

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

Время перемен — конкурсный модуль для РПГ-Кашевара 2013 на 3-5 игроков, действие которого разворачивается в игровом мире Pax Psychosis. Игрокам предлагается провести аферу, в ходе которой Сестра Милосердия из организации охотников на нечисть обманом будет убеждена исцелить сильнейшего из ещё не встретивших окончательную смерть вампиров. Основными препятствиями на пути персонажей от квартиры целительницы до усыпальницы вампира будут: шанс того, что она заподозрит неладное (и откажется помогать), и необходимость придерживаться строгого временного графика.

Тематика: «Время», использованные слова: «Оскорбление», «Схватка», «Исцеление»

ЧТО ТАКОЕ PAX PSYCHOSIS?

Pax Psychosis — настольная ролевая игра, посвященная борьбе за власть среди различных организаций и фракций сверхъестественных существ. Действие игры разворачивается в альтернативном настоящем — современной Москве.

Персонажам предстоит участвовать в невидимой простыми смертными войне друг против друга: выслеживать представителей других фракций, устраивать акции саботажа и выживать в каменных джунглях. Игровое пространство динамично меняется вследствие взаимодействий крупных сюжетных объединений — фракций, каждая из которых наделена своей спецификой, идеологией и сверхзадачами.

Pax Psychosis поощряет не прямое влияние персонажей на окружающий мир, потому что сила сверхъестественных существ ограничена: во-первых, необходимостью не привлекать к себе внимания со стороны могущественных и организованных противников, а во-вторых, космическими принципами, карающими за злоупотребление колдовской или божественной силой. Поэтому у героев игры есть доступ к сети посредников, марионеток, наемников и простых смертных, готовых выполнять их приказы.

Pax Psychosis задействует игромеханику FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Environment) с минимальными модификациями.

СИНOPSIS ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вождь Атей, лидер дома Токсарис - фракции евроазиатских вампиров-кочевников, поражен Проклятием Крови — вампирской болезнью, выведшей его из строя.

В то время как многие из клана Токсарис верят в свершение пророчества «Последней капли» (исцеление Атея с помощью последней капли крови самого Каина, поиск которой и есть главная причина пребывания Дома Токсарис в Москве) и методично собирают информацию, находят тех, кто считает, что нужен совершенно иной подход.

Авхат Иероним предположил, что сверхъестественный недуг может быть изгнан при помощи сверхъестественной же целебной силы, практикуемой сестрами милосердия Северного Ордена — рыцарско-монашеской организации фанатичных охотников на нечисть.

Естественно, о том, чтобы просто взять и привести сестру милосердия, не может быть и речи: необходим способ обманом склонить сестру к искреннему сотрудничеству и втайне доставить её к самому кайритовому саркофагу Атея.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЯДРО СИСТЕМЫ

Когда персонаж предпринимает какое-либо действие, результат которого не предопределен, то контролирующий его игрок бросает 4dF (четыре шестигранных кубика, на гранях которых вместо цифр присутствуют символы «+», «-» или «0»). Результат броска добавляется к значению задействованного в данной ситуации навыка и может быть изменен за счет влияющих на персонажа модификаторов. Полученное в результате всех арифметических действий значение сравнивается с устанавливаемой Мастером сложностью данной задачи.

Если результат броска больше или равен сложности — это успех, если меньше, то провал.

Для подавляющего спектра задач и действий сложность равна единице, т.е. надо перебро- сить число 1. В случае противостояния на бросок накладывается штраф, равный значению соответствующего навыка оппонента.

Вместо 4dF можно использовать и простые игральные кубики, значения которых интер- претируются так 1-2 — «-», 3-4 — «0», а 5-6 — «+».

Бросок совершается, когда игрок хочет совершить действие, успех которого не очевиден в данной ситуации

К примеру:

Преодолеть какое-то препятствие (незаметно перелезть через забор, ударить сопротивляю- щегося врага) или создать препятствие (успеть завалить выход ящиками, поднять кинетиче- ское поле до взрыва огненного шара), решить какую-то конкретную нетривиальную задачу (провести ритуал, обнаружить конкретного человека с показаний камер видеонаблюдения)

Оценить ситуацию, чтобы найти скрытые аспекты на сцене или у объектов, об этом — в следующем разделе.

Наложить на цель аспект или вообще создать его в сцене (это действие называется **маневром**).

АСПЕКТЫ

Аспекты — это сюжетно значимые свойства, характеристики протагонистов, монстров, сцен действия и предметов и т.д.

Аспекты могут быть выражены абсолютно по-разному: в виде поговорок, фразеологизмов, кратких прямолинейных характеристик, свойств и лозунгов с целью разнообразить способы применения этих аспектов в различных обстоятельствах.

Очки судьбы

Любое взаимодействие с аспектом чаще всего связано с тратой или получением очков судьбы. В Pax Psychosis очки судьбы являются мета-игровым ресурсом, «валютой», за которую персонажи получают ситуационные бонусы и осуществляют небольшой контроль над происходящим в игре. У каждого игрового персонажа есть небольшой набор этих очков.

Они тратятся на активацию, постулирование, навязывание или отказ от навязывания аспек- тов. В рамках приключения они зарабатываются только за отыгрыш навязанных аспектов.

Как пользоваться аспектами?

Активировать

В любой момент своего хода (даже после броска кубиков) игрок тратит одно очко судьбы чтобы перебросить все кубики, либо добавить 2 к выпавшему результату. Для этого он говорит, какой именно аспект может помочь ему в этой конкретной ситуации. Если ведущий, игровая

группа или здравый смысл подсказывают, что данный конкретный аспект в данной конкретной ситуации не применим — игрок вправе активировать другой аспект.

Навязывать

Мастер может предложить игроку развитие текущей ситуации, в негативном ключе раскрывающее конкретный аспект персонажа и создающее для него или группы в целом новые конфликты или препятствия. В этом случае игрок награждается очком судьбы.

С разрешения мастера игрок может навязывать аспекты собственному персонажу или, за плату очка судьбы, персонажу другого игрока (в этом случае очко судьбы переходит к тому игроку).

Игрок может отказаться от навязывания конкретного аспекта, заплатив за это одно очко судьбы.

Постулировать

Игрок может потратить очко судьбы для ввода в игровое пространство нового сюжетно-значимого элемента, при наличии у персонажа связанного с вводимым элементом аспекта.

Мастер может наложить вето на любое подобное постулирование.

Как определять чужие аспекты?

Игрок задействует свои навыки, чтобы найти какие-нибудь полезные аспекты, о которых его персонаж еще не знает. Чтобы успешно **оценить ситуацию**, нужно перебросить 1 на соответствующем конкретной ситуации навыке.

В случае оценки элемента, аспекты которого неочевидны (законспирированного врага, замаскированного предмета, загримированного союзника и т.д.) сложность броска составляет 1+соответствующий навык скрывающегося или скрывающего.

Аспекты, узнанные или созданные игроком в результате успешно проведенной оценки, маневра или постулирования, **первый раз** активируются для открывшего их персонажа **бесплатно** (т.е. без траты очка судьбы).

Аспекты, определяющие сверхъестественную природу владельца, не могут быть узнаны таким образом.

В любой конкретной ситуации именно Мастер определяет, какие аспекты цели могут быть оценены сейчас, какие только после их активации, а какие не смогут быть оценены вообще.

Как создать новый аспект?

Использование маневра позволяет игроку при успешной проверке соответствующего навыка вместо прямолинейного результата (исцеления стресса, нанесения урона) наложить на цель навыка конкретный аспект. К примеру, с помощью навыка ближнего боя можно не только нанести цели физический стресс, но и наложить на нее аспект «Взят на болевой». С помощью успешной проверки навыка дальнего боя наложить на сцену аспект «Непроглядная Тьма» - т.е. выстрелить в висящую под потолком лампочку. С помощью успешной проверки навыка *Знания (ритуалы)* на собеседника можно наложить аспект «Очарован мистическим магнетизмом»

КОНФЛИКТЫ И БОИ

В Pax Psychosis используется пошаговый бой. Очередность действий в конфликтах определяется броском инициативы (4dF + соответствующий конфликту навык).

Игроки оглашают заявки в порядке убывания получившихся значений инициативы. Реализация заявки следует незамедлительно, т.е. сразу же после ее оглашения.

Полный круг подачи и реализации заявок называется раундом. Внутриигровая длительности раунда легко масштабируется в зависимости от каждой конкретной сцены. Таким образом, за один раунд в разных сценах игроки могут выпустить автоматную очередь, проехать до очередного перекрестка или подойти к концу очередной шахматной партии.

Ход — это то, что делает персонаж в течении одного раунда. За один ход персонаж может совершить одно основное действие (оно требует максимального внимания и усилий) и, если

особо постарается, одно вспомогательное действие (то, что можно сделать, не напрягаясь), накладывающее штраф -1 к основному действию.

