

Milwaukee by Night

Автор: Дастин Браудер

Книга Первая - Пустынные улицы, Пустынные сердца

Вступление	3
Глава Первая: История Милуоки	7
Глава Вторая: География	13
Глава Третья: Сородичи	23
Глава Пятая: Политика	62

Книга Вторая - Психомахия

Вступление	80
Огонь и Кровь	85
Глава Вторая: Война Племен	93
Глава Третья: Полночная Луна	114
Глава Четвертая: Разоблачение	118
Глава Пятая: Мечты Безумия	128
Эпилог	137

Сначала темные улицы кажутся пустыми, пустынными
и жуткими в своей заброшенности,
Здания пустуют, в них живут обломки, крысы и
ничего больше.

Но зоркий глаз различает движение во мраке.
Тени начинают метаться и метаться среди неоновых
столбов, гоняясь друг за другом в бесполезных играх.

Привлеченный холодным ветром с озер, густой туман
начинает накатывать на дороги,
собираясь в зловещие стаи за пределами теней.

Ползучий холод начинается в основании позвоночника,
медленно распространяясь по всему телу.
Пальто, туго стянутое на шее, добавляет немного тепла.

Отдаленные звуки приближаются. Вещи, о которых слышно лишь наполовину,
обретают новую жизнь. Звуки, которые не ощущались
раньше, становятся реальными.

Влажный ветер достигает лихорадочной силы,
угрожая всему на своем пути. Бумага,
мусор и другие отходы летят со всех
сторон, резко ударяясь о желоб, прежде
чем снова улететь.

Фигуры проносятся мимо. видно только краем
глаза. Руки тянутся к якорю, но не находят
ничего, кроме неосязаемого воздуха.

Ноги, однажды прочно поставленные, отрываются от земли,
чтобы соединиться с уже запущенными субпродуктами. Руки
отчаянно цепляются за стабильность, ничего не находя
и хватаясь за мечты.

Когда маниакальные ветры рвут одежду, крики
потерянных доносятся из-за пределов.

В водовороте безумия кто осмелится принять
здравомыслие?

Демоническое безумие, мрачная меланхолия,
И лунное помешательство.
— Джон Милтон. Потерянный рай

Книга Первая: Пустынные Улицы, Пустынне Сердца

Вступление

Вы утверждаете, что ваш город – продукт сил, находящихся вне вашего контроля. Вы возлагаете вину на Люпина, на вашего безумного князя, на всех, кроме себя. Вы, Сородичи Милуоки, живете там уже более ста лет; какое бы зло ни порождалось в этом городе, это ваши дела. Реформируйтесь, сократите количество Сородичей в вашем городе, или мы, Камарилья, обязательно примем меры против вас. Маскарад под угрозой, и если из-за вас вернуться пожары инквизиции, то расплачиваться будете вы.

– Юстициар Фракс, из письма Марку Декеру, 14 февраля 1992 года

Представьте себе, если хотите, город, окутанный суровыми тенями заката. На краю, их красные глаза сверкают в сумерках, Люпины готовятся к своему ежевечернему рейду, в то время как Ануби, невоспелые защитники Милуоки, готовятся отразить кровавые атаки оборотней. Недалеко отсюда анархии играют за завоевание улиц. Глубоко в сердце этого города, мимо трущоб, мимо нищих, в небоскребах из стекла и стали, Старейшины пробуждаются от своего успокаивающего сна, не подозревая о битве, которая ведется каждую ночь в пределах города для их безопасности.

Теперь князь мертв. Жертва собственного безумия, он оставил свое царство в руинах, разрываясь между бесчисленными фракциями. Как нежити, так и смертным угрожает война убийц, которая вот-вот начнется среди Сородичей пентхаусов, а также Сородичей улиц. Древняя ненависть пробуждается вновь, обнаруживаются новые обиды и снова открываются старые раны – все это разжигает пламенную политику в этом городе Проклятых.

На промозглых улицах, продуваемых ледяными ветрами с озера Мичиган, самые молодые Вампиры набираются сил. Созданные для участия в старых битвах, они теперь обладают собственной силой, чтобы бросить вызов своим бывшим хозяевам. В своем новообретенном бессмертии они, скорее всего, набросятся друг на друга в оргии крови, огня и разрушения. Некоторые приходят, чтобы спасти город, в то время как другие приходят только для того, чтобы уничтожить.

Посреди этого персонажи брошены, чтобы жить и умереть по прихоти случая и судьбы или выковать собственное оружие, чтобы сражаться в ночи с Сородичами, которые, как и они сами, являются мерзостями природы.

Город в осаде

Милуоки – часть большого кластера городов, расположенных на южном берегу озера Мичиган. Всего несколько миль земли отделяют Милуоки от других городов, но для Сородичей их могут быть тысячи. Милуоки – остров цивилизации в море варварской тьмы. Люпины странно очаровывают город и непрерывно атакуют, позволяя немногим Сородичам войти и никому не выйти. Сородичи Милуоки оказались в ловушке, и хотя многие из них достаточно высокомерны, чтобы утверждать, что они в безопасности в пределах города, немногие ступят за его пределы.

В районе Милуоки проживает более 1,4 миллиона смертных и почти 40 вампиров. Отрезанные от Камарильи, Милуоки позволили населению Сородичей стать очень большим, не опасаясь возмездия со стороны своих хозяев. Многие Неонаты, которые, как ожидается, быстро умрут, были созданы для борьбы с Люпинами, в то время как другие

были созданы для защиты старейшин от врагов в городе. Это привело к ужасной перенаселенности и даже побудило Камарилью задуматься о принятии серьезных мер против города.

Их огромное количество означает, что вампиры повлияли на Милуоки больше, чем на большинство других городов. Милуоки сильно изменился из процветающей маленькой пивной столицы на побережье. Теперь это убежище для Каинитов, и все, к чему они прикасаются, гниет и разлагается.

Никогда еще такой город не был окружен тьмой и силами варварства. Мы, Ануби, сталкиваемся со смертью каждый день, в то время как старейшины и даже анархи остаются в неведении и не знают о Джихаде не более чем в нескольких милях от своих убежищ в центре города. Вы говорите, что мы рискуем Маскарадом, что наш князь сошел с ума и что наша политика и войны с Люпином вернут инквизицию. Я говорю, что вы понятия не имеете о проблемах, с которыми мы здесь сталкиваемся.

- Лидер Ануби Марк Деккер, из письма Юстициару Фраксу, 29 февраля 1992 г.

Как Пользоваться Этой Книгой

Ни один из материалов в этой книге нельзя считать «официальным». Эту книгу лучше всего использовать в качестве источника идей для вашего собственного города или даже вашего собственного Милуоки. Чем больше вы настраиваете и чем больше вы делаете город своим, тем больше вам понравится Милуоки.

Милуоки, описанный здесь, готов к игре, если вы просто хотите играть в Хронику прямо со страниц этой книги. Также включена вся соответствующая историческая информация (особенно то, как она относится к вампирам) и вся информация о сверхъестественных силах, сражающихся за Милуоки. Хотя были предприняты все усилия, чтобы дать как можно больше материала о Милуоки, ограниченное пространство ограничивает детализацию. Вы можете сами провести небольшое дополнительное исследование Милуоки, если вам нужны более подробные сведения о своей компании.

Первый раздел этого тома описывает Милуоки в мире готик-панка. Второй раздел — это сюжет, действие которого происходит в Милуоки, чтобы познакомить вас и ваших игроков с несколькими важными персонажами. История также ставит ваших вампиров на важное место в политической структуре Сородичей, что позволит им продолжить свои приключения в Милуоки. Большая часть информации в первой книге (особенно в главе Политика) предназначена для того, чтобы поступить после событий, описанных в Истории.

Если вы не хотите играть в историю, вы можете просто предположить, что она уже произошла и была завершена другой группой вампиров. В качестве альтернативы вы можете назначить другого князя-вампира или вернуть Мерику (безумному князю из Истории) здравомыслие и оставить его в качестве князя. Исходный материал разработан с учетом политических потрясений, но его можно легко удалить, если вам нужен более тихий город.

Тема

Милуоки — город раздоров. Более века Люпины угрожали его границам, и его собственная внутренняя политика всегда была разрушена войнами Гратиса и Хротульфа, двух старейшин, которые воевали более тысячелетия и для которых Милуоки был просто еще одним полем битвы. Конфликты этого города встроены в ее историю, и их практически невозможно игнорировать или убежать.

Хотя в вашей Хронике может быть несколько тем, одна из них, которую вы хотите подчеркнуть, — это насилие, присущее городу. Опасность для Сородичей, когда Каиниты питаются друг другом или когда Люпин прорывается через мрачного Ануби, чтобы совершить набег на Убежища величайших Старейших в городе, очень велика. Война, огонь и разрушение присущи Милуоки из мира готик-панка. Редко комбатанты позволяют видеть свою битву обычным глазом, но время от времени начинается волна убийств, которые замалчиваются, или же будет найден единственный козел отпущения. Таким образом, насилие остается незамеченным смертными, и город кажется безопасным.

Действительно, для многих город безопасен. Среднестатистический смертный (со средним доходом) в Милуоки довольно обеспечен. Однако, если Шабаш когда-либо возьмет под свой контроль или Люпин когда-либо начнет полномасштабное вторжение, риску будут подвергнуты все. Между тем, те, кто защищал город от таких атак, сражаются и умирают, зная, что если бы они только посмотрели в другую сторону и позволили Шабашу или Люпинам (или некоторым из старейшин) идти своим путем, они могли бы быть в безопасности, как и все смертные вокруг них.

Это работа ваших вампиров. Они будут сражаться в Джихаде против других вампиров, и, несомненно, в какой-то момент они будут отбиваться от Люпинов. Им предстоит сыграть трудную роль неизвестных солдат, которые каждый день рискуют умереть в одиночестве, забыв об их благородной смерти. Время от времени вы можете позволить своим игрокам отдохнуть. Но как только они начнут расслабляться, из какого-то темного уголка ночи появится новая угроза; новый старейшина захватывает власть или Шабаш пробуют свои силы в управлении городом. Потери персонажей могут быть высокими (хотя это полностью зависит от вас, Рассказчика), и многие другие вампиры также могут умереть. Эта постоянная война между Каинитами и Люпинами, несомненно, приведет к величайшему поиску в Милуоки - поиску мира.

