

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

ТЁМНЫЕ ВЕКА



Джулия Барбано, Таня Кохан-Диаз, Элин Дастал, Джей Димфна Кой,
Джим Фишер, Анна Крейдер, Анна Лой, Дэвид А. Хилл мл., Даниэль Лозон,
Джоффри Маквэй, Марианна Пиз, Нил Рамонн Прайс, Рени Найп,
Рени Ритчи, Лорен Рой, Моника Спека, Тристан Дж. Таруотер,
Стеффи де Ваан, Брайан Йорк, Филамена Янг.

ТИТРЫ

Разработчик: Дэвид А. Хилл мл.

Авторы: Джулия Барбано, Элин Дастал, Таня Кохан-Диаз, Джей Димфна Кой, Джим Фишер, Рени Найп, Анна Крейдер, Анна Лой, Дэвид А. Хилл мл., Даниэль Лозон, Джоффри Маквэй, Марианна Пиз, Нил Рамонн Прайс, Рени Ритчи, Лорен Рой, Моника Спекка, Тристан Дж. Тар-уотер, Стеффи де Ваан, Брайан Йорк, Филамена Янг.

Редактор: Рени Ритчи.

Разработчик линейки B20: Эдди Уэбб.

Художественный руководитель: Ричард Томас.

Ведущий художник и дизайнер: Майк Чейни.

Иллюстраторы: Марк Келли, Киеран Яннер, Кэти Вилкинс, Аарон Райли, Рон Спенсер, Эндрю Трабболд, Эндрю Ричи, Брайан Лебланк, Иэн Лланас, Рэйчел Кан, Карлос Сэмюэль Арайя, Михаэль Гайдос, Энди Хепворт, Мурк Сайм, Винс Лок, Томек Творек, Дрю Такер, Гленн Остербергер, Гай Дэвис, Мэтт Митчелл, Алекс Шейкман, Лейф Джонс, Эндрю Робинсон.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководство проекта: Александр Ермаков.

Перевод: Татьяна Anarett Курочкина.

Редактура: Анастасия «Хима» Гастева.

Корректура: Рита Прохоровская и Роман Аверин.

Вёрстка: Татьяна «Эмира» Цыганкова.

Локализация графики: Марина Тај Маттри

Помощь с изданием: Мария «Марэн» Шемшуренко.

Маркетинг и клубы: Алексей «Тринити» Черняк.



© 2015 CCP hf. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, World of Darkness, Vampire the Masquerade, and Mage the Ascension are registered trademarks of CCP hf. All rights reserved. Vampire the Requiem, Werewolf the Apocalypse, Werewolf the Forsaken, Mage the Awakening, Promethean the Created, Changeling the Lost, Hunter the Vigil, Geist the Sin-Eaters, V20, Anarchs Unbound, Storyteller System, and Storytelling System are trademarks of CCP hf. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by CCP hf. CCP North America Inc. is a wholly owned subsidiary of CCP hf.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised.

Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2015.

Перевод © ООО «Студия 101», 2019. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

Keep up to date with Onyx Path Publishing at <http://theonyxpath.com/>

Произведено 11е сентября 2022. Срок годности не ограничен. ISBN 978-5-6047108-0-7

Подписано в печать 18 октября 2022. Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитур PT Serif Pro, Lidia, Ametist, Goldenbook, Leksa, Luminari, Adobe Handwriting, Amador GothicC, Carol Gothic, Gabriola, Jeff Script, Lombardina One Roman, Marydale, Resphekt, Romochka, Tkachenko Sketch 4F, Futura PT, Fira Sans, Source Han Sans.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ОТ ДЭВИДА

