face, the 156. *See also* Coils of the Dragon.
Weapons 178
Autofire 177
Improvised 179
Initiative 176
Melee 180
Ranged 179
Reloading 178
Throwing 177
Weaponry Skill 167
Web of Destiny 209. *See also* Strix, Dread Powers.
Weird, the 66
Wet Dream 148. *See also* Devotions.
Willful Vitae 153. *See also* Crúac, Rites.
Willpower 170
Amplifying Predatory Aura 92
Bolstering 126
Bonus Dice 170
Creating Ghouls 101
Diablerie 101
Increasing Defense 176
Feeding 95
Losing 175
Recovering **84**, 88
Resisting Blood Bonds 100
Resisting Frenzy 104
Resisting Healing 91
Riding the Wave 105
Score **81**, 82
Strix 202
Touchstones 88
Wish, the 148. *See also* Devotions.
Witches. *See* Circle of the Crone, the.
Wits. *See* Attributes, Mental.
Woods, the 66
World of Darkness
Definition 8
Wraith's Presence 149. *See also* Devotions.

Z

Zaibatsu 266

What would you do
if today was the last day
of your life?

It's the kind of question
you never answer honestly
until it's too late.

Until the last day of your life was yesterday,
until you wake up in a stranger's bedroom
with a hunger like fire.

One of the graced,
the cursed,
the beautiful,
the damned.
One of us.

You belong to the night, now,
to the streetlights and the concrete
and the howl of sirens.

To the glitter and the gore.
To a world of want and need and kill.
Welcome to the first night of your life.

What are you going to do?

This book contains:

- The complete guide to playing a vampire in the World of Darkness.
- Reimagined clans, covenants, and supernatural powers to create your perfect monster… and her friends and foes.
- A first-ever look at vampire domains around the world, from Tokyo to Berlin.
- Twenty unique Strix, as well as complete rules for building your own.

Tonight, you become one of the Kindred, the beautiful and the damned who hide behind our ordinary world. Driven by the thirst of the Damned, you will struggle to maintain your humanity while immersed in a vicious society of monsters.

But the sharks you swim with aren't the only ones out there. Your Kindred are the smart, sexy vampires of pop culture, but you are haunted by the Strix — the grisly, demon-possessed corpses of folklore. They slaughtered the Night-Senate of Rome, drowned the tombs of the Princes of Alexandria, and warred with the Plague Lords of Transylvania.

Tonight, they're loose on the streets of your city. Time for the sinners to become the saints, and the hunters to become the prey.

ONYX PATH PUBLISHING

WoD

Vampire
THE REQUIEM
SECOND EDITION