Настроение

Безумие господствует в Милуоки. Кажется, здесь нет ничего лишнего. Старейшинам следует прекратить борьбу друг с другом, чтобы объединиться против Люпина или Шабаша, но они этого не делают. Никто ни в чем не может договориться. Сражения между анархами продолжаются постоянно без всякой очевидной причины. Старейшины ненавидят друг друга из-за прошлых обид и досад, которые никто не понимает и не может объяснить. Война веков продолжается здесь, когда старейшины и анархи убивают друг друга в своем гневе и ненависти.

Но не все так просто. Каждая фракция в этих битвах будет часто менять сторону, приобретая и теряя союзников почти каждый

день, чтобы получить максимальное преимущество. Никому нельзя доверять, и никто не в безопасности; вампиры в вашей котерии могут даже не доверять друг другу. Это настроение, которое вы хотите создать для Милуоки. Нет ничего нормального, ничего не имеет смысла, и все мы живем и умираем в мире, сошедшем с ума.

Есть несколько историй, которые имеют такое же настроение и тему, что и Милуоки. К ним относятся:

Художественная литература и пьесы:

Сердце тьмы, Джозеф Конрад
Повелитель мух, Уильям Голдинг
Макбет, Уильям Шекспир
Лодка, Стефан Крейн
Доктор Фауст, Кристофер Марлоу
Испытание, Кафка

Фильмы:

Апокалипсис сегодня
Полуночный ковбой
Плохое влияние
Коматозники

Отношения с Чикаго

Чикаго — самый большой город в этом районе и политически доминирует над всем регионом, как в мире смертных, так и в мире Каинитов. В отличие от других небольших городов в этом районе, Милуоки избежал политического господства Чикаго. Он изолирован патрулями Люпинов, осаждающими город, и это делает доступ очень трудным или даже нежелательным. Немногие Сородичи хотят попасть в место, куда они вряд ли могут попасть, не умерев, поэтому Милуоки остается независимым.

Князь Чикаго Лудин и князь Милуоки Мерик были в хороших отношениях. Они оба разделяли одно и то же желание построить сильную экономику, которая позволила бы Сородичам и смертным мирно жить вместе, и оба разделяли схожие цели и идеалы в Камарилье. Они оба были Вентру и, поскольку их интересы редко пересекались, были единственными настоящими друзьями друг друга. Оба были настолько изолированы друг от друга политически, что могли почти честно разговаривать вместе, не опасаясь каких-либо последствий в своем собственном городе.

Лодин был бы очень зол на любого, кто помог убить Мерика.

За исключением нескольких поездок старейшин на самолете для общественных мероприятий, между двумя городами очень мало контактов. Время от времени анарх может отважиться проехать через Пустоши или рискнуть и прилететь из другого города, но чужие Сородичи в Милуоки редки и всегда привлекают внимание.

Однако недавняя смерть князя начала менять это. Анархи в Чикаго начали обращать внимание на своего соседа. Почувствовав возможность захватить цитадель, относительно безопасную от хватки Лодина, они должны сделать шаги к Сородичам в этой местности. И даже старое зло начинает смотреть на север...

Путешествие в Милуоки

По-настоящему безопасных путей в Милуоки и из него очень мало (если таковые вообще имеются). Сородичи города не часто пытаются уйти, и немногие пытаются войти. Тем не менее, некоторые путешествия необходимы, и существует множество способов (большинство из которых контролируются Сородичами) входа и выхода. Если вы хотите быть в безопасности, цена непомерная (иногда больше, чем могут себе позволить даже вампиры) или стоит чрезвычайной услуги.

Дорога — самый трудный способ попасть в город. В Милуоки входят три основных шоссе. К ним относятся I-94, который идет из Чикаго на юг, I-43, который идет с севера, и I-894, который обеспечивает лучшее соединение для коридора I-94. Говорят, что за всеми этими путями следят Люпины, и, хотя многие Сородичи могут пройти безопасно, существует достаточно случайных актов насилия, чтобы воспрепятствовать путешествию. Только отчаянные поездки по этим дорогам в чем-либо, кроме заранее подготовленного грузового транспорта при дневном свете.

Автобусные маршруты закрыты для Сородичей, потому что автобусы часто ходят в дневное время. Железные дороги в основном контролируются Сородичами Чикаго, и некоторые из них организовали автомобили, которые могут тайно перевозить Сородичей через территорию Люпинов, не будучи замеченными (или унюханymi) оборотнями. Опять же, этот способ путешествия требует денег или большой услуги.

Путешествие на самолете — лучший способ добраться до Милуоки. Для Сородичей обычно очень опасно путешествовать самолетом (из-за риска пересадки), но короткое полудневное путешествие из Чикаго обычно довольно безопасно. Это приведет Вампиров до международного аэропорта Митчелл. За этим аэропортом хорошо следят старейшины города, которые хотят отслеживать всех въезжающих и покидающих Милуоки. Есть второй аэропорт, который практически не просматривается с высоты, но он плохо защищен от Люпинов.

Морское путешествие безопасно от Люпинов, но довольно сложно для вампиров, потому что оно занимает так много времени, и вампир должен следить за тем, чтобы он не попадал на солнце в течение нескольких дней. Это, вероятно, лучший и самый новаторский способ добраться до Милуоки, и его используют немногие Сородичи.

Путешествуя по Милуоки

Есть несколько способов путешествовать по Милуоки, когда вы приедете, и большинство вампиров уже приехали на машине или другом транспортном средстве. Для тех, у кого нет собственного транспорта, есть несколько вариантов.

Доступны такси, стоимость которых составляет \$2,50 за первую милю и \$1,25 за каждую дополнительную милю. Вы также можете сесть на автобус транзитной системы округа Милуоки. Это стоит доллар за поездку и можно взять с 6:00 до 18:45. В Милуоки нет поезда или метро.

Глава Первая: История Милуоки

Что еще ты видишь
в темноте, отсталости
и бездне времени?
– Шекспир, Буря

Приход

Милуоки знал ужас вампиров и люпинов задолго до того, как белые поселенцы когда-либо приезжали в этот район. В 1674 году Жак Маркетт посетил поселение американских индейцев Манханавоки-Сипе, в то время не более чем место сбора многих индейских племен, живших вокруг озера Мичиган. В компании Маркетта был очень тревожный человек, называвший себя Петре Дюбуа. Среди его самых нервирующих качеств было то, что он всегда исчезал прямо перед рассветом, говоря, что будет разведывать впереди на предстоящий день. Никто не увидит его до следующего вечера, когда он вернется. Казалось, он никогда не спал, и один из часовых однажды поклялся, что видел, как Петре рысью бежал к их лагерю с того пути, которым они пришли, а не впереди, как будто он вообще не вел разведку впереди.

Когда Маркетт и его группа столкнулись с Чиппева, Петре Дюбуа исчез в последний раз. Пере Маркетт остался еще на неделю, чтобы найти Петре в надежде, что разведчик, как всегда, неожиданно появится. Вскоре, однако, Маркетт был вынужден уйти, и о Петре Дюбуа вскоре забыли. Теперь его не помнят даже учебники истории.

Настоящее имя Петре было Хротульф, датчанин, родившийся в Англия пятого века, прямо перед тем, как Рим вывел войска, которые он там разместил. Он был преобразован римским полководцем по имени Мариус, который предположительно погиб в битве много лет назад. Мариус уважал Хротульфа за его силу и характер и надеялся, что Хротульф станет прекрасным телохранителем. Датчанин ненавидел Мариуса за его декаданс и коррупция и, наконец, убили его. С тех пор Хротульф был предметом многих мучений со стороны своего кровного брата Грасиса Ностинуса, Дитя Мариуса (см. их отдельные описания в главе Сородичи). Таким образом, как только Новый Свет открылся для

исследователей, сюда прибыл Хротульф. Он женился на представителе племени чиппева, и они почитали его как человека-лекаря.

Хротульф Обнял свою жену Чиклену и многому ее научил путям Сородичей. Однако Чиклена оказалась не такой мудрой, как надеялся Хротульф. Вскоре разразилась война между Чиппева и Меномини, другим местным племенем. Чиклена Обняла нескольких храбрецов Чиппева, чтобы обеспечить себе победу. Война была быстро выиграна, и чиппева забрали свою добычу в виде человеческой крови. Хротульф, ужаснувшись осознанию того, что все, к чему он прикасается, превращается во зло, сбежал в лес, о котором не было слышно в течение нескольких сотен лет.

Тем временем Чиклена была изгнана из своей деревни вместе со своими воинами-вампирами и их смертными сторонниками. Они неистовствовали на земле в течение нескольких лет, пока, наконец, последний из Меномини не обратился за помощью к древним духам. То, что они получили, могло быть ответом на их молитву или просто совпадением. Изгой Люпин по имени Усла и его последователи прибыли с юга. Они с радостью согласились помочь Меномини в обмен на еду и хороший ночной отдых.

В течение нескольких месяцев война между Меномини и Ребенком Чиклены принимала форму террористических нападений оборотней и вампиров против смертных союзников других. В этой битве люпины оказались лучше, несмотря на их меньшую численность, и вскоре несколько смертных последователей Чиклены были убиты. В ночь мести она и ее потомство напали на Меномини, и битва была жестокой и решительной.

Обе сверхъестественные армии понесли тяжелые потери, пока среди Оборотней не осталась только Усла, в то время как Сородичи насчитали только Чиклену и ее первых двух

новообращенных. Чиклена воздерживалась от сражений до сих пор, и, несмотря на огромные способности Услы как воина, он быстро оказался на грани поражения. Однако, прежде чем Чиклена смогла вцепиться ему в горло, Усла сумел разыграть свой козырь.