Дэиду Иэну, Акации Краймфайтер и Модистине Софии Хилл за то, что они — лучшие дети в мире; Полу Маршану за консультацию и праведный гнев; Дэну Ланману за уверенность и дотошность; обществу «Мёртвый игрок» в Ориндже за поддержку и ИГРЫ; Эрику Уриарту и Джессике Хаммер за незаметный перевод на иврит; монголам за то, что они всегда оказываются исключением; бесконечному количеству голосов форумов Onyx Path, Аллену Варни, Фреду Хиксу, Брайану Ньюмэну и многим другим, кто неоднократно выручал меня в час нужды; Джастину Акилли за то, что он Джастин Акилли; Мэтью «Black Hat Matt» Макфарленду за то, что он лучший предшественник, друг и разработчик; Терри Джонсу из Монти Пайтона за взгляд на средневековую историю с точки зрения простого работника; Джону Грину за то, что он уговорил меня убрать слово «варвар» из моих черновиков; префектуре Тотиги за то, что они позволили мне жить в Японии; Ричарду Томасу за веру в Мир Тьмы, позволившую, несмотря ни на что, поддерживать его нежизнь, и, конечно, моей команде за то, что мы охрененно оторвались на этом проекте.

Авторы игры «Вампиры: Маскарад»: Марк Рейн-Хаген и Стивен К. Браун; Том Дауд, Эндрю Гринбург, Крис Макдоно, Лиза Стивенс, Джош Тимбрук и Стюарт Уик.

КНИГА БЛАГОДАРНОСТЕЙ ПЯТИ СПОНСОРАМ

Глава первая: Джейсон Людвиг. За то, что напомнил мне о музыканте-классике.

Глава вторая: Джереми Миллер. За то, что он попросил меня называть его волчьей головой после первого слова из тех 300 000, которые он привнёс.

Глава третья: Райан «Райан-О-Повелитель-Громовых-Летучих-Мышей» Оуэнс. За то, что дал мне имя, которое оказалось забавнее, чем я мог бы придумать.

Глава четвёртая: Генри Р. Мур III. За единственное имя, которое прекрасно вписалось бы в эту книгу без всяких ухищрений.

Глава пятая: Кристоф. Хм, честно говоря, и это имя тоже. Но он бы, возможно, был цимисхом или кем-то вроде того.

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

ТЁМНЫЕ ВЕКА

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	12	Кланы	28	Шестое и Седьмое поколения	37
Что представляет собой эта книга	12	<i>Короли и нищие</i>	29	<i>Восьмое, Девятое и Десятое поколения</i>	37
Кто такие вампиры?	13	<i>Дороги</i>	29	<i>Одиннадцатое и Двенадцатое поколения</i>	37
<i>Потомство Каина</i>	14	Традиции	30	<i>Слабая кровь</i>	38
<i>Становление</i>	14	<i>Традиция Первая: Завет</i>	30	Враги и тайны	38
<i>Охота</i>	14	<i>Традиция Вторая: Домен</i>	30	<i>Охотники</i>	38
<i>Источники вдохновения</i>	14	<i>Традиция Третья: Потомство</i>	31	<i>Оборотни</i>	38
Содержание	15	<i>Традиция Четвёртая: Ответственность</i>	32	<i>Ведьмы</i>	39
Процесс игры	15	<i>Традиция Пятая: Умерщвление</i>	32	<i>Яркий народец</i>	39
<i>Завязка — Голод</i>	16	<i>Традиция Шестая: Молчание Крови</i>	32	<i>Призраки</i>	39
ГЛАВА ПЕРВАЯ: ТОЧКА ВО ВРЕМЕНИ	24	Мёртвые города	33	Лексикон	40
<i>Поцелуй</i>	24	<i>Принц</i>	33	ГЛАВА ВТОРАЯ: КЛАНЫ КАИНА	44
<i>Физиогномика мертвецов</i>	24	<i>Хранитель</i>	33	Мутные воды	44
<i>Зверь</i>	25	<i>Камергер</i>	34	Высшие и Низшие кланы	44
Погосты и дворы полуночи	26	<i>Шериф</i>	34	<i>Ассамиты</i>	46
<i>Война Принцев</i>	26	<i>Палачи, Гарпии и прочие</i>	34	<i>Бруха</i>	48
<i>Безрассудство молодости</i>	26	Легенды Проклятых	35	<i>Вентру</i>	50
<i>Грани сообщества</i>	26	<i>Братоубийство</i>	35	<i>Гангрел</i>	52
<i>Возраст</i>	26	<i>Поколение</i>	35	<i>Каппадокийцы</i>	54
<i>Птенцы</i>	27	<i>Амарант</i>	36	<i>Ласомбра</i>	56
<i>Неонаты</i>	27	Значение поколений	36	<i>Малкавиане</i>	58
<i>Анциллы</i>	27	<i>Второе поколение</i>	36	<i>Носферату</i>	60
<i>Старейшины</i>	27	<i>Третье поколение</i>	36	<i>Последователи Сета</i>	62
<i>Мафусаилы</i>	27	<i>Четвёртое и Пятое поколения</i>	37	<i>Равнос</i>	64
<i>Предтечи</i>	28			<i>Тореадор</i>	66
Кланы Высшие и Низшие	28				

