КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

ТЁМНЫЕ ВЕКА



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 Спека, Тристан Дж. Таруотер, 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.

Особая благодарность от Дэвида

Дэйду 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 Оринджe 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 работяги; 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.

© 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). Гарнитуры 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

Вампиры

Тёмные века

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оглавление

Введение 12

Что представляет собой эта книга 12
Кто такие вампиры? 13
Потомство Каина 14
Становление 14
Охота 14
Источники вдохновения 14
Содержание 15
Процесс игры 15
Завязка — Голод 16

Глава первая: точка во времени 24

Поцелуй 24
Физиогномика мертвецов 24
Зверь 25
Погосты и дворы полуночи 26
Война Принцев 26
Безрассудство молодости 26
Грани сообщества 26
Возраст 26
Птенцы 27
Неонаты 27
Анциллы 27
Старейшины 27
Мафусаилы 27
Предтечи 28
Кланы Высшие и Низшие 28
Кланы 28
Короли и нищие 29
Дороги 29
Традиции 30
Традиция Первая: Завет 30
Традиция Вторая: Домен 30
Традиция Третья: Потомство 31
Традиция Четвёртая: Ответственность 32
Традиция Пятая: Умерщвление 32
Традиция Шестая: Молчание Крови 32
Мёртвые города 33
Принц 33
Хранитель 33
Камергер 34
Шериф 34
Палачи, Гарпии и прочие 34
Легенды Проклятых 35
Братоубийство 35
Поколение 35
Амарант 36
Значение поколений 36
Второе поколение 36
Третье поколение 36
Четвёртое и Пятое поколения 37
Шестое и Седьмое поколения 37
Восьмое, Девятое и Десятое поколения 37
Одиннадцатое и Двенадцатое поколения 37
Слабая кровь 38
Враги и тайны 38
Охотники 38
Оборотни 38
Ведьмы 39
Яркий народец 39
Призраки 39
Лексикон 40

Глава вторая: кланы Каина 44

Мутные воды 44
Высшие и Низшие кланы 44
Ассамиты 46
Бруха 48
Вентру 50
Гангрел 52
Каппадокийцы 54
Ласомбра 56
Малкавиане 58
Носферату 60
Последователи Сета 62
Равнос 64
Тореадор 66

Тремер 68
Цимисхи 70
Линии крови 72
Развитие 72
Неизвестное происхождение 72
Другие варианты происхождения 72
Налёт экзотики 73
Исключительность 73
Англа-Майнью 74
Анда 76
Баали 78
Бонсам 80
Горгульи 82
Данавы 84
Дети Осириса 86
Джовани 88
Импундулу 90
Истинные Бруха 92
Киасиды 94
Ламии 96
Лианнан 98
Нагараджа 100
Никтуку 102
Раманга 104
Салюбри (каста воинов) 106
Салюбри (каста наблюдателей) 108
Салюбри (каста целителей) 110

Глава третья: Дороги, по которым мы идём 114

Представление о Дороге 114
На Дороге 115
Посвящённые 115
Приверженцы 115
Эталоны 116
Отступники 116
Отлучённые 116
Смена Дороги 116
Шаг первый: уменьшение добродетелей 116
Шаг второй: блуждание 117
Шаг третий: момент истины 117
Показатели Дороги 117
Свойства Дорог 117
Этика 117
Приобщение 118
Организация 118
Аура 118
Добродетели 119
Пути 119
Грехи против Дороги 119
Моменты истины 119
Голконда 120
Дорога Греха 120
Виа Пеккати 120
Путь Дьявола 122
Путь Криков 123
Путь Удовольствия 124
Прочие Пути 125
Христианизация Европы: история успешной пропаганды 125
Языческие традиции Европы 126
Дорога Зверя 127
Виа Бестиэ 127
Путь Странствий 128
Путь Освобождения 128
Путь Охотника 129
Дорога Королей 130
Виа Регалис 130
Путь Даэны 132
Путь Девараджи 132
Путь Рыцарства 133
Дорога Лилит 134
Дерех Лилит 134
Путь Покровов 136
Путь Творения 137
Путь Терниев 137
Дорога Преображения 138
Виа Мутационис 138
Дорога Рая 138
Виа Кели 138
Пути 141
Дорога Человечности 142
Виа Хуманитас 142
Путь Дыхания 144
Путь Просвещения 145
Путь Сообщества 145
Младшие Дороги 146
Дорога Костей 146
Дорога Ясы 148