Конфликты, а соответственно и атаки, в Pax Psychosis не обязательно имеют своей целью нанесение оппоненту именно физического вреда. Неуверенность в правильности собственных действий, подорванный авторитет, ложный след, клеймо неудачника – всё это не имеет никакого отношения к ударам и выстрелам. Сражения могут проходить и на ментальном (восприятия себе, целеполагание, страхи, эмоции), и на социальном уровне (отношение окружающих, отношение к окружающим).

Действия в конфликтах:

Атаки. Непосредственно удары, выстрелы, оскорбления, пытки.

Успешность атаки определяется броском 4dF+соответствующий навык атакующего минус соответствующий навык защищающегося. В зависимости от атаки урон может быть фиксированным (для атак каким-либо оружием), равняться значению навыка атакующего (*Физ. подготовка* в драках и рукопашной) или равняться степени успеха (социальные конфликты, агрессия): разнице между итоговым значением и сложностью броска. Если у защищающегося есть соответствующая броня (армированные жилеты, пси-нуллификаторы и пр.), то её значение вычитается из наносимого вреда.

Примеры соответствия навыков атаки и защиты и типа причинённого урона.

Атака	Защита	Стресс	Последствия
Дальний бой	Физ. подготовка	Физический	Повреждения, травмы
Ближний бой	Ближний бой	Физический	Повреждения, травмы
Концентрация	Решимость	Ментальный	Нервный срыв, страхи
Соц. агрессия	Внушительность	Социальный	Унижение, потеря статуса
Обман	Внимательность	Социальный	Обман
Соц. агрессия	Решимость	Ментальный	Деморализация, безволие
Внушительность	Внушительность	Социальный	Убеждение, уступки

Полученный в результате атаки урон вписывается в соответствующий счётчик стресса.

Глухая оборона. Если игрок даёт понять, что свое внимание уделяет только защитным мероприятиям, он получит +2 к значению своего защитного навыка.

Блок. Такие действия направлены на недопущение какого-то события или препятствуют их свершению. Игрок, объявивший блок, бросает используемый в текущей ситуации навык. Полученное таким образом значение станет новой сложностью для всех, пытающихся этот блок преодолеть.

Последствия

Если значение счётчика стресса превышает свой максимум, игрок обязан либо вывести персонажа из конфликта (потеря сознания, временное помешательство, позорное бегство со званного приёма), либо взять персонажу одно из последствий, уменьшив значение счётчика стресса на стоимость этого последствия. Есть 4 категории последствий:

- Незначительное последствие поглощает 2 пункта вреда
- Среднее последствие — 4 пункта
- Значительное последствие — 6 пунктов
- Экстремальное последствие — 8 пунктов

Любое полученное вследствие переполнения счётчика стресса последствие является аспектом, известным всем участникам конфликта, и может быть навязано персонажу в любой момент, как любой другой аспект.

Незначительное последствие исчезает в конце сцены, среднее и значительное остаются до конца приключения и могут быть сняты только при помощи целебных сверхспособностей сестры милосердия, экстремальное последствие остаётся с персонажем навсегда.

МАГИЯ И СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

Когда персонаж прибегает к мистической силе, он тратит особый ресурс. Маги тратят **ману**, а вампиры — **кровь**. У каждой сверхъестественной способности указана цена, которую необходимо заплатить для её использования.

У охотников таким параметром выступает гнев, изначально равный нулю. Когда возникает стрессовая ситуация, или обстоятельства вынуждают охотника разозлиться, игрок кидает **4dF** против текущего показателя гнева. В случае провала (выпало меньше, чем текущее значение) гнев увеличивается на единицу. В случае успеха текущее значение увеличивается на СУ (степень успеха). Накопив определённое значение гнева, охотник может бесплатно активировать свои сверхспособности. Если текущий уровень гнева опускается ниже требуемого для способности показателя, способность перестает работать.

Если счетчик переполняется, то субъект должен либо впасть в бессознательное состояние, либо отказаться от дальнейшего использования любой конкретной сверхспособности до конца сцены. В таком случае количество накопленного стресса не будет изменено. В начале новой сцены все показатели сбрасываются до номинального значения.

Эффекты сверхспособностей, которые есть у главных героев, детально расписаны на их листах персонажей, кроме *Экстемпоральной широкопрофильной техномагии* и *Магии иллюзий*.

Они позволяют:

- Накладывать на цели и сцены произвольные аспекты: зачаровывать предметы, левитировать, наводить порчу и сглаз, насылать иллюзии и проводить трансмутации.
- Делать эффективные блоки (возводить щиты, превращать пол в трясину, обрушивать стены). Однако длительность блока может быть увеличена до всей сцены за повышение сложности на 1.
- Делать оценку ситуации, стремясь получить тайную информацию или мистические откровения.

Для реализации *Экстемпоральной широкопрофильной техномагии* используется навык *Ремесло (Винчи)* и обязательно наличие цифровой техники. Для реализации *Магии иллюзий* используется навык *Концентрация*.

Сложность реализации конкретного эффекта назначается Мастером, базовая сложность реализации магического эффекта равна 1.

ПРЕДЕЛ

Предел — это карающее проявление мистической силы и вторая (после конспирации) причина, по которой сверхъестественные обитатели мира Pax Psychosis стараются использовать свои необычные способности как можно реже. С игротехнической точки зрения Предел — неожиданное появление нового аспекта у того, кто этот Предел активировал, у места действия или у самой сцены.

Как Предел накапливается?

Каждый раз, когда на броске активации любой сверхъестественной способности выкидывается **три** одинаковых значения, Предел увеличивается на 1. Не важно, кто именно сделал этот бросок: неигровой персонаж или игровой, антагонист или протагонист — Предел един для всех участников сцены.

В конце каждой игровой сцены накопленный Предел уменьшается на 1.

Как Предел активируется?

Каждый раз, когда на броске активации сверхъестественной способности выпадает **четыре** одинаковых значения, Предел достигает того, кто совершил этот бросок, после чего обнуляется. Мастер бросает 4dF+текущее значение предела, и если итоговое значение будет больше

0, то Предел активируется.

Эффект активированного Предела в каждой конкретной ситуации остается на усмотрение мастера, мы рекомендуем при назначении этого эффекта следовать следующим принципам:

- **Хаос.** Четкая и ясная ситуация после активации Предела должна проявляться неизвестными ранее, неожиданными сторонами.
- **Непредсказуемость.** Очевидное преимущество одной стороны над другой в любом конфликте должно меняться как минимум до состояния равновесия.
- **Длящиеся последствия.** Последствия должны оставаться с активировавшим Предел игроком длительное время и не вызывать никакого желания столкнуться с активацией повторно.
- **Аспекты.** Проявления должны быть связаны с одним из аспектов активировавшего Предел персонажа.
- **Опасность.** Активированный Предел должен ставить жизнь участников сцены под реальную угрозу.

Примеры активированного Предела:

- **Охотники.** Массовые вспышки неконтролируемой агрессии, ускоренная регенерация и, как следствие, преждевременное старение и износ организма.
- **Вампиры.** Массовое исчезновение источников света, омертвление, окоченение, пробуждение находящихся поблизости мертвых и в конце концов просто мгновенные беспричинные смерти в широкой округе.
- **Маги.** Размытие реальности в локальной области, появление в нашем мире порождений магии, неестественные мутации живой и неживой материи, временное изменение принципов работы сверхспособностей и даже хаотичная телепортация с риском оказаться на 3/4 внутри кирпичной стены.

Мастеру следует помнить

Активация Предела может меняться в зависимости от типа происходящей сцены — не все, что интересно в боевой сцене, будет интересно в сцене социальной или конспиративной.

ПЕРЕЧЕНЬ НАВЫКОВ

Ближний бой

От уличной драки до боевых искусств и владения холодным оружием любых габаритов и типов (от ножа-бабочки до двуручного клеветца). Любые теоретические и практические знания о холодном оружии.

Внимательность

Органы чувств, чутье подвоха, интуиция.

Внушительность

Лидерские качества, артистические умения, уверенность в себе, обаяние.

Воровские умения

Вскрывать замки, залезать в окна, обчищать карманы, играть в наперстки, отслеживать сектора обзора видеокamer.

Выносливость

Долгосрочные утомительные действия, жизнеспособность и стрессоустойчивость организма.

Дальний бой

Стрелять из обыденного и магического оружия, метать объекты на точность и дальность, вести артиллерийский огонь, теоретическая баллистика.

Знания (X)

Знания и комплекс практических умений, связанных с определенной отраслью этих зна-

ний, будь то компьютеры, астрология, техноколдовство, горное дело, экономика, техника, ориентирование в дикой местности, проведение ритуалов.

У персонажей приключения уже указана соответствующая специализация.

Концентрация

Сила воли, колдовство и мистические способности, фокусировка, самоконтроль.

