



СЕРЕБРЯНЫЙ ВЕК

«Игра»

Тема: метаморфоз

Ключевые слова: сон, долг, кофе.

Детективная настольно-ролевая игра,
с элементами психологического триллера.



РУССКІЯ ВЪДМОСТИ

Первое воскресенье января 1900 г.
Академия наук организывает собрание астрономов по интерпретации явления Красной Луны

УТРО РОССИИ

Массовое убийство на Сенной площади!
Дьявол на улицах Петербурга!

ВЕСТНИК ЗАКОНА

17 МАРТА 1921 г.

Министр внутренних дел сообщает, что работа 13-го отделения Тайной Его Величества канцелярии идёт полным ходом.

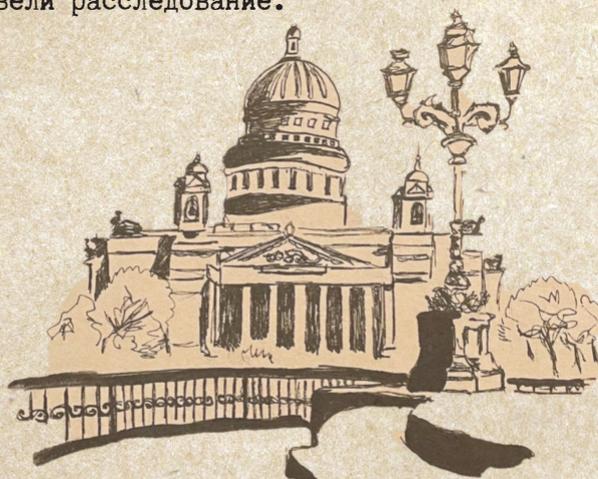
ИЗВѢСТІЯ

Указ Его Императорского Величества о запрете оккультных собраний от 1909 г.

В начале XX века над Российской Империей восходит Красная луна, которая вскоре становится рядовым явлением. По ночам она пробуждает в некоторых людях сверхъестественные силы. Также, многие люди во время сна, когда их разум незащищен, становятся вместилищем духов, дьяволов и бесовских тварей. Эти создания, подавив разум человека, преображают тело, извращая его по своему желанию, и в таком обличье терроризируют мирное население. Люди, испытавшие метаморфоз, не контролируют себя и пытаются исполнить самые скрытые и ужасные желания, а на утро они вновь просыпаются в обличье человека и ничего не помнят. Беда не прошла и мимо столицы Империи, Санкт-Петербурга.

К 1920-м годам ситуация начинает выходить из-под контроля, полиция не справляется с ордами нежити и демонов, а люди, по ночам обретающие паранормальные способности плетут интриги и заговоры, стремясь к богатству и власти. Тогда по личному предложению Императора Алексея создаётся 13-е отделение тайной Императорской канцелярии, призванное бороться с порождениями Красной луны.

Действия игры происходят в 30-е года XX века, в альтернативной Российской Империи, где правит Император Алексей. Персонажи игроков являются внештатными оперативниками 13-го отделения. Все они обладают особыми силами, которые пробуждаются с восходом луны, от телепатии и ворожбы до превращения в кошмарное существо. Каждый из них живет обычной жизнью, но, когда руководство понимает, что именно их силы сейчас необходимы - их призывают в штаб-квартиру 13-го отделения, дабы те исполнили свой долг - провели расследование.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Для игры необходим ведущий, которому нужно примерно понимать, как проводить настольно-ролевые игры. Игрокам кроме карандаша, трёх шестигранных костей (далее ЗКБ) и листа персонажа понадобится раздаточный материал, в виде карты Санкт-Петербурга и справочной информации по ночным созданиям.



У персонажа три характеристики:

Corpus (Тело) - Отвечает за физические качества, силу ловкость и стойкость и за возможность сдержать удар или уклониться от него.

Anima (Душа) - Отвечает за использование или защиту от сверхспособностей и взаимодействие с эзотерическими существами.

Ratio (Разум) - Отвечает за любые ментальные взаимодействия, общение, внимательность и память.

Каждый персонаж определяется совокупностью «Образа» и «Сущности».

Образ - род деятельности и стиль жизни персонажа, то, кем он является, когда не охотится за бесовскими тварями.

Сущность - экстрасенсорные и псионические силы персонажа, которые пробуждаются ночью. Его функция в задачах I3-го отделения.

В начале игры у каждого персонажа характеристики равны II+ КБ (вы можете кидать отдельно для каждой характеристики или кинуть ЗКБ и распределить самому). Каждая из них включает в себя «Способности». Каждая способность имеет стоимость от 0 до 3. При использовании способности игрок кидает ЗКБ и если выпавшее число меньше или равно текущему значению характеристики, которая отвечает за эту способность, то способность свершается, после этого игрок вычитает из очков данной характеристики стоимость способности. Очки вычитаются не зависимо от результата проверки. При любых спорных ситуациях, где игрок не может применить ни одну из имеющихся способностей, но нужно определить случайный результат-ведущий выбирает наиболее подходящую характеристику, и игрок делает бросок по ней (тратит I очко этой характеристики).

Хоть персонажи и обладают нечеловеческими способностями, во многом они остаются обычными людьми. Если игрок заявляет действие, которое его персонаж никак не может сделать, то ведущий просто говорит, что это невозможно. Никакая проверка это не изменит.

В зависимости от ситуации и по решению ведущего, воздействие, оказываемое на персонажа игрока, может быть смертельным. В этом случае, при провале проверки характеристики персонаж становится раненым. Если вторая проверка смертельного воздействия не пройдена, то персонаж игрока умирает.

