

ГЛАВА ЛОЖИ

Смертные – это лишь марионетки, которые даже не догадываются, кто дёргает за ниточки

ИГРА ЗА ГЛАВУ ЛОЖИ

Светский лев, гранд-дама, великий мастер, исповедница зреющих истину – так говорят про тебя. Твоё богатство и связи в бренном мире помогают вашему культу торить путь к Последнему часу.

Используй ходы Главы ложи, чтобы расширять культ, исполнять зловещие планы и всегда быть готовым к опасностям.

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-нибудь загадочное, вычурное или античное: Уильберфорс, Эврисфей, де Сен-Мар, Герман, Веспасия, Атропа, Катерина, Бригитта; также ты можешь добавить подходящий титул из мира смертных: граф, лорд, барон, князь и т. п.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: иссиня-чёрная одежда и необычные украшения, масонский фартук, изящная полумаска, густой аромат духов.

ИСТОЧНИК БОГАТСТВА:

Выбери один вариант или придумай свой: пиратская добыча, золото из морских глубин, наследство колдовской династии, проданная божеству семья.

ВКЛАД

Ты достаточно богат и можешь обеспечивать собратьев. В начале каждой игровой встречи ты пополняешь **казну** на +3.

ИМУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, скрытное или бесшумное оружие, регалия для посвящения неофита.

ЗАМЕТКИ:

ГЛАВА ЛОЖИ

Смертные – это лишь марионетки, которые даже не догадываются, кто дёргает за ниточки

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлиять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кого привёл в культ я? (узы +3)
- ♦ Кто вечно оспаривает моё главенство? (узы -1)
- ♦ Кто считает меня маловером? (узы -1)

С остальными тебя связывают узы +1. Им нужно твоё покровительство и помощь.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

УЛУЧШЕНИЯ



Отмечай **ОПЫТ** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрал пять отметок, сотри их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Вклад в **казну** растёт на 1.
- Новый ход Главы ложи
- Новый ход Главы ложи
- Новый ход Главы ложи
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ГЛАВЫ ЛОЖИ

Получи **Очень рад знакомству** и ещё один ход.

● **ОЧЕНЬ РАД ЗНАКОМСТВУ**

Культу полезны твои широкие связи. Когда ты *хотел* заручиться помощью другого человека, **пусти в ход хитрость**. На 10+ выбери два пункта. На 7-9 выбери один.

- ♦ Он выполнит небольшую просьбу.
- ♦ Он поможет своими связями.
- ♦ Он увлечётся оккультными науками.
- ♦ Он поможет деньгами (+1 к **казне**).

○ **ТАКОВА ВОЛЯ ВЛАДЫКИ**

Когда ты *ставишь перед подчинёнными НИП задачу*, уменьши **казну** на 1, **пусти в ход хитрость** и отправь людей на задание. При успехе они справились; также вы получите +1 на бросок **приближения Последнего часа** или финального хода приключения. Также, на 10+ выбери одно. На 7-9 выбери два.

- ♦ Твои люди погибли или попались.
- ♦ Понижь **секретность**.
- ♦ **Вознеси молитву**.

○ **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В САЛОН**

Когда ты *даёшь светский приём*, уменьши **казну** на 1 и **используй разум**. На 10+ выбери два пункта; на 7-9 выбери один.

- ♦ Ты узнаешь нечто важное.
- ♦ Ты сможешь поговорить с нужным гостем на своих условиях.
- ♦ Ты подготавливаешь ловушку (засада, яд, чары, замки и т. д.).
- ♦ Приём пройдёт без неприятностей (если ты сам их не спровоцируешь).

○ **МЫ ЗАПЛАТИМ ВАМ С ЛИХВОЙ**

Золото, которым владеет культ, проклято. Всякий раз, когда ты *уменьшаешь казну, отдавая деньги тужакам*, проклятие золота сработает (оно вызовет у нового владельца неутолимую алчность, рассорит с близкими, обратится в прах через несколько часов и т. п. – выбор за главой ложи).

○ **КТО Я БЕЗ МОИХ ПОДМАСТЕРЬЕВ?**

Ты – паук в центре паутины, но паука легко раздавить. Когда ты *оказываешься в опасности*, **вознеси молитву**, чтобы любой собрат оказался рядом. Он может действовать так, как если бы предпринял доступный ему ход и получил 10+.

○ **ЭТО ПОМОЖЕТ ТЕБЕ В ТРУДНЫЙ ЧАС**

Когда ты *переживаешь мгновение близости со своим собратом*, уменьши **казну** на 1 и вручи собрату дар (амулет, свиток, оружие и т. д.), а себе отметь **опыт**.

○ **Я НЕ ХОТЕЛ ГОВОРИТЬ ВАМ, НО...**

Когда ты *ведёшь светскую беседу*, укажи на постороннего, пусти о нём слух и **соверись с духом**. На 10+ выбери два пункта. На 7-9 выбери один.

- ♦ Собеседник поверит тебе.
- ♦ Собеседник выйдет из себя.
- ♦ Собеседник сам поделится сплетней.
- ♦ Жертва не сможет опровергнуть твои слова здесь и сейчас.

