



Дар Дайны

Приключение, разработанное для конкурса «RPG-Кашевар. Лето 2022. Тропа приключений».

Автор: Алёна Пургина aka Elaine Snowstorm

Иллюстрация на обложке сгенерирована сервисом ruDALL-E.

Тема: Карма.

Ключевые слова: лес, тайна, перемены.

Система: Вампиры: Маскарад. Классические правила. Охота на охотников II.

Нашумевший в последнее время тренинг «Тайна вечной молодости Дайны Миро», привлёк внимание известного исследователя паранормальных явлений, профессора Райса. Почему одни его участники действительно омолаживаются и исцеляются от самых жутких болезней, а другие – исчезают в течение года? Кто такая Дайна Миро, которую никто никогда не видел? Какие ещё странности связаны с туристической базой посреди глухого леса? Ответить на эти вопросы сможет только отряд охотников! В конце концов, любопытство – не порок.

«Дар Дайны» – это небольшое приключение, рассчитанное на компанию из 2-4 человек, примерно на 3-4 часа реального времени. Оно может стать как первым настоящим делом персонажей, так и разбавить основное приключение. Сценарий предполагает минимум боёв и возможность бескровного разрешения конфликтов. Впрочем, агрессивная группа найдет с кем сразиться. Вы можете варьировать место и время действия, но предполагается, что описанные события происходят на севере США летом 2010-ых годов.

Предыстория

В былые времена Дайну Миро почитали как богиню, а она старалась соответствовать этому образу – чаровала, вершила судьбы смертных и пиროвала на их телах. Долгий торпор, возвращение в изменившийся мир, скитания и встреча с загадочным старцем изменили всё, заставив некогда порочное создание раскаяться и искать спасения. Для начала – компенсировать зло, что она причинила людям в далёком прошлом. Идея, пришедшая ей в голову, была проста: нужно продлевать жизнь добрым людям, забирая её у злодеев.

После многих лет исследований и экспериментов с гулями (разумеется, все они были хорошими людьми и ни один гуль не пострадал), она разработала ритуал «Звёзды перемен Верпеи», позволяющий с помощью витэ передать жизненные силы от одного человека к другому. Ритуал омолаживал тело и даже исцелял болезни. Ценой были жизни недостойных.

Дайна решила поставить это дело на поток: она разработала тест, позволяющий отличить хороших людей от обычных и плохих, обосновалась на базе отдыха «Чудеса лесные», а её верные слуги активно подвигали среди людей тренинг «Тайна вечной молодости». Результаты были ошеломительными... для некоторых. Кому-то предстояло смириться с мыслью, что он недостаточно старался, а кому-то – быть похищенным и принесённым в жертву для того, чтобы другие могли жить дольше.

Несмотря на предосторожности в виде сильно отсроченных похищений, закрытия базы на время проведения тренинга, стараний не переливать слишком уж большое количество жизненной энергии и подписки о неразглашении особенностей «тайной медитации у Священного древа», нашелся человек, который смог понять, что что-то здесь нечисто. Профессор Райс – исследователь паранормальных явлений, заинтересовался этим делом ещё и потому, что его силы подтачивает старость и болезни, и, если ничего с этим не сделать, он так и не сможет разгадать загадку мироздания.

Задание, которое ставит перед группой профессор, двояко: с одной стороны, необходимо выяснить, куда пропадают люди и что с ними произошло, а с другой – узнать секрет, благодаря которому некоторым участникам тренинга удается омолодиться и исцелить болезни.

Зацепки

По умолчанию считается, что персонажи игроков – группа независимых охотников, работающая на профессора Райса. Он находит себе учеников в интернете, беседуя с поклонниками сверхъестественного, и потихоньку выясняя, чьи показания похожи на правду, а чьи – фантазии. Но он богат, и может себе позволить оплачивать интересные ему проекты, нанимая людей и со стороны.

События, происходящие на базе отдыха, также могут заинтересовать правительственных агентов, Арканум и церковь. В этом случае профессор Райс может быть членом одной из этих организаций, жаждущий наложить руки на возможное открытие.

Кроме того, кто-то из знакомых персонажей может пропасть после посещения базы (в этом случае вы можете расширить список пленников, но не забудьте придумать для него грязный секрет).