Ведущий может в любой момент предложить одному из игроков/ конкретному игроку/ всем игрокам пройти добровольную проверку одной из характеристик. Обычно такие события связаны со случайными стечениями обстоятельств, где теоретически персонажи могли бы получить больше, если бы чуть-чуть повезло. В любом случае игрок(и) не должен знать ни один из вариантов возможных последствий проверки. В таких случаях игрок(и) сам решает на проверку с возможностью получить что-либо, или же сэкономить очки характеристик (такая проверка стоит 1 очко Ratio или, реже, другой соответствующей характеристики).

Ночью персонаж может выпить кофе, если игрок посчитает это необходимым (напиток обязательно должен быть горячим и только что сваренным). Выпить кофе можно только в относительно спокойной обстановке, когда персонажу ничего не угрожает. В этом случае, после принятия кофе персонаж восстанавливает 2КЗ (КЗ= результат К6/2) любой выбранной характеристики.



Персонажи могут носить с собой предметы, которые они найдут в процессе игры (в рамках логики). Подразумевается, что у персонажа изначально есть предметы, которые он всегда носит с собой исходя из его образа и сущности. Если этот предмет - катализатор, то игроку следует до игры вписать его в свой лист персонажа, если постоянное ношение этого предмета с собой возможно. Разумеется, ведущему следует проверять предметы игроков на их соответствие логике мира. Если игрок решил, что у персонажа есть предмет, который он, вероятно, не носил бы с собой, то ведущий может решить, что предмета у него нет. Если ведущий не уверен, то игрок может пройти проверку Ratio (стоимость 1) и, при успехе, он действительно не забыл и взял этот предмет с собой.

У каждого персонажа изначально имеется:

- Документ, подтверждающий службу в I3-ом отделении, дающий допуск к любому объекту и информации.

- Определенное серебряное оружие (стилет, трость или зонт с встроенным клинком, пистолет с серебряными пулями), подразумевается, что персонаж умеет им пользоваться, но для успеха при использовании в бою нужно пройти проверку (Corpus, стоимость 1).

- Карманный источник света.

Чтобы убить человека достаточно его ранить одним смертельным воздействием, а следующим - убить. Однако, у чудовищ и других нелюдей выживаемость намного выше. У каждого чудовища есть параметр выносливости, который отвечает за то, сколько ран может пережить чудовище. Если воздействие использует «Слабости» чудовища, то оно наносит в 2 раза больше ран, за каждую использованную слабость. Чудовище может ранить только оружие из серебра.

Пример чудовища:

Лихо одноглазое:

- Описание: Высокое тощее существо, как женского, так и мужского пола. Имеет один глаз. Дряхлая и морщинистая кожа служит для Лиха кольчугой. Мёртвая хватка рук и ног – основное оружие Лиха, в купе с проворностью. Хватая недруга опрокидывает его, после чего залезает на шею и ногами начинает душить, то ослабевая хватку, то усиливая, при этом не давая жертве умереть раньше времени.

- Носитель: Мужчина или женщина за 40 лет. Как правило, хитрые люди манипуляторы, живут за счёт близких родственников или друзей, обременяя их. Бездельники и пьяницы. Лихо пытаются реализовать волю носителя и найти тех, за чей счёт они живут или жили когда-то. Так, Лихо продолжает обременять своих жертв и насмехаться над ними.

- Выносливость: I3

- Слабости:

- o Кровь домашних животных или скота.

- o Место, где люди постоянно работают.

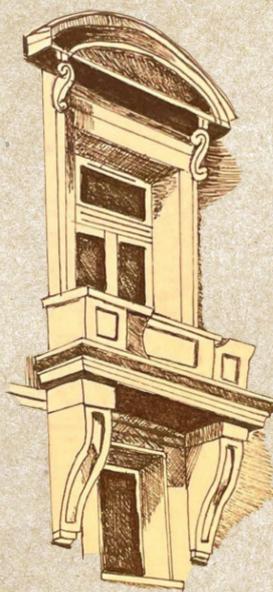
- o Звуки труда (стук молота, работающие конвейеры).

Если персонажам на протяжении игры понадобится поддержка I3-го отделения – они должны сообщить начальству как минимум за 3 часа. Подразумевается, что I3-е – высоко-спонсируемое отделение и они могут предоставить практически всё что угодно (на усмотрение ведущего), в том числе и отряды жандармов. Если в процессе игры персонажам необходимо приобрести что-то, то им выписывают чек, который оплачивает отделение. При злоупотреблении деньгами отделения – их могут лишиться этой привилегии.

Если игроки решат продолжить это приключение после его выполнения, то ведущему следует создать новое приключение, учитывая достижения выживших персонажей, а также помочь игрокам улучшить их персонажей. Улучшение персонажа происходит как

в материальном или социальном плане (после успешно выполненной миссии персонаж получает вознаграждение и/или повышение в иерархии организации, что даёт новые связи и возможности), так и в получении новых способностей. Игрок может придумать

способность, которая должна подходить образу или сущности его персонажа. Ведущий, если он сочтёт способность адекватной, присваивает ей сложность, в зависимости от силы способности (по аналогии с остальными способностями).



ОБРАЗЫ

Описание способности объясняет, что персонаж может сделать (или знает) при успешной проверке способности.

Социальные связи () - знает человека из этой социальной группы, может его найти и рассчитывать на его помощь.

1. БРОДЯГА

Corpus:

- Карманная кража (I) - может украсть что-либо у прохожего, который отвлётся.
- Бесследность (I) - может пройти куда-то и его не заметят

Ratio:

- Социальные связи: Нищие Петербурга (0)

2. ДОКТОР

Corpus:

- Лечение (I) - может спасти жизнь умирающему человеку или излечить раненого персонажа другого игрока (для этого необходима спокойная обстановка и минимум 10 минут).

Ratio:

- Социальные связи: Научное общество (0)
- Медицинская экспертиза (I) - может с точностью определить причину смерти.

3. ДОЛЖНОСТНОЕ ЛИЦО

Corpus:

- Анализ (I) - может быстро исследовать большой объём текстовой информации.