ОГЛАВЛЕНИЕ

Тремер	68	Грехи против Дороги	119	Ампула	162
Цимисхи	70	Моменты истины	119	Клан	162
Линии крови	72	Голконда	120	Дорога	163
Развитие	72	Дорога Греха	120	Архетип: натура и маска	163
Неизвестное		Виа Пеккати	120	Шаг II: характеристики	163
происхождение	72	Путь Дьявола	122	Шаг III: способности	164
Другие варианты		Путь Криков	123	Шаг IV: преимущества	164
происхождения	72	Путь Удовольствия	124	Дисциплины	164
Налёт экзотики	73	Прочие Пути	125	Факты биографии	164
Исключительность	73	Христианизация Европы:		Достоинства	165
Ангра-Майнью	74	история успешной		Шаг V:	
Анда	76	пропаганды	125	завершающие штрихи	165
Баали	78	Языческие традиции		Показатель Дороги	165
Бонсам	80	Европы	126	Краткая памятка	
Горгульи	82	Дорога Зверя	127	по созданию персонажа	167
Данавы	84	Виа Бестиэ	127	Параметры	170
Дети Осириса	86	Путь Странствий	128	Характеристики	170
Джовани	88	Путь Освобождения	128	Физические	
Импундулу	90	Путь Охотника	129	характеристики	170
Истинные Бруха	92	Дорога Королей	130	Социальные	
Киасиды	94	Виа Регалис	130	характеристики	171
Ламии	96	Путь Дазны	132	Ментальные	
Лианнан	98	Путь Девараджи	132	характеристики	172
Нагараджа	100	Путь Рыцарства	133	Способности	173
Никтуку	102	Дорога Лилит	134	Таланты	174
Раманга	104	Дерев Лилит	134	Навыки	178
Салюбри (каста воинов)	106	Путь Покровов	136	Знания	183
Салюбри		Путь Творения	137	Натура и маска	189
(каста наблюдателей)	108	Путь Терние	137	Факты биографии	193
Салюбри (каста целителей)	110	Дорога Преображения	138	Добродетели	198
		Виа Мутационис	138	Воля	199
Глава третья: Дороги,		Дорога Рая	138	Запас крови	199
по которым мы идём	114	Виа Кели	138	Здоровье	199
Представление о Дороге	114	Пути	141	Опыт	201
На Дороге	115	Дорога Человечности	142	Выдача пунктов опыта	201
Посвящённые	115	Виа Хуманитас	142	Развитие в перерывах	201
Приверженцы	115	Путь Дыхания	144		
Эталоны	116	Путь Просвещения	145	Глава пятая:	
Отступники	116	Путь Сообщества	145	дары Крови	206
Отлучённые	116	Младшие Дороги	146	Изучение дисциплин	206
Смена Дороги	116	Дорога Костей	146	Старшие силы Дисциплин	206
Шаг первый:		Дорога Ясы	148	Дисциплины слияния	207
уменьшение добродетелей	116			Кровавое чародейство	207
Шаг второй: блуждание	117	Глава четвёртая:		Абомбве	207
Шаг третий:		СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	154	Анимализм	209
момент истины	117	Основы жизни и нежизни	154	Бардо	213
Показатели Дороги	117	Мир Тёмного		Валерен	215
Свойства Дорог	117	средневековья	158	Путь воинов	216
Этика	117	Порядок и Хаос	158	Путь наблюдателей	219
Приобщение	118	Добро и зло	159	Путь целителей	221
Организация	118	Рассказчик,		Величие	224
Аура	118	труппа и персонаж	161	Демонион	230
Добродетели	119	Шаг I:		Доминирование	234
Пути	119	концепция персонажа	162	Затмение	238