Медицина

Знания о том, как устроено тело, как его можно вылечить и где находятся уязвимые места существ.

Навигация

Управление любым транспортным средством, ориентирование на городской и дикой местности, знание о районах и зонах

Обман

Ложь и введение в заблуждение.

Расследования

Обрабатывать информацию, делать на её основе выводы, предугадывать дальнейшие действия, находить закономерности между фактами, получать информации при помощи особого оборудования и техник.

Ремесла (X)

Это умение создавать что-то полезное из запчастей и ингредиентов при помощи собственных рук, инструментов, знаний и магии по возможности. У каждой фракции свой ассортимент артефактов.

Решимость

Способность действовать вне зависимости от окружения, объективных фактов, психологического давления, дискомфорта или лени.

Скрытность

Скрытность включает в себя множество факторов: бесшумность перемещения, тайминг, камуфляж, освещенность окружения, поведение.

Социальная агрессия

Это комплекс умений и способностей бросать вызов собеседнику и выводить его из себя. К этой группе навыков относятся всевозможные провокации, толстый троллинг, угрозы, оскорбления и даже попытки взять на понт.

Физическая подготовка

Почти вся активная деятельность, атлетика (любая) и акробатика относится к Физической подготовке. Урон в драках использует значение этого навыка (минимум 1).

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Весь модуль поделен на несколько сцен, разделенных друг от друга сюжетно, в пространстве и во времени. Многие способности персонажей работают в течение одной сцены и в следующих сценах они перестают работать, либо обновляются, даже если процесс перехода из одной сцены в другую занял несколько секунд.

Если количество игроков меньше пяти, то среди персонажей обязательно должен быть задействован **Иероним Храмов, Марина Гарибальди и Станислав Федотов.**

Ведущему следует вести учет случаев накопления предела и его активации.

Так как модуль использует сюжетно-обоснованное ограничение по времени, то ведущему следует вести и его учет. В зависимости от сложившихся традиций игровой группы и конкретной ситуации это могут быть и 3 часа реального времени (1:1), и растянутые в любой другой пропорции интервалы.

Главное, о чем стоит помнить Мастеру, что любые подозрения Сестры Агнессы должны встречать незамедлительное и правдоподобное объяснение: свои способности та сможет применить исключительно добровольно.

СЦЕНА 1. ВСТРЕЧА НА «НЕБЕСАХ»

Аспекты сцены:

Свет нелюдей, Безопасное место, Любой каприз – за ваши деньги, Соблазны повсюду

Первая сцена в этом приключении происходит в ночном клубе «Небеса», ул. Пятницкая 17а, где Иероним уже сидит за столиком, ожидая остальных героев.

«Небеса» по праву считается самым уважаемым клубом столицы. Здесь человек может найти всё, что угодно его душе. Безудержное веселье, море алкоголя, разнообразие наркотиков и сотни жаждущих развлечений людей – наполняют «Небеса» каждую ночь. Но это лишь поверхность, под которой скрывается настоящий облик этого заведения. Огромный зал на первом этаже предназначен для клиентов «попроще» - простых людей. Второй же этаж отводится для истинных клиентов этого заведения. Здесь за столиком можно встретить компанию вампиров Тиавари, попивающих кровь из хрустальных бокалов или угрюмого оборотня, пришедшего за новой дозой «Серебряной пыли». Клуб является пристанищем для любого, кто отличается от простых людей. Атмосферу царящую здесь нельзя назвать дружелюбной, но любые конфликты в клубе строго запрещены и воюющим сторонам волею неволей приходится на время убрать оружие. Благодаря железному кулаку владельца клуба – Тарила и его маленькой армии секьюрити, мрачных и нелюдимых бритоголовых мужчин, на черепках которых вытатуированы загадочные знаки, а глаза закрыты плотными повязками, клуб является нейтральной территорией.

Функция первой сцены – дать партии познакомиться и обсудить план.

Здесь же, при желании, они могут получить дополнительное оборудование, оружие и артефакты: все это будет оплачено из бездонного кошелька Иеронима, но будет вычтено из награды по завершении задания.

Иероним рассказывает каждому персонажу о его роли в готовящейся авантюре: игроки могут ознакомиться с текстом «Что нужно помнить при игре за X?» у себя на листе персонажа, чтобы понять, в чем будет заключаться их конкретная задача.

СЦЕНА 2. ОБМАН МИЛОСЕРДИЯ

Аспекты сцены:

Земли Ордена, Продуманная афера, Чужой дом – чужая крепость

В настоящий момент она находится у себя в квартире, ул. Ремизова, д. 4 кв. 38, и ничего не подозревает. Квартира расположена на 4 этаже пятиэтажного дома, окна выходят во двор, планировка квартиры — классическая советская однушка с евроремонтом и остекленной лоджией.

Если персонажи захотят осмотреть квартиру Агнессы до прямого визита, они смогут это сделать: в саму квартиру можно попасть сквозь открытые окна лоджии, спустившись с крыши; можно представиться новым соседом сверху, и, попросив соли\сахара\ниток\позвонить, оказаться внутри и осмотреться.

Вне зависимости от способа проникновения предварительный сбор информации дает персонажам следующее: в случае живого разговора с Агнессой персонажи узнают о ее аспекте *Послушная* («Что? Соли? Конечно, проходите... А Вы кто? О, с новосельем!»), в случае осмотра квартиры узнает о ее аспекте *Сострадание и Милосердие* (Диплом почетного донора, фотографии с детдомовскими детьми, график волонтерской работы в хосписе на стене, и т.д.).

При непосредственном визите Агнесса сама выразит готовность отправиться неизвестно куда и спасти незнакомого члена Ордена. Тут же начнет звонить своему Викарию и сообщать о том, что не выйдет на ночное дежурство, просить поддержки, объявлять тревогу — характер разговора будет сильно зависеть от той легенды, что ей расскажут персонажи игроков.

В этот момент и Алексей Колесов, и Константин Розенберг выходят на передний план. Либо с помощью иллюзий, либо с помощью перехвата сигнала звонка и направления его к ИИ с голосовыми функциями, игрокам предстоит гибко подстраиваться под вопросы Агнессы и снабжать ее убедительными ответами. **Вовсе без ответа со стороны начальства та ехать куда-либо откажется.**

Если игроки решат взять авхата, играющего роль пленного токсариса, на квартиру к Агнессе, обязательно обратите на это внимание от ее лица.

СЦЕНА 3. СКВОЗЬ ТВЕРДЬ

SUPPLICAMENTUM

Аспекты сцены:

Подземелье, Метрополитен, Неожиданные встречи, Город Стоков

Неподалеку от ст. м. Октябрьская-Кольцевая, в служебном проходе на вестибюле самой станции, располагается служебный проход на нижние ярусы. Путь до портала пролегает именно через них. Необходимость пройти на станцию наравне с простыми смертными может поставить большинство членов партии в тупик: сам авхат никогда не пользовался именно этим проходом; в данный момент он играет роль пленного, а остальные игроки — его пленителей; красный маг всегда проходил бесплатно, внушая вахтеру то, что он лишь 4х-летний ребенок с мамой; Розенберг для посещения метро всегда пользовался корпоративной кредитной картой корпорации. Главная цель данного этапа: вне угрозы для жизни дать игрокам прочувствовать своих персонажей. Любые неожиданные проявления скрытой сущности персонажей могут вызвать у Агнессы подозрение.

Город Стоков — это целая сеть подземных каверн и туннелей, залегающих глубоко под Москвой. Испокон веков в этих подземельях обитала разнообразная нечисть и волей-неволей жизнь в этом отстойнике превратилась в жалкое подобие жизни обитателей поверхности. Беглые маги, вампиры, вурдалаки и прочая нечисть гнездятся в этом гадюшнике, пытаются выжить любой ценой и подняться по-варварски простой иерархической лестнице, от пицци к хищнику.

На подходе к Городу Стоков каждый персонаж совершает бросок *Внимательности*. Успех на броске заранее предупреждает персонажа о приближении к месту активного боя. Разведка

или продолжение движения показывают, что прямо по курсу происходит схватка между упырями и настоящими рыцарями Северного Ордена. В случае провала проверки *Внимательности* встреча партии с паладинами-охотниками неизбежна. Если персонажи узнают о сражении заранее, то они могут попробовать обойти его.

Если Агнесса узнает о сражении, то устремится на помощь братьям: лечит в бою, прикрывать спины, иным образом рисковать собственной жизнью и тратить собственные силы.

Если игроки решают вмешаться, то кому-то из них ведущий должен сообщить, что и лишнее внимание, и тем более присутствие настоящих представителей Северного Ордена не пойдет им на пользу. Если игроки хотят вступить в бой, дайте им такую возможность. На любой стороне.

Если хоть один из рыцарей Северного Ордена выйдет из боя живым, то начнет задавать вопросы игровой группе: «Кто они? По чьему приказу на этой территории? Перед каким викарием держат отчет? Куда и с какой целью направляются?» Не получив вразумительных ответов, тут же попытается связаться со своим начальством и доложить обстановку.