Ratio:

- Социальные связи: Бюрократический аппарат (0)
- Манеры (I) - точно знает, как вести себя в данной ситуации, чтобы люди приняли его за своего.

4. АРТИСТ

Corpus:

- Соблазн (I) - может, после продолжительного разговора очаровать и вскружить голову собеседнику противоположного пола.
- Представление (I) - может привлечь внимание декламацией своего творчества.

Ratio:

- Социальные связи: Богемное общество (0)

5. СТУДЕНТ

Corpus:

- Прыть (I) - может совершить очень сложное действие, связанное с бегом, ловкостью или гибкостью.
- Искушение (I) - может завлечь любого человека выпить с ним, а после разговорить до откровенностей.

Ratio:

- Социальные связи: Завсегдатаи кабаков (0)

6. СЛЕДОВАТЕЛЬ

Corpus:

- Обезвредить (I) - может обезоружить или обездвижить человека, не причиняя ему вреда.
- Выслеживание (I) - может найти следы (не только ног) и идти по ним.

Ratio:

- Социальные связи: Жандармерия (0) [кроме 13-го отделения]

7. СОЛДАТ

Corpus:

- Лихость (I) - может совершить очень сложное действие, связанное с физическими нагрузками или грубой силой.

- Стойкость (0) - у вас -2 к результату броска на отражение смертельного воздействия. Эта способность используется вместо проверки на отражение.

Ratio:

- Социальные связи: Военный гарнизон (0)

8. РАБОЧИЙ

Corpus:

- Ремесло (I) - может смастерить небольшую вещицу из подручных средств

- Починка (I) - может отремонтировать сломанную технику или механизм.

Ratio:

- Социальные связи: Рабочий класс (0)



9. КОММЕРСАНТ

Corpus:

- Торг (I) - может убедить человека продать вам определенную вещь.

Ratio:

- Социальные связи: Купечество (0)
- Оценка (I) - может определить точную стоимость вещи.

10. ЖУРНАЛИСТ

Corpus:

- Провокация (I) - может убедить человека рассказать о своих секретах.

- Рецензия (I) - может понять из какого материала состоит вещь, где её произвели и когда.

Ratio:

- Социальные связи: Высшее общество (0)

СУЩНОСТИ

Для применения некоторых способностей требуется соблюдение «Катализатора». Способности с катализатором можно использовать только ночью.

Способности с катализатором требуют времени (3-5 минут) на их свершение, если только они не имеют эффект «Быстрое», тогда они свершаются мгновенно.

Способности с эффектом «Предсказание» нельзя использовать на персонажей игроков и их близкое окружение.



I. МЕДИУМ

лат. Medium «посредник» – чувствительное физическое лицо, которое, служит связующим звеном между двумя мирами: материальным и духовным.

Анима:

- Спиритический акт (2)

Дух можно спросить о информации, которую он знал или попросить найти предмет или человека, если дух при жизни знал, как он (оно) выглядит. Большинство духов для просьбы достаточно пообещать, что вы его похороните, но, если вы просите его о чем-то, что вредит его бывшему другу или родственнику, дух может не согласиться.

Катализатор: нужно начать повреждать или прятать незахороненные останки бывшего тела духа, тогда он, в страхе, что его уже никогда не похоронят, явится.

- Слияние (2)

Вы можете приказать духу вселиться в тело находящегося в этом помещении существа и полностью контролировать его.

Катализатор: нужно похоронить голову бывшего тела лояльного к вам духа (который уже помогал вам), а остальные останки сложить в самое важное для духа место (обычно бывший дом).

- Воплощение (I)

Вы можете материализовать весь предмет, пока рука владельца с вами.

Катализатор: часть сломанного предмета и рука его мертвого владельца.

2. МЕНТАНТ

Это человек, который обладает гипнозом или способностями телепатии, искусством внушения необходимой информации, управляет сознанием и разумом человека и может им манипулировать.

Анима:

- Телепатия (2)

Концентрируясь, вы понимаете, о чем думает и что чувствует владелец предмета.

Катализатор: очень ценный для человека предмет.

- Гипноз (2)

Вы можете изменять память человека, контролировать его тело и создавать в голове навязчивое желание выполнить нужное вам действие.

Катализатор: осознанное согласие объекта.

- Оберег (I) [быстрое]

Вы убеждаете его, что этого делать не нужно.

Катализатор: вы чётко понимаете, что человек хочет причинить вам конкретный вред.

3. ПРОТОИЕРЕЙ

греч. πρωτοιερεύς — «первосвященник» — старший сан, даваемый лицу белого духовенства в православной церкви.

Corpus:

- Слово (I) — Вы успокаиваете человека, развеивая любую магию, примененную на него ранее.

Анима:

- Экзорцизм (3)

Если у вас получится распять чудовище на кресте, то вы изгоняете скверну из этого человека, освобождая его.

Катализатор: понимание, что за тёмная сущность заключена в человеке; молитвослов; Крест, на котором можно распять чудовище.

- Чудо (2)

Материал, из которого состоит объект теперь состоит из вещества, если вещество того же агрегатного состояния.

Катализатор: предмет (жидкость) и кусочек (капля) вещества; молитвослов.

4. БЕСОЛОВ

Специально обученный человек, чьи знания в области алхимии и тренировки позволяют быть идеальным оружием в борьбе с монстрами.

Анима:

- Капкан (3)

Вы создаёте рунический круг, к которому тянет чудовище. Если чудовище зайдёт в круг— оно не сможет оттуда выйти.

Катализатор: кровь существа, которым питается чудовище (лакомство) ; вещество, которое оно боится.

- Покров (I)

Вы покрываете своё тело символами и это чудовище не может атаковать вас.

Катализатор: кровь чудовища.

- Осознание (I)

Вы определяете, что это за чудовище.