ЧУДОВИЩЕ

Будет поздно, когда вы поймёте, что я – не уродливое отклонение, а предвестие общей судьбы

ИГРА ЗА ЧУДОВИЩЕ

Само божество прикоснулось к тебе и изменило твоё тело, разум или душу. Ты способен на большее, чем простые смертные и превосходишь их... по крайней мере, тебе хочется верить в это. Твой облик не только может вызвать ужас и панику у обычных людей, но и отделяет тебя от собратьев, ибо ты был избран, а они – немногим лучше слепых простаков.

Используй ходы Чудовища, чтобы постигать свою нечеловеческую природу, делать то, что не под силу другим, и чувствовать себя изгоем, как среди собратьев, так и среди смертных.

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-нибудь непонятное, презрительное или почтительное: Язва, Химерица, Посланница морей, Госпожа Смерть, Гроссо Модо, Великий шут, Осьминог, Типун.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: просторный плащ с капюшоном, многослойные обмотки и бинты, горь и хромота, неестественная полнота или худоба.

УРОДСТВО:

Выбери один вариант или придумай свой: щупальца вместо руки, чешуя почти по всему телу, жабры и перепонки, разлагающаяся плоть.

ВКЛАД

Ты готов отдавать культу то небольшое, что у тебя есть. В начале каждой игровой встречи ты пополняешь **казну** на +1.

ИЩУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, грубый инструмент, который можно использовать как оружие, напоминание о жизни до преобразования.

ЗАМЕТКИ:

ЧУДОВИЩЕ

Будет поздно, когда вы поймёте, что я – не уродливое отклонение, а предвестие общей судьбы

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлаивать, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кто лицезрел моё преображение? (узы +2)
- ♦ Кто использует меня как удобное орудие? (узы -1)
- ♦ Кто боится разделить мою судьбу? (узы -2)

С остальными тебя связывают узы -1. Они не знали прикосновения божественного.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

Улучшения



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрал пять отметок, сотри их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Получи ещё один дар
- Новый ход Чудовища
- Новый ход Чудовища
- Новый ход Чудовища
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ЧУДОВИЩА

Получи **Кем я стал?** и ещё один ход.

• КЕМ Я СТАЛ?

Божество послало тебе дар. Выбери его или придумай свой:

- ♦ На тебя не действует магия.
- ♦ У тебя целебная или ядовитая кровь.
- ♦ Твоё присутствие усиливает ритуалы.
- ♦ Тебе понятен язык ворон/кошек/крыс.
- ♦ Ты помнишь всё, что видел и читал.
- ♦ Ты побывал в будущем или прошлом.
- ♦ Ты можешь читать и передавать мысли.
- ♦ Ты побывал в иных мирах и изменился.
- ♦ _____

Все, связанные с твоим даром действия, получают +1 к броску.

○ КАК ОБРЕСТИ ПОКОЙ?

Ты нашёл средство заглушить боли, которые вызывает касание божества (чужая кровь / наркотик / самобичевание / что-то ещё). Когда ты в одиночестве *прибгаеши к этому средству*, **соверись с духом**. На 10+ выбери два, на 7-9 выбери одно.

- ♦ Ты исцеляешь 1 урон.
- ♦ Ты получаешь видение.
- ♦ Тебя замечает один из собратьев. Вы оба можете изменить узы на 1.

○ КОГДА ЭТО ЗАКОНЧИТСЯ?

Преображение становится глубже. Получи ещё один дар. Один раз ты можешь в любой миг навсегда получить +1 к телу, если опишешь своё новое преображение, которое принесло новое уродство, и уменьшишь узы со всеми на 2.

○ ЗАЧЕМ ТЫ СОПРОТИВЛЯЕШЬСЯ?

Всякий раз, когда ты *пускаешь кровь*, ты можешь выбрать один пункт из списка ниже сверх обычного количества.

- ♦ Ты оставил на враге отметку культа.
- ♦ Ты лишил его памяти о вашей схватке.
- ♦ Ты поверг его в ужас.

○ ТЫ ЗАБЫЛ, КТО Я?

Когда ты *доказываешь обрату свою правоту или требуешь признания*, прямо выскажи ему всё, что думаешь.

- ♦ Если он уступает тебе, он может снять отметку **МОЛИТВЫ**.
- ♦ Если он не соглашается, ты можешь заявить, что будешь действовать по-своему, и сам снять отметку **МОЛИТВЫ**.

В любом случае после разговора вы оба можете изменить узы друг с другом на 1.

○ ГДЕ ТВОЯ БЛАГОДАРНОСТЬ?

Испытай прочность уз, когда *касаясь собрата, чтобы исцелить его раны божественной силой*. На 10+ он исцеляет 1 урон и изменяет узы с тобой на 1. На 7-9 ты также получаешь 1 урон.

○ РАЗВЕ Я ПОХОЖ НА СМЕРТНОГО?