Если кто-то из игроков проболтается об истинной цели путешествия в тщетной попытке обрасти союзников, паладины незамедлительно придут в яростную атаку: союз охотника из северного ордена с каким бы то ни было существом воспринимается как серьезное оскорбление.

Если игроки допустят неприятную ошибку в данной сцене, повлекшую за собой либо своё разоблачение, либо же какие-либо другие неприятные последствия, у них есть возможность её исправить через *ритуал кормления демона*. Важно помнить, что для проведения ритуала его жертва должна дожить до его начала.

- Если игроки провалили разговор с капитаном рыцари Северного Ордена и были вынуждены драться, они могут принести в жертву самого капитана. При этом исчезнет их разговор с капитаном, а значит и приказ нападать. Все остальные рыцари оживут, если были убиты, хотя необычность и не останется незамеченной. У игроков появится вторая возможность поговорить с рыцарями.
- Если Агнесса (или один из персонажей) погибнет в бою, её можно «воскресить», принеся в жертву её убийцу.
- Если кто-то из персонажей провалит конспирацию, открыто применив свои сверхспособности и не дав этому внятного объяснения, можно принести в жертву либо его самого, либо цель применённой сверхспособности.

SUPPLICAMENTUM

СЦЕНА 4. ПРЫЖОК В ОПРЕДЕЛЕННОСТЬ

Аспекты сцены:

Подземелья Москвы, Портал, Земля без Закона и Хозяина, Изъяны в планировании

После встречи с разъездом Северного Ордена, персонажи добираются до искомого портала, о котором говорил Иероним. К удивлению авхата портал отказывается включаться.

Успешная проверка *Внимательности* или *Знания (магия)* позволяет персонажам понять причину недееспособности портала, заключающуюся в отсутствии манапитающего компонента.

Успешная проверка *Ремесла (Винчи)* или *Ремесла (Красные маги)* позволяет понять, что его можно заменить на мана-капаситора Константина Розенберга. Неожиданное обладание непосредственно магического артефакта неизменно вызовет у Агнессы вопросы, а демонстрация навыков обращения с порталами и их починки и вовсе убедит ее в наличии у происходящего скрытого смысла. Единственным, кто по мнению Агнессы хотя бы гипотетически может обладать познаниями в порталах, является викарий, роль которого играет Марина Гарибальди.

Успешная проверка *Расследования* объясняет персонажу, что деталь от портала скорее всего была изъята какими-то небольшими подземными существами, следы которых уходят дальше в пещеры.

Успешная проверка *Знаний (монстры)* позволяет смело предположить в этих существах Ророгов.

Низкорослые существа с крысиными мордочками, не выше полуметра, умело управляют с допотопными каменными лопатами и кирками. Поодиночке они трусливы и не опасны, но толпа ророгов это грозная сила, способная свалить даже самого могущественного противника. Ророги обитают под землей, чаще всего их можно встретить в заброшенных туннелях, канализации, а на поверхности в старых, заколоченных складах, куда не проникает свет солнца. Любители поворовать, они утаскивают все, что плохо лежит, будь это кирка туннельного рабочего, его каска или жилетка. Не удивительно, что частенько этих вредителей можно по ошибке принять за низкорослых сотрудников метрополитена, одетых в каску, характерную оранжевую жилетку с надписью «Метрострой» и вооруженных новенькой блестящей лопаткой, киркой или электрическим буром, который подпитывается кустарными проводами присоединенными прямо к рельсам метро.

Успешная проверка *Навигации* позволяет персонажам пройти по следам, которые выведут их к коммуне из 10-ти ророгов, виновных в саботаже. С ними можно договориться, они готовы обменять деталь на горнодобывающее оборудование или простые рубли — предметы, одинаково бесполезные в мире цивилизованных сверхъестественных существ.

Кто-нибудь из игроков может постулировать наличие у своего персонажа этих предметов. Алексей Колесов может предложить маленьким монстрам иллюзию вместо настоящего предмета или денег. Сестра Агнесса будет настаивать на неизменном уничтожении Ророгов, а само отсутствие подобного же стремления в братьях-рыцарях будет вызывать у нее подозрение.

Успешная проверка *Внушительности* с -3 модификатором позволит играющей роль викария Марине Гарибальди убедить Сестру Милосердия в первостепенности спасения умирающего собрата. А прирезать шайку безобидных (с точки зрения любого не-члена Северного Ордена) ророгов можно и на обратном пути.

Тем или иным образом полученный от ророгов манящий компонент может вставить в разъем портала любой персонаж, после чего портал откроется.

Перед входом в портал Агнесса будет ожидать от викария исполнения напутственной молитвы Северного Ордена. Успешная проверка *Внимательности* скажет об этом любому заинтересованному в ее эмоциях и состоянии персонажу. Успешная проверка *Знаний (Северный Орден)* Константина Розенберга позволит тому вспомнить нужные слова, а проверка *Внушительности* с модификатором -1 – прочитать молитву на должно уровне. Факт того, что молитву читает не викарий, может спровоцировать со стороны Агнессы новую порцию вопросов и подозрений.

Перед самым входом в портал Мастер должен напомнить авхату о том, что за ним — священная роща токсарисов, охраняемая элитным отрядом гвардейцев, и вероятность смертельно опасной боевой сцены прямо по выходу из портала весьма велика, а победа без использования всех своих возможностей достижима для более профессиональных бойцов.

Единственный способ задержать проход Агнессы сквозь портал – напутственные речи викария. Но никакой связи между двумя порталами не будет – и викарий должен точно знать, какое количество времени ему нужно задерживать Сестру Милосердия.

СЦЕНА 5. СКВОЗЬ ИГОЛЬНОЕ УШКО

Аспекты сцены:

Время сквозь пальцы, Сила природы, Запретное место, Точка невозврата

Священная роща дома Токсарис, окруженная вековыми дубами и скрытая от глаз посторонних территория, место нахождения усыпальницы самого Атея. Ни один токсарис не окажется здесь случайно. Ни один токсарис не оказывается здесь по делу вот уже третье десятилетие. Только высшие жрецы, временные правители дома Токсарис, изредка совершают паломничества к кайритовому саркофагу.

Портал открывается над небольшим холмом, и персонажи буквально сваливаются на головы отряду почетного караула. Бой с равными группе по числу противниками начинается незамедлительно. В первый же раунд один из гвардейцев растворяется в воздухе, и авхат без всякого броска понимает, что тот использовал способность Тень Алмалака — телепортировался поднять тревогу и привести подмогу.

Мастер должен сообщить персонажу авхата, что если Атея не будет исцелен, то авхат гарантированно встретит финальную смерть, так как из самой усыпальницы использовать Тень Алмалака он не сможет. С другой стороны, портал все еще открыт: можно попробовать сбежать прямо сейчас. Решение о том, рискнуть ли всем, он должен принять самостоятельно, мастеру не рекомендуется давать ему время на обсуждение этой проблемы с другими игроками.

Если викарий задерживает Агнессу с той стороны портала, то каждый раунд игрок Гарибальди совершает проверку *Внушительности* со сложностью, равной текущему боевому раунду: Агнесса изнемогает от жажды битвы и рвется помочь умирающему брату по оружию. Если она выходит из портала до прекращения боя, она немедленно принимает в нем участие. Если игровые персонажи откровенно отбрасывают конспирацию из соображений боевой эффективности, а недоверие сестры уже велико, она нападет на них.

Если Агнесса появляется после завершения боя, и наблюдает на убитых гвардейцах следы не «Меча Возмездия», а слезы безумия, дымок и запах озона, рассеченные на 40 частей конечности, и прочие откровенные сигнатуры способностей иных фракций (для чего должна пройти проверку своей *Внимательности* против сложности 3), она атакует персонажей игроков.

По завершении боя персонажи оказываются в минуте спринта от входа в усыпальницу древнейшего и сильнейшего вампира современности.

В конце сцены Мастер сообщает игрокам, что до массового оцепления территория и прибытия штурмовых бригад остается 15 минут реального времени.

СЦЕНА 6. ПРОСНИСЬ И ПОЙ

Аспекты сцены:

Место силы, Древнее зло, Первозданная Тьма, Последний Шанс

Обтянутые человеческой кожей своды возвышаются над персонажами. Пророчества Алмалака живыми змеями извиваются под этой кожей, то тут, то там проступая кровавыми символами. Ноги начинают утопать в камне, и только потом приходит осознание того, что камень покрыт густым слоем крови. И не человеческой. Сотни, тысячи вампиров отдали свои жизни, чтобы Атея сохранил свою. И будут продолжать отдавать.