Катализатор: кровь чудовища.

5. ДЕМОНОЛОГ

Демонолог — ученый, изучающий оккультизм, демонов, злых духов, их козни против человека.

Анима:

- Власть (3)

Вы можете управлять объектом и передвигать его в пространстве также как куклу.

Катализатор: дьявольское заклинание, написанное на предмете (или существе); кукла, игрушка с частицей объекта внутри.

- Знание (I) [предсказание]

Вы точно знаете, как и когда умрет этот человек.

Катализатор: имя, фамилия и отчество живого человека, его дата рождения.

- Предчувствие (I)

Вы видите следы магии или тёмных существ в помещении, оставленные за последний месяц.

Катализатор: зеркало, поставленное в помещении.

6. ИЕРОМАНТ

Человек, который занимается гаданиями и ритуалами, связанными с человеческими останками.

Аніма:

- Хиромантия (2) [предсказание]

Вы видите, где этот человек будет сегодня в полночь/ вы видите где и как этот человек умер.

Катализатор: рука человека/ рука мёртвого человека

- Страж (2)

Установив глаз в комнате, вы всегда можете видеть, что там происходит.

Катализатор: глаз мёртвого человека.

- Воля (I)

Вы можете узнать его последнее желание перед смертью.

Катализатор: сердце мертвого человека.

7. ИЛЛЮЗИОНИСТ

Человек, показывающий фокусы, основанные на применении специальной аппаратуры или на ловкости рук, быстроте, точности движений.

Аніма:

- Обличье (3)

Вы можете полностью перевоплотиться во владельца кольца.

Катализатор: кольцо из драгоценного металла, принадлежащее человеку.

- Смещение (2)

Вы можете передвигаться по вертикальным поверхностям.

Катализатор: живой таракан или паук.

- Дрёма (0)

Вы можете на 3 минуты скрыть все признаки жизни у вас или согласного на это человека.

Катализатор: карманные часы.

8. НОКТАМБУЛА

лат. *nox, noctis* – «ночь», человек, ходящий во сне, лунатик. Ночью, как только восходит луна, вы засыпаете, ваш внешний вид меняется, ваше тело обростает новыми мышцами, нижняя челюсть вытягивается и увеличивается, а кожа принимает белый цвет. Метаморфоза занимает не больше минуты, после чего вы просыпаетесь и можете использовать ваши способности

Corpus:

- Живучесть (I) – Если у вас есть ранение, вы моментально излечиваетесь.

Anima:

- Пиромантия (2)

Вы можете распространять пламя на любой другой объект.

Катализатор: горящий предмет.

- Мощь (I)

Ваша сила, скорость и ловкость не уступает чудовищам. Также, вместо атаки вы можете применить эту способность, автоматически успешно атаковав, без проверки **Corpus**.

Катализатор: Вы видите луну.

- Восприятие (I)

Ваше зрение, обоняние и слух становятся невероятными.

Катализатор: Вы видите луну.

9. ОНЕЙРОМАНТ

Снотолкователь, гадающий по снам.

Anima:

- Паразит (2)

Вы и (по желанию) ваши союзники могут, заснув вместе в одно время, погрузиться в сон конкретного человека. Во сне можно изменять убеждения человека, видеть его тайны и мотивы. Смерть во сне – пробуждение в жизни.

Катализатор: спящий человек и минимум 3 часа времени.

- Колыбельная (I)

Вы усыпляет человека.

Катализатор: спокойная музыка.

- Воспоминание (2)

Вы засыпаете и видите важные события из будущего места или помещения, в котором спите.

Катализатор: горящая свеча.

10. ВОРОЖЕЙ

Человек, занимающийся колдовством, чародейством. Наводит заговоры.

Анима:

- Верность (2)

Вы заговариваете этого человека, после чего он никогда не предаст вас.

Катализатор: Фотография человека.

- Смерть (1)

Заговоренное существо умрёт сегодня.

Катализатор: кукла с волосами существа.

- Подчинение (2)

Вы заговариваете определенный функциональный предмет, после чего он слушается вашего приказа (дверь не открывается, свеча не загорается, пистолет не стреляет).

Катализатор: часть этой вещи.

СОВЕТЫ ДЛЯ ИГРОКОВ:

Когда вы ведете расследование старайтесь подмечать каждую деталь, каждую крупницу информации, которую даёт вам ведущий. Ваш главный инструмент – вопросы, не стесняйтесь задавать их ведущему, но помните, что ведущий может сказать вам только о том, что видит, слышит, чувствует или знает ваш персонаж, остальную информацию вы должны найти сами.

Помните, что в равном бою любое чудовище сильнее чем ваша команда. Ваша сила – информация. Если вы знаете, с каким чудовищем вам предстоит столкнуться, то сможете использовать его слабости, чтобы с легкостью одолеть. Для этого пользуйтесь списком монстров из раздаточного материала.

СОВЕТЫ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО:

Создавайте свои интересные истории. Для поиска вдохновения обратитесь к литературе 19 – 20 века, различным бестиариям чудовищ славянского фольклора или к фильмам ужасов. Перед игрой подготовьте примерно 10 интересных персонажей, которые не были в вашей истории изначально, но могут быть к месту во время игры. Продумайте пару питейных заведений, куда игроки могут заглянуть во время расследования, выпить кофе и, возможно, встретить фигурирующих в истории личностей.

Во время расследования у игроков могут возникнуть трудности, они могут не видеть и не понимать очевидных улик. Не бойтесь дать им подсказку и мельком указать на важную деталь, которую они пропустили. Если же игроки разгадывают сплетенную вами паутину событий слишком быстро – не переживайте. Не стоит менять всё на ходу, лишь бы игра длилась дольше. Игрокам может понадобится более весомые доказательства, или, если главный злодей знает, что его почти раскрыли он попытается сбить след, но он может тем самым выдать себя. Ни в коем случае не забирайте у игроков чувства, которое они испытывают, разгадав вашу загадку чуть раньше, чем должны.

РАЗДОТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Дополнительные материалы, представленные ниже, не являются частью правил и могут использоваться игроками и ведущим по их усмотрению. Раздаточные материалы включают в себя: Приключение, карта Санкт-Петербурга для приключения, лист персонажа и карманный справочник борца с чудовищами Григория Распутина.

В ОБЪЯТИЯХ МАРЫ

ЗАВЯЗКА

В Санкт-Петербурге 10 июля происходит странное убийство одного из руководителей 13 отделения императорской канцелярии, на его место ставят Сергея Блудова, он собирает оперативную группу и начинает расследование убийство чиновника. После чего в столице Империи происходит несколько странных преступлений совершенных бесами, но за ними стоит кто-то куда более могущественный.

ОСНОВНОЙ СЮЖЕТ

Действия разворачиваются в Санкт-Петербурге, в июле 1940 года. Новый глава оперативной группы Сергей Блудов является председателем кружка оккультистов, заседания которого происходят в доме графа Бессмертных, на деньги его жены Елизаветы, которая также является членом культа. Культ Блудова жаждет пришествия Мары, смерти Императора и наступления анархии, в которой каждый станет тем, кем захочет. В книге Белеса – древнем магическом труде тёмных шаманов, которой обладает Блудов, указано:

*Когда прольётся кровь, очертив чёрный
крест,*

*Где смерть наступает от рук слуг
безвольных.*

*Когда потеряет божий старец свой
перст,*

*Тогда придёт ночь смерти, ночь
обреченных.*

Крест представляет собой соединение всех точек кровопролития, в центре пересечения линий находится ритуальный круг. Божий старец в Питере всего один – Григорий Распутин. Ночь смерти – это пришествие богини смерти и холода Мары, а вместе с ней вечной Красной Луны на небосводе.

11 июля Блудов желая набрать новых марионеток и запутать дело по розыску его самого, гипнотизирует двух воспитанников детского дома, пробуждая в них Дрекаваков. **12 июля** они устраивают бойню в приюте, на место преступления выезжает оперативный отряд игроков.

Желая избавиться от зависимости графа Бессмертного, его жена и Блудов решают убить его руками Дивьих людей – Марии и Петра Феллеров, которых когда-то разорила семья Бессмертных. **13 июля** Блудов проводит им спиритический сеанс, про-

буждая в сущность Дивьих людей. Ночью **14 числа** супруги Мария и Пётр в облике бесов находят и убивают Александра Бессмертного. Дивьи люди остаются на месте преступления, куда уже спешит отряд игроков по наводке Блудова.

15 числа графиня Бессмертных и Блудов решают приступить к последней стадии – нападение на Распутина и получение его пальца для ритуала. Блудов проводит спиритический сеанс и в графине просыпается бес, известный как Лихо одноглазое.

16 июля, Григорий Распутин возвращался со своего любимого кабака домой, как на него напало, наделав шуму, Лихо, затем жандармы вызвали отряд игроков. Распутин успешно отбил от беса, но та забрала его палец. Старец рассказывает героям, что палец божьего старца (кем он и является) для «хороших» ритуалов не используется и просит выследить Лихо и прекратить возможный ритуал.

В это время Лихо направляется в дом графини, где её ждёт Блудов для начала ритуала призыва Мары. Лихо охотно задерживается у домов жертв и истязает их, благодаря чему игроки могут догнать её. Если же отряд игроков промедлит, то начнётся ритуал, Красная луна не зайдёт до тех пор, пока игроки не одолеют Блудова, тот же обратится в облик Вия.

ЗАМЕТКА ВЕДУЩЕМУ

Не забудьте красиво представить персонажей игроков. Они могут находиться в разных частях города, когда их призывают на службу, пусть они опишут, как выглядят, какие чувства испытывают, как добираться до 13 Отделения. Не бойтесь идти на небольшие условности, ради погружения в атмосферу.

ПАРК

Место, где убили капитана Павла Чугуна оцеплено полицией, бесов поблизости нет. Герои прибывают туда.

На теле Чугуна множество глубоких порезов от когтей вурдалака.

Свидетели говорят, что видели человека в чёрном, который смирно наблюдал за картиной насилия.

! Когда стемнеет, с места преступления героев срочно вызовут на инцидент в приюте.

ПРИЮТ

Все воспитанники и персонал эвакуированы из здания, где-то внутри бродят два Дрековака, убившие, по меньшей мере, пятерых. Слабая сторона Дрекаваков это детские подарки, сказки и дружеский диалог с ними, только так можно ослабить беса и пробудить носителя (см. Бестиарий)

Никто из воспитательниц детского дома не знает о визите кого-то со стороны, так как приют закрытый. (Память воспитательниц осмотрительно очистил С. Блудов)

Другие воспитанники могут лишь сказать, что видели мужчину инспектора, который приходил в приют.

Если игрокам удастся пробудить носителей внутри Дрекаваков (а не просто убить), то они могут рассказать, что вчера (**11 июля**) к ним приходил инспектор по имени Сергей и много говорил с ними.

Во время эвакуации многие воспитанники и персонал видели человека в чёрном, на противоположной стороне улицы.

Если сыщики вернутся в приют позже, то узнают, что часть воспитанников (очевидцев инцидента) были отданы на попечение 13 отделу императорской канцелярии, в попечительство С. Блудова.

ЗАМЕТКА БУДУЩЕМУ

Если игроки после инцидента в приюте найдут достаточно доказательств вины С. Блудова, Вы можете усложнить им задачу следующим: **В этот же день, около 16 часов, С. Блудов инсценирует покушение на самого себя, на него напала Гамаюн, носительницей, которой является недавняя любовница Блудова – Алина Зайцева.** Этот инцидент, конечно, подстроен самим С. Блудовым.