О «Чудесах лесных»

Это небольшая база отдыха позиционирует себя как место абсолютного покоя и одиночества для любителей природы, где целебный воздух улучшит самочувствие, а тишина приведёт в порядок нервы. Ей владеет семья Джонсон – Кэрри и Альберт. Оба – гули Дайны, помогают ей в осуществлении планов. Кроме них на базе есть ещё 3 гуля: два местных охранника и главная ведущая тренинга, Урсула Морн. Остальной персонал – ничего не подозревающие люди, находящиеся под воздействием уз крови.

База выступает в качестве площадки для тренинга всего два дня в месяц, делая перерыв только на зиму. В дни тренинга невозможно забронировать коттедж, продлить бронь или даже остановиться с палаткой в зоне кемпинга.

Это глухое местечко: здесь нет телефонной связи, а единственное место, где можно подключиться к интернету – холл администрации. Там же имеется проводной телефон, сейфы, а к продаже предлагаются товары первой необходимости и фермерская продукция (ближайшая ферма, располагается приблизительно в 10 км).

Единственная парковка находится в километре от самой базы, а рейсовый автобус приезжает лишь раз в сутки, игнорируя остановку в дни проведения тренинга.

О «Тайне вечной молодости Дайны Миро»

Тренинг, который разработала Дайна, на самом деле существует лишь для одного – отделять плохих и хороших людей от обычных. Людей заурядных вампира не трогает, полагая что их жизнь – не её дело. Но убеждена, что обязана одаривать людей хороших, и наказывать – плохих. Для первого у неё разработан особый ритуал, для второго – есть специальная группа гулей, которые шпионят за людьми после тренинга, и, удостоверившись в их злодеяниях, похищают.

Для большинства приезжих это просто обыкновенный психологический тренинг по повышению самооценки: людей делят на группы, они беседуют, выполняют упражнения и занимаются спортом. Однако, счастливицы, прошедшие тестирование, удостоиваются чести «помедитировать с самой Дайной Миро»: их просят подписать бумаги о неразглашении, а ночью ведут от здания администрации до Священного дерева, где проходит ритуал.

Сцены

1. Поездка на автобусе

Благодаря связям профессора Райса, персонажам удаётся записаться на популярный тренинг и под видом участников сесть на заказной автобус до базы – единственный вид транспорта, что допускается туда на эти двое суток. Автобус отправляется в 5 часов утра, чтобы прибыть к 8.

В автобусе они знакомятся с главной ведущей тренинга – Урсулой Морн, которая рассказывает о целебном воздухе и особых дыхательных техниках, сыпля целым ворохом псевдонаучных терминов, слабо связанных между собой. Если персонажи решат уличить её в непрофессионализме, она сдержится и вежливо замнёт разговор, однако, отомстит и при обработке теста пометит обидчика как «плохого человека». Если Дайна узнает об этом самоуправстве, её не ждёт ничего хорошего.

Кроме того, есть возможность познакомиться с другими участниками тренинга, среди которых можно выделить психотерапевта-скептика Брайана Нортон, который считает тренинг ерундой, и

едет разоблачить эту контору, но надеется на лучшее, и робкую садовницу Амели Сфэрс. Её хозяйка год назад побывала на тренинге, и результаты были столь заметны, что Амели весь год копила деньги на эту поездку.

При удачных бросках на социальные навыки или подходящий отыгрыш (Брайан любит лесть, а Амели ценит дружелюбие), от них можно получить дополнительную информацию. Брайан рассказывает, что его пациент, прежде посещавший тренинг пару лет назад, не получил никаких «сногшибательных» результатов. Зато поведал странные истории о призраке маленькой девочки, которую там иногда видят - якобы, ребёнок сбежал от родителей в лесу, заблудился и погиб, а ещё – странной женщине, которая чудилась ему во сне, после чего он чувствовал себя не очень хорошо. Амели рассказывает, что в течение трёх месяцев хозяйка постепенно молодела, пока не сбросила 10 лет – перемены были постепенными, и большинство слуг это не заметили. При расспросах она добавит, что хозяйка – известный организатор благотворительных предприятий, очень милая женщина.