Метаморфозы	242	Дисциплины слияния	349	<i>Модификатор скорости</i>	395
Мистификация	247	<i>Дисциплины слияния</i>	349	<i>При смерти</i>	395
Мошь	249			<i>Торпор</i>	395
<i>Старшие силы Мощи</i>	249	Глава шестая: правила	358	<i>Окончательная Смерть</i>	395
Огам	250	<i>Игральные кости</i>		<i>Получение повреждений</i>	396
Полёт	253	<i>и проверки</i>	358	<i>Исцеление смертных</i>	396
Помешательство	254	Действия	358	Психические расстройства	397
Преображение	259	<i>Рефлекторные действия</i>	359	<i>Психические расстройства</i>	
Серпентис	264	Показатели параметров	360	<i>и актёрская игра</i>	397
Сокрытие	267	<i>Пул проверок</i>	360	Состояния бытия	399
Спиритус	271	<i>Множественные действия</i>	360	<i>Вера</i>	399
Стойкость	273	Сложность проверок	361	<i>Высокие и низкие</i>	
<i>Старшие силы</i>		<i>Неудача</i>	361	<i>температуры</i>	399
<i>Стойкости</i>	274	<i>Провал</i>	361	<i>Голконда и Спасение</i>	399
Стремительность	274	<i>Десятки и специализации</i>	362	<i>Спасение в смерти</i>	400
<i>Старшие силы</i>		Гарантированные успехи	362	<i>Диаблери</i>	401
<i>Стремительности</i>	275	<i>Повторные попытки</i>	362	<i>Заболевания</i>	402
Темпорис	276	Дополнительные		<i>Источение</i>	402
Упокоение	280	механики	362	<i>Огонь и ожоги</i>	403
<i>Упокоение</i>		<i>Продолжительные</i>		<i>Падение с высоты</i>	403
<i>Отравлением Крови</i>	281	<i>действия</i>	362	<i>Солнечный свет</i>	403
<i>Упокоение</i>		<i>Встречные действия</i>	363	<i>Яды и наркотики</i>	404
<i>Приношением Крови</i>	285	<i>Командная работа</i>	363	<i>Ярость и Ротшрек</i>	405
Фантазмагория	289	<i>Применение системы правил</i>	363	<i>Ротшрек: Красный Ужас</i>	407
Ясновидение	295	«Рассказчик» в игре	363		
<i>Внезапные откровения</i>	295	Время	363	Глава восьмая:	
<i>Перевозбуждение</i>	295	Пример игры	364	повествование	412
Кровавое чародейство	301	Примеры проверок	367	Заповеди рассказчика	412
<i>Пути и ритуалы</i>	301			Об искусстве	
Колдовство	302	Глава седьмая:		повествования	415
<i>Трансильванский край</i>	302	МЕХАНИКИ И ДРАМА	372	<i>Тёмное средневековье.</i>	
<i>Черноморский край</i>	304	Механика задач	372	<i>Сгущаем краски</i>	416
<i>Гений места</i>	306	<i>Тривиальные задачи</i>	372	Создание разносторонних	
Мистицизм Бездны	306	<i>Физические задачи</i>	373	персонажей рассказчика	417
Некромантия	310	<i>Ментальные задачи</i>	377	<i>Изображение</i>	
<i>Путь Кенотафа</i>	310	<i>Социальные задачи</i>	378	<i>других культур</i>	419
<i>Путь Костей</i>	312	Запас воли	380	Импровизация для	
<i>Путь Мертвеца</i>	314	<i>Восстановление</i>		рассказчиков и игроков	419
<i>Путь Преследования</i>	316	<i>запаса воли</i>	381	Стили игры	422
<i>Путь Тлена</i>	318	Запас крови	382	<i>Совместное</i>	
<i>Путь Склепа</i>	320	<i>Трата пунктов крови</i>	382	<i>повествование</i>	422
<i>Путь Пепла</i>	322	<i>Пополнение запаса крови</i>	383	<i>Использование правил</i>	424
<i>Путь Полночного Сада</i>	323	Кровный обет	384	<i>Темп</i>	426
<i>Путь Энтропии</i>	324	Механика сражений	385	Как улучшить историю	428
<i>Некромантические</i>		<i>Типы сражений</i>	385	<i>До создания персонажа</i>	428
<i>ритуалы</i>	326	<i>Ходы в сражениях</i>	385	<i>Во время создания</i>	
Тауматургия	331	<i>Инициатива</i>	385	<i>персонажа</i>	428
<i>Младшие Пути</i>	331	<i>Исход действий</i>	386	Персонажи рассказчика	429
<i>Старшие Пути</i>	334	<i>Защитные манёвры</i>	386	<i>Источники вдохновения</i>	
<i>Тауматургические</i>		<i>Повреждения</i>	387	<i>для персонажей</i>	
<i>ритуалы</i>	338	<i>Боевые манёвры</i>	388	<i>рассказчика</i>	429
<i>Общие ритуалы</i>	338	Здоровье	395	<i>Больше, чем декорации</i>	430
<i>Клановые</i>		<i>Модификатор</i>		<i>Когда нужны</i>	
<i>тауматургические</i>		<i>пула проверок</i>	395	<i>персонажи рассказчика</i>	430
<i>ритуалы</i>	347				