Когда ты *пытаешься запугать смертного или иными образами **повлаивать** на него, раскрывая свою истинную сущность*, ты можешь **полагаться на тело**, а не **пускать в ход хитрость**. На 10+ ты также получаешь +1 ко всем попыткам когда-либо чего-то добиться от этого человека.

Культист

Только вы знаете, что кроется под этой маской

ИГРА ЗА КУЛЬТИСТА

Ты ведёшь двойную жизнь. Обычные люди считают тебя простым смертным и даже не догадываются о том, что какое презрение или равнодушие ты к ним испытываешь, ибо твоя душа посвящена культу, в котором ты обрёл истинную веру и настоящих собратьев.

Используй ходы Культиста, чтобы получать тайные знания, творить тёмные обряды и исполнять волю вашего божества.

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-нибудь совершенно обычное, к чему можно добавить титул или обращение «для своих»: брат Александр, хранитель Ди, подмастерье Колл, Ласло Пятый-в-круге, мать Элиза, благословенная Вера, госпожа Диана, хексенмайстерина Клара.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: костюм с тайными символами культа, самая обычная одежда для человека твоего положения, вечная полуулыбка, ломкие длинные пальцы.

ЛИЧИНА:

Выбери один вариант или придумай свой: глава большой и любящей семьи, невинная девушка, только вступающая в высший свет, уважаемый и преуспевающий торговец, заботливый семейный доктор, безобидный чудаковатый антиквар.

ВКЛАД

Ты честно трудишься и отдаёшь культу часть своих средств. В начале каждой игровой встречи ты пополняешь **казну** на +2.

ИМУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, всё необходимое для обрядов (свечи, нож, книга в чёрном переплёте), инструменты ремесла, связанные с твоей личиной.

ЗАМЕТКИ:

Культист

Только вы знаете, что кроется под этой маской

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлаивать, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ С кем я был знаком до того, как попал в культ? (узы +3)
- ♦ С кем мы ведём долгие философские беседы? (узы +1)
- ♦ Чьи действия однажды подвергли культ большой опасности? (узы -2)

С остальными тебя связывают узы +1. Вы едины в служении великой цели.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

Улучшения



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрал пять отметок, сотри их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Придумай себе вторую личину
- Новый ход Культиста
- Новый ход Культиста
- Новый ход Культиста
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ КУЛЬТИСТА

Получи **Ложную личину** и ещё один ход.

● ЛОЖНАЯ ЛИЧИНА

У тебя есть обычная жизнь, семья и профессия. Ты получаешь +1 к попыткам **скрыть** дела культа, если оправдываешь их *обстоятельствами своей обычной жизни*. На 10+ также повысь **секретность**.

○ РОКОВОЙ РИТУАЛ

Когда ты *вместе с собратом творишь зловещий обряд*, расскажи, в чём его цель, уменьши **казну** на 1 и **испытай прочность уз**. Получи +1 за каждого собрата-участника обряда после первого. На 10+ ритуал сработал как задумано; также выбери один пункт из списка. На 7-9 ритуал сработает, но выбери два пункта.

- ♦ Обряд измотал вас. Вы оба получаете 1 урон и -1 к узам.
- ♦ Обряд оказался крайне заметным. Понижь **секретность**.
- ♦ Обряд помрачил твой рассудок. Получи -2 к разуму до конца игровой встречи.

○ СУМАСШЕДШИЙ СОВЕТНИК

Встретив сумасшедшего пророка, постояльца психиатрической лечебницы или юродивого, ты можешь завязать с ним узы. Установи их на 0. Когда ты *советуешься с этим человеком*, испытай прочность уз. На 10+ выбери два пункта, на 7-9 выбери один.

- ♦ Он расскажет чужой секрет.
- ♦ Он даст тебе оккультный предмет.
- ♦ Измени ваши узы на 1.

Узы: _____

○ ЗЛОВЕЩИЕ ЗНАМЕНА

Мир полон знамений. Когда ты *пытаясь оценить обстановку*, ты можешь задавать вопросы из этого списка наравне с обычными.

- ♦ Какие страсти губят этого человека?
- ♦ Что недавно здесь произошло?
- ♦ Где мне нужно быть сейчас?
- ♦ Почему он важен для нашего дела?
- ♦ Под кого мне лучше замаскироваться?

○ МАКАБРИЧЕСКИЕ МАНУСКРИПТЫ

Когда ты *делишься тайными знаниями, используй разум*. На 10+ сказанное тобой - правда. На 7-9 это только наполовину правда; ведущий решит, на какую именно.

○ ВОЛЯ ВЕЛИЧАЙШЕГО

Если ты *угождаешь божеству* или *переживаешь мгновение близости, во время которого ведёшь с братом беседу о божестве, метафизике или культе*, скажи, что божество требует от него прямо сейчас, и отметь **опыт**. Если твой брат совершит это, он сможет снять отметку **МОЛИТВЫ**.

○ БОЕВОЕ БРАТСТВО

Когда ты *пускаешь кровь, сражаясь плетью к плечу с братом или защищая его*, ты можешь **испытать прочность уз** вместо того, чтобы **полагаться на тело**. Если вы победите, вы оба можете изменить свои узы на 1.