2. Тестирование

По приезду, участников ведут на тестирование, которое для любого персонажа со значением Гуманитарных наук выше 2, будет казаться мешаниной вопросов из психологии, этики и философии. Персонажи с Оккультизмом могут сделать бросок Интеллект+Оккультизм по 8 сложности: 1 успех позволит определить, что тест определяет «особых» людей, 2 – что он выделяет людей с неким божественным даром, 3 и выше – определяет наличие Истинной веры, провал – определяет адептов чёрной магии.

Тест и впрямь способен определить наличие Истинной веры – это пропуск на сеанс с мисс Миро, но это редкость. Чаще для прохождения теста требуется Человечность 8 и выше, если таких людей нет – Совесть 4 и выше. Персонажи могут попытаться обмануть тест с помощью броска Интеллект+Совесть (8 сложность). Провал заносит их в «плохой» список.

После теста начинается настоящая муштра из групповых тренингов, приёмов пищи по расписанию и спортивных мероприятий, освободиться от которой на законных основаниях удастся только к вечеру. Если персонажи пытаются как-то сбежать или отпроситься с занятий – они могут начать расследование раньше, но все социальные броски с работниками базы отдыха будут проходить по 8 сложности.

3. Встреча в конференц-центре

После ужина, несколько участников получают приглашения на встречу для особых гостей в конференц-зале. Если среди персонажей есть прошедшие или обманувшие тест – их приглашают тоже, если нет, к ним подходит Амели или Брайан – похвастаться (хотя это запрещено, о чём они и сообщат). Приглашенных должно быть не более 5 человек.

Поздравляем!

Вы приглашены на встречу для особых гостей. Приходите в 20-00 в конференц-зал в здании администрации.

*Просим сохранить это приглашение в секрете от других участников тренинга.
Спасибо за понимание.*

Если персонажи попали на конференцию, мисс Морн расскажет им, что они - избранные, которым дана возможность познакомиться с самой Дайной Миро и поучаствовать в её особой, ночной медитации. Чудо гарантировано. Мероприятие назначено на час ночи, сбор на опушке за коттеджами.

Всю эту же информацию можно подслушать, находясь под окнами. Провал броска Скрытности приводит к тому, что это замечает кто-то из охраны, и во время проведения ритуала защита будет усилена.

На этом этапе персонажи могут разделиться: кто-то пойдет на встречу, а кто-то отправиться исследовать базу или лес. Это же справедливо, если персонажи ухитрились сбежать с занятий днём, либо все вместе были на встрече. В этом случае введите одну или больше сцен из раздела 2.

2А. Байки у костра

Отдыхая после тяжелого дня, участники собираются у костра и рассказывают друг другу истории об этом месте. Одна из них – о призраке потерявшейся в лесу девочки, которую часто видят на территории коттеджей, другая – о пропаже серебра у постояльцев, а третья – о лесной ведьме, живущей под землей, которая пробирается в коттеджи и ворует дыхание спящих.

Все три истории частично правдивы: за призрака часто принимают Джессику (см.ниже), ведьмой назвал Дайну ребёнок, случайно заметивший как она пьёт кровь у отдыхающих, а серебро Дайна подворовывает для ритуала «Защитный круг против оборотней».

2Б. Прогулка по лесу

Вокруг базы пролегал несколько прогулочных маршрутов, и персонажи могут пройти по ним, либо углубиться в чащу. Во втором случае они рискуют заблудиться в лесу (Смекалка+Выживание по 7 сложности) и вернуться на базу только перед началом ритуала.

В любом случае, в лесу за ними будут следить волки, которые постараются не пускать их обратно. Их можно задобрить или обмануть. Если персонажи обошлись с волками хорошо, к ним выйдет индеец Колючка. Он – оборотень, охраняющий этот лес, и чующий таящееся в нём зло. Колючка предупредит персонажей об опасности, а если те признаются, что хотят с ней покончить, попросит выманить тварь за пределы защитных кругов, где он сможет с ней сразиться.

2В. Исследование базы

Решившие прогуляться по базе персонажи обязательно наткнутся на дом Джонсонов – он окружен забором и сильно отличается от прочих строений более качественными материалами и монументальностью. Исследование дома приводит к столкновению с «призраком девочки», Джессикой. Она выбежит за пределы ограды и повиснет на отце, а он отведет её обратно и запрет в комнате под лестницей. Наличие детей на территории базы отдыха во время проведения тренинга строго запрещено, и это – странно. Кроме того, Джонсоны всячески будут отрицать наличие дочери. Залезть в дом – проверка Ловкость+Воровство (7), при неудаче это займёт много времени, а при провале их заметит охрана.

