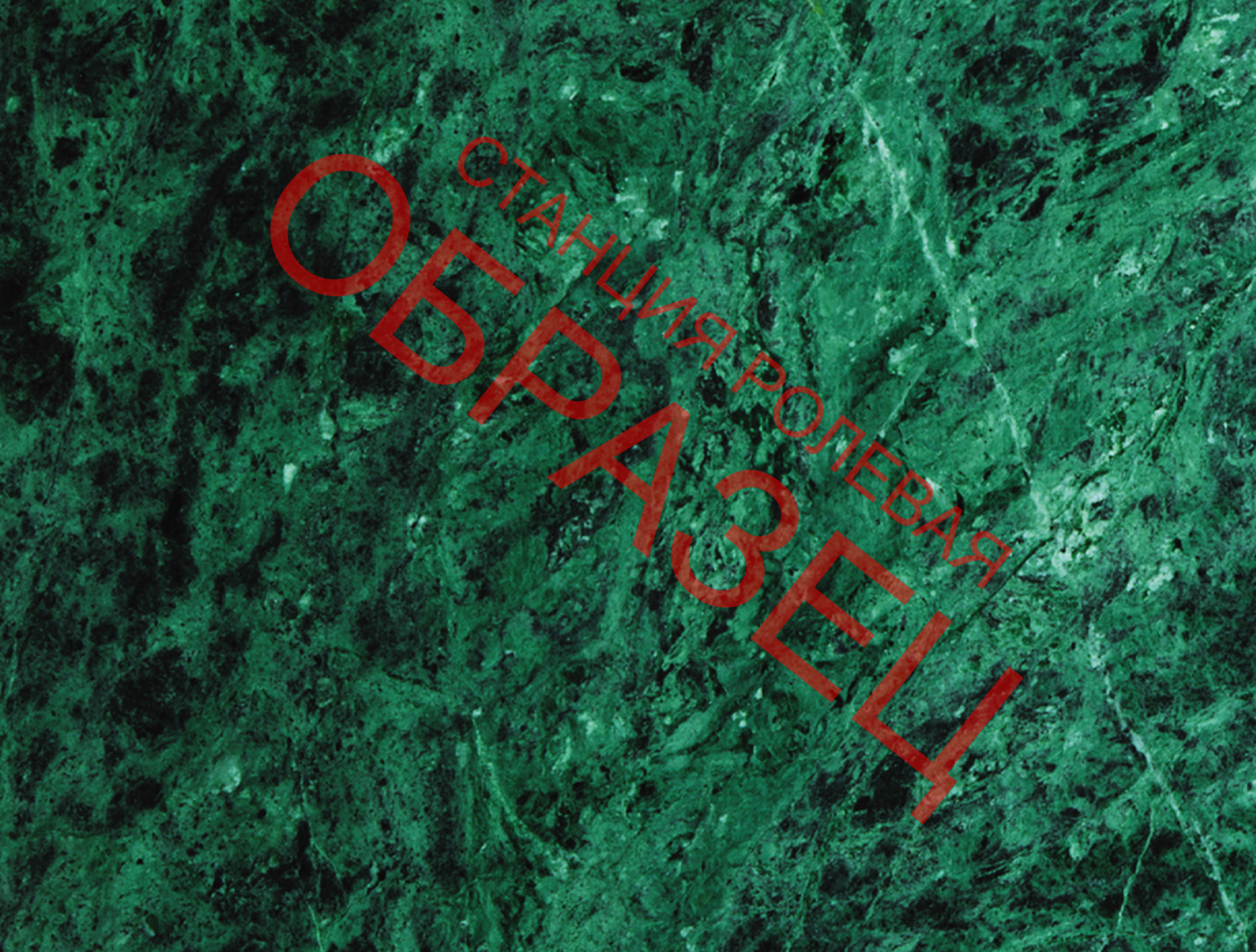

СТАНЦИЯ РОДЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «18+».

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

МАЛАЯ КНИГА ЗНАНИЙ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2020

Титры

Авторы: Джастин Акилли и Эдди Уэбб.
Редактор и составитель предметного указателя: Женевьева Подлески.
Художественный руководитель: Рич Томас.
Дизайн и вёрстка: Рон Томпсон.
Иллюстраторы: Кристофер Шай, Майкл Гайдос, Марк Джексон, Винс Лок, Джон Кобб, Билл Сенкевич, Тим Брэдстрит, Джон Дж. Мат, Гай Дэвис, Кен Мейер — мл.
Разработка бланка персонажа: Крис «Mr. Gone» Лиланд.
Координатор по работе с сообществом: Шейн Дефрист.
Особая благодарность: Аарону Воссу за доработку таблицы оружия, Иэну А. А. Уотсону за бесстрашную переводческую деятельность, Дейву Пулу и CCP Web Team за организацию открытой части разработки и всему сообществу B20 за тестирование игры и огромное количество столь желанных нам отзывов.