ТВОРЕЦ

Акт творения священен и неповторим

ИГРА ЗА ТВОРЦА

Ненормальная художница или помешанный скульптор, сросшийся с ролью актёр или одержимая писательница – кем бы ты ни был, в культе ты обрёл вдохновение и поставил искусство на службу божеству. Возможно, иногда ты приносишь неприятности, слишком много времени проводишь со смертными, а кто-то может сказать, что ты сумасшедший... но разве творец и не должен выходить за рамки разумного?

Используй ходы Творца для того, чтобы быть полезным, но неудобным соратником и показывать всем, на что способно искусство, которому нет границ и пределов.

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-нибудь возвышенное и романтическое: Жене-вьева, Далила, Луна, Сефина, Аптон, Оберон, Иво, Элджернон.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: растрёпанные, косматые волосы и безумный взгляд, одежда в пятнах краски, чернил или глины, строго однотонный костюм или платье без единого пятнышка другого цвета, бесформенный балахон.

ТВОЁ ИСКУССТВО:

Выбери один вариант или придумай свой: сводящие с ума картины, как будто живые статуи, отнимающая память музыка, истории, как будто написанные обладателем чуждого разума.

ВКЛАД

Искусство отнимает много времени и сил, а также требует расходов. В начале каждой игровой встречи ты уменьшаешь **казну** на 1.

ИМУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, всё, что нужно для создания твоих работ (мольберт-краски-кисти, музыкальный инструмент...), дурманящие вещества, письмо от поклонника.

ЗАМЕТКИ:

ТВОРЕЦ

Акт творения священен и неповторим

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повляять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кому я подарил одну из своих лучших работ? (узы +2)
- ♦ Кому повредили мои творения? (узы -1)
- ♦ Кто считает, что меня давно пора упрятать в сумасшедший дом? (узы -1)

С остальными тебя связывают узы 0. Вы разделяете цели, но не взгляды на мир.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

УЛУЧШЕНИЯ



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Наврав пять отметок, со-три их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Возглавь группу творений
- Новый ход Творца
- Новый ход Творца
- Новый ход Творца
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ТВОРЦА

Получи **Он рисовал с природы!** и ещё один ход.

● ОН РИСОВАЛ С НАТУРЫ!

Выбери поприще, которому посвящено твоё творчество. Когда ты *оказываешься в ситуации, связанной с этим*, получи +1.

- ♦ **Чудовища:** ты их встречал.
- ♦ **Иные миры:** ты их видел.
- ♦ **Колдовство:** ты участвовал в обрядах.
- ♦ **Жестокость:** ты на неё способен.
- ♦ **Пороки:** ты им предавался.
- ♦ _____

○ ТЫ НАШЁЛ ЗНАК?

Когда ты *оставляешь послание для смертных или весть от культа в общественном месте*, **пусти в ход хитрость** (краткая загадочная надпись/герб культа/чарующая музыка/что-то ещё). На 10+ выбери два, на 7-9 выбери одно.

- ♦ Адресат увидит и поймёт послание.
- ♦ Послание привлечёт внимание толпы.
- ♦ Произойдёт необъяснимый феномен.
- ♦ Вы все получите **долговременный бонус**, пока находитесь рядом со знаком.
- ♦ Тебя никто не обвинит.

○ НА НЁМ НЕТ МАСКИ! НЕТ МАСКИ!

Когда ты *предайся удовольствиям в компании смертных*, **положись на тело** или **пусти в ход хитрость**. После броска можешь уменьшить **казну** на 1 или 2, чтобы получить +1 или +2. На 10+ выбери три пункта, на 7-9 выбери два:

- ♦ Ты сблизился со смертным.
- ♦ Ты получил подарок от смертного.
- ♦ Ты получил заказ от смертного.
- ♦ Ты не влип в неприятности.

○ СРЕДИ ВЕЛИКОЛЕПИЯ И ЧУДЕС

Твоё творчество распространилось на новое поприще. Выбери ещё один пункт из хода **Он рисовал с природы!** Бонусы от двух поприщ могут складываться.

○ ХОТЕЛ БЫЯ ЗНАТЬ, ЧТО ПОРТРЕТЫ НИКОГДА НЕ ВЫЙДУТ ИЗ РАМ

Садясь творить, уменьши **казну** на 1, **соберись с духом**, опиши что ты пытаешься создать или исполнить и какими силами оно должно быть наделено. Если оно связано с твоим поприщем, получи +1. На 10+ у тебя получается, но выбери один пункт. На 7-9 выбери два.

- ♦ Оно пугает непосвящённых.
- ♦ Оно повреждает разум – получи 1 урон.
- ♦ Оно несёт отметины вашего культа.
- ♦ Оно требует подношений.

○ ЕСЛИЯ БЕЗУМЕН, ЭТО МИЛОСТЬ

Ты опасен и непредсказуем. Ты получаешь +1 когда **пускаешь кровь**, если враг этого не ждёт.

