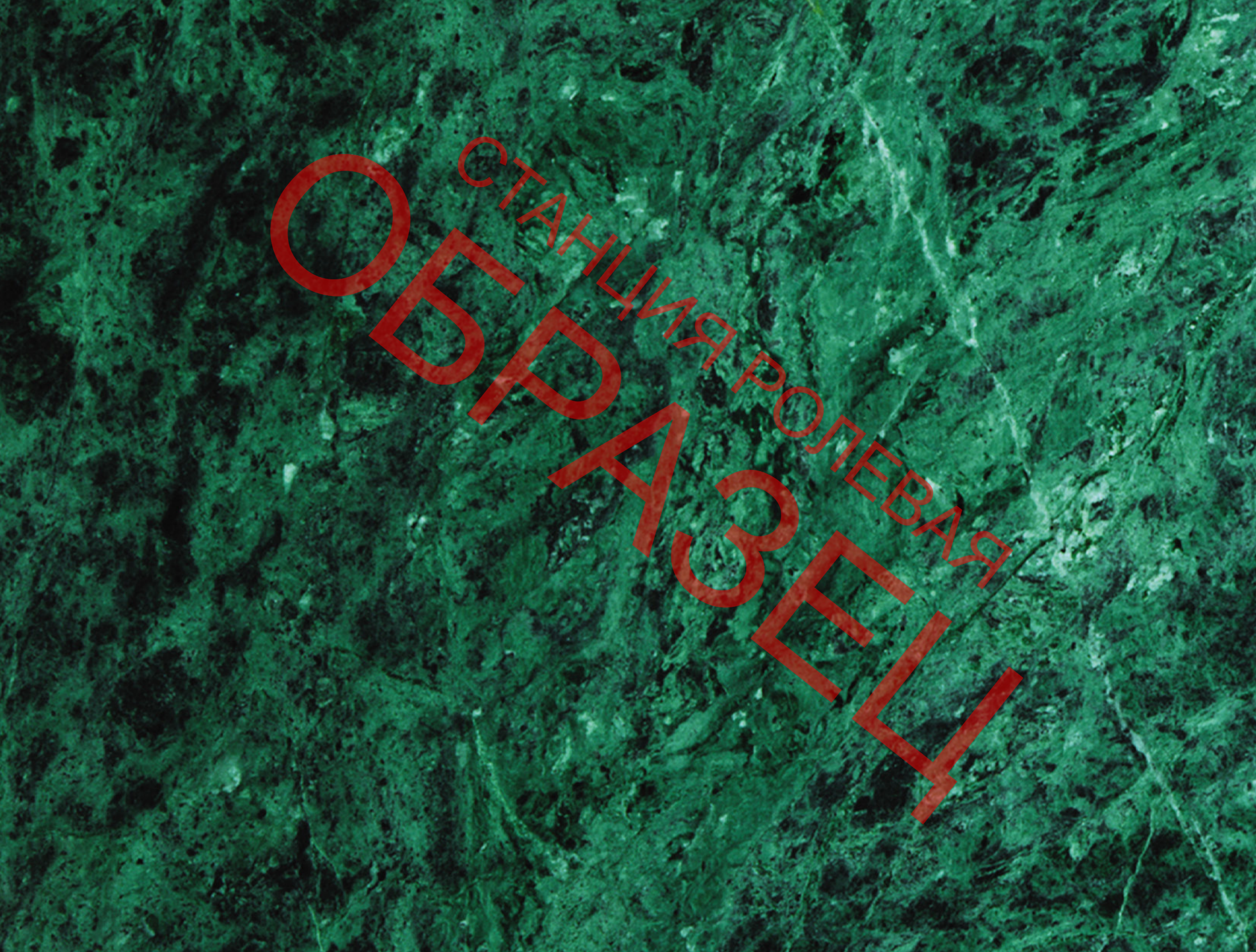

СТАНЦИЯ РОДЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

Прах к праху

ОБРАЗЕЦ
Станция Ролевая

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: Константин Смыков.
Редактура: Анастасия «Хима» Гастева, Ирина 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 «Artex Grey» Бельянский, Константин Смыков, Ольга Уткина, Александр Чуприн.

ОБРАЗЕЦ
СТАНИЯ 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.
© 2019 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

Содержание

Введение	5
Добро пожаловать в Гэри	21
Охотник	24
Предложения	26
Марш зомби	29
Из праха восставший	34
Уроки жонглирования	37
Беззубые псы	40
Предсмертный хрип Гэри	43
Завтрашняя ночь	47
Эпилог	49

ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая



СТАЛИН ПОБЕДА
ОБРАЗЕЦ

Введение

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Нет больше ничего. Вокруг больших камней
Безбрежность, пустота, и тянутся далёко
Бесплодные пески, куда ни глянет око.

Перси Биши Шелли, Озимандия[1].

Гэри (штат Индиана) — обречённый город. Его население за последние сорок лет сократилось вдвое. Его дома — опустевшие и выжженные развалины. Его жители — бесправный и безработный сброд. Даже местные хищники давно бросили свои угодья на произвол судьбы. Теперь здесь осталась лишь крохотная горстка Сородичей, но Модий, принц Гэри, по-прежнему ведёт свою непримиримую вражду с хитроумным анархом по прозвищу Жонглёр, несмотря на то, что ситуация ухудшается с каждым годом: смертные продолжают уезжать из Гэри, и рано или поздно их не хватит, чтобы прокормить всех.

Сородичи не желают, чтобы их город опустел. И у Жонглёра, и у Модия есть план, способный предотвратить гибель Гэри, но каждый из них желает стать единственным спасителем и, соответственно, единственным бенефициаром возрождения этого городка. И пока они сорятся друг с другом, словно падальщики за последний клок мяса на дочиста обглоданном трупе, Мария Диматто из клана Джованни решает, что настало время схватить судьбу за горло.

Введение

«Прах к праху» — это история для игры «Вампиры: Маскарад. Классические правила», в которой персонажам игроков предстоит погрузиться в политическое и мистическое закулисье города Гэри, штат Индиана. В каком-то смысле эта история является продолжением истории «Пепел к пеплу», одного из первых опубликованных сценариев для игры «Вампиры: Маскарад». Но поскольку с момента издания той истории прошло уже больше двадцати лет, а сама она была написана для первой редакции системы правил «Рассказчик» (которая несколько отличается от той, что используется в B20), для игры по сценарию «Праха к праху» знакомство с «Пеплом к пеплу» вам не потребуется. Всё, что вам нужно, — это книга «Вампиры: Маскарад. Классические правила».

Также обратите внимание, что у персонажей должен быть выбор, вмешиваться в ход событий истории или нет, и в этом «Прах к праху» несколько отличается от большинства традиционных продуктов того же плана. Подробнее о том, как это происходит, рассказано ниже.

«Прах к праху» написан с расчётом на персонажей-неонатов, достаточно независимых от своих сиров и способных принимать самостоятельные решения. Естественно, это не значит, что они не могут быть агентами влияния каких-нибудь могущественных вампиров. Однако, несмотря на то, что конфликт интересов — это отличный инструмент для развития сюжета и нагнетания напряжения, персонажам, участвующим в этой истории, *не обязательно* получать от кого-нибудь приказы.

1. Прим. пер.: пер. В. Я. Брюсова.