После того, как его выгнали из своего старого дома, когда его вызов вождю стаи не удался, Усла сумел украсть силу тотема своего племени и мистическую защиту другого североамериканского племени. С помощью тотемов, Когтя Орла и Глаза Койота, он набросился на Чиклену и двух ее членов Отряда. Сразу же равнина, на которой они сражались, потемнела, и земля сотряслась от пронзительного крика. Полосы красного света прорывались сквозь тьму, оставляя раны в земле и снося деревья. Члены Меномини, наблюдавшие за битвой издалека, дрожали от страха до самого рассвета, когда крики внезапно прекратились. Когда они осторожно шли по полю битвы, они обнаружили ужасно изуродованные трупы Вампиров и тела большинства Оборотней. Усла не было и следа,

Однако в следующем столетии Люпины стали появляться в этом районе в большом количестве. Изгои и ренегаты из нескольких североамериканских кланов начали собираться в этом районе, и вскоре стали появляться и оборотни из Европы. Никто не мог (или не хотел) объяснить причину своего приезда никому из местных жителей, но история Услы стала популярным объяснением.

Все это время Хротульф скрывался, тщательно следя за своими старыми врагами. Он обнаружил на юге другого, более могущественного Каинита и стал еще более осторожным. Когда до него дошли слухи о том, что Бледный Волк с Юга был убит, он вышел из укрытия и начал процесс привлечения смертных в этот район в надежде найти сторонников, которых они могут использовать в своей неизбежной войне против своих врагов.

Район Милуоки вскоре стал форпостом торговцев мехом, и франко-канадские торговцы мехом приезжали, чтобы торговать своими товарами с индейцами. Один из этих торговцев, человек по имени Соломон Джуно, основал Джуноутаун в 1818 году. В 1834 году Байрон Килбоум основал Килбумтаун к западу от реки. Эти два города должны были служить

основой для района Милуоки в последующие годы. Хротульф переехал в Джуноутаун вскоре после его создания и быстро стал доминировать над городскими лидерами.

Тайна Маркетта

Первые Тремеры, посетившие Милуоки, были поражены, обнаружив «мертвую магию», центром которой, по-видимому, был университет Маркетта. Его исследования этого феномена были прерваны бродячими люпинами, и он сбежал из этой местности, едва спасшись жизнью. С тех пор Тремер послали несколько членов своего Клана, чтобы разгадать эту тайну, но на сегодняшний день причина этой нулевой зоны остается загадкой благодаря постоянному вмешательству Люпинов, Анархов и, совсем недавно, Магов.

Нулевая зона простирается по всему кампусу Маркетт, к северу за Медицинским центром Маунт-Синай, на запад до Детской больницы Висконсина и на юг почти до реки Меномони. В этой области тауматургические ритуалы полностью терпят неудачу, в то время как любой, кто пытается использовать любой из путей, должен сделать бросок Силы воли со сложностью 10. Провал проверки означает, что сила не проявляется, а неудачные броски вызывают обострение ран - по одной за каждую провал персонаж набрал больше, чем успехов. Форма повреждений зависит от используемого пути (таким образом, Привлечение Огней вызывает ожоги, а Движение Разума заставляет персонажа выглядеть так, как будто она упала с большой высоты).

Споры Тремер об этом районе еще больше осложнились открытием, что Прорицание, кажется, действует здесь легче, чем где-либо еще. Все виды использования Прорицания уменьшаются на единицу сложности. Однако ошибки влияют на пользователя, как если бы он провалил проверку на использование Тауматургии. Вдобавок, Прорицатель, который терпит несколько неудач, «отмечен», и Люпины, вступающие в контакт с ним в форме человека или волка, заметят его не только как вампира, но и как человека, который был очень близок к предметам силы Люпина.

Чего Тремеры еще не заметили, так это того, что Дисциплина Превращение также более эффективна в этой области. Используемые здесь способности трансформации не требуют расхода крови, в то время как другие способности (Светящиеся Глаза и Волчья Когти), кажется, активируются почти сами по себе, когда кто-то с дисциплиной входит в область.

Центром мистических потрясений является место, где Оборотень Усла закопал два своих

тотема перед смертью. Он сформировал могучие реликвии своей рукой и левым глазом и похоронил их глубоко под землей. Затем он уполз, чтобы умереть в водах озера Мичиган.

Присутствие двух тотемов привлекало представителей как племен Орлов, так и Койотов, и две силы Обратной, все еще обвиняющие друг друга в краже предметов, в течение последних нескольких столетий вели свою войну. Кроме того, в 1960-х годах это место привлекло внимание могущественного мага, у которого была средневековая часовня сильной мистической силы, перенесенная в центр зоны, чтобы облегчить его изучение местности. Позже он был убит Люпином, но его часовня все еще стоит над местом, где захоронены тотемы.

Любой Сородич, которому удастся найти тотемы, обнаружит, что у него два невероятно мощных предмета... и ненависть всех Люпинов. В то время как части тотема могли сделать ее почти непобедимой для других Сородичей, Люпины охотились на нее днем и ночью. Силы этих тотемов ограничены только желаниями Рассказчика, но некоторые из даров, которые они могут дать, включают повышенные атрибуты (возможно, даже удваивающие их), защиту от духов и магии, невероятные способности с многочисленными дисциплинами (особенно Превращение) и особая способность привязаться к духовному плану.

Однако помните, что это нечто большее, чем неразумные магические предметы. Они являются частями духовного целого, неполными без них. Например, хотя Коготь Орла не умен, как определяют этот термин Сородичи, он состоит из частей всех последователей Орла, которые умерли до того, как его украли. У него есть естественное влечение к возвращению туда, где он принадлежит (настоящий Орел на Духовном плане), и любой, кто его держит, почувствует это притяжение.

Повелители Двух Городов

Хротульф, единственный вампир в этом районе, стал князем Джуноутауна, и несколько французских Сородичей переехали в город из Канады. Когда в 1834 году был основан город Килборн, он тоже попытался перебраться туда. Не успела была предпринята попытка, как Хротульф обнаружил, что Килбум уже имел князя - Хротульф продал врагу, Грасису Носитинусу, который захватил власть, пока Хротульф исследовал растущие поселения на юге. Хротульф опасался за свою жизнь и несколько лет держался в тени, пока не обнаружил, что Грасис был вынужден бежать

из Европы без своих союзников и прибыл в Америку в одиночку.

Хротульф увидел свой шанс уничтожить Грасиса и принести мир в свою жизнь, в то время как Грасис надеялся, что долгая изоляция его древнего врага в новом мире сделает его неосторожным. Два старых брата начали тайную войну убийц. Убийство привело к убийству, а нападение спровоцировало нападение. К 1840 году несколько Сородичей в окрестностях, кроме Хротульфа и Грасиса, были мертвы. Двое были вынуждены продолжить битву со своими смертельными контактами. Вскоре между двумя городами стало развиваться соперничество - якобы из-за платы за строительство соединяющих их мостов. Фактически, это было всего лишь предлогом, сфабрикованным вампирами, чтобы использовать смертных для продолжения своей войны.

Каиниты хорошо маневрировали пешками. Вскоре жители одного города не могли войти в другой без белого флага для защиты. Сородичи всего Нового Света слышали о битве и отказывались идти туда, опасаясь последней смерти, если они окажутся в пределах досягаемости этой безумной битвы. Камарилья несколько раз предупреждала их остановиться, но они этого не сделали. В 1845 году Грасис вызвал бунт, и мосты были разрушены. Жители Килбумтауна (из-за манипуляций Грасиса) также нацелили заряженную пушку на Джуноутаун, но так и не открыли огонь.

Хротульф и Грасис так долго вели свою войну из-за слабости Камарильи в Северной Америке, но появление правосудия Носферату вынудило Хротульфа объявить о прекращении огня с Грасисом, и Грасис согласился. Действительно, Носферату вынудили двоих вести свою войну под землей, где они научились вести свои сражения тихо и незаметно.

В это время смертные проявили некоторую инициативу по собственной инициативе. Два города были объединены, и Соломон Джуно был избран мэром. Два вампира были шокированы (и несколько удивлены) тем, что смертный может так легко сорвать их маленькую войну. Горожане не хотели вести гражданскую войну внутри города, поэтому Грасисушел, чтобы собрать свои силы в другом

месте. Хротульф больше не желал поста князя, поэтому он ушел в отставку. Жизнь жителей Милуоки вернулась в нормальное русло.

Кровавый мир

Сородичи пришли в новый город в значительном количестве после окончания войны, надеясь как получить власть в городе, который теперь уже лишился князей, так и попробовать Вите Люпинов, который, по слухам, придает большую силу пьющему. В битвах с агрессивным Люпином их число уменьшилось, но они стали сильнее перед лицом опасности. Была долгая война, чтобы определить, кто может быть новым князем, и, наконец, в 1865 году Эрик Поинтен, французский вампир, который много путешествовал по Южной Америке, взял на себя управление. Он был сильным и опасным князем. Любое нарушение традиций часто каралось смертью, и во время правления этого князя было проведено несколько Кровавых Охот. Тем не менее, его любили, потому что он хранил мир и показал себя храбрым борцом против Люпинов.

Вампиры Милуоки отбили несколько вторжений люпинов в течение следующих 40 лет. Сородичи всегда побеждали до вторжения в канун Нового 1900 года. Сородичи не следили должным образом за своими границами, факт, который так и не получил должного объяснения, и Люпины проникли в город до того, как была поднята тревога и собрана оборона. Князь погиб, защищая свой дворец. Теренс Мерик возглавил контратаку, и тело князя было захвачено у врага, но для него ничего нельзя было сделать. В ту ночь Мерик в основном отвечал за защиту Милуоки. Если бы он не организовал Сородичей так быстро, Милуоки вскоре перестал бы быть домом для любого Сородича.