○ САМОЕ ДРЕВНЕЕ И СИЛЬНОЕ ИЗ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЧУВСТВ

Когда ты *полагаешься на свою творческую натуру и очаровательную эксцентричность*, чтобы соблазнить смертного, очаровать его или **повляять** на него, получи **одноразовый бонус**. На 10+ ты получишь +1 к броску, если позже будешь творить искусство, связанное с этим смертным.

ДУШЕГУБ

Я спрашиваю лишь, кто будет следующим

ИГРА ЗА ДУШЕГУБА

Ты помогаешь культу, делая то, что умеешь лучше всего, – выслеживаешь и убиваешь тех, кто узнал слишком много, или чем-то прогневал ваше божество. Возможно, ты хитроумный маньяк, что планирует каждый шаг, а возможно – кровожадный сумасшедший, что прислушивается только к голосам мёртвых, которые звучат в его голове.

Используй ходы Душегуба для того, чтобы убивать врагов культа, говорить с их призраками и стяжать о себе пугающую славу.

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт хлёткое прозвище, данное заочно, или нечто символичное и пугающее: Фантом, Костолом, Кабош, Сансон, Прекрасная тень, Безнося, Белладонна, Дельфина; [название города/района/улицы] + [потрошитель/убийца/мясник].

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: одеяние, сшитое из множества лоскутов, отглаженная военная форма, наряд трубочиста или иного простого рабочего, накидка с капюшоном.

ОТНОШЕНИЕ К КУЛЬТУ:

Выбери один вариант или придумай свой: полноправный брат и соратник, покорное и бессловесное орудие, сумасшедший и жестокий наёмник, воскрешённый и благодарный за это мертвец.

ВКЛАД

Тебя мало интересуют деньги. Ты не приносишь культу ни расходов, ни доходов.

ИМУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, отмычки, жестокое оружие, путы.

ЗАМЕТКИ:

ДУШЕГУБ

Я спрашиваю лишь, кто будет следующим

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлиять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кого я готов защищать до последней капли крови? (узы +3)
 - ♦ Кто дал мне убежище, когда мне нужно было залечь на дно? (узы +1)
 - ♦ Чьё мнение не имеет для меня значения? (узы -1)
- С остальными тебя связывают узы -1. У каждого из вас свой путь служения.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

Улучшения



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрал пять отметок, сотри их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Ты сам можешь выбирать цель
- Новый ход Душегуба
- Новый ход Душегуба
- Новый ход Душегуба
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ДУШЕГУБА

Получи **Моё призвание** и ещё один ход.

● **МОЁ ПРИЗВАНИЕ**

В начале встречи спроси собратьев, есть ли для тебя цель. Они могут назвать или придумать одного НИП. Если ты расправился с ним, отметь **опыт**, возьми с его трупа оккультный предмет и получи +1 к броску **приближения Последнего часа** или финального хода приключения.

○ **МОЙ НОЖ**

У тебя есть любимое оружие (зубастая цепь, дубинка, когтистая перчатка и т. п.). Когда ты *применяешь его*, **пускай кровь**, получи +1 к броску; ты можешь понизить **секретность** на 1, чтобы получить результат 10+ без броска.

○ **МОЙ ЗНАК**

На месте расправ ты оставляешь свою метку – реши, как она выглядит. *Убив врага культа и оставив метку*, выбери одно:

- ♦ В окрестностях поднимется паника.
- ♦ В убийстве обвинят кого-то другого.
- ♦ Призрак убитого исполнит одно твоё поручение.

○ **МОИ ГОЛОСА**

Когда ты *пытаешься оценить обстановку*, то можешь **совратиться с духом**, вместо того, чтобы **использовать разум**. На 10+ ведущий устами призраков раскрывает тебе секрет, касающийся присутствующих людей.

○ **МОЯ ТЕНЬ**

Когда *дела твои грянь*, **пусти в ход хитрость**. На 10+ тебе удаётся съесть, если тому есть хоть малейшая возможность. На 7-9 выбери одно.

- ♦ Тебе удастся съесть, если ты успешно **пустишь кровь**.
- ♦ Тебе помогут призраки, но они потребуют платы.
- ♦ Тебя запомнили – понизь **секретность**.

○ **МОЯ ОХОТА**

Когда ты *готовишься к охоте на жертву*, **используй разум**. На 10+ получи три козыря, на 7-9 – два, на 6- получи только один, а также неприятность, против которой козыри не помогут. Потрать козырь, чтобы:

- ♦ Запастись нужное снаряжение (костюм, верёвку, отмычки и т. д.)
- ♦ Узнать факт, который поможет убить жертву.
- ♦ Получить +1 при попытке **пустить кровь** или **замести следы**.

○ **МОИ ТРОФЕИ**

Тебе почти безразличны деньги, но порой у жертв попадается кое-что ценное. В начале каждого приключения ты пополняешь **казну** на +2. Ты можешь уменьшить **казну** на 1, чтобы заявить, будто забрал у одной из прошлых жертв какой-то предмет. Добавь его к своему имуществу.