Внутри непримечательной внешне усыпальницы персонажи находят прямоугольный зал с зеленоватым кристаллическим саркофагом на небольшом возвышении. Сейчас от Атея их отделяет лишь полторатонная крышка этого саркофага. Мастер должен четко следить за временем, которое используют игроки.

Если Алексей Колесов пытается покинуть тело, находясь внутри усыпальницы, или Иероним Храмов пытается призвать Тень Алмалака, персонажи убедятся в полной экранированности гробницы и своей неспособности выйти отсюда сверхъестественным образом.

Если игроки захотят забаррикадироваться изнутри, это потребует успешного броска Физ. подготовки против сложности 4, и они выиграют себе 5 минут реального времени.

Если игроки хотят открыть крышку саркофага, для этого потребуются скоординированные действия сразу трех персонажей: от каждого потребуется совершение удачного броска на Физическую подготовку.

Если игроки открывают крышку саркофага, то над ними материализуется Страж Усыпальницы — старший брат Атея, Енох, тысячелетия назад свергнутый и обращенный в вечного раба. Иероним вспоминает, что Еноха не берет никакое оружие, священное, обыкновенное или свертехнологичное, но воля Еноха не так сильна, а унижительное положение старшего брата-вечного раба крайне болезненно. Игротехнически речь идет о том, что единственный способ причинить Еноху вред — нанести ему социальный стресс.

Для нанесения Еноху социального стресса подойдут как прямолинейные оскорбления, так и глумливый психоанализ. Главное, чтобы нападки не повторялись ни по форме, ни по сути. Нападки на больные места Еноха, связанные с его рабством, проигрышем, и неполноценным посмертием, а так же неожиданные решения игроков по усмотрению Мастера могут получать ситуационный бонус.

Агнесса будет пытаться бросаться на Еноха с мечом. Саркофаг, и лежащий в нем искореженный бледный труп вызовут в ней закономерное непонимание и растущее недоверие.

Если Агнесса не достигнет предела своего недоверия к моменту исцеления, а игроки смогут правдоподобно объяснить ей все нестыковки и странности, то она приступит к лечению Атея. В этом случае попытка исцеления не потребует броска, и Мастеру следует проверить текущий уровень предела для определения результата:

0-2. Божественное озарение наделяет Агнессу мгновенным пониманием происходящего вплоть до мельчайших деталей, и голова Атея отделяется от тела призванным «Мечом Возмездия». Последующая за этим вспышка тьмы смывает с лица вселенной последние сутки и память о них у всех, кроме Сестры Агнессы. А вечером к ней на квартиру вновь приедут наемники авхата Иеронима Храмова, она вновь дойдет до Атея, и вновь попытается прервать его существование. Возможно, этот цикл продолжается уже долгое-долгое время...

3-5. Невероятно! Иероним оказался прав! Божественная целительная сила работает на вампира, на проклятое существо. Конечно же, однократного воздействия не хватит на то, чтобы полностью вылечить вождя, но это достаточно для того, чтобы он начал активно действовать. С этого момента история Москвы кардинально изменится. Иероним получит почет и уважение, а остальные персонажи — по его усмотрению.

6-9. Ничего не произошло. Если персонажи сдадутся токсарисам, которые, в конце концов, проникнут в зал, то Иеронима ждет позорная казнь как предателя. Остальные персонажи имеют шанс выжить, став слугами, но, вероятно, предпочтут смерть. Тогда их кровь вольется в красное море усыпальницы.

10+ Черный конь ступает! Последнее, что каждый из присутствующих в зале увидит в своей жизни, будет огромная конская голова. Ворвавшиеся внутрь Токсарисы будут уничтожены новым Стражем Гробницы – сам Алмалак возмущился преступному посягательству на Тьму Атея.

ЕНОХ

SUPPLICAMENTUM

Аспекты: Старший брат, Вечный страж, Воздушный, Осторожный

Навыки: Решимость +2, Ближний бой +5, Соц. стресс: 6, может брать последствия.

Снаряжение: Римский Хребет (боевая коса, сделанная из хребта Триумвира Аэция после битвы на Каталунских полях) (Ближний бой +5, Урон 15, Аспекты: *Проклятая, Магическая*)

Победа над Енохом увеличит предел на 1. После своего исчезновения тот оставит свое оружие.

ЗНАЧИМЫЕ НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

СЕСТРА АГНЕССА

Аспекты: Сострадание и Милосердие, Проводник божественной силы, Послушная

Навыки: Выносливость +3, Медицина +2, Ближний бой +2, Решимость +3, Ремесло (Северный Орден) +1, Концентрация +1

Стресс: Физ и Ментальный — по 4, Социальный 2 и Гнев — 3

Снаряжение: Клинок (Ближний бой +2, Урон 7),

Способности:

1) **Руки лекаря.** Сестра может исцелить наложением рук раненого или больного, устранив серьезное или тяжелое последствие, при этом поднимая значение своего гнева на 2 или 4 соответственно.

2) **Праведная ярость.** Чтобы снизить свой гнев, сестра должна передать эту эмоцию одному из своих союзников. Она снижает значение своего гнева на 2, но при этом гнев союзника возрастает также на два. (Очевидно, такая способность никак не влияет на счетчики крови и маны у вампиров и магов соответственно, вместо этого наделяя объект средним ментальным последствием «Взбешен»). Помните, что отсутствие визуальных проявлений резко возросшего Гнева будет заметно Сестре Агнессе и вызовет её подозрения.

3) **Призыв «Меча Возмездия».** Такой меч обладает теми же способностями, что и обычный клинок, но дает владельцу +1 к ближнему бою (в сумме до +3), его невозможно выбить из рук, к урону от него добавляется текущее значение гнева владельца. Меч можно призвать, только если гнев владельца равен 3 или выше

4) **Не дура!** Каждый раз, когда игроки отчетливо действуют вразрез с взятыми образами бойцов Северного Ордена, Мастер увеличивает счетчик ее подозрительности на 1. Если счетчик достигает 5, то Агнесса получает аспект *Крайнее недоверие*, и пойдет даже на верную смерть, чтобы нарушить планы кровопийец.

БОЕВОЙ РАЗЪЕЗД СЕВЕРНОГО ОРДЕНА

Рыцари Ордена — это молодые мужчины и женщины, пережившие встречу с нечистью и посвятившие себя служению Ордену во благо человечества. Их тела укрывают посеребренные доспехи, а в их руках сверкают освященные клинки. Каждый носит на шее свой святой символ, являющийся одновременно оберегом, хранителем души рыцаря, и отличительным знаком.

Аспекты: Фанатичный, Подозрительный, Бесстрашный

Навыки: Ближний бой +3, Выносливость +1, Решимость +1, Внушительность +1, Концентрация +1, Физ. подготовка +2

Стресс: Физический, Ментальный и Гнев — по 3, Социальный 2

Снаряжение: Клинок (Ближний бой +2, Урон 9), доспехи ордена (Броня 5), серебряный спрей (наносится на оружие или пули, дает +3 урона против вампиров)

Способности:

1) **Призыв «Меча Возмездия».** Такой меч обладает теми же способностями, что и обычный клинок, но дает владельцу +1 к ближнему бою (в сумме до +3), его невозможно выбить из рук, к урону от него добавляется текущее значение гнева паладина. Меч можно призвать, только если гнев владельца равен 3 или выше.

2) **Направь мой гнев.** Любой рыцарь может взять штраф к атаке, равный -3, и в случае успеха его атака поразит уязвимое место цели и пробьет любую броню, проигнорировав тем самым её значение.

3) **Статисты.** Капитан разyezда может накапливать последствия, остальные — нет.

РОРАГ

Аспекты: *Клетоманы, Коротышки, Вместе мы — сила, Любители копать.*

Навыки: *Внимательность +2, Воровские навыки +1, Знание (техника, горное дело, коммуникации) +2, Навигация +3, Скрытность +2, Внушительность +1,*

Стресс: физический и ментальный — по 2, социальный — 3.

Снаряжение: слесарные инструменты, кирка (ближний бой +0, Урон 5). В каждой группе из пяти ророгов один вооружен паяльной лампой (Ближний бой +0, Урон 7, При успешной атаке накладывает на цель аспект: подожжен)

Способности:

1) **Грус.** Запугать ророга не сложно, агрессор получает +2 к попыткам нанести социальный стресс ророгу.

2) **Светобоязнь.** Вблизи источников дневного света (сопоставимым по яркости) ророг получает -2 к проверкам Внимательности.

3) **Группа.** Команда из четырех ророгов повышает значения всех своих навыков на один, в группе от десяти бонус ко всем навыкам становится равен +2.

4) **Статисты.** Ророги не могут брать последствия, чтобы компенсировать превышение счетчиков стресса.