БАНК «СЕВЕРНАЯ СТОЛИЦА»

Все сотрудники эвакуированы из здания, в главном холле бродят Дивьи Люди (Мария и Пётр Феллеры), у одного из столиков для гостей лежит тело графа Бессмертного. На месте уже графиня, которая даёт показания.

Только графиня Елизавета Бессмертная и некоторые сотрудники знали, что каждый месяц 14 числа граф приходит проверять свои сбережения.

Свидетели видели в холле банка человека в чёрном.

Графиня на вопрос, о том, кто мог желать зла мужу ответит, что это могли быть их давние друзья Мария и Пётр Феллеры. Мария обвиняла графиню, что она приложила руку к смерти её первенца. Пётр же обвинял семью Бессмертных, что они разорили его производство.

Дивьих людей можно рассорить, если при этом знать личности носителей и проблему, способную разбить мнение носителей. В данном случае конфликт «что важнее нищета или смерть первенца?».

Пробудив носителей бесов, сыщики могут узнать, что за день до этого, к ним приходил инспектор Сергей.

ЗАМЕТКА БУДУЩЕМУ

Если после нападения на Распутина игроки будут слишком долго идти до дома Бессмертной, то начнётся призыв Мары. Чтобы прекратить ритуал, потребуется убить Блудова, который обратился в Вия (см. Бестиарий)

ЛЮБИМЫЙ КАБАК РАСПУТИНА

«ГОЛУБАЯ КРОВЬ»

На месте происшествия будет сидеть Г. Распутин с оторванным пальцем и несколько свидетелей, Лихо одноглазое сбежало.

Распутин расскажет, что его перстень необходим только для очень тёмных ритуалов и что необходимо выловить Лихо.

Свидетели укажут, что Лихо сбежало на юг, куда-то в центр города.

Подсказка игрокам. На месте преступления герои могут найти носовой платок с инициалами «Е.Б.»

ДОМ ГРАФИНИ БЕССМЕРТНЫХ

Герои могут сюда попасть с инцидента в приюте, если обоснуют обыск.

В гостевом рабочем кабинете можно найти редкую книгу Велеса, запрещённый в Империи труд, так как рассказывает о чёрной магии и призыве нежити.

(После 12 июля) В подвальных помещениях можно найти воспитанников приюта. Они расскажут, что их привели насильно и каждый день (смотря, когда придут сыщики) им проводили спиритические сессии.

Возможно обнаружение тайной комнаты в библиотеке, где собирались члены культа. На полу кровью вычерчен магический круг призыва Мары.

(После смерти графа) В спальне герои могут найти инспекторскую фуражку.

На одном из рабочих столиков в библиотеке будет лежать записка со следующим содержанием:

Когда прольётся кровь, очертив чёрный крест,

Где смерть наступает от рук слуг безвольных,

*Когда потеряет божий старец свой перст,
Тогда придёт ночь смерти, ночь обречённых,*

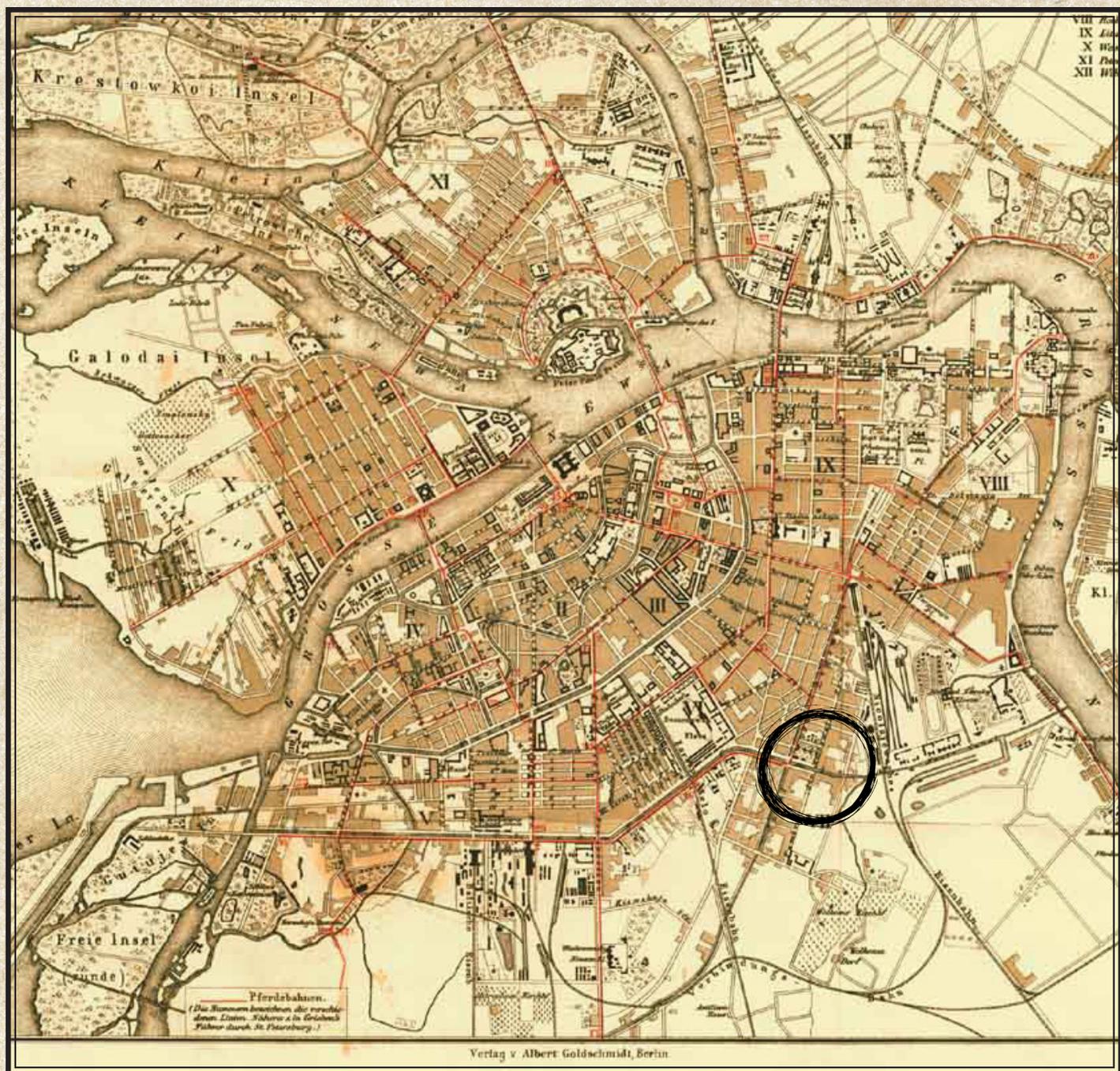
Карта.