Исследуя местность, персонажи могут обнаружить сеть подземных ходов, которой иногда пользуются гули-охранники, присматривающие за пленниками, а также странный контур круга вокруг трёх коттеджей. Бросок Интеллект+Оккультизм по 8 сложности позволит определить, что это – защитный круг, но только персонаж с 3 или более успехами, либо владеющий ворожкой, сможет сказать, что это – защитный круг против оборотней.

В здании администрации, если персонажам удастся пробраться в кабинет директора и отвлечь Кэрри Джонсон, можно найти списки с тестами за все 5 лет, где имена хороших людей будут

обведены, а плохих – помечены галочками. Те, кто уже принесен в жертву – вычеркнуты. В бухгалтерской книге можно найти странные статьи расходов по содержанию «подвальных помещений», а также «Гостевого домика №0», которого нет на базе.

4. Встреча с Джессикой

Проберутся ли персонажи в дом Джонсонов, заберутся ли в туннели, вырубив вылезшего из них охранника, либо просто будут бродить по базе, ожидая ритуала, они в любом случае встретят Джессику.

Джессика – дочь семьи Джонсонов, результат долгих экспериментов Дайны и единственный на данный момент ревенант, которым ей удалось обзавестись. Витэ сыграло с ней злую шутку: ей 32, но она выглядит и ведёт себя как шестилетняя девочка – наивная и очень скучающая, потому что её постоянно прячут от отдыхающих. Большую часть времени она проводит в туннелях, «играя» с пленниками, либо рядом с Дайной, но она всегда хочет пообщаться с кем-нибудь новым.

Если персонажи вошли в дом – она будет заперта за дверью под лестницей, и, услышав их, попросит открыть дверь, ибо папа случайно запер её. Если забрались в туннель – она прибежит посмотреть кто это там пришёл. Также она может сбежать из дома в очередной раз, и наткнуться на персонажей на улице.

Джессика – находка для шпиона. Она старается хранить секреты семьи, но постоянно проговаривается и просит персонажей никому об этом не говорить. Она обязательно упомянет «тётю Дайну» и «людей в подземелье», и когда персонажи просят показать что-то из этого им – попросит поиграть с ней. Её устроит абсолютно любая подвижная или интеллектуальная игра, или сказка, но она разозлится и может даже ударить персонажа, который предложит ей посмотреть мультики или поиграть в игру на телефоне – эти отговорки она слышала от родителей много раз. Джессика намного сильнее ровесников.

5. Туннели и камеры пленников

Туннели под «Чудесами лесными» очень запутаны и сложны, кроме того, там нет никакого освещения. Чтобы не заплутать в них, если вы идёте без провожатого, необходимо пробросить Смекалку+Шестое чувство по 8 сложности.

Джессика приводит персонажей в тюрьму – это просторное, сквозное, но плохо проветриваемое помещение, пропахшее насквозь запахом немых человеческих тел и нечистот. Свет исходит от большой жаровни в центре, справа – пять тесных камер. Здесь находятся три человека, которые измождены настолько, что не могут толком ни двигаться, ни говорить. Их тела испещрены странными знаками. Проверка Оккультизма даст понять, что это магические символы, а три и более успехов позволят понять, что это знаки, предназначенные для перекачки жизненной энергии.

6. Бегство или борьба

После непродолжительного пребывания у камер, персонажи услышат в коридоре шаги – это один из охранников идёт проверить пленных. Если они услышат его вовремя, то могут попытаться сбежать, либо устроить засаду. Если они хорошо обращались с Джессикой, то она может отвлечь его, однако, как говорилось выше, она не очень хороша во лжи, поэтому обязательно где-нибудь проколется. За это время можно либо успеть убежать, либо вступить в бой и попытаться вывести пленников. Как только начинается бой или погоня, Джессика убегает, чтобы предупредить родителей.

Замки можно либо взломать, либо сломать с помощью подручных инструментов (проверка Силы по 8 сложности). Из-за недоедания пленники очень медленно ходят и односложно говорят. Они почти ничего не знают об этом месте, но боятся «ведьмы».