Сразу после этого старейшины попытались избрать нового князя. Многие одобряли Мерика. Однако Хротульф считал Мерика сильным телом, но слабым духом. Он выступил против назначения Мерика и в конечном итоге поставил в тупик Совет старейшин. Хротульф и его союзники выступали за назначение Эдварда Остина. Эдвард был героем Американской революции до того, как был принят в Объятия, и учился в

нескольких прекрасных университетах. Он казался сильным и, что более важно, умел вести, а не принуждать.

Эдвард не был назначен. Скорее началась война между старейшинами с двух сторон. Именно в это время были созданы площадки для дуэлей. Эти места разбросаны по городу и обычно расположены так, что поблизости сложно спрятать друзей. Сородичи вынуждены идти в одиночку, чтобы сражаться со своими противниками. Эти места обычно достаточно изолированы, чтобы полиция и другие смертные не представляли большой угрозы. Часто вампиры контролируют полицейские участки в этих областях, и полиция будет незаметно уведена из этих областей во время дуэлей.

Война длилась около пяти лет. В 1906 году Хротульф взял на себя управление после того, как Эдвард Остин был убит неизвестной фракцией. Совсем недавно Мерик женился на своей жене Гангрел, поэтому считается, что убийца был Люпинами, работавшим на Мерика. Хротульф был слишком стар, чтобы ему было безопасно противостоять в битве на поле, и все остальные старейшины уступили ему дорогу, когда он короновал себя князем. Хротульф правил беспокойным городом. Люпин предпринял еще несколько атак, но каждый раз терпел поражение.

Дуэль

Дуэли между кайнитами были древней и почитаемой практикой до возвышения Камарильи. Самая распространенная форма, известная как Шамаш-напиштим или Испытания Смерти, заключается в том, что два дуэлянта вонзают свои клыки в глотки друг друга и пьют, пока один не осушается. Каждый дуэлянт делает бросок Сила + Могущество против сложности, равной Выносливости + Стойкости оппонента. Количество успехов равно количеству взятых очков крови (кровь также можно использовать для увеличения силы или выносливости во время дуэли). Эти поединки обычно продолжались до тех пор, пока один из участников не был убит, хотя иногда подчинение принималось.

Другие формы дуэлей включали закалывающие бои, в которых проигравший был парализован и находился во власти победителя, и факельные бои. Они часто проводились вокруг одного или нескольких больших костров и нередко заканчивались окончательной смертью обоих

участников. Нынешние дуэли анархов в Милуоки обычно представляют собой бои на костях, хотя практикуются и другие. Дуэль обычно считается нарушением традиций Камарильи и карается настолько, насколько этого хочет князь области.

В 1923 году убийце из европейских Сородичей почти удалось убить Хротульфа. Хротульф воспринял это как объявление о том, что Грасис приводит друзей и союзников из Европы. Как князь, Хротульф опасался, что у него будет много врагов среди вампиров Милуоки, которые с радостью будут сотрудничать с Грасисом, чтобы свергнуть его. Чтобы исключить возможность того, что сила Грасиса может вырасти еще больше, Хротульф подал в отставку, и началась новая секретная война.

На этот раз многие вампиры были вынуждены заставить неонатов сражаться за них. Чайлды 20-го века были более мятежными, чем Чайлды прежних времен, и многие из этих неонатов восстали еще до окончания войны. Именно из этой эпохи пришли многие из анархов Милуоки. Большинство анархов этого периода были вынуждены бежать из Милуоки и поселиться в другом месте; тем не менее, самые могущественные анархи относятся к этому периоду, и они часто приводят своих младших братьев к конфликту со старейшинами.

Эта война длилась до 1925 года, когда Лайл Риксон взял под свой контроль город при нерешительной поддержке старейшин. Вскоре после прихода к власти начали распространяться слухи, что Лайл был членом Шабаша. В любом случае он не пользовался популярностью, и мало кто был удивлен, когда Мерик заставил Риксона сдать город в 1930 году. Мерик заработал много денег на спиртных напитках из Канады, и его связи с мафией были крепкими. Он использовал эту силу, чтобы закрепить за собой положение князя и изгнать Риксона.

Утешение Безумного

С тех пор все под контролем Мерик. Атаки Люпинов стали реже и слабее с момента его прибытия. Мерик использовал связи своей жены, чтобы настроить одну стаю оборотней против другой. Они сражаются друг с другом так часто, что у них мало сил, чтобы выступить против Милуоки. Это сделало Мерика очень популярным князем, и Совет старейшин редко голосовал против него.

За это время активы Милуоки все больше и больше концентрируются в руках немногих. Только многочисленные пивоварни остаются вне контроля Нежити, но другие центры прибыли города работают в основном на благо Сородичей. Банки, отели, торговые компании - у всех есть по крайней мере один вампир, действующий за кулисами. Отказавшись от возможности эффективно работать в большем количестве национальных предприятий из-за осады Люпинов, они использовали годы, чтобы укрепить свой контроль над городом. Хотя их смертные вассалы могли входить в город и выходить из него по своему желанию, они оказались неспособны дать каинитам Милуоки ничего, кроме точки опоры в национальной и международной торговле.

С появлением компьютеров и их помощью в бизнесе некоторые из Сородичей Милуоки добились большего успеха в расширении своих финансовых интересов, что, в свою очередь, позволило смертным восстановить контроль над бизнесом города. Со смертью Мерика все возможно.

Глава Вторая: География

В мире полно очевидных вещей, которые случайно никто не замечает.

- Шерлок Холмс, Собака Баскервилей

Милуоки - город крайностей. Многие богатые живут в пентхаусах, но гораздо больше людей живут в трущобах. Некоторые смертные думают о Милуоки как о чистом и процветающем городе. Те, кто знает правду об этом мире готик-панка, знают, что за здоровым внешним видом города скрывается гораздо более мрачная правда. Процветание Милуоки - тонкая пелена, прикрывающая его бедность и отчаяние.

Благодаря непрекращающимся войнам Нежити, он превратился в город, в котором преобладает немногочисленная элита богатых и переполненный множеством голодных бедняков. Никто не заботится о бедных, ни политики, ни бизнесмены, ни богатые, ни даже бедные не заботятся о бедных. Они охотятся друг на друга и борются за право бежать из гетто и трущоб, чего бы это ни стоило их соседям. Результат - безудержная преступность и земля, где лишь немногие драгоценные люди находят способ выбраться из трущоб. Само их существование кажется лишь слухом, дразнящим захваченных в ловушку.

Описывая Милуоки, вы хотите подчеркнуть резкую разницу в богатстве. Это придаст Милуоки мерзкое и неприятное ощущение. Опишите лимузины, катящиеся по усыпанным мусором улицам, останавливаясь только для того, чтобы пассажиры могли купить наркотики или людей для своего сексуального удовольствия. Высокие гладкие высотки из стекла и черной стали возвышаются над старым деревом и галькой, дома, где из окон свисают разбитые окна и мокрое белье. Запряженные лошадьми багги, наполненные красивыми женщинами и лихими молодыми людьми, отправляются в живописную поездку в кино, в то время как их смех заглушает мольбы слепца на четверть. Это влияние Сородичей на город. Их долгая жизнь была бы ужасной, если бы они остановились, чтобы посмотреть на человеческие страдания, поэтому их игнорируют, и они поощряют других игнорировать их.

Основная информация

Население: 628 088, агломерация 1 607 183 чел.

Население вампиров: 30-40 (не считая возможных неизвестных)

Газеты: Milwaukee Sentinel (ежедневно утром), Milwaukee Journal (ежедневно во второй половине дня).

Погода: Милуоки удается избежать экстремальных температур благодаря озеру Мичиган. Средняя температура в январе составляет 22 градуса по Фаренгейту, а средняя температура в июле - 71 градус по Фаренгейту.

Степи и Аэропорты

Эти области - первые, которые новые Сородичи могут увидеть по прибытии в Милуоки. Степи покрывают все, кроме центра города и Запределья. Это территория анархов. Именно здесь они проводят свои главные сражения, ведь за центром города Старейшины следят слишком хорошо, чтобы вести войну. Степи - также последнее безопасное место перед Пустошами. Тем не менее, Люпины иногда крадутся в Степи, чтобы застать врасплох и напасть на одиноких Каинитов. И, конечно, Степи не совсем лишены интересов вампиров. Между многоквартирными домами и ночными клубами всегда есть охотничьи угодья, спрятанные в глухих уголках, казалось бы, специально предназначенные для привлечения Сородичей.

Особые локации

Двумя наиболее важными особенностями Степей являются его аэропорты. Более крупный - Митчелл Интернэшнл, обычно используется Сородичами, желающими войти в город. Члены совета обычно приезжают сюда, чтобы встретиться с высокопоставленными гостями из других городов. Носферату Парович и Вентру Грасис очень внимательно следят за этим аэропортом со своими шпионскими сетями. Может

показаться необычным, что каиниты уделяют столько внимания аэропортам, но для Милуоки это необходимо. Поезда и автомобили должны проезжать через территорию Люпинов, чтобы прибыть в Милуоки, и это делает поездки такими методами опасными. Поскольку сухопутные маршруты заблокированы, добраться до Милуоки можно только на лодке и самолете. Часто самолет добирается до Милуоки всего за одну ночь, что значительно упрощает путешествие.

Второй аэропорт в Степи - аэропорт Тиммерман. Расположенный почти на противоположной стороне города, этот аэропорт находится в опасной близости от Запределья и редко используется Сородичами. Однако из-за того, что он не используется, обычно за ним не наблюдают, и есть некоторые Сородичи, готовые рискнуть Люпинами, чтобы обеспечить тайное прибытие в Милуоки. Анархи хорошо знают это место и часто совершают поездки, чтобы забрать друга или нового союзника из этого аэропорта. Хотя об этом мало кто знает, некоторые старейшины поступают так же.