УПЫРЬ

Под сенью разрушенных церквей и покинутых кладбищ, на руинах людских поселений и останках домов, там где есть чем поживиться и что поесть, суетятся сгорбленные темные силуэты. Это упыри пируют сгнившими останками людей и животных. Подобно вурдалакам, упыри так же происходят от вампиров, но если первые — это создания черной магии и отвратительных кровавых ритуалов, превращающих благородного каинита в полуживотное, то в случае с упырями дело обстоит иначе. Упырь - это недовампир. Дело в том, что у некоторых иницируемых в каиниты есть определенного рода иммунитет, позволяющий сопротивляться «темному причастию». Это не только замедляет их обращение, но и делает его невероятно мучительным. Те, кто не выдерживает страданий обращения в каинита, и становятся впоследствии упырями. Их тело меняется подобно их разуму, волосы на всем теле выпадают, а кожа начинает лосниться от вонючей жидкости, вытекающей из пор на их теле. Лицо вытягивается, все больше напоминая крысину, а позвоночник удлиняется, образуя мощный отросток, отдаленно напоминающий крысиный хвост.

Аспекты: *Недовампир, Обезумевший пожиратель плоти, Вонючка, Метка Дома.*

Навыки: *Выносливость +1, Концентрация +1, Физ. подготовка +2, Скрытность +1, Внимательность +3*

Стрессы: физический и кровь — по 3, ментальный и социальный — по 2.

Снаряжение: компоненты для проведения ритуалов стоимостью 1 пункт фавора.

Способности:

- 1) **Трус.** Запугать упыря не сложно, агрессор получает +2 к попыткам нанести ему социальный стресс.
- 2) **Кровь.** У Упыря есть запас крови, но ему не на что его расходовать
- 3) **Зубы.** Острые резцы упыря дают бонус к наносимому физическому стрессу атак ближнего боя, равный +9.
- 4) **Группа.** Группа из трех упырей увеличивает эффективность всех своих навыков на единицу, группа из пяти — на +2, группа от восьми — +3.



ПОЧЕТНЫЙ КАРАУЛ ДОМА ТОКСАРИС

Аспекты: Стая, Инстинкты охотника, Патрульные, Элита.

Навыки: Внимательность +2, Решимость +2, Физ. подготовка +2, Скрытность +1, Знания (черная магия) +1, Ближний бой +2, Дальний бой +2

Стресс: физический, социальный и кровь — по 2, ментальный — 3.

Снаряжение: боевой нож (ближний бой +2, Урон 7). Каждый второй гвардеец имеет при себе дробовик (дальний бой +3, Урон 8, Два выстрела до перезарядки, перезарядка — основное действие).

Способности:

1) **Кровь.** У каждого собрата есть два пункта крови.

2) **Неживой.** Каждый собрат уменьшает входящий физический урон на 3

3) **Светобоязнь.** Вблизи источников дневного света вампир получает -2 к проверкам *Внимательности*.

4) **Белку — в глаз!** Один из токсарисов может взять штраф к стрельбе, равный -3, в случае успеха его атака поразит уязвимое место цели и пробьет любую броню, проигнорировав тем самым её значение.

5) **Существа ночи.** Каждый член почетного караула может потратить 2 пункта крови и призвать себе на помощь стаю пещерных крыс или волков, бросив *Знания (черная магия)*. В случае успеха токсарис окружает себя дикими тварями, которые повышают его *Внимательность* и *Ближний бой* на единицу, а счетчик физического стресса — на два.

6) **Статисты.** Вампиры не могут брать последствия, чтобы компенсировать превышение счетчиков стресса.

SUPPLICAMENTUM



РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Нижеследующие листы следует распечатать и предоставить роли на выбор игрокам.

ИЕРОНИМ УРАМОВ

Фракция Дом Токсарис
Архетип Сармат

ОЧКИ СУДЬБЫ



АСПЕКТЫ

Аспекты можно «активировать», за трату очка судьбы, чтобы добавить к результату броска игральных кубиков +2 или перебросить все 4dF. Аспекты может навязать ведущий игры. Если Вы согласны — вы получаете очко судьбы, если нет — должны его потратить.

Присущие персонажу:

Уверенность превыше фактов

Властный

Прагматичный

Консерватор

Честь Сарматов

СТРЕСС

Физический (выносливость)		□ □ □ □
Ментальный (решимость)		□ □
Социальный (внушительность)		□ □ □
Особый (кровь) (концентрация)		□ □ □

НАВЫКИ

Возьмите 4dF, бросьте их и добавьте к результату значение навыка, ассоциированного с Вашей заявкой.

Общее количество очков навыков 18

Ближний бой	● ● ● ○ ○ ○
Внимательность	● ○ ○ ○ ○ ○
Внушительность	● ○ ○ ○ ○ ○
Воровские умения	○ ○ ○ ○ ○ ○
Выносливость	● ● ● ○ ○ ○
Дальний бой	○ ○ ○ ○ ○ ○
Знания (монстры)	● ● ○ ○ ○ ○
Знания ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Знания ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Концентрация	● ● ○ ○ ○ ○
Медицина	○ ○ ○ ○ ○ ○
Навигация	● ○ ○ ○ ○ ○
Обман	○ ○ ○ ○ ○ ○
Расследования	○ ○ ○ ○ ○ ○
Ремесло ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Ремесло ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Решимость	○ ○ ○ ○ ○ ○
Скрытность	○ ○ ○ ○ ○ ○
Соц. агрессия	● ● ● ○ ○ ○
Физ. подготовка	● ● ○ ○ ○ ○

СПОСОБНОСТИ И ПРИЕМЫ

Кровь. Счетчик крови заполняется (т.е. получает повреждения) каждый раз, когда Иероним активирует свои сверхспособности: их стоимость и является входящим стрессом. Иероним может питаться кровью мертвых и диких животных: в таком случае он восстанавливает свой счетчик не полностью, а только на 2 пункта.

Светобоязнь. Вблизи источников дневного света вампир получает -2 к проверкам *Внимательности*.

Неживой. Токсарис вычитает из входящего повреждения 3 пункта стресса, его накопленный стресс может быть снят за счет пунктов крови (1:1) и в начале каждой сцены не сбрасывается до нуля. Даже незначительные последствия остаются до конца игры на персонаже

Мертвые не молчат. Отведав крови мертвого, Иероним может получить информацию о последних мгновениях жизни последнего. Обычно получаемая таким образом информация обрывиста и пропущена сквозь призму субъективного восприятия.

Тень Алмаака. Токсарис один раз в период от заката до рассвета может призвать теневого коня, на котором способен со всем своим снаряжением (без пассажиров) путешествовать по Москве и под землей. Во время езды он переходит в мир теней и исчезает из мира смертных. Эта способность стоит 1 пункт крови.

Поединщик. Иероним по праву происхождения, или вызывая к чести своего оппонента, способен спровоцировать его на поединок. Для этого он бросает свой навык *Социальной агрессии* с бонусом +2 (с вычетом *Внушительности* врага). В случае успеха цель не получает стресса, но обязана драться с провокатором один на один, отозвав из боя своих союзников.

СНАРЯЖЕНИЕ

Фамильный боевой топор (Ближний бой +3, Урон 10),
Неряшливая одежда
Амулет авхата

Что нужно помнить при игре за Иеронима?

Сарматы — это родовое племя Токсарис. Оно относило себя к богатырям-всадникам, о чью доблесть не раз разбивались римские легионы. И поныне в Доме Токсарис сарматы занимают нишу воинов и военных лидеров с несколько устаревшими понятиями о чести, некогда существовавшего в виде кодекса.

- Официальная легенда, которой ты собираешься «накормить» сестру милосердия, заключается в том, что якобы крупные силы Северного Ордена захватывают плацдарм где-то на северо-востоке Москвы. Один из отрядов, лишившись своего лекаря, просит о помощи в самом сердце врага, для чего посылает быстрого викария за подмогой. Тут возможны варианты, как преподать эту ложь...
- Ты — организатор всей этой авантюры. Ты спланировал, как попасть в логово Токсарис, минуя главный вход, ты подобрал людей, ты проработал все потенциальные опасности. После убеждения сестры, изображая из себя воинов Северного Ордена её предстоит отконвоировать через московские пещеры до Города Стоков. Оттуда Иероним в роли пленного вампира-проводника доведет всю группу до портала, который должен перебросить их всех уже на территорию Дома Токсарис, но Иероним уже проработал и маршрут, и тайминг. Портал имеет очень узкий коридор активности: всего 3 часа, если персонажи-не вампиры хотят выбраться оттуда живыми, им стоит поторопиться.
- Ты — проводник партии на территории вампиров. Ты знаешь все маршруты патрульных, КПШ и особенности местности. Более того, в случае чего все остальные рассчитывают, что ты сможешь договориться с вампирами в случае обнаружения.
- Ты выбрал себе роль плененного вампира, который якобы будет показывать путь к раненому собрату Северного Ордена, лично перед сопровождаемым объектом лучше предстать перед самым спуском в подземелья. Помни, что у пленного не должно быть никакого оружия, поэтому твой фамильный боевой топор должен кормиться плотью врагов, пока она не сморит.
- Если затея с лечением не выгорит, то придется принести в жертву по одному представителю от охотников, магов и вампиров в непосредственной близости от Атея. Такой ритуал опаснее, поскольку вышеуказанные существа будут явно против, но попробовать тоже стоит.