7А. Землянка Дайны

Если персонажи убегают в противоположную сторону от пришедшего охранника, либо оказываются пойманы за блуждания по туннелю и лагерю кем-то из гулей, то они попадают в землянку Дайны.

Это маленькая избушка (она же Гостевой дом №0) с подземным и наземным уровнями. Здесь чисто, воздух пропитан запахом сушеных трав и благовоний. Из подземного этажа ведёт наверх приставная деревянная лестница. Здесь находится спальня, совмещённая с кабинетом: дверь в туннели, в углу стоит кровать, стол завален досье на участников тренинга, всюду развешены пучки трав, а на полках громоздятся старинные книги и склянки со странными заспиртованными существами. Надземный этаж в современном стиле – здесь есть небольшая кухня и гостиная.

Землянка окружена «Защитным кругом против оборотней».

Вне зависимости от того, пришли персонажи сами, или их приволокли силком, Дайна будет очень заинтересована в разговоре с ними. Она, скорее всего, уже читала досье на них и ознакомилась с результатами тестов. Спокойно и размеренно она расскажет о своих мотивах: награда для хороших, наказание – для плохих.

Она может раскрыть грязные подробности жизни пленников, предназначенных для жертвоприношения: так, одна из них – отравительница родной матери, убившая её из-за наследства, второй – священник-педофил, а третий – коррумпированный политик, годами наживавшийся на чужих страданиях.

Дайна действительно старается стать лучше, с ней реально договориться. Ей интересно, что люди (особенно те, у кого высокая Человечность) думают о ней и её деяниях. Её можно переубедить, если сказать, что она лишает людей возможности самим исправиться и стать лучше – как сейчас пытается она. Или что её тренинг привлекает только эгоистов, а тест не работает. Подойдут другие похожие аргументы. В этом случае она отложит ритуал.

Будучи Телявелем, она боится священных символов, и более радикальные охотники могут отпугнуть её ими и сбежать, либо вогнать кол ей в сердце, воспользовавшись замешательством. Сама Дайна не настроена убивать персонажей, и будет скорее обороняться и надеяться на помощь гулей. Она потеряет над собой контроль только с гибелью одного из них. На персонажей с Истинной верой она будет стараться не смотреть.

7Б. Ритуал

Если персонажи не отправились в туннели, проигнорировали Джессику, либо решили просто подождать до начала ритуала, то они получают возможность его предотвратить. Если они приглашены – то и поучаствовать.

Священное дерево расположено недалеко от базы, но охраняется отводящими взгляд заклинаниями и защитными кругами, найти его самостоятельно практически невозможно. Персонажи должны увидеть группу, идущую к дереву и последовать за ней, либо идти в её составе. В последнем случае им на шею повесят специальные подвески в форме полумесяца, которые позволят увидеть дерево. После их заберут.

Защита двойная: всё время проведения ритуала поляну вокруг будут патрулировать два гуля, а сама она скрыта от глаз магической пеленой, не позволяющей увидеть дерево лишним людям и пройти нежеланным созданиям. В какой-то момент группа пропадёт из виду, и персонажи должны будут либо ориентироваться на другие органы чувств, либо на свои оккультные знания, либо заранее отобрать подвески у участников. Гулей можно как победить в бою (они вооружены, но не стреляют

без крайней необходимости), так и обмануть. Если охрана была усилена – к братьям Джонсон присоединятся Ирвинг и Урсула.

Священное дерево – огромная, наполовину засохшая ива. Пленники во время ритуала будут крепко связаны в специальной камере под деревом, а вымоченные в витэ нити, привязанные к их запястьям тянуться через полье корни к поляне. Дайна рассадит людей вокруг дерева, вручит каждому по нити, и начнёт песнопения. Ритуал займёт не менее полутора часов.

В это время вампирша почти беззащитна, но, если она очнётся от транса насильственным образом, ей будет трудно не впасть в ярость. Если персонажи договорились с Колючкой, так они смогут выманить её за пределы защитного круга, где оборотень сразит её. Если ей попытаются помешать мирным путём – она постарается применить Величие, и уговорить охотников ей не мешать. Если это не получится – прервёт ритуал, отошлёт участников, и приступит к беседе (см. 7А).

Отсюда можно проследить за ней до землянки, и прийти уже днём.