К северу от Тиммермана проходит Дорога Доброй Надежды. Это отмечает границу контролируемой Сородичами территории. На севере нет ничего, кроме Пустоши, а затем путешественник приходит на территорию Люпинов. Гангрел Марк Деккер и Ануби часто используют эту дорогу в качестве маршрута патрулирования, и это одно из первых мест, куда идут Сородичи, если они хотят поговорить с Деккером и его Гангрелом-охранником. Что делает его еще более опасным, так это все загородные клубы, расположенные вдоль этой дороги (Бринвуд и Триполи - два самых больших), которые являются идеальными местами для засады для Люпинов, который имеет преимущество в лесу. Анархи иногда осмеливаются пройти друг с другом по этой улице, чтобы испытать храбрость, и это распространенный метод установления социального положения (особенно среди Кровавых Братьев). Анархи скажут, что у них есть «Готовая Добрая Надежда», и те немногие, кто проделал это пять раз, считают себя Тузами.

К югу от Доброй Надежды находится кладбище Грейсленд. Это кладбище (как и

многие другие в Милуоки) - одно из самых известных дуэльных мест. В начале 20 века старейшины вызывали друг друга на дуэли и сражались в этих местах. Теперь анархи представляют слишком большую угрозу для старейшин, и они не осмеливаются выходить так далеко от центра города. Анархи вполне могут вмешаться в любую дуэль, поэтому эти площадки больше не используются. Удивительно, но анархи приняли эту старую традицию (вероятно, потому, что Старейшины отказались от нее) и теперь проводят свои собственные дуэли на этой основе. Анархи проводят на этих кладбищах много часов, изучая их, чтобы в совершенстве знать местность, если им когда-нибудь понадобится там сражаться.

Недалеко от кладбища Грейсленд находится Резервный центр армии США. Этот район был объявлен Мерилом закрытым и, вероятно, останется там, независимо от того, кто новый князь. ФБР шпионит за Милуоки уже несколько месяцев, и известно, что у них есть оперативный центр в этом Резервном центре. Сородичи не уверены, знает ли о них ФБР, но они боятся и не хотят оказывать им никакой помощи в случае, если они ищут вампиров. Сама база не имеет особой безопасности, но это военная база, и здесь есть заборы, колючая проволока и охрана, чтобы отпугнуть любопытных.

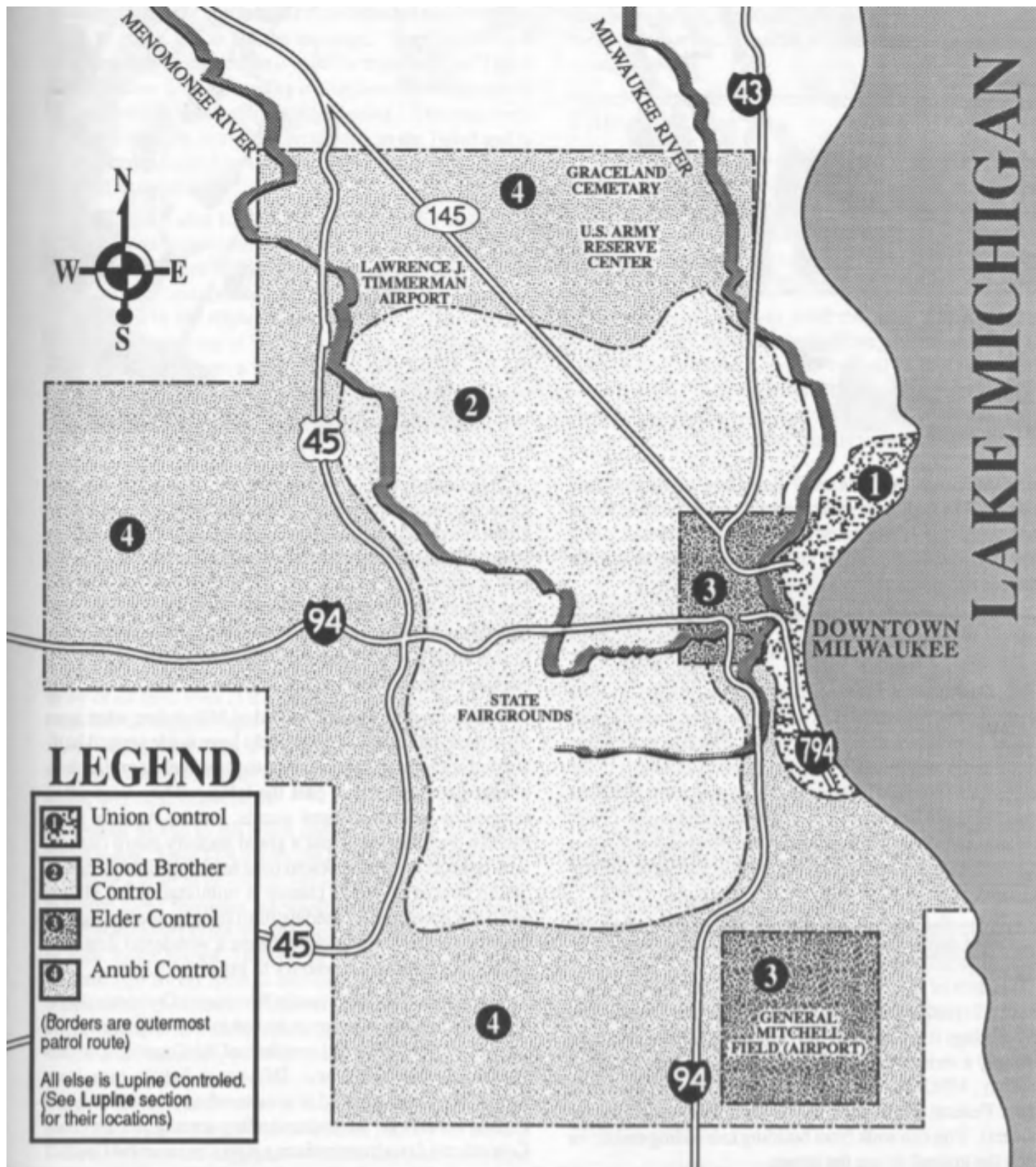
На West Townsend Street рядом с Wanderers Rest Cemetery находится небольшой танцевальный бар Jungleman. Это заведение на самом деле принадлежит очень могущественному гулю по имени Враскс. Откуда Враскс и что он здесь делает, остается загадкой, но его услуги хорошо известны среди Каинитов. Враскс - убийца вампиров. Он убьет любого (по крайней мере, он так говорит) за определенное количество вампирской крови, чтобы сохранить свое бессмертие. Он также покупает кровь у анархов, которым не хватает денег (редкое обстоятельство). Что случилось с его первоначальным хозяином, неизвестно, но, по слухам, этот Каинит все еще находится в городе и тайно поддерживает Враскса.

Чуть восточнее находится колледж Маунт Мэри. Хотя этот небольшой колледж не известен на национальном уровне, он делает довольно достойную работу в области

гуманитарных наук. Это также источник оккультного общества под названием Церковь Исиды. Этот строго феминистский порядок стремится вернуть человечество в те дни, когда патриархальный Бог и общество не взяли его под свой контроль. Они поклоняются природе, и некоторые из их более могущественных членов практикуют колдовство и магию. Некоторые из их членов обладают талантами, и их постоянная

практика дала им некоторые подробные знания в области оккультизма.

За исключением доктора Мортиуса, который использует этот культ в своих исследованиях, Сородичи избегают колледжа. Имея в своем распоряжении так много (возможно, семь или восемь) магически чувствительных людей. Доктор Мортиус надеется обыскать город без личного риска.



Другие Тремеры не знают, что доктор Мортиус использует эту группу в качестве пешек, и они определенно не одобрили бы, если бы это было обнаружено. Многие Тремеры с пренебрежением относятся к смертным Тауматургам и сочли бы использование им культа оскорблением, а также риском для Маскарада.

Среди Сородичей ходят слухи, что Церковь Исиды также связана с Люпинами. Орден действительно совершает поездки в пустыню всякий раз, когда может, и его члены, похоже, очень хотят помочь доктору Мортиусу в его поисках магических беспорядков в Милуоки. Мортиус считает, что если бы они работали на Люпинов, это было бы доказательством того, что магическое нарушение связано с интересом оборотней к городу, о чем подозревают только старейшины Тремер.

Ближе к центру города находится Университет Маркетт. В этой школе тоже есть несколько причудливых культов, но они не имеют реальной власти. Интерес к Маркетту вызывает большая магическая «мертвая» зона, которая охватывает почти весь университет и, кажется, сосредоточена вокруг центральной площади. Это явление было обнаружено несколькими независимыми Сородичами, а также Тремерами. Большинство Сородичей в городе с любыми интересами в Тауматургии знают об этом. Вся магия, используемая в Маркетт, кажется обреченной на провал, и никто не выполнил ни одного заклинания, как должно. Строго говоря, это не «мертвая» зона. На самом деле проблема в том, что в этой области слишком много магии и она мешает заклинаниям.

Список Задач

Южнее расположен зоопарк округа Милуоки на развязке 45-94. Каиниты часто любят посещать этот всемирно известный зоопарк рано утром, когда все уборщики и хендлеры разошлись по домам. Неумолимая война Джихада может начать утомлять даже самых стойких Сородичей, поэтому в Милуоки есть несколько областей, где Сородичи согласились не сражаться. Хотя официально он не является частью Элизиума, Зоопарк графства является одним из таких мест. Сюда приходят Сородичи (даже некоторые Старейшины), чтобы посмотреть на животных

и отдохнуть. Многим анархам нравится брать пробы крови у разных животных и побуждать друг друга брать пробы крови у особо отвратительных животных (например, у водяных буйволов).

Недалеко отсюда находится медицинский комплекс Милуоки. Это притон для анархов, которым нравится пробираться в охлажденный банк крови рано ночью. Они ждут до тех пор, пока медсестры не вынесут то, что, как они ожидают, понадобится в отделении неотложной помощи этой ночью. Как только это будет сделано, Анархи проберутся внутрь (все время смеясь и хихикая) и устроят пир. Существует опасность, что запасы в отделении неотложной помощи будут на исходе, и кто-нибудь придет их забрать, но это только для того, чтобы сделать все это более забавным для анархов. Ходят слухи, что у одного из членов Совета есть одно из его убежищ в верхних офисных помещениях комплекса.