КОНСТАНТИН РОЗЕНБЕРГ

Фракция Корпорация Винчи
Архетип Исказитель

ОЧКИ СУДЬБЫ

□ □ □

АСПЕКТЫ

Аспекты можно «активировать», за трату очка судьбы, чтобы добавить к результату броска игральных кубиков +2 или перебросить все 4dF. Аспекты может навязать ведущий игры. Если Вы согласны — вы получаете очко судьбы, если нет — должны его потратить.

Присущие персонажу:

.....
Флуктуации манаполя указывают на...

.....
На шаг в будущем

.....
Фантазер

.....
Перестраховщик

.....
Пацифист

СТРЕСС

Физический (выносливость)		□ □
Ментальный (решимость)		□ □ □
Социальный (внушительность)		□ □ □
Особый (мана) (концентрация)		□ □ □ □ □

НАВЫКИ

Возьмите 4dF, бросьте их и добавьте к результату значение навыка, ассоциированного с Вашей заявкой.

Общее количество очков навыков 18

Ближний бой	○ ○ ○ ○ ○ ○
Внимательность	○ ○ ○ ○ ○ ○
Внушительность	● ○ ○ ○ ○ ○
Воровские умения	● ○ ○ ○ ○ ○
Выносливость	○ ○ ○ ○ ○ ○
Дальний бой	○ ○ ○ ○ ○ ○
Знания (Сев Орд.)	● ● ○ ○ ○ ○
Знания (Магия)	● ● ● ○ ○ ○
Знания ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Концентрация	● ● ● ○ ○ ○
Медицина	○ ○ ○ ○ ○ ○
Навигация	○ ○ ○ ○ ○ ○
Обман	○ ○ ○ ○ ○ ○
Расследования	● ○ ○ ○ ○ ○
Ремесло (Винчи)	● ● ● ● ○ ○
Ремесло ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Решимость	● ● ○ ○ ○ ○
Скрытность	○ ○ ○ ○ ○ ○
Соц. агрессия	○ ○ ○ ○ ○ ○
Физ. подготовка	● ○ ○ ○ ○ ○

СПОСОБНОСТИ И ПРИЕМЫ

Мана. Счетчик маны заполняется (т.е. получает повреждения) каждый раз, когда маг Винчи активирует свои сверхспособности: их стоимость и является входящим стрессом.

Экстемпоральная широкопрофильная техномагия. Это единственный доступный техномагам способ колдовства. Для ее использования Константин должен написать программный код заклинания (собрать из уже готовых кусков кода или даже настроить заранее написанную программу) и запустить его выполнение. При этом он тратит 2 пункта маны.

Гамма-устройство позволяет распределить оставшиеся пункты маны между дружественными волшебниками.

Фундаментальные принципы. Каждый раз, когда Константин постулирует новый аспект с помощью техномагии, он может объявить, что добровольно повышает Предел, и создать одним аспектом больше.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ноутбук с техномагической средой разработки «Эйдос»,
Электроразрядный жезл (Ближний бой +0, Урон 2, успешная атака накладывает на цель аспект: ударен током),
Гамма-устройство,
Трость-капатор (увеличивает максимум маны на 1)
Бронежилет кевларовый (Броня 6)

Что нужно помнить при игре за Константина?

В обязанности сотрудника Департамента Исследований входит сбор литературы, теоретическое обоснование нового модуля или магической теории, валидация тестовых методик для прототипов. Иногда приходится изменять параметры реальности, чтобы проверить работоспособность того или иного компонента.

- Твоя задача: информационная блокада конвоируемого объекта. Ты создаешь иллюзию разговора Сестры Милосердия со своим начальством. Ты должен убедить её в непротиворечивости и важности предпринимаемой миссии. Ты перехватываешь все звонки на телефон, почту и пр.
- В начале ты можешь позвонить Агнессе и при помощи своего колдовства симитировать разговор с начальством, которое якобы пошлет её на ответственную миссию вместе с остальными боевыми братьями. В твоём компьютере есть примитивный искусственный интеллект, который может говорить на заданную тему и поддерживать видимость разговора. Он не может самостоятельно адаптироваться под меняющиеся темы разговора и правдоподобно отвечать на вопросы — тебе требуется где-то 20-30 секунд на его перепрограммирование.
- На задании ты играешь роль дозорного Северного ордена: эти охотники работают автономно, подолгу бывают в городе и не настолько ортодоксальны, как другие представители этой организации. Поэтому наличие ноутбука у тебя в руках теоретически удивлять не должно... теоретически.
- Ты — мозговой центр. Если происходит что-то непредвиденное, ты первым предлагаешь вариант решения этой проблемы, каким бы фантастическим он ни был — в конце концов, ты ведь можешь реализовать его. Твои способности могут буквально исказить законы физики и химии, но помни, что сестра не должна тебя заподозрить.

МАРИНА ГАРИБАЛЬДИ

Фракция Дом Тиавари
Архетип «Колесо Фортуны»

НАВЫКИ

Возьмите 4dF, бросьте их и добавьте к результату значение навыка, ассоциированного с Вашей заявкой.

Общее количество очков навыков 18

ОЧКИ СУДЬБЫ

□ □ □ □

АСПЕКТЫ

Аспекты можно «активировать», за трату очка судьбы, чтобы добавить к результату броска игральных кубиков +2 или перебросить все 4dF. Аспекты может навязать ведущий игры. Если Вы согласны — вы получаете очко судьбы, если нет — должны его потратить.

Присущие персонажу:

Авантюристка

Свобода дороже всего

Гиперактивность

Экс-гимнастка

Боязнь одиночества

СТРЕСС

Физический (выносливость)	□ □
Ментальный (решимость)	□ □ □
Социальный (внушительность)	□ □ □ □
Особый (кровь) (концентрация)	□ □ □

Ближний бой	● ○ ○ ○ ○ ○
Внимательность	○ ○ ○ ○ ○ ○
Внушительность	● ● ● ○ ○ ○ ○
Воровские умения	● ● ● ○ ○ ○ ○
Выносливость	○ ○ ○ ○ ○ ○
Дальний бой	● ○ ○ ○ ○ ○
Знания ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Знания ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Знания ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Концентрация	● ○ ○ ○ ○ ○
Медицина	○ ○ ○ ○ ○ ○
Навигация	● ● ○ ○ ○ ○
Обман	● ● ● ● ○ ○
Расследования	○ ○ ○ ○ ○ ○
Ремесло ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Ремесло ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Решимость	● ○ ○ ○ ○ ○
Скрытность	● ● ○ ○ ○ ○
Соц. агрессия	○ ○ ○ ○ ○ ○
Физ. подготовка	○ ○ ○ ○ ○ ○

СПОСОБНОСТИ И ПРИЕМЫ

Кровь. Счетчик крови заполняется (т.е. получает повреждения) каждый раз, когда Марина активирует свои сверхспособности: их стоимость и является входящим стрессом.

Светобоязнь. Вблизи источников дневного света вампир получает -2 к проверкам *Внимательности*.

Неживой. Марина вычитает из входящего повреждения 3 пункта стресса. Её накопленный физический стресс может быть снят за счет пунктов крови (1:1). В начале каждой сцены физический стресс не сбрасывается до нуля. Даже незначительные последствия остаются до конца игры.

Мглистый покров. Темнота не оказывает негативного влияния на броски *Внимательности*, *Расследования* и любого другого навыка, опирающегося на зрение. Все броски *Скрытности*, осуществляемые в затененном окружении, получают бонус в +2. Эта способность не требует крови.

Транспозиция. Марина обменивается со своей жертвой тенями и сущностями. Она перенимает пластику, мимику, голос и даже характерные привычки и особенности цели *Транспозиции*, а все окружающие воспринимают её как эту цель. Чтобы осуществить эту способность, Тиавари должен пройти проверку своей *Концентрации* за вычетом *Внушительности* цели способности.

Эта способность стоит 2 пункта крови

СНАРЯЖЕНИЕ

3 пузырька с кровью (2 пункта каждый),

Кинжал (Ближний бой +1, Урон 5),

Книга молитв Викария

Кевларовый бронежилет (Броня 6)

Что нужно помнить при игре за Марину?

«Колеса Фортуны» — обманщики и манипуляторы дома Тиавари. Они втираются в доверие жертвам, строят иллюзии и насылают наваждения, чтобы потом всадить кинжал им в спину и удалиться, не вызывая подозрений. Твоя роль — быть рядом с сестрой Северного ордена и убеждать её в ошибочности своих умозаключений. Твоя задача: объяснять нестыковки и странные факты так, чтобы сестра ничего не заподозрила.