8. Развязка

Если по завершении приключения Дайна осталась жива, охотники могут договориться с ней о дальнейшей работе по улучшению её концепции, помочь ей лучше понять людей и даже заключить договор на исцеление профессора Райса.

Если она погибла, то её гули – а их всего около 10 штук, обязательно захотят отомстить, ибо она была их любимой покровительницей и благодетельницей. Это может стать завязкой для нового приключения. Знание «Звёзд перемен Верпеи», скорее всего, исчезнет вместе с ней.

Если её помог победить Колючка – они заручатся дружбой оборотня, а это – ценный союзник. Если они договорились с оборотнем уничтожить Дайну, а потом передумали – он этого не поймёт и станет их противником.

Ритуал «Звёзды перемен Верпеи»

Этот ритуал предназначен для того, чтобы выкачивать жизненную силу из одних людей и передавать её другим. В результате жертвы стареют на глазах, в то время как бенефициары молодеют и становятся здоровее. Если в ходе ритуала передастся вся жизненная энергия, тело жертвы рассыплется прахом.

Дайна разработала и использует ритуал, чтобы наказывать злодеев, и награждать хороших людей.

Правила: Ритуал проводится исключительно на растущую луну. Для его выполнения необходима как минимум одна жертва – желательно, молодой и здоровый человек, а также шёлковая верёвка, выдержанная в вампирском витэ (требуется не менее трёх пунктов крови) на время новолуния. Тела жертв покрывают магическими знаками. Во время ритуала тауматург привязывает к жертвам верёвку, другой конец которой вручают бенефициарам ритуала. Заклинатель периодически касается нитей посредине, и начинает петь заклинание.

Каждые полчаса ритуала делается бросок Манипуляция+Оккультизм, а один успех превращает 10 лет жизни жертвы в пять лет или исцеление одной болезни для бенефициара. Неудача означает, что передача энергии не состоялась, а провал либо меняет местами жертв и бенефициаров, либо выкачивает витэ из вампира, обращая один пункт крови в 15 лет жизни.

Чтобы ритуал длился дольше полутора часов, каждые следующие полчаса необходимо делать бросок Выносливость+Исполнение с постепенно повышающейся сложностью (от 6 до 10).

Дайна Миро (Миронайте)

Дайну обратили уже на закате славы Телявелей, когда от всего клана осталась только пара десятков разрозненных вампиров, носу не кажущих из своих владений.

Ее сир боялась, что копимая ей столетиями мудрость, исчезнет с её смертью, и надеялась, что наличие наследника поможет сохранить тайные знания. К сожалению, перед смертью она успела поделиться лишь малой толикой мудрости, а Дайна, чья психика и без того была подорвана становлением, бежала из родных земель.

Ей не было необходимости хорошо обращаться с жителями чужих деревень, поэтому она брала то, что хотела будь то кровь или предметы быта, проводила безумные эксперименты, а дисциплины позволяли держать людей в страхе и благоговении. Она избегала крупных городов, больше околачиваясь вокруг мелких деревенок.

Со временем сердце Дайны почернело, она потеряла так много Человечности, что почти превратилась в бездумное чудовище, но прежде впала в глубокий топор, который продолжался несколько сотен лет. Она очнулась только в конце 19 века.

Мир удивлял его, пробудив любопытство, и примерно тогда же ей повезло встретиться с Белугой - старейшиной, некогда уставшим от кровопролития и интриг Джихада, и начавшего поиски Голконды. Эта встреча очень впечатлила Дайну, после чего она решила вернуть утраченную Человечность и заботиться о людях - так, как умела.

Она захотела увидеть Новый свет, обосновалась там и заботилась о семье американских фермеров, которые взамен служили ей верой и правдой. После разработки ритуала «Звезд перемен Верпеи», она увидела цель, и с несколькими гулями основала "Чудеса лесные" и организовала тренинг "Тайна вечной молодости от Дайны Миро". Тренинг появился не более пяти лет назад, но за это время она успела помочь многим хорошим людям и погубить многих злодеев.

Она скрывается от других Сородичей, но старается соблюдать Маскарад. При этом ей нравится иногда общаться с людьми - их психология и взгляды на жизнь сильно изменились за века, и она находит это любопытным.