Соединение всех мест преступлений образуют крест Мары, в центре которого стоит дом графини Бессмертных, где готовится ритуал призыва.

По итогу игроки должны нарисовать на карте примерно такой крест:



САНКТ — ПЕТЕРБУРГ



Чин и имя:

Серебряный Век

Образ:

Сущность:

Раны:

Corpus: (Тело)

Имущество:

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | | |

Способности: Стоимость:

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |

Anima: (Душа)

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | | |

Способности: Стоимость:

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |

Ratio: (Разум)

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | | |

Способности: Стоимость:

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |

Когда вы тратите очки характеристики - поставьте + на текущее количество очков.

Карманный справочник борца с чудовищами Григория Распутина

ГАМАЮН

Описание: женщина-птица, размером схожим с человеческим. Особь имеет голову женщины, а тело крупной птицы.

Атакует своих жертв острыми когтями на лапах, пронизывает кожу, напрямую к жизненно важным органам, а после раздирает тело ослабевшей жертвы. Своими крыльями может вызывать дождь, бурю, порывистый ветер и даже снег.

Носитель: Незамужняя дева, наведавшая любви, от 30 до 40 лет, как правило, отличается красотой. Носителям свойственно несчастье, которое их постигло когда-то давно или же длится уже долгое время. Гамаюн через носителя желает возмездия своим обидчикам. Ненавидит красивых и успешных женщин.

Слабости:

- молоко,
- запах цветов,
- плач редёнка.

Выносливость: 19
Лакомство: Красивые женщины.

ВУРДАЛАК

Описание: уродливое существо, общим видом напоминающее человека. Кожа гниёт и покрывается разной хворью, волосы редкие и жидкие, глаза белые и впалые, нижняя челюсть опустилась, а язык висит ниже подбородка.

Имеют острые когти и длинные острые зубы. Противник слаб поодиночке, но в стае представляют серьёзную опасность. Безоружную жертву съедают заживо.

Носитель: Мужчина или женщина любого возраста. Как правило, слабые духом люди, не имеют жизненной цели, позиции. Всегда безбожники и атеисты.

Слабости:

- святая вода,
- звон колокола
- церковь или храм

Выносливость: 11
Лакомство: Родственники носителя; успешные люди.

КИКИМОРА

Описание: Выглядит как старуха, но с вытянутым лицом, подобно собачей или крысиной морде, имеет гусиные ноги. Передвигается медленно, привлекает слабых духом вурдалаков под своё владычество.

Почти не опасна, может лишь пугать, вызывать зрительные и слуховые галлюцинации и руководить действиями подвластных вурдалаков.

Носитель: Женщины за 40 лет. Обделены жизнью, могут быть вдовами, родителями, которых бросили дети, или же просто притесняемые мужем или членами семьи. Кикимора пытается навести порядок в семье носителя: напугать до смерти мужа-пьяницу, сыновей-гуляк и других. Когда же носитель находится в крайнем отчаянии, Кикимора призывает вурдалаков и несёт кровавую месть за поступки домочадцев или людей, навредивших семье носителя.

Слабости: • алкогольные напитки

- смех

• уютные дома,
где царит любовь

Выносливость: 25

Лакомство: виновные в бедах носителя.

ДИВЬИ ЛЮДИ

Описание: Полулюди с одним глазом, одной ногой и одной рукой, их тела почти сгнили, источают зловонный запах. По «половинке» они не представляют опасности, почти не способны передвигаться, поэтому объединяются в пары, как бы срастаясь, их тела становятся крепкими подобно камню или металлу, исчезают все признаки хвори, кожа приобретает цвет вороненой стали.

Железной хваткой они душат жертву или же избивают до смерти.

Носитель: Мужчины или женщины без ограничения по возрасту. Носителей Дивьих людей всегда минимум двое, это люди, которые многое пережили вместе, делили счастье и горе. Это могут быть крепкие друзья, любовная пара, брат и сестра и не только. Как правило, носителей постигла беда извне, кто-то нанес или что-то нанесло им ущерб и желая возмездия Дивьи люди уничтожают источник беды.

Слабости: • спирт и другие химические растворители,

- разговор на тему, способную рассорить носителей
- места расставаний (вокзалы, кладбища)

Выносливость: 2 (один), 23 (вдвоём)

Лакомство: те, кто рассорил, разорил пару носителей

ДРЕКАВАК

Описание: осквернённый дух некрещенного ребёнка, представляет собой тело ребёнка, покрытого язвами ветряной оспы, с растрёпанными волосами и красными от крови глазами. Дрекавак издаёт ужасный, холодящий душу крик, пугающий жертв. Имеет острые, как у росомахи, когти, которыми дух долго истязает жертв, а после умертвляет. Крайне ловкий и энергичный. Железной хваткой они душат жертву или же избивают до смерти.