- Ты можешь загримировать себя под Викария Северного Ордена, тело которого предусмотрительно спрятано в багажнике машины Иеронима, и убедить сестру последовать за собой.
- Уже на задании тебе придется все время играть роль викария при помощи своей *транспозиции* теней. Эти представители способны проходить сквозь любые двери и преодолевать любые барьеры по мановению руки. Они обычно имеют духовный сан, и их совета слушаются остальные охотники Северного ордена.
- Твои способности к скрытному перемещению и природная зоркость помогут на этапе прохождения сквозь московские каверны – там, где знания и статус Иеронима бессильны.

СТАНИСЛАВ ФЕДОТОВ

Фракция 13-е Управление ФСБ
Архетип Жрец Люциана

ОЧКИ СУДЬБЫ

□ □ □

АСПЕКТЫ

Аспекты можно «активировать», за трату очка судьбы, чтобы добавить к результату броска игральных кубиков +2 или перебросить все 4dF. Аспекты может навязать ведущий игры. Если Вы согласны — вы получаете очко судьбы, если нет — должны его потратить.

Присущие персонажу:

Одержимый

Благими намерениями

Себе на уме

Ветеран

Экс-архитектор

СТРЕСС

Физический (выносливость)		□ □ □
Ментальный (решимость)		□ □ □ □
Социальный (внушительность)		□ □
Особый (концентрация)	(гнев)	□ □ □

НАВЫКИ

Возьмите 4dF, бросьте их и добавьте к результату значение навыка, ассоциированного с Вашей заявкой.

Общее количество очков навыков 18

Ближний бой	○ ○ ○ ○ ○ ○
Внимательность	○ ○ ○ ○ ○ ○
Внушительность	○ ○ ○ ○ ○ ○
Воровские умения	○ ○ ○ ○ ○ ○
Выносливость	● ○ ○ ○ ○ ○
Дальний бой	● ● ○ ○ ○ ○
Знания (ритуалы)	● ● ● ○ ○ ○
Знания (артефакты)	● ● ○ ○ ○ ○
Знания ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Концентрация	● ○ ○ ○ ○ ○
Медицина	● ○ ○ ○ ○ ○
Навигация	○ ○ ○ ○ ○ ○
Обман	○ ○ ○ ○ ○ ○
Расследования	○ ○ ○ ○ ○ ○
Ремесло ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Ремесло ()	○ ○ ○ ○ ○ ○
Решимость	● ● ● ○ ○ ○
Скрытность	● ● ● ○ ○ ○
Соц. агрессия	○ ○ ○ ○ ○ ○
Физ. подготовка	● ● ○ ○ ○ ○

СПОСОБНОСТИ И ПРИЕМЫ

Гнев является сверхъестественным «ресурсом», который используется охотником для активации своих сверхспособностей. Каждая требует накопления количества гнева, указанного в её описании.

Взгляд в душу. В момент, когда взгляды охотника и жертвы пересекаются, сотрудник 13-го может инициировать поединок воли прямо в её сознании. Для этого он бросает *Концентрацию* против *Решимости* цели и, в случае от успеха, может провести *оценку* или задействовать *маневр* на проигравшем. В случае же проигрыша жертва вправе сделать то же самое по отношению к Станиславу.

Стоимость – 1 гнева.

Ложное установление личности. В рамках модуля у вашего персонажа есть соответствующие документы, обозначающие его принадлежность к Северному Ордену.

Кормление демона. Жрец Люциана подготавливает особый ритуал, в процессе которого душа живой жертвы скармливается демону. Для этого Станислав должен перебросить целевое число 3 при помощи своего *Знания (ритуалы)* и принести жертву Люциану. Ритуальное убийство стирает из мироздания последние пять минут жизни цели ритуала, прямые последствия его действий, и память о них. Единственным, кто не подпадает под эффект ритуала, является сам проводящий ритуал Жрец.

Сам обряд длится не больше 1 минуты, стоимость – 3 гнева.

СНАРЯЖЕНИЕ

Демонический пистолет (Дальний бой: +3, Вред: 8, Аспект: *Демонический*, способность: каждый второй выстрел накапливает предел вне зависимости от успешности).

Кевларовый бронежилет (Броня 6)

Что нужно помнить при игре за Станислава?

Ваш герой — не только сотрудник 13го управления ФСБ, но и один из жрецов и адептов демона Люциана, которые занимаются поклонением ему и развитием дарованных им способностей. Они мастера ритуальной магии и врачеватели искаженных душ.

- Ты — аварийный рычаг, человек, способный исправить пошедшую наперекосяк операцию, пока у тебя есть жертвы. Ты способен стирать из памяти вселенной людей и их действия, однако ввиду громоздкости таких ритуалов эта твоя роль уготована только на крайний случай. В целом ты — брат-рыцарь Северного Ордена и сражаешься на передовой (поскольку по сравнению с остальными наиболее приспособлен для этого).
- В роли рыцаря-защитника ты должен оберегать сестру от излишнего перенапряжения и прямой опасности: её чудесный потенциал не должен быть растрачен на лечение своих, чужих и вообще кого-либо еще.
- Твой демонический пистолет — способ решения проблем и в то же время весьма компрометирующий тебя предмет. Демоническая аура оружия разрастается с каждым нашедшим цель выстрелом, привлекая к себе ненужное внимание целительницы из Северного Ордена.

АЛЕКСЕЙ КОЛЕСОВ

Фракция Коллегия Красной Башни
Архетип Кукловод

ОЧКИ СУДЬБЫ

АСПЕКТЫ

Аспекты можно «активировать», за трату очка судьбы, чтобы добавить к результату броска игральных кубиков +2 или перебросить все 4dF. Аспекты может навязать ведущий игры. Если Вы согласны — вы получаете очко судьбы, если нет — должны его потратить.

Присущие персонажу:

Трус

Настоящий оппозиционер

Приватность излишня

Прямолинейный

Известный психолог

СТРЕСС

Физический (выносливость)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ментальный (решимость)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Социальный (внушительность)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Особый (мана) (концентрация)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

НАВЫКИ

Возьмите 4dF, бросьте их и добавьте к результату значение навыка, ассоциированного с Вашей заявкой.

Общее количество очков навыков 18

Ближний бой	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Внимательность	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Внушительность	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Воровские умения	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Выносливость	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Дальний бой	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Знания (монстры)	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Знания ()	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Знания ()	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Концентрация	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Медицина	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Навигация	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Обман	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Расследования	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ремесло ()	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ремесло (Крас. Баи)	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Решимость	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Скрытность	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Соц. агрессия	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Физ. подготовка	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

СНАРЯЖЕНИЕ

Пси-излучатель (Концентрация +4, Ментальный урон 6)
Трофейный щит 4-х стихий (Броня от магических атак 9)

СПОСОБНОСТИ И ПРИЕМЫ

Мана. Счетчик маны заполняется (т.е. получает повреждения) каждый раз, когда маг Красной башни активирует свои сверхспособности: их стоимость и является входящим стрессом.

Магию иллюзий он реализует через бросок навыка *Концентрации*. Каждый раз, когда Алексей создает иллюзии и обманывает органы чувств окружающих, он тратит 1 пункт маны.

Сияние чистого разума. Разум Колесова может прекратить сбор и анализ информации, но Красные умеют извлекать пользу и из таких досадных фактов. Один раз за сцену Колесов может сделать проверку Расследования против сложности 2 и за каждую Степень Успеха получить результат, аналогичный успешной Оценке.

Контроль групп. При помощи этой способности Колесов получает возможность внедрять идеи в сообщества людей. Для этого магу нужно пройти проверку *Концентрации* против сложности, зависящей от числа людей в целевой группе:

- До 10 человек — 2
- Пара десятков человек — 3
- Полсотни-сотня — 4
- От сотни до полутысячи — 5

Время реализации: следующая сцена, поскольку подверженные начинают выполнять эту задачу не сразу. Закладываемая идея должна звучать логично, быть приятно исполняемой, благородной и не обзывающей.

Эта способность стоит 2 пункта маны.

ЧТО НУЖНО ПОМНИТЬ ПРИ ИГРЕ ЗА КОЛЕСОВА?

Кукловоды — это те волшебники, которые могут контролировать целую организацию или группу из числа простых смертных, будь то банда хулиганов на улице или целая офисная структура.

- Твоя задача: обеспечивать визуальное подкрепление лжи. Ты создаешь иллюзию носимых вычурных доспехов рыцарей ордена, ангельских клинков, которые должны призываться в моменты опасности, символики. Беда в том, что сами акты твоего колдовства должны оставаться для сестры незамеченными: охотники не прибегают к магии.
- Твоя способность направлять мысли больших групп разумных существ может, в конце концов, сыграть на пользу: резидентов вампирского логова можно убедить в чем-нибудь безобидном или внушить им какой-то род тривиальной активности.