БРАТ МЕНЬШИЙ

Живой пример глупцам и маловерам

ИГРА ЗА БРАТА МЕНЬШЕГО

Когда-то ты был обычным человеком и входил в культ, но в наказание за неудачи или по причинам, что неясны человеческому разуму, божество обратило тебя в животное. В таком облике ты сохранил разум и всё ещё служишь культу.

Используй ходы Брата меньшего, чтобы незримо шпионить за врагами, нести проклятие соперникам и искать искупления за свои грехи перед божеством.

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-то краткое, односложное или похожее на не вызывающее подозрений кличку: Хонна, Роза, Баккара, Маска, Марш, Ставро, Грендель, Аркан.

ПРЕГРЕШЕНИЕ ПЕРЕД БОЖЕСТВОМ:

Выбери один вариант или придумай свой: провалил важное задание, позволил ценной реликвии попасть в руки врага, убил собрата-культиста по личным причинам.

КАК ТЫ ОБЩАЕШСЯ С СОБРАТЬЯМИ:

Выбери один вариант или придумай свой: они умеют говорить на языке животных, ты умеешь говорить на их языке, у вас есть общий тайный язык.

ВКЛАД

Животному непросто заработать денег, но и трат у него немного. Ты не приносишь культу ни расходов, ни доходов.

ИМУЩЕСТВО

Ошейник или иное украшение, оккультный знак на теле, вещь, напоминающая о жизни в облике человека.

БРАТ МЕНЬШИЙ

Живой пример глупцам и маловерам

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлиять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кто втайне считает, что я был наказан несправедливо? (узы +3)
 - ♦ Кто считает, что я должен остаться животным до конца своих дней? (узы -1)
 - ♦ Кто относится ко мне, как к обычному животному? (узы -2)
- С остальными тебя связывают узы +1. Когда-то вы все были едины и обязательно станете такими вновь.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

Улучшения



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрав пять отметок, со- три их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Твоё тело обретает необычные для такого животного черты – крылья, жабры, щупальца и т. д.
- Новый ход Брата меньшего
- Новый ход Брата меньшего
- Новый ход Брата меньшего
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ БРАТА МЕНЬШЕГО

Получи **Кару за равнодушие, награду за преданность** и ещё один ход.

• **КАРА ЗА РАВНОДУШИЕ. НАГРАДА ЗА ПРЕДАННОСТЬ**

Ты живёшь в облики животного, но можешь до конца сцены вернуть себе привычный облик, если *отчаянно рискуешь жизнью ради соратив, переживаешь с ними мгновение близости, или возносишь молитву.*

○ **БРАТЬЯМ – ВСЁ, ВРАГАМ – БЕДУ**

Ты умеешь приносить несчастья (перебрав дорогу / что-то уронив / издав громкий звук). Когда ты *хочешь принести телу несчастье, соверись с духом.* На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно.

- ♦ С ним произойдёт несчастный случай.
- ♦ Он что-то потеряет/чего-то не сделает.
- ♦ Несчастье не коснётся тебя самого.

○ **ДИКИЕ РОДИЧИ, РАЗУМНЫЕ БРАТЯ**

Соверись с духом, чтобы *позвать на помощь стаю подобных тебе животных.* Их помощь приносит **долговременный бонус** до конца сцены (если это уместно). На 10+ животные этого вида признают тебя вожак до конца приключения.

○ **СКВЕРНЫЙ ПРАВ, ДОБРЫЙ СОВЕТ**

К твоему опыту прислушиваются, даже если ты не заботаешься о том, чтобы делиться им вежливо. *Отпусти колкость в адрес соратива и дай ему совет* – он получает **долговременный бонус**, но изменяет узы с тобой на 1.

○ **ТЕЛО ЗВЕРЯ, ДУША ЧЕЛОВЕКА**

У тебя невероятно острый нюх, зоркий глаз, чувство направления или иное физическое преимущество, связанное с твоим телом. Когда ты *пользуешься преимуществами своего облика*, ты получаешь +1 к попыткам **пустить кровь** или **пойти на риск**; также ты получаешь +1 к попыткам **повлиять** на смертного, если играешь на ожиданиях от своего облика.

○ **ДРУГ ЧЕЛОВЕКА, ШПИОН КУЛЬТА**

Когда ты *остаёшься с посторонним человеком один на один*, привлеки его внимание и **пусти в ход хитрость**. При успехе он выболтает какой-то секрет, принимая тебя за обычного зверя. На 7-9 также понизь **секретность**.

○ **ДЛЯ ВАС – ХЛАМ, ДЛЯ МЕНЯ – КЛАД**

У тебя есть логово, куда ты таскаешь разные оккультные диковины и просто полезные вещицы. Когда ты *копаешься в своих сокровищах*, **пусти в ход хитрость**. На 10+ ты находишь то, что нужно. На 7-9 это почти то, что нужно, но... (выбери одно)

- ♦ Предмет излучает враждебную магию – получи 1 урон.
- ♦ Предмет был украден у кого-то из соративов – измени **узы** с ним на 1.
- ♦ Предмет может использовать только человек.