Как создавать персонажей рассказчика	431	Трансильвания	465	Бруха: письма из Карфагена	489
Введение персонажей рассказчика в игру	432	Болгария	466	Вентру: Круглый стол	492
Антагонисты и персонажи рассказчика	433	Сербия	466	Гангрел: последняя эпоха приключений	495
Смертные	433	Босния	466	Поиск Великой добычи	495
Необычные обыватели	434	Богемия	466	Выслеживание	495
Знать	437	Польша	466	Трофей	496
Клир	439	Литва	466	Джовани: восходящие звёзды	496
Охотники на вампиров	441	Ливония	467	Каппадокийцы: культ Ламии	498
Истинная Вера	443	Пруссия	467	Культ Ламии	499
Источник Истинной Веры	443	Карпатская Русь	467	Ласомбра: Дорога Бездны	500
Укрепление Веры	443	Русские княжества	468	Малкавиане: мистическая спираль	502
Потеря Веры	444	Грузия	469	Ордо Энигматис	503
Механики Истинной Веры	444	Степняки	469	Ордо Экстазис	503
Чудеса	446	Монголы	470	Последователи Сета: Дорога Сета	504
Вященные артефакты	446	Приложение А: Достоинства и недостатки	473	Дороги Сетитов	504
Верующие	447	Обретение и утрата достоинств и недостатков	473	Воины и ведьмы Сетитов	504
Зверинец	448	Физические достоинства и недостатки	474	Воины Гликона	505
Рои и стаи	450	Физические достоинства	474	Ведьмы Ехидны	506
Гули	451	Физические недостатки	475	Равнос: клан Парадокса	507
Правила	451	Ментальные достоинства и недостатки	476	Дорога Парадокса	507
Демоны	452	Ментальные достоинства	476	Салюбри: клан трёх путей	508
Примеры демонов	452	Ментальные недостатки	476	Современность: Да здравствуют три глаза!	508
Заклятия	454	Социальные достоинства и недостатки	477	Кодекс Самизля	509
Экзорцизм	454	Социальные достоинства	477	Этика Возмездия	510
Призраки	454	Социальные недостатки	478	Тореадор: куртуазный роман	511
Глава девятая: Мир Тёмного Средневековья	458	Сверхъестественные достоинства и недостатки	480	Цимисхи: драконьи когти	513
Тёмная средневековая Италия	458	Сверхъестественные достоинства	480	Дракулы	513
Города-государства	458	Сверхъестественные недостатки	481	Колдуны	513
Папская область	458	Приложение Б: Апокрифы кланов	487	Ревенанты	513
Флоренция и Тоскана	460	Ассамиты: клан судей	487	О Купале, Преображении и порче клана Цимисхов	514
Милан	461	Дорога Крови	488		
Болонья	461				
Венеция	461				
Рим	462				
Сицилийское королевство	462				
Остальная Европа	463				
Венгрия	463				

СТАЛЬНАЯ ПОЛЕВЯ
ОБРАБОТКА



СТАХЛІМЪР РОЛЕВАР
ОБРАЗИ



МК

— Верховный Палач будет доволен, — она выглядела как монашка, а под рясой у неё была надета кольчуга, хотя мало у кого повернулся бы язык назвать эту женщину святой — скорее, убийцей людей и чудовищ. Она с силой, достойной каинита, втащила Доминик в сельскую церковь за заплетённые в косу волосы.