Внешность: Это невысокая, неестественно худая и бледная русоволосая девушка. Голубые глаза горят жадным, почти маниакальным интересом ко всему новому и необычному. Дайна не любит современную одежду, и обычно носит простое льняное платье.

Рекомендации по отыгрышу: Разговаривайте вежливо и старомодно, но когда речь заходит о ваших исследованиях говорите страстно и быстро. Вы искренне интересуетесь людьми и их мыслями, стараетесь понять каждого. В случае риска открытого противостояния вы скорее предпочтёте сбежать, чем принять бой.

Клан: Телявели

Поколение: 8.

Натура: Кающийся грешник.

Маска: Исследователь.

Характеристики: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипуляция 3, Привлекательность 2, Восприятие 4, Интеллект 5, Смекалка 4.

Способности: Атлетика 2, Бдительность 3, Красноречие 2, Хитрость 3, Выживание 4, Исполнение (пение) 3, Обращение с животными 4, Ремесло (вязание) 4, Гуманитарные науки 3, Естественные науки 2, Медицина 3, Оккультизм 5, Квалификация (Лингвистика) 3.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Смелость 3.

Дисциплины: Тауматургия: Путь флоры (основной) 5, Путь управления погодой 4; Величие 4, Ясновидение 4, Доминирование 3.

Воля: 7.

Человечность: 4.

Семья Джонсон:

Все гули на базе - родственники, хотя и не обязательно близкие.

Урсула Морн

Урсуле уже больше сорока лет, она отучилась в самом дешёвом колледже на психолога, побывала замужем, но всё равно не смогла вырваться из пут семьи: тети, дяди, многочисленных кузенов и, конечно, Дайны. Она осознает, что в ее привязанности к вампирше есть что-то противоестественное, но продолжает помогать ей. Быть гулем - это вечная молодость и могущество. Кто от такого откажется?

Внешность: Это высокая, черноволосая женщина спортивного телосложения, с широкой, будто бы приклеенной к лицу улыбкой.

Рекомендации по отыгрышу: Говорите много и быстро. Используйте психологические термины вперемешку с эзотерическими. На возражения многозначительно отвечайте, что мир сложнее, чем кажется.

Натура: Нарцисс.

Маска: Бонвиван.

Характеристики: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипуляция 3, Привлекательность 4, Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 3.

Способности: Гуманитарные науки 3, Бдительность 2, Информатика 1, Вождение 2, Эмпатия 3, Этикет 4, Финансы 2, Лидерство 2, Медицина 2, Драка 2, Оккультизм 1, Хитрость 3, Квалификация (Лингвистика) 1, Квалификация (Психология) 3.

Дисциплины: Могущество 1, Величие 2.

Человечность: 7.

Воля: 4.

Кэрри Джонсон

Отец, мать, бабушка и дедушка Кэрри верно служат Дайне уже много лет, а кто-то даже отдал за нее жизнь. Как может Кэрри поступить иначе? Дайна - их ангел-хранитель.

Впрочем, вся эта магическая тема несколько пугает её. Поглядите хотя бы, что случилось с Джессикой. Нелегко быть матерью ребенка, который был младенцем десять лет.

Внешность: У Кэри длинные черные волосы, острый нос и очаровательная полуулыбка. Она одета в деловой костюм, который смотрится на ней несколько гротескно.

Рекомендации по отыгрышу: Будьте профессиональным администратором - вежливым, учтивым, решающим любые проблемы. Но без промедлений сорвитесь на тех, кто хочет причинить вред вашей семье.

Натура: Конформист.

Маска: Организатор.

Характеристики: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипуляция 3, Привлекательность 4, Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 3.

Способности: Гуманитарные науки 2, Бдительность 2, Информатика 1, Вождение 2, Эмпатия 3, Этикет 4, Финансы 3, Лидерство 2, Медицина 2, Драка 2, Стрельба 1, Хитрость 3.

Дисциплины: Могущество 1, Величие 1.

Человечность: 7.

Воля: 3.

Ирвинг Джонсон

Ирвинг был бедным студентом, которому посчастливилось жениться на состоятельной дальней родственнице. Он и не знал, что к этому прилагается столько возможностей...и обязанностей. Теперь он служит новой семье и новой хозяйке, чьи цели кажутся ему вполне рациональными и логичными.