Носитель: Ребёнок, девочка или мальчик, некрещёный. Как правило, он подвержен насмешкам взрослых или сверстников. Предугадать жертву Дрекавака почти невозможно, детская обида и ярость не знает привычных взрослых категорий, оттого жертвой может стать сверстник, с которым носитель виделся единожды или родные члены семьи.

- Слабости:**
- йод, зелёнка
 - детские песни
 - места, где много подарков или сладостей

Выносливость: 9
Лакомство: дети

ЛИХО ОДНОГЛАЗОЕ

Описание: Высокое тощее существо, как женского, так и мужского пола. Имеет один глаз. Дряхлая и морщинистая кожа служит для Лиха кольчугой. Мёртвая хватка рук и ног – основное оружие Лиха, в купе с проворностью. Хватая недруга опрокидывает его, после чего залезает на шею и ногами начинает душить, то ослабевая хватку, то усиливая, при этом высасывая все соки из тела, не давая жертве умереть раньше времени.

Носитель: Мужчина или женщина за 40. Как правило, хитрые люди, манипуляторы, живут за счёт близких родственников или друзей, обременяя их. Бездельники и пьяницы. Лихо пытается реализовать волю носителя и найти тех, за чей счёт они живут или жили когда-то. Так, Лихо продолжает обременять своих жертв и насмехаться над ними.

- Слабости:**
- кровь домашних животных, скота
 - звуки труда (стук молота, работающие конвейеры)
 - места, где люди постоянно работают

Выносливость: 13
Лакомство: кровь родственников и друзей носителя

РАРОГ

Описание: Дух огня, похож на помесь хищного зверя и охотничьей птицы. Тело объято ярким пламенем.

Может испепелять своих жертв, раздирать и сжирать. Атакует как в ближнем бою могучими лапами, так и на дистанции, вызывая крыльями или извергая пастью огненные волны.

Носитель: Властный мужчина, от 30 лет. Имеет чёткое представление о жизни, «свою» справедливость. Как правило, имеет подвластных: подчиненных, работников, члены семьи. Рарог пытается воплотить в жизнь справедливость носителя, поэтому жертвами могут стать незнакомые с носителем люди, которых размещали в газетах или по радио. Отсюда жертвы Рарога, которые, как правило, люди криминального мира.

Слабости: • грязь

• слова, оспаривающие его убеждения

• грязные, замкнутые пространства

Выносливость: 15

Лакомство: конечности преступников

СИРИН

Описание: существо с головой женщины и телом совы. Размером с карлика или половину человека. В основном передвигается полётом. Сирин охотится и живёт одна.

В бою не атакует напрямую. Главная опасность состоит в прекрасном пении птицы, оно сводит с ума слабых духом людей и их разум в полной власти Сирин, а сильных духом может обездвигить на несколько часов.

Носитель: Незамужняя женщина от 16 до 38 лет. Носитель, как правило, живёт за счёт мужчин, манипулирует ими, а после безжалостно бросает их обездоленными. Сирин воплощает издёвки носителя над теми жертвами, которыми раньше манипулировала. Потешается над ними, заставляя резать и бить себя, а после заставляет их совершить самоубийство или же оставляет их безумцами.

Слабости: • губная помада, мыло

• разговоры, которые никак не затрагивают Сирин

• замкнутые невзрачные помещения

Выносливость: 12

Лакомство: красивые мужчины

АСПИД

Описание: Крылатый змей огромных размеров. Чешуя изумрудного цвета. Сильные передние и задние лапы. Может одинаково быстро передвигаться как по земле, так и по небу. Может найти своих врагов где угодно и уничтожить кого угодно.

В бою использует все преимущества своего тела. Сильным хвостом опрокидывает своих жертв. Вёрткое змеиное тело успешно уклоняется от ударов. А острые когти рассекают любую броню. Рык змея приводит в ужас всех, кто находится рядом с ним.

Носитель: Незамужняя женщина или мужчина любого возраста. Носитель столкнулся с ужасной несправедливостью, которая уничтожила привычный мир носителя. Носителю уже нечего терять, он прибывает в крайнем отчаянии. Возжелав уничтожить всех обидчиков и всех причастных, носитель обретает облик Аспида.

Выносливость: 39

Слабости: • любимый напиток детства

Лакомство: богатые и властные люди

• голоса любимых людей

• родные места, где носитель провёл детство

ВИЙ

Описание: Могучее существо огромных размеров. Тело Вия покрыто мхом, лишайником и по цвету схоже со старым болотом. Несмотря на внешний вид его тело будто бы соткано из металла. Длинные, тяжёлые веки Вия спускаются почти до пяток, что делает существо довольно медлительным. Всегда призывает себе на службы вурдалаков и другую нежить.

В бою пассивен, защищается от ударов, иногда контратакует могучей рукой или сбивает с ног ударом ноги. Особую опасность хранит взгляд Вия, когда черти поднимают ему веки, его взгляд заставит сойти с ума любое существо, более того, если противник попытается защитить себя магическим кругом, взгляд Вия способен обнаружить его и выдать другой нежити.

Носитель: Мужчина, истинные мотивы носителя неясны. Возможно, носитель через Вия пытается реализовать свою власть, стать королём ночи, властвовать над всей нечистью. Носитель почти не выделяется из толпы, живёт добрым семьянином или же отшельником, не привлекает к себе внимания.

Выносливость: 51

Лакомство: нет

Слабости: невероятно яркий свет, направленный в глаза Вию, ненадолго отвлекает его. Если за это время проткнуть один из его глаз – он ослабнет и покинет тело носителя. Поднять веки могут только ночные твари, ни один человек не сможет этого сделать (чтобы победить Вия – нужно воззвать к носителю одного из его подчиненных).