Глава четвёртая: создание персонажа 154

Основы жизни и нежизни 154
Мир Тёмного средневековья 158
Порядок и Хаос 158
Добро и зло 159
Рассказчик, труппа и персонаж 161
Шаг I: концепция персонажа 162
Амплуа 162
Клан 162
Дорога 163
Архетип: натура и маска 163
Шаг II: характеристики 163
Шаг III: способности 164
Шаг IV: преимущества 164
Дисциплины 164
Факты биографии 164
Достоинства 165
Шаг V: завершающие штрихи 165
Показатель Дороги 165
Краткая памятка по созданию персонажа 167
Параметры 170
Характеристики 170
Физические характеристики 170
Социальные характеристики 171
Ментальные характеристики 172
Способности 173
Таланты 174
Навыки 178
Знания 183
Натура и маска 189
Факты биографии 193
Добродетели 198
Воля 199
Запас крови 199
Здоровье 199
Опыт 201
Выдача пунктов опыта 201
Развитие в перерывах 201

Глава пятая: дары Крови 206

Изучение дисциплин 206
Старшие силы Дисциплин 206
Дисциплины слияния 207
Кровавое чародейство 207
Абомбве 207
Анимализм 209
Бардо 213
Валерен 215
Путь воинов 216
Путь наблюдателей 219
Путь целителей 221
Величие 224
Демонион 230
Доминирование 234
Затмение 238

Станция Волевая
ОБРАЗЕЦ

Метаморфозы 242
Мистификация 247
Мощь 249
Старшие силы Мощи 249
Огам 250
Полёт 253
Помешательство 254
Преображение 259
Серпентис 264
Сокрытие 267
Спиритус 271
Стойкость 273
Старшие силы Стойкости 274
Стремительность 274
Старшие силы Стремительности 275
Темпорис 276
Упокоение 280
Упокоение Отравлением Крови 281
Упокоение Приношением Крови 285
Фантасмагория 289
Ясновидение 295
Внезапные откровения 295
Перевозбуждение 295
Кровавое чародейство 301
Пути и ритуалы 301
Колдовство 302
Трансильванский край 302
Черноморский край 304
Гений места 306
Мистицизм Бездны 306
Некромантия 310
Путь Кенотафа 310
Путь Костей 312
Путь Мертвеца 314
Путь Преследования 316
Путь Тлена 318
Путь Склепа 320
Путь Пепла 322
Путь Полуночного Сада 323
Путь Энтропии 324
Некромантические ритуалы 326
Тауматургия 331
Младшие Пути 331
Старшие Пути 334
Тауматургические ритуалы 338
Общие ритуалы 338
Клановые тауматургические ритуалы 347
Дисциплины слияния 349
Дисциплины слияния 349

Глава шестая: правила 358

Игральные кости и проверки 358
Действия 358
Рефлекторные действия 359
Показатели параметров 360
Пул проверок 360
Множественные действия 360
Сложность проверок 361
Неудача 361
Провал 361
Десятки и специализации 362
Гарантированные успехи 362
Повторные попытки 362
Дополнительные механики 362
Продолжительные действия 362
Встречные действия 363
Командная работа 363
Применение системы правил «Рассказчик» в игре 363
Время 363
Пример игры 364
Примеры проверок 367

Глава седьмая: механики и драма 372

Механика задач 372
Тривиальные задачи 372
Физические задачи 373
Ментальные задачи 377
Социальные задачи 378
Запас воли 380
Восстановление запаса воли 381
Запас крови 382
Трата пунктов крови 382
Пополнение запаса крови 383
Кровный обет 384
Механика сражений 385
Типы сражений 385
Ходы в сражениях 385
Инициатива 385
Исход действий 386
Защитные манёвры 386
Повреждения 387
Боевые манёвры 388
Здоровье 395
Модификатор пула проверок 395
Модификатор скорости 395
При смерти 395
Торпор 395
Окончательная Смерть 395
Получение повреждений 396
Исцеление смертных 396
Психические расстройства 397
Психические расстройства и актёрская игра 397
Состояния бытия 399
Вера 399
Высокие и низкие температуры 399
Голконда и Спасение 399
Спасение в смерти 400
Диаблери 401
Заболевания 402
Истощение 402
Огонь и ожоги 403
Падение с высоты 403
Солнечный свет 403
Яды и наркотики 404
Ярость и Ротшрек 405
Ротшрек: Красный Ужас 407