Парк Западного Милуоки - еще одно место, где обычно встречаются Сородичи. Они часто собираются для вечеринок, хотя иногда приходят сюда, потому что это хорошая нейтральная территория, на которой можно безопасно встретить врага. В тех редких случаях, когда старейшинам нужно встретиться с анархами, они делают это здесь. Здесь состоялось несколько неудавшихся мирных переговоров между Лучиной и Акавой (Акава оставался скрытым и разговаривал через одного из Кровных Братьев). В этом районе есть несколько небольших, но хороших ресторанов, в том числе Ken Elliots (стандартная американская кухня). Загородные сады (шведский стол) и гренадеры (маленькие, элегантные столовые). Хотя еда не представляет интереса для Сородичей, Сородичи иногда посещают эти рестораны из-за их близости к парку.

В Степях также есть несколько отелей, которые представляют определенный интерес для каинитов. Отель Hilton у аэропорта Митчелл, пожалуй, самый важный. Им пользуются приезжие высокопоставленные родственники и чиновники из Камарильи, у которых есть бизнес в Милуоки. Совет обычно объясняет своим гостям, что причина, по которой их держат так далеко от центра города, заключается в том, чтобы облегчить

отъезд, и потому что в Хилтоне лучшие номера в городе. Это полная ложь. На самом деле Совет знает, что у анархов достаточно сил, чтобы рискнуть напасть на приезжего чиновника, и, держа чиновника подалеке от центра города, он подвергается большому риску. Кроме того, за любыми посетителями можно более внимательно следить, если они находятся в отеле Hilton. У родственников из Милуоки нет ничего важного и никаких секретов, спрятанных рядом с Хилтоном, так что нет никакого риска, что что-то обнаружат.

Стадион округа Милуоки также расположен в Степях, и это привлекает как старейшин, так и анархов. Когда пивовары играют, толпы часто бывают достаточно большими, чтобы спрятать друг от друга бессмертных врагов, поэтому конфликты на стадионе случаются редко. Некоторые старейшины (в том числе Люсина и Хротульф) увлекаются бейсболом и имеют сезонные ложи. Анархи, конечно же, сидят на трибунах.

После хорошей игры в бейсбол Братья крови любят возвращаться в пивоварню Sprecher, чтобы повеселиться. Они знают охранника, которого заставили подчиниться, и могут практически пройти через главные ворота. Оказавшись внутри, вампиры устраивают шумные и шумные вечеринки до раннего утра. Пивоварня чудесно пахнет на определенных этапах процесса брожения, и анархи приходят сюда по этой причине, часто принося свою музыку (и даже в некоторых крайних случаях зажигая).

Еще одна горячая точка для Сородичей - это торговый центр Саутгейт. Этот торговый центр открыт очень поздно (полночь по выходным) и поэтому привлекает многих пожилых людей, которые предпочли бы делать покупки в открытом торговом центре, чем грабить закрытый. Анархи не часто бывают здесь из-за огромной безопасности. Высокий уровень безопасности обусловлен некоторыми условиями, за которые потянули Старейшины, чтобы гарантировать, что этот торговый центр останется свободным от сброда и анархов. В торговом центре находится несколько очень дорогих магазинов, почти полностью поддерживаемых Старейшинами. Этот зал также используется некоторыми Старейшинами как место встречи для обсуждения деловых вопросов и развлечений.

Запад-Даунтаун

Центр города Милуоки разделен на две половины рекой Милуоки. Анархи также разделили центр города по этим линиям. Братья крови контролируют западную половину, в то время как Союз по-прежнему цепляется за восточную половину. Западный центр города - это также главные убежища многих старейшин. Западный Даунтаун - истинный центр культуры вампиров. Совет часто собирается в этой области, и банда Акавы доминирует над анархами города из этой зоны.

Особые места

В этом районе города доминирует МЕССА (Выставочный и конференц-центр Милуоки и Арена), а также здания, с которыми он соединен пешеходной дорожкой. Небесная прогулка - это просто серия кошачьих прогулок между Hyatt Regency, МЕССА, Auditorium and Arena и H. Reuss Federal Plaza (не говоря уже о нескольких магазинах и театрах). Вы можете ходить от здания к зданию, не касаясь земли и не видя улиц.

Этот комплекс, Версаль для богатых и элитных, имеет вестибюли, покрытые толстой красной ковровой дорожкой, а над головой сверкают хрустальные люстры. Яркие цветы украшают тротуары перед этими зданиями, а усиление полицейских патрулей отпугивает менее приемлемых смертных. Здесь живут некоторые из старейшин и где обычно собирается Совет, и, следовательно, это сердце города. Когда ваши вампиры приходят в это здание, они должны испытывать благоговение перед богатством и слегка взволнованы, чтобы стать его частью.

Для Сородичей Милуоки не секрет, что происходит в этих зданиях. Анархи предприняли несколько вялых попыток проникнуть в эти здания, но их всегда останавливали прямо за вестибюлем. Их часто останавливали обычные смертные стражи, но анархи вскоре нашли путь мимо них, и теперь это место охраняет охранник-гуль (Рауль). Раньше Рауль был чемпионом по карате, прежде чем ему дали шанс на бессмертие, и Грасис (который отвечает за его кормление) считает, что он и его команда хорошо вооруженных смертных охранников являются

прекрасным сдерживающим средством для любых «нежелательных», которые пытаются проникнуть внутрь.

В зрительном зале играет симфонический оркестр, и в результате в этом удовольствии отказывают всем вампирам, кроме самых могущественных старейшин и членов Совета. Это разозлило несколько анархов. Этот гнев, в свою очередь, был неверно истолкован как ненависть к музыке и искусству и привел к определенному недопониманию среди Нежити. Концерты - любимое место переговоров, потому что Совет имеют доступ друг к другу, а музыка предотвращает подслушивание разговоров. Часто перед большим голосованием членов совета можно увидеть сидящими вместе и перешептывающимися друг с другом или пересылающими заметки из своих личных ящиков.

Через дорогу от Департамента пожарной охраны Вестсайда находится Публичная библиотека Милуоки. Не менее чем в трех кварталах от МЕССА, это еще одно излюбленное место отдыха старейшин и членов Совета. Старейшины часто помещают послания в книги и инструктируют предполагаемого получателя, какую книгу почитать, чтобы получить послание. Они делают это в разговоре, предлагая возможную тему, например: «Я недавно много читал о древних норвежских инструментах и технологиях; это действительно очень увлекательно». Это может показаться немного сложным, но секретность - это все в Джихаде, и если ваши враги не знают подробностей ваших планов, то они почти мертвы.

В библиотеке также есть большой раздел по оккультизму и магии. Есть два раздела. Один находится на первом этаже, и книги там написаны шарлатанами и шарлатанами, которые понятия не имеют о существовании истинной силы. Эти книги часто просматривают слегка обеспокоенные или любопытные. Однако есть группа книг, больше не перечисленных в каталоге карточек, спрятанная на темной, заплесневелой полке во втором подвале. Этот уровень заполнен только старыми, нечитаемыми книгами, которые больше никого не интересуют. Их не проверяли годами, и их переместили на самый нижний этаж, чтобы освободить место для

новых популярных книг. Тщательный поиск (который может занять несколько дней) позволит обнаружить эти волшебные фолианты, написанные более 600 лет назад. Они представляют большую ценность для фокусника или Тремера.

В Милуоки есть две одинаково великие иронии. Во-первых, полицейское управление находится всего в двух кварталах от МЕССА, где обитают вампиры, возможно, самые большие преступники города. Во-вторых, через дорогу от МЕССА находится здание Milwaukee Journal. Величайшая газетная история всех времен живет в здании прямо через дорогу от газеты, и все эти журналисты и редакторы этого не замечают. Расположение МЕССА между этими двумя важными учреждениями делает контроль над ними старейшиной намного проще и удобнее.

В нескольких кварталах к югу и западу находится развязка Маркетт. Здесь I-94 пересекает автострады I-794 и I-45. Это настоящий шквал съездов, съездов и эстакад. Между этими автострадами находятся небольшие бетонные дворики, пространство, оставленное миру, где анархи сражаются в большинстве своих главных сражений. Гангеры в Союзе прыгают по I-794, проскальзывают оборону Кровавого Брата и спускаются на какой-то одинокий небольшой бетонный круг между двумя шоссе. Вскоре прибывают Кровавые Братья, и начинается битва. Эти районы редко (если вообще когда-либо) патрулируются полицией, и бездомным слишком сложно попасть в эти районы и выйти из них без машины, чтобы они могли здесь оставаться. На развязке Маркетт анархи могут иметь уединение для сражений. Тем не менее, засады могут происходить по всему городу, и Кровь

Братья часто преследуют Союз обратно через мост в Восточный центр города. Здесь по-прежнему происходит больше сражений, чем где-либо еще.

Рядом с площадью Макартура находится Общественный музей Милуоки. В этом музее есть множество прекрасных научных экспозиций, которые раньше вызывали большой интерес у многих Сородичей. Затем в музей попал археологический экспонат, в который вошли кости американских индейцев. Акава был в ярости и организовал несколько

нападений на музей. Это вызвало возмездие со стороны Люсины и других тореадоров, которые высоко ценят достижения смертных и не понимают гнев Акавы.