ВЕСТНИК

Тот, кто отдаёт мне золото, отдаст и душу

ИГРА ЗА ВЕСТНИКА

Вестник – это умелый оратор и проповедник. Он может быть безумным фанатиком, распространяющим истинную веру, а может оказаться серым кардиналом, не выдающим своей природы.

Играй за Вестника, чтобы произносить речи, которым будут внимать целые толпы, собирать золото с легковверных глупцов и делать грязную работу чужими руками.

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-то простое и понятное, возможно с положительным прозвищем (либо, напротив, вычурное и древнее): Честный Луи, Фальк Учитель, Дионисий, Логофет, Добрая Анна, Милосердная Марица, Гаяна, Леонила.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: простая хламида, подпоясанная верёвкой, скромное, но аккуратное одеяние служителя церкви, преувеличенно экзальтированный тон и драматичные жесты, постоянные риторические вопросы в речи.

ПРИВЫЧНЫЕ ТЕБЕ СЛУШАТЕЛИ:

Выбери один вариант или придумай свой: простые крестьяне и горожане, нищие и бродяги, солдаты и моряки, преступники, церковные прихожане.

ВКЛАД

К тебе стекаются деньги поверивших тебе простаков. В начале каждой игровой встречи ты пополняешь **казну** на +2.

ИМУЩЕСТВО

Посох, палка или иной безобидный предмет, что можно использовать в бою, ритуальное облачение, вместилище для подаяний, подготовленные речи.

ЗАМЕТКИ:

ВЕСТНИК

Тот, кто отдаёт мне золото, отдаст и душу

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлаивать, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кого я ставлю в пример в своих речах? (узы +2)
- ♦ Кто обычно прикрывает меня, когда я произношу речи? (узы +2)
- ♦ Кого я уже не раз был вынужден выручать своим красноречием? (узы -2)

С остальными тебя связывают узы +1. С ними тебе нет нужды притворяться.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

Улучшения



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Наврав пять отметок, со-три их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Возглавь группу фанатиков
- Новый ход Вестника
- Новый ход Вестника
- Новый ход Вестника
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ВЕСТНИКА

Получи **Проповедника** и ещё один ход.

● ПРОПОВЕДНИК

Когда ты *подталкиваешь толпу слепо совершить нечто жестокое, рискованное или неразумное, соверись с духом*. На 10+ толпа делает то, чего ты хочешь... по крайней мере, поначалу. На 7-9 тебя слушаются, но выбери один пункт.

- ♦ Толпа быстро станет неуправляемой.
- ♦ Понижь **секретность** на 1.
- ♦ Власти вмешаются в происходящее.

○ ГЛАШАТАЙ

Когда ты *представляешь людям собрата и представляешь его в нужном свете*, это считается **мгновением близости** с ним. На 10+ выбери все три варианта **мгновения близости** или повысь **секретность** на 1.

○ КАПИТАН

Когда ты *сражаешься во главе отряда НИП или собратьев и пускаешь кровь или идёшь на риск*, ты можешь **использовать разум**, а не **полагаться на тело** или **собираться с духом**. На 10+ вам всегда удаётся взять кого-то из врагов живым.

○ ИСТОЧНИК

Помощь божества позволяет тебе передавать свои эмоции или состояния окружающим. *Поддайся приступу эмоций и понизь секретность*. Люди вокруг поддадутся таким же эмоциям. Вот пара примеров:

- ♦ Вспышки гнева и склонность к ссорам.
- ♦ Провалы в памяти и усталость.
- ♦ Словоохотливость и несдержанность.

○ СТЯЖАТЕЛЬ

Когда ты *обращаешься к людям в попытке добыть денег*, придумай предлог и **пусти в ход хитрость**. При успехе получи +2 к **казне** и выбери один пункт из списка. На 10+ вместо этого получи +3 к **казне** и выбери один пункт из списка.

- ♦ Понижь **секретность** на 1.
- ♦ В твои дела вмешаются власти.
- ♦ Слушатели не убеждены – чтобы уйти с деньгами, придётся **пустить в ход хитрость** или **положиться на тело**.

○ ВЕРБОВЩИК

Когда тебе *нужен исполнитель для особенной работы*, **соверись с духом** и обратись к толпе. На 10+ найдётся человек, готовый помочь тебе. На 7-9 он потребует в ответ каких-то услуг или денег.

○ ГИПНОТИЗЁР

Когда ты *убеждаешь человека согласиться с тобой и применяешь дарованное божеством тёмное огарование или жуткий голос*, получи 1 урон и **пусти в ход хитрость**. При успехе выбери один пункт; на 10+ твои товарищи также получают **одноразовый бонус** при взаимодействии с этим человеком.

- ♦ Он поверит в твою ложь – только одну, но даже самую невероятную.
- ♦ Рассудок этого человека пошатнётся, и он перестанет отличать явь от морока.
- ♦ Твой голос приведёт его в ужас и делает уступчивым.