— Не сомневаюсь. Хотя она та ещё ледышка, не так ли? — её спутник, лысый инквизитор, в котором святости было не больше, чем в мухоморе, схватил девушку за руку, пытаясь поставить её на колени. Доминик позволила ему подтащить себя поближе, и инквизиторы слегка вздрогнули, когда оценили высоту её роста и крепость телосложения.

— Воистину ледышка, — ответила монашка, вытаращив глаза. — Это демон! — она подняла крест и попятилась.

— Было бы славно, да? Но нет, — клыки Доминик вытянулись, а в её глазах мелькнуло что-то дикое. — Не демон. Всего лишь смерть.

Доминик выпила обоих инквизиторов — возможно, пустая трата времени, но это всё же нужно было сделать. Пресытившись, она повернулась к алтарю и аккуратно убрала лежавшую на нём под Библией книгу в специально для этого прихваченный мешок. Затем Доминик поспешила к двери, надеясь скрыться раньше, чем нагрянет вторая волна инквизиторов, когда обнаружится исчезновение одного из патрулей.

— И потому указ Принца гласит, что для всех сосудов младше 58 лет, являющихся подданными короны, размер ежемесячной подати с этого момента увеличивается на одну пинту. Начиная с этой ночи я лично буду собирать эту подать или дань. Известите об этом своих друзей, ибо незнание закона не освобождает от ответственности, — с этим посланием тот, кто называл себя Герцогом, любимое дитя Принца, обратился к залу, полному придворных. Было бы крайне удивительно, если бы хоть одному из них было меньше 100 лет.

Вероятно поэтому по залу прокатился шёпот удивления, когда поднялась Бабушка Пенне, чьё тело было перекошено набок из-за ослабленных на одной его половине мышц.

— Это неправильно. Это несправедливый и предвзятый указ, который невозможно исполнить. Бесчеловечно поступать так с потомками, живущими в городе. Так не пойдёт. Где твой сир, который подтвердит эти слова? Или это очередное *lettre de cachet*¹, куда ты вписал, что тебе вздумалось?

Герцог рассерженно посмотрел на старуху и подошёл к ней.

— Как ты смеешь? — рявкнул он. — Ты понимаешь, с кем разговариваешь?

— А ты? — прозвучало в ответ.

— Эта стерва — одна из ваших старейшин, Герцог, — с ноткой веселья отметила гарпия, подливая масла в огонь.

— Нужно послать за Шерифом, — предложил кто-то рассудительный из молодых потомков Герцога, и тут же во все стороны побежали гонцы.

— Эта стерва — не моя старейшина.

— Я твоя старейшина, мальчик, и старейшина твоего сира. Если бы не моя природная доброта, я бы уничтожила тебя прямо здесь и сейчас, просто потому что ты мне докучаешь. Благодарю Небеса за мою человечность.

Примерно в этот миг Герцог схватил Пенне за шею и швырнул её в дверь.

— В ночи и так мало часов, и с каждым годом они всё короче, — гангрел продралась через заросли между двумя деревьями и бросилась бежать. Её мышцы дрожали, а кожа зудела. Вся её природа хотела измениться. Зверь рвался к сердцу и требовал выпустить его на свободу. Она оглянулась через плечо: огромная чёрная ворона, её спутница на протяжении последних десяти лет, сидела на ветке, когтем левой лапы сжимая небольшой свёрток.

1.Прим. пер.: (фр.) — письмо с печатью. Приказ о внесудебном аресте с королевской печатью. Владелец *леттр де каше* мог вписать в него любое имя.