Список задач

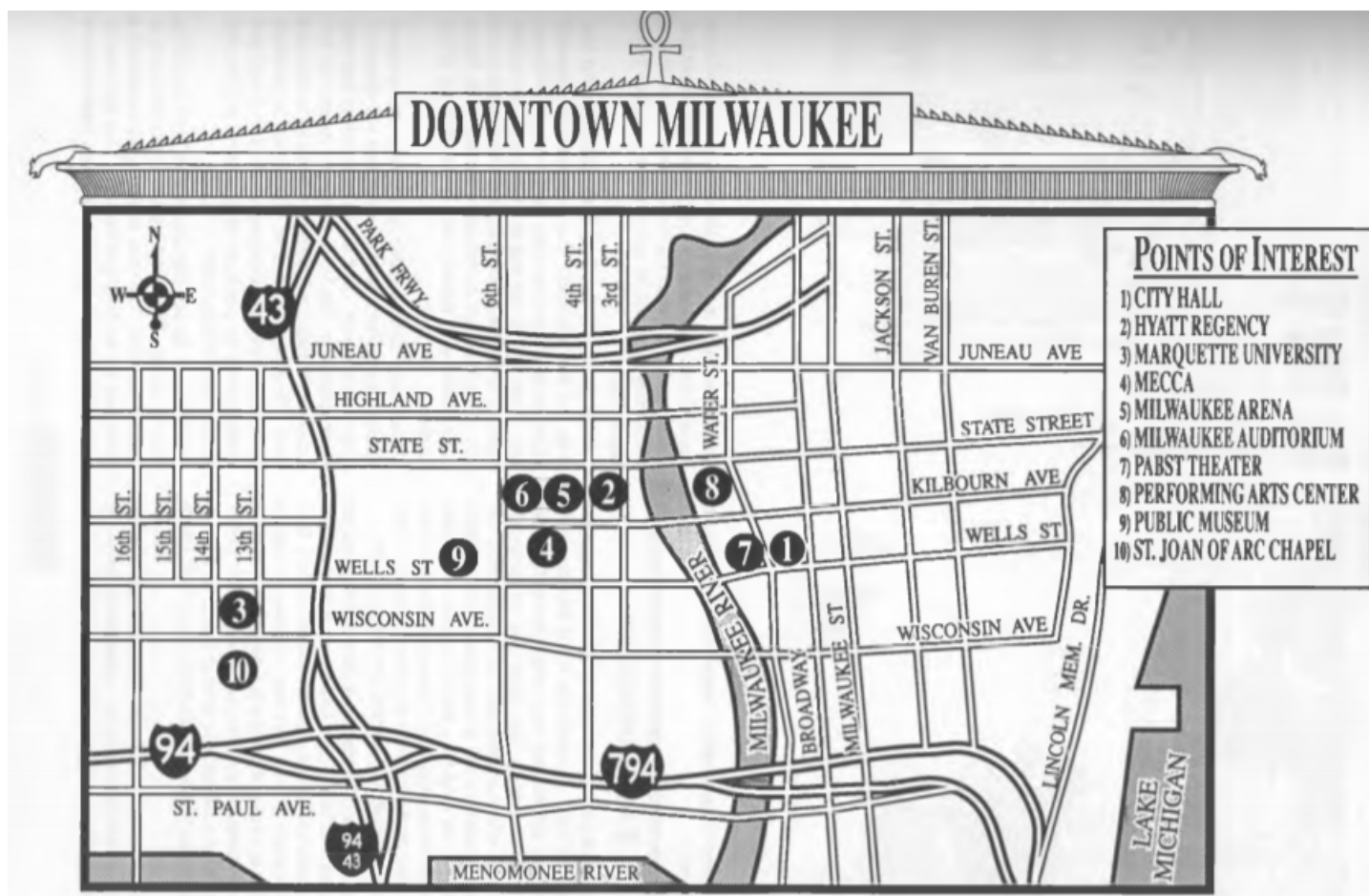
Западный центр города предлагает множество развлечений для каинитов. Центральные охотничьи угодья Милуоки (известные Сородичам как «Горнило») находятся в этом районе города. Здесь также есть несколько развлекательных центров, включая МЕССА, и несколько художественных музеев, все из которых обслуживают богатых и влиятельных и избегают бедных. и обездоленный.

Горнило, как правило, представляет наибольший интерес для Сородичей. Многие Сородичи охотятся на этих землях, и пока не было никаких серьезных попыток получить контроль над этой территорией со стороны какой-либо фракции. Есть несколько баров и танцевальных заведений. К ним относятся «Пропавшие без вести», «Арабские ночи», «Вечеринка мертвецов», «Персики и сливки», «Мальчик-солдат», «Ревун» и «Старскейп». Все

из этих мест - обычные охотничьи угодья для многих Сородичей.

Пропавшие без вести - излюбленное место как смертных, так и бессмертных. Он имеет тенденцию играть разнообразную музыку на любой вкус, и толпа редко бывает слишком безумной. Пропавшие без вести (или просто «Лица», как это иногда называют) собираются каждую ночь в несколько сотен человек. Это позволяет Сородичам сливаться со своей добычей и незаметно для всех брать корабли. Хотя это нравится многим вампирам, сама атмосфера довольно безобидна. На Missing Persons вы никогда не услышите альтернативной музыки - только обычные популярные хиты, входящие в топ-40. Сородичи, покровительствующие клубу, никогда не чувствуют угрозы со стороны толпы, считая ее стадом раздутых, бессмысленных Канайль, пригодных только для кормления.

Для тех, кто хочет немного остроты в жизни, есть Deadman's Party. Это танцевальное заведение предлагает одни из самых диковинных напитков, известных человеку, и играет только нео-панк и авангардную альтернативную музыку. Вечеринка Мертвецов



- излюбленное место отдыха мальчиков Акавы, известное своей дикостью. Сюда неоднократно вызывали полицию.

Через дорогу находится Arabian Nights. В отличие от Deadman's Party, Arabian Nights довольно тихое место. Здесь играет много медленной танцевальной музыки, а стены украшают фрески с изображением арабских пустынь. Это популярное место, чтобы назначить свидание (если у вас немного денег) или найти свидание. Точно так же, как Вечеринка Мертвеца любима анархами, Арабские ночи любят его предпочитают многие старейшины, которые считают современную музыку оскорбительной. Очень сложно найти бары, в которых играет какую-либо старую музыку, поэтому старейшины довольствуются мягкой музыкой, которая проста и немного скучна, но, по крайней мере, она не громкая.

Внизу по улице находится "Персики и сливки". Этот бар для одиноких - настоящий мясной рынок для молодых и скужающих богатых. В воздухе царит постоянное сексуальное напряжение, и многие свидания на одну ночь возникают из-за случайных встреч в этом баре. Казанова и Провокаторы часто посещают этот бар, чтобы поохотиться. Здесь люди случайно соглашаются переспать с кем угодно. Они ничего не значат под этим и делают это только для удовлетворения своих похотей.

Soldier Boy получил свое название от большого числа резервистов, которые стали завсегдатаями. Стены украшены маскировочной сеткой и украшены старинными военными трофеями - рядом висят штыки, старые винтовочные обоймы, неразорвавшиеся ручные гранаты, ядра гражданской войны и артефакты войн всех возрастов. Однако это немного больше, чем бар. Танцпол очень маленький, и многие посетители знают друг друга, так что это не лучшее место для знакомства с новыми людьми. Некоторые вампиры приходят сюда просто для того, чтобы почувствовать атмосферу и вспомнить, каково было быть солдатом, чем многие из них были в прошлом.

Howler и Starscape - это два высококлассных танцевальных заведения с оплатой 10-20 долларов в зависимости от ночи. Их танцполы великолепны.

Изготовленные из прочной черной стали и ярких зеркал, они сияют и сияют в ярком свете разноцветных фонарей. Музыка громкая и хрипая, если немного обыкновенный (обычно топ-40 просмотров). Все равно люди редко приходят за музыкой.

Восточный Даунтаун

Эта часть города контролируется Союзом под руководством Турка. В настоящее время Кровные Братья редко мешают любому Сородичу, который входит на их территорию, но Союз не так радушен. Союз обычно не нападает на Старейших, которые входят на их территорию, но Новорожденные подвержены риску, и им было бы хорошо путешествовать большими группами. Турок убил несколько Сородичей, но многие из них хромали домой, в свою Гавань, куда хуже из-за встречи с ним. Если ваши вампиры не любят рисковать или Союз больше не представляет серьезной угрозы, персонажам стоит избегать этой части города.

Вдоль побережья Парка ветеранов стоит сломанный, старый и неиспользованный речной катер. Яркие баннеры, которые раньше украшали палубу, вяло и серо висят на борту корпуса. Здесь Союз составляет основу. Турку это нравится, потому что он уверен, что он невосприимчив ко всем эффектам огня, чего он, кажется, очень сильно боится. Сам Парк ветеранов заполнен бездомными, которые служат большим стадом для членов Союза, которые, в результате, редко вступают в битву с низким содержанием крови.

Также следует отметить, что парки, простирающиеся вдоль побережья, уходят очень далеко на север и юг. Люпины часто плавали в озере, а затем использовали эти парки как укрытие, чтобы добраться до Союза. Союз традиционно не вступал в отношения с Люпенем, но в последнее время потерял настолько большую власть, что должен находить союзников там, где это возможно. Декер заподозрил это и недавно расширил маршруты своего патрулирования, включив в них Норт-Харбор-драйв.

Прямо рядом с парком ветеранов находится Художественный музей Милуоки и военный мемориал. Этот художественный музей часто посещают старейшины (особенно тореадоры)

Милуоки. Те, кто не хочет, чтобы их подслушивали или, возможно, наблюдали за кровными братьями, иногда приходят сюда поговорить. В этом здании было несколько секретных встреч старейшин, чтобы обсудить, что делать с кровными братьями.

Союз не любит старейшин так же сильно, как и любую группу анархов, и поэтому одобряет нападения на музеи и другие места силы старейшин. Однако Турк более радикален, чем большинство анархов. Союз часто вторгается в Художественный музей Милуоки и полностью портит найденные там произведения. Администрация музея начала снимать некоторые из самых важных произведений искусства ночью и выставлять охрану, но над охраной можно доминировать, поэтому и старейшины, и анархи все равно попадают внутрь.