Благодарности

Джастину «Равнос-кадабра» Акилли за то, что пять раз переехал ради четырёх кампаний за один год.
Ричу «Давайте придумаем по ходу» Томасу за то, что нажал на курок «Кикстартера».
Итану «Проклятье обновлено» Скемпу за то, что вернулся к разработке оборотней к 20-й годовщине.
Эйлин «Госпоже заданий» Майлз за то, что Итан не забывал, с какой стороны у бутерброда масло.
Кэю «Голому медведю» Шиферу за лучшую тактику на переговорах.
Мэтью «Однажды были Тремер» Сандерсону за то, что трудным путём научился не лезть к малкавианину с Истинной Верой.
Алану «Шлюшке Белых Волков» Орру за практику второй древнейшей профессии.
Рафаэлю «Спам-ловушке» Гротти за то, что доставал Джастина из мусорки.

Русское издание

Руководство проекта: Александр Ермаков.
Перевод: Елена Сальникова.
Редактура: Анастасия «Хима» Гастева, Ирина Истомина-Башкатова.
Техническая редактура: Александр Ермаков.
Корректорская работа: Ирина Башкатова.
Адаптация дизайна: Александр Ермаков и Мария «Марэн» Шемшуренко.
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Координация клубов и маркетинг: Алексей Черняк.
Помощь в работе над русскоязычным изданием: Артём «Gray» Бельянский, Константин Смыков, Ольга Уткина, Александр Чуприн.

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.

© 2020 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recordingor otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.

White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.

Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.

Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011.

Перевод © ООО «Студия 101», 2020.

Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com.
Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.
Издатель ООО «Студия 101», http://www.studio101.ru.
Поддержка на русском языке: http://www.karlmunchausen.ru.

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

СТАЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание

Введение 5
Глава первая: Титулы 9
Глава вторая: торговля долгами 31
Глава третья: Сородичи и технологии 45
Глава четвёртая: Мир Тьмы 57
Приложение 71



СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ

Введение

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Работать над этой книгой было интересно.

Когда я начинал придумывать «Вампиры: Тёмные Века» в далёком 1997-м, книги писались совсем не так, как сейчас, во времена открытой разработки. Мне приходила идея, мой менеджер её одобрял, я составлял набросок, писатель разворачивал его в текст, арт-директор и дизайнер красиво оформляли, и книга попадала к вам в руки.

Теперь всё иначе. Я и разработчик, и писатель, и при этом постоянно слежу за открытым каналом связи с теми, кто будет использовать созданные мной материалы. Мне больше не приходится нести текст в офис, чтобы шесть недель ждать его выпуска, надеясь, что он кому-нибудь понравится. Теперь мы с вами вместе проходим весь путь шаг за шагом. Так были созданы «Вампиры: Маскарад. Классические правила» (далее — B20, потому что это чертовски долго выговаривать), и так же мы хотим поступать впредь.

Например, когда я показал набросок главы о титулах, то получил неожиданно широкий отклик. Игрокам не понравились правила, связанные с социальным положением. Они посчитали, что правила делают титулы какими-то однобокими, плохо отражают привилегии носителя, зато порождают странные явления вроде внезапной пропажи игральных костей из пула проверки, когда Архиепископ говорит: «Ты больше не паладин». Пуф! Игральные кости исчезли вместе с титулом.

Благодаря обратной связи от игроков я отказался от этих правил.

Книга есть книга. Её объём и содержание ограничены. Конечно, я считаю, что эта книга хороша и содержит множество удачных и интересных идей для «Вампиров», но всё-таки в ней всего около 40000 слов и 70 страниц. Если включить все обсуждения, которые велись на White Wolf Blogs, в комментариях, на форумах и в разных социальных сетях, где мы рассказываем о разработке, объём бы составил 320000 слов. Это уже близко к книге B20, в которой почти 600 страниц.