Внешность: Ирвинг - высокий, полный мужчина с надменным и холодным лицом. Он одет просто, но по его осанке сразу видно кто здесь главный.

Рекомендации по отыгрышу: Вы - доверенное лицо и управляющий некой великой, почти полубожественной силы. Вы очень этим гордитесь, как и тем небольшим миром, что вам удалось здесь построить. Будьте строги и горды.

Натура: Автократ.

Маска: Организатор.

Характеристики: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипуляция 3, Привлекательность 4, Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 3.

Способности: Гуманитарные науки 2, Естественные науки 2, Бдительность 2, Информатика 1, Вождение 2, Эмпатия 3, Этикет 4, Финансы 3, Законы 2, Лидерство 2, Драка 2, Стрельба 2, Хитрость 3.

Дисциплины: Могущество 1, Ясновидение 2.

Человечность: 6.

Воля: 4.

Джессика Джонсон

Джессика родилась 32 года назад, и с тех пор выросла совсем немного. Почти все время она проводит либо с родителями, либо с Данной, либо с пленниками в туннелях. Она очень завидует независимости взрослых, и хочет скорее вырасти.

Внешность: Это чернокудрое и зеленоглазое дитя, почти копия матери. Ее одевают в красивые платья, но она постоянно их рвет и пачкает.

Рекомендации по отыгрышу: Вы - избалованный ребенок, которому очень скучно, и он делает всё, чтобы развлечь себя. Вы болтливы, любите секреты, но тут же их выдаёте.

Натура: Нарцисс.

Маска: Ребёнок.

Характеристики: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2, Обаяние 4, Манипуляция 1, Привлекательность 3, Восприятие 3, Интеллект 1, Смекалка 2.

Способности: Бдительность 2, Информатика 1, Эмпатия 2, Лидерство 2, Драка 1, Хитрость 2, Шестое чувство 2, Обращение с животными 1, Скрытность 2.

Дисциплины: Могущество 1.

Человечность: 5.

Воля: 2.

Луис и Сэм Джонсон

Родные братья и кузены Кэрри – они тоже помнят Дайну с детства, и всегда мечтали помогать и служить ей. Теперь мечта сбылась, и они рады быть полезными. Тем не менее, каждый из них видит в брате конкурента за внимание Дайны.

Внешность: Луис – угрюмый здоровяк, всегда растяпанный, накаченный, сутулый. Одежда на нём моментально мокнет от пота. Сэм – напротив, модник, следящий за своей внешностью. Его волосы всегда тщательно уложены, а униформа – отутюжена.

Рекомендации по отыгрышу: Луис грубоватый пессимист, вечно и во всём видящий подвох. Единственный свет в его жизни – Дайна и её вите. Сэм очень манерен, любит быть в центре внимания.

Натура: Брюзга (Луис), Победитель (Сэм).

Маска: Солдат (Луис), Бонвиван (Сэм).

Характеристики: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 2, Манипуляция 2, Привлекательность 2, Восприятие 4, Интеллект 2, Смекалка 3.

Способности: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 3, Вождение 2, Стрельба 3, Запугивание 3, Расследование 2, Медицина 1, Фехтование 2, Скрытность 3, Уличное чутьё 2.

Дисциплины: Могущество 2.

Человечность: 5.

Воля: 4.

Колючка

Волкорожденный оборотень, вернувшийся недавно в родные края, и обнаруживший в них отчётливое присутствие зла. Теперь он считает своим долгом очистить лес от скверны и возглавить собратьев пред лицом опасности. К сожалению, большая часть «Чудес лесных» окружена какой-то странной завесой, которую Колючка не в состоянии обойти. Но ведь ничто не вечно.

Внешность: Это молодой, одетый в одни лишь камуфляжные штаны индеец, тело которого испещрено шрамами. Он всегда недовольно хмурится, а в его повадках есть что-то тревожно-диковатое.

Рекомендации по отыгрышу: Вы мало разговариваете, и не любите болтунов. Когда люди пытаются что-то сказать, вы всегда мучительно морщитесь. Вам трудно удержаться от рыка, когда вы чем-то недовольны.

Натура: Одиночка.

Маска: Брюзга.

Статистику смотрите на стр.409 книги «Вампиры: Маскарад. Классические правила», раздел «Взрослый люпен». Добавьте к его Дисциплинам Анимализм 2.