Глава восьмая: повествование 412

Заповеди рассказчика 412
Об искусстве повествования 415
Тёмное средневековье. Сгущаем краски 416
Создание разносторонних персонажей рассказчика 417
Изображение других культур 419
Импровизация для рассказчиков и игроков 419
Стили игры 422
Совместное повествование 422
Использование правил 424
Темп 426
Как улучшить историю 428
До создания персонажа 428
Во время создания персонажа 428
Персонажи рассказчика 429
Источники вдохновения для персонажей рассказчика 429
Больше, чем декорации 430
Когда нужны персонажи рассказчика 430

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Как создавать персонажей рассказчика 431
Введение персонажей рассказчика в игру 432
Антагонисты и персонажи рассказчика 433
Смертные 433
Необычные обыватели 434
Знать 437
Клир 439
Охотники на вампиров 441
Истинная Вера 443
Источник Истинной Веры 443
Укрепление Веры 443
Потеря Веры 444
Механики Истинной Веры 444
Чудеса 446
Священные артефакты 446
Верующие 447
Зверинец 448
Рои и стаи 450
Гули 451
Правила 451
Демоны 452
Примеры демонов 452
Заклятия 454
Экзорцизм 454
Призраки 454

Глава девятая: Мир Тёмного средневековья 458

Тёмная средневековая Италия 458
Города-государства 458
Папская область 458
Флоренция и Тоскана 460
Милан 461
Болонья 461
Венеция 461
Рим 462
Сицилийское королевство 462
Остальная Европа 463
Венгрия 463
Трансильвания 465
Болгария 466
Сербия 466
Босния 466
Богемия 466
Польша 466
Литва 466
Ливония 467
Пруссия 467
Карпатская Русь 467
Русские княжества 468
Грузия 469
Степняки 469
Монголы 470

Приложение А: достоинства и недостатки 473

Обретение и утрата достоинств и недостатков 473
Физические достоинства и недостатки 474
Физические достоинства 474
Физические недостатки 475
Ментальные достоинства и недостатки 476
Ментальные достоинства 476
Ментальные недостатки 476
Социальные достоинства и недостатки 477
Социальные достоинства 477
Социальные недостатки 478
Сверхъестественные достоинства и недостатки 480
Сверхъестественные достоинства 480
Сверхъестественные недостатки 481

Приложение Б: апокрифы кланов 487

Ассамиты: клан судей 487
Дорога Крови 488
Бруха: письма из Карфагена 489
Вентру: Круглый стол 492
Гангрел: последняя эпоха приключений 495
Поиск Великой добычи 495
Выслеживание 495
Трофей 496
Джовани: восходящие звёзды 496
Каппадокийцы: культ Ламии 498
Культ Ламии 499
Ласомбра: Дорога Бездны 500
Малкавиане: мистическая спираль 502
Ордо Энигматис 503
Ордо Экстазис 503
Последователи Сета: Дорога Сета 504
Дороги Сетитов 504
Воины и ведьмы Сетитов 504
Воины Гликона 505
Ведьмы Ехидны 506
Равнос: клан Парадокса 507
Дорога Парадокса 507
Салюбри: клан трёх путей 508
Современность: Да здравствуют три глаза! 508
Кодекс Самиэля 509
Этика Возмездия 510
Тореадор: куртуазный роман 511
Цимисхи: драконьи когти 513
Дракулы 513
Колдуны 513
Ревенанты 513
О Купале, Преображении и порче клана Цимисхов 514

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОДЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

— 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. Благодари 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. Обладатель леттр де каше мог вписать в него любое имя.

СТАНЦИЯ РОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