Что я пытаюсь этим сказать? Если вам нравятся материалы этой книги или просто интересно обсуждать «Вампиров», присоединяйтесь к открытой разработке. С вашей помощью у меня получится именно та книга, которую вы хотите. Я смогу работать с группой креативных и проницательных игроков, а вы будете знать, почему я принимаю те или иные решения, а не просто брать то, что даёт вам издатель. Это очень хорошая система.

Множество отличных идей возникло, когда я показывал черновой материал или просто обсуждал игру; мне хотелось бы все их уместить здесь. Если вам интересен круговорот идей, если у вас есть новые материалы для хроники или новые концепции персонажей и завязки для конфликтов, поделитесь ими с нами! Даже если они не войдут в официальное издание, вы наверняка вдохновите кого-то ещё или найдёте вдохновение сами. Разве не в этом прелесть игры?

Что внутри книги?

Обычно книга-компаньон, которая дополняет основную книгу правил, — своего рода режиссёрская версия материала, то, что не поместилось в книгу, а осталось лежать на монтажном столе. В этот раз, однако, управляющий и арт-директор «Трансмедиа» Ричард Томас не захотел так поступать. Он решил освободиться от старых привычек и ограничений, которые накладывала печать книги, притом что сейчас мы в основном распространяем цифровую версию и печатаем на заказ. В частности, он хотел отдать большую часть книги в руки игроков и по максимуму использовать преимущества открытой разработки.

Ещё Рич хотел, чтобы книга давала возможность выбора, перестановки, внесения изменений, чтобы каждая труппа могла сделать свою хронику личной и уникальной. В первом черновике был раздел о подстройке правил физических Дисциплин под разные стили игры, но после обсуждения с сообществом #v20 в Твиттере и яростными комментаторами с White Wolf Blogs стало ясно, что игроки хотят больше сочных подробностей о мире, который можно исследовать в процессе игры.

Так что я составил набросок, Рич и Эдди его утвердили, и мы вывесили его в сеть, чтобы получить обратную связь. Вы внесли свои предложения, мы прислушались к ним в процессе написания, и вот перед вами обзор финального, одобренного игроками материала.

Глава первая: сообщество здесь высказало своё мнение очень категорично, велев мне выкинуть правила ради более многочисленных и разнообразных титулов. Результатом стало изобилие титулов — от традиционных званий из двадцатилетней истории «Вампиров» до новых концепций и титулов, которые открывают интересные грани вампирского общества. В этой главе также приведены дополнительные материалы по редким фракциям для лучшего понимания существующих в них титулов.

Глава вторая: эта глава расширяет идею торговли долгами от практики, бытующей исключительно в Камарилье, до некоего межфракционного comme il faut, которое позволяет Проклятым ожидать определённого поведения от членов других фракций — а потом ненавидеть их, когда давшие обещание не сдержат своего слова. Описана система долгов и услуг, которыми Сородичи обожают обмениваться, и социальные последствия подобного обмена.

Глава третья: эту главу о Сородичах и технологиях было сложнее всего писать по двум причинам. Во-первых, тема слишком широка и ей можно посвятить отдельную книгу. Обзор того, насколько технологии изменились за 20 лет существования «Вампиров», — это огромный массив информации, не говоря уже о мнениях Сородичей по этому вопросу. Во-вторых, не нужно забывать об отношении вампиров к прогрессу: как правило, старейшины боятся технологий и презирают их, а неонаты хватаются за них в надежде получить преимущество. Однако и то, и другое почти очевидно, так что глава должна иногда обманывать ожидания, чтобы предлагать новые идеи и позволить Сородичам показать себя с новой стороны. В результате получилась глава с нестандартной структурой — скорее коллекция идей, чем последовательное раскрытие темы. А ещё в главе о технологиях анархи выходят из упадка ранних 2000-х.

Глава четвёртая: ещё одна часть книги, на которую невероятно сильно повлияла обратная связь от сообщества. Изначально я планировал сделать этакий обзор Мира Тьмы: пригоршня мест, которые призваны раскрыть основные темы «Вампиров» и, возможно, побудить персонажей игроков выбраться за пределы родного домена. В ответ обрушилась лавина комментариев: казалось, у каждого активного члена сообщества есть крутая идея места или просьба больше рассказать об их собственном регионе. Глава вдвое увеличилась в размерах. Ну и что? Покупатели книги сказали, чего они хотят, моя же задача — предоставить желаемое, не сорвав сроки выпуска.



ОБРАЗЕЦ
СТАНИСЛАВСКАЯ