СЛЕПЕЦ

Мне кажется, будто мы с вами знакомы сотню лет

ИГРА ЗА СЛЕПЦА

Ты ничего не знаешь о тёмных богах и культах. Ты просто познакомился с интересными людьми, которые приняли тебя в свою компанию. Порой они задают странные вопросы о тебе и твоей семье, но разве друзья и не должны интересоваться такими вещами?

Играй за Слепца, чтобы быть орудием в чужих руках, искренне верить в своих товарищей, раскрывать семейные тайны и широко шагать навстречу гибели.

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт нечто совершенно обычное в сочетании с вычурной фамилией: Софи, Мария, Алиса, Эмма, Адам, Лео, Ник, Том; Лафреск-Гинсборо, Фитцкларенс, де ла Омбр, Ольшанский.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: удобная рабочая одежда, хороший выходной костюм, честный и прямой взгляд, постоянно вертит в руках фамильную безделушку.

КАК ТЫ ПОЗНАКОМИЛСЯ С ЧЕЛОВЕКОМ, ЧТО ПРИВЁЛ ТЕБЯ В КУЛЬТ:

Выбери один вариант или придумай свой: друг детства, возлюбленная (-ый), сослуживец, старый друг семьи, коллега, случайный попутчик, деловой партнёр.

ВКЛАД

Ты зарабатываешь честным трудом. В начале каждой игровой встречи ты не пополняешь общую **казну**, но увеличиваешь свои **личные средства** на 2. **Личные средства** можешь тратить только ты; ты можешь свободно передавать **личные средства** в **казну**.

ИМУЩЕСТВО

Обычные инструменты твоего ремесла, старая семейная вещица (ключ / часы / дневник / что-то ещё).

ЗАМЕТКИ:

СЛЕПЕЦ

Мне кажется, будто мы с вами знакомы сотню лет.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлиять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кто познакомил меня с остальными? (узы +3)
 - ♦ Кому я часто помогаю в работе и повседневных заботах? (узы +1)
 - ♦ Кто в нашей компании выглядит очень странно и подозрительно? (узы -2)
- С остальными тебя связывают узы +1. Очень приятно иметь таких друзей.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ *

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

Улучшения

Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Наврав пять отметок, сотри их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Пугающее сходство с предком
- Новый ход Слепца
- Новый ход Слепца
- Новый ход Слепца
- Расстанься с буклетом

* Божество видит в тебе бывшего и будущего слугу и откликается на твои **МОЛИТВЫ**, даже если они обращены не к нему.

ХОДЫ СЛЕПЦА

Получи **Тёмную родословную** и ещё один ход.

• ТЁМНАЯ РОДОСЛОВНАЯ

Один из твоих далёких предков принадлежал к культу. Дай ему имя и установи узы с ним на 0. Всякий раз, когда ты *досознательно прислушиваешься к голосу крови или видишь жуткий сон о предке*, **испытай прочность уз** с ним. На 10+ выбери два пункта, на 7-9 выбери один.

- ♦ До конца приключения ты можешь получать +1 на бросок и 1 урон, когда исполняешь волю предка.
- ♦ Измени узы с предком на 1.
- ♦ Поставь отметку ниже.

Узы: _____

Когда все отметки будут поставлены, ты можешь в любой миг описать, как предок перерождается в твоём теле. Выбери буклет, подходящий предку, и играй за него.

○ АМНЕЗИЯ

Когда ты *переживаешь мгновение близости с другом*, обсудите, какой гипнотический приказ ты получил. Когда ты будешь неосознанно исполнять приказ, получи **долговременный бонус**.

○ ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

Когда ты *пытаешься разобраться в истории своей семьи*, измени узы с предком на 1 и **используй разум**. На 10+ выбери два пункта, на 7-9 выбери один.

- ♦ Ты узнаёшь нужный тебе факт.
- ♦ Ты находишь оккультный предмет.
- ♦ Твой рассудок не страдает.

○ НЕРАССКАЗАННЫЕ ИСТОРИИ

Когда *чужие действия понижают секретность*, опиши как ты, вольно или невольно, переводишь внимание на себя. Ты оказываешься в опасности, но **секретность** не страдает.

○ ШОРОХ

Когда ты *исследуешь незнакомое место*, опиши пугающую находку, которую ты сделал, и выбери два пункта:

- ♦ Это выручит моего собрата.
- ♦ Это выручит меня.
- ♦ Это связано с моей семьёй.
- ♦ Это не опасно для нас.
- ♦ Это ценно (+1 к казне).
- ♦ Это нужно нашим врагам.

○ СОН РАЗУМА

Когда ты *сталкиваешься с тем-то необъяснимым или ужасным*, ты можешь заявить, что твой разум отказывается осознать это и гаснет. До конца сцены твоим сознанием завладевает предок. Ты можешь поставить отметку **Тёмной родословной**.

○ ПЛЕННИК СУДЬБЫ

Когда ты *делаешь простую и честную работу*, расскажи, как это неожиданным для тебя образом поможет культу и уменьши **средства** или **казну** на 1. Один связанный с планами культа бросок (твой или нет) будет успешен, как если бы на кубках выпало 10+.