Обратно с восточной стороны, почти у реки, находится старая церковь Святой Марии. Эта церковь кажется не чем иным, как обычным собором. Однако в подвале спрятана секретная база Общества Леопольда. Здесь они встречаются, чтобы строить планы и обмениваться информацией о том, что они узнали о вампирах и оборотнях. Каиниты

Милуоки знают об этой базе, но официальная позиция, навязанная Мериком, состоит в том, что инквизицию следует оставить в покое. Философия заключается в том, что если инквизиция ничего не обнаружит в Милуоки, возможно, они уйдут.

Спортивный клуб Милуоки расположен в центре этой части города. Это излюбленное место охоты многих Сородичей. Многие из смертных, которые здесь бывают, молоды, привлекательны и находятся в отличной физической форме. Питье из таких сосудов гораздо менее рискованно, потому что они могут потерять больше крови, не становясь слишком слабым, чтобы выжить. У них также более сильное сердце, что ускоряет кровоток. Такие физически здоровые люди - праздник для вампиров.

Прямо на берегу реки находится Центр исполнительских искусств. Этот театр привлекает самых разных Сородичей для различных мероприятий, проводимых здесь. Совет часто проводит дипломатические сессии на представлениях, и анархи любят приходить поздно ночью и устраивать собственные представления, насмехаясь над представлениями смертных.

Глава Третья: Сородичи

Отражение вас

Отражение меня

И все это можно увидеть

Если ты только сдашься

К огню внутри

- Денеш Мод, одетые в черное

Так много Сородичей прошло через Милуоки, что никто не может надеяться вспомнить их всех. Большинство из них погибли от рук люпинов, на которых они охотились, в то время как другие бежали, опасаясь, что их охватит еще большее безумие, чем они могли бы вынести. Однако основная группа осталась и росла вместе с городом. Они подробно описаны в следующих разделах, хотя при желании вы можете добавить больше.

В частности, Ануби, Союз и Кровавые Братья меняют членство, когда Сородичи приходят, уходят и умирают. В более общем плане, если вы видите потребность в других вампирах, тогда добавьте их. Помните, ваши игроки могут читать все, что вы можете, поэтому не стесняйтесь добавлять любые сюрпризы, которые вам нравятся.

Кроме того, большее количество Сородичей мало что меняет в Милуоки. Поскольку они здесь так быстро вымирают, можно меньше беспокоиться о перенаселении. Во-вторых, его изоляция от Камарильи (немногие Старейшины охотно рискуют Люпинами) означает, что Сородичи в бегах могут остановиться здесь, чтобы перевести дух или обратить внимание на своих преследователей. Конечно, обмен кровавой охоты на оборотней - не всегда лучшая идея.

Использование Персонажей из Chicago by Night

Сородичи Чикаго проявляют очевидный интерес к своему северному соседу, и вы можете свободно использовать персонажей из Ночного Чикаго, если у вас есть это дополнение. Однако осада Люпина делает путешествие рискованным.

Милуоки и немногие делают это без необходимости (находятся в бегах или отправляются туда кланом). Таким образом, если вы не являетесь владельцем Chicago by Night или хотите, чтобы города были

разделены (необходимость, если у вас есть разные Рассказчики, управляющие разными городами), вам не нужно их объединять. Некоторые Чикагские Сородичи приехали в Милуоки к Сиру и упомянуты ниже, но они не обязательно должны появляться в ваших Хрониках.

Бруха

Бруха редко работают вместе, но милуоки Бруха соревнуются как братья; они соперничают друг с другом во всем, но всегда готовы помочь друг другу. Здесь Бруха переходят все границы вампирского общества. Старейшина-Бруха сидит в Совете, а Бруха бродят по улицам, члены банд анархов. У них есть члены на всех позициях общества Сородичей, и они могут контролировать большую часть Милуоки через все свои связи. Но Бруха никогда не могут договориться о том, что делать, поэтому встреча за встречей проходят, и ни одна организация не достигается.

Хотя многие из Бруха дерутся друг с другом как физически, так и словесно, они всегда будут готовы помочь в чрезвычайной ситуации. Это особенно верно в отношении сэра Эдварда Скотта и Акавы. Эти двое несколько раз чуть не убили друг друга на дуэлях. Многие Сородичи открыто размышляют о том, кто из них лучший боец, и битвы стали настолько многочисленными, что многие Сородичи сделали ставки на то, кто победит в следующем. На сегодняшний день они не были победителями, так как Скотт и Акава отползали от поля боя, зализывая свои раны и ища кровь, чтобы исцелить себя.

При таком конфликте можно предположить, что у клана Бруха больше врагов изнутри, чем снаружи, но это не так. Некоторые кланы (такие как Вентру и Тремер) надеются извлечь выгоду из своей внутренней борьбы. Чего они не понимают, так это того, что Бруха все еще

видят друг в друге братьев. Скотт является самым открытым сторонником интересов анархов в совете и не раз спасал Акаву от кровавой охоты. Жестокий конфликт, сопровождаемый братской любовью, – это то, что немногие Сородичи могут понять, и это заставило Паровича (представителя Носферату в Совете) думать, что все ссоры – всего лишь обман, чтобы заставить Вентру или Тремеров что-то сделать.

Бруха контролируют несколько банд анархов. Эти банды часто воюют друг с другом за контроль над первоклассными охотничьими угодьями, но чаще они сражаются из-за чистого азарта боя. Две основные банды, Братья по крови и Союз анархов Ист-Сайда (более известный как Союз), дрались друг с другом в течение последнего десятилетия. Они постоянно пытаются одолеть каждого в действиях против старейшин и лидеров Милуоки, и часто встречаются в больших грохотах, которые привели бы к Кровавой охоте в любом другом городе.

Эдвард Скотт – Черный Князь

Почему они называют меня «князь»? Боюсь, это довольно долгая история. Понимаете, меня раньше называли Черным князем Корнуолла. Но это было давно, и они звали меня так, потому что я спорил и ругался с ними. Теперь анархи называют меня Черным князем, и они делают это, чтобы досадить другим старейшинам. Поскольку они часто сокращают «Черный князь» до просто «князь», они вызывают всевозможную путаницу, когда

Старейшины пытаются поговорить с анархами. Замешательство ведет к раздражению, а это как раз то, чего мы хотим. Ничто не доставляет нам большего удовольствия, чем разозлить старейшину.

Полагаю, я скорее их представитель. князь анархов. Я сижу в Совете, часто выражая их озабоченность или спорю с другими старейшинами, чтобы защитить их безопасность. Анархи мне кажутся такими живыми. У них есть энергия и сила. Мы, старшие поколения, приумножили свою древнюю мудрость. Иногда я очень устаю от спокойного, рационального разговора и молюсь, чтобы случилось что-то высшее безумие, но со старейшинами этого никогда не

происходит. Мы просто сидим и сердито смотрим друг на друга. Какие идиоты.

Вот почему я на стороне анархов. По крайней мере, поэтому я всем говорю. После столетий битв вы научитесь скрывать свое истинное «я». Что я действительно ненавижу, так это несправедливость всего этого. Когда меня обняли, мой отец убил мою жену и сына. Это было давным-давно. Четырнадцать сотен, точную дату не помню. Моим отцом был сэр Лоренс, знаменитый рыцарь того времени. Я поверил ему и впустил его в свой замок. Я до сих пор вижу его доброе лицо, любовно смотрящее на мою семью прямо перед тем, как он их убил. Мое собственное обращение было просто еще одной формой его игры. Я больше не могу позволить старейшинам убивать молодых только потому, что они слабее. Это было сделано слишком много раз. Старые боятся силы и жизненной силы молодых людей и жаждут их. Их жертвам нужна моя помощь, чтобы защитить свои несчастные жизни.

Мне жаль. Я не хотел становиться таким серьезным. Глупцы, вероятно, в конечном итоге убьют меня, прежде чем я устану помогать им в каждой неразберихе, в которую они попадают. Как тогда, когда Турк и Юнион ворвались в бар, взяли заложников и потребовали пиво, которое «имело прекрасный вкус и было менее сытным». Хозяин дал им несколько ящиков пива, и каждый раз, когда пробовали пиво, они начинали весь идиотский матч с криками «вкус отличный – менее сытный», пока, наконец, не решали, что пиво не было ни того, ни другого и не требовали нового дела. были ошеломлены и сбиты с толку только тогда, когда Терк и его мальчики начали выбрасывать взбитые пивные бутылки из окон патрульной машины.

За это их чуть не убили. «Нарушение Маскарада», – заявил Грасис. Мне пришлось вызвать его на личный поединок, чтобы заставить его отступить. Остальные члены Совета меня не уважают, и мои проблемы – единственное, что помогает мне выжить. С другой стороны, ни у кого из них никогда не хватало смелости взяться за решение одной из моих задач. Я не наполовину такой крутой, как думаю.

Все говорят мне, что я должен быть более осторожным, но мне так нравится смотреть на лица других старейшин, когда я иду на собрание Совета в купальном халате, черной кожаной куртке или бикини. Они так серьезно относятся к себе. Моя жизнь была бы не так интересна, если бы у них было чувство юмора. Однажды они убьют меня за это, но до тех пор я живу как князь.



Сир: Сир Лоренс
 Натура: Кавалер
 Маска: Мятежник
 Поколение: 7-е
 Объятия: 1432 (родился 1399)
 Видимый Возраст: 30 лет

Физические: Сила 4, Ловкость 6, Выносливость 4.
 Социальные: Харизма 3, Манипуляция 5, Внешность 3
 Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5
 Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 3, Смелость 5.
 Таланты: Актерское мастерство 6, Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 6, Эмпатия 4, Лидерство 2
 Навыки: Знание животных 3, Этикет 4, Огнестрельное оружие 1, Ближний бой 6, Скрытность 2.
 Познания: Бюрократия 2, Оккультизм 2, Политика 4
 Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 3, Стойкость 2, Могущество 4, Присутствие 6.
 Дополнения: Союзники 3 (Анархи), Ресурсы 4,

Статус 3
 Человечность: 6
 Сила воли: 10
 Запас крови/Макс за ход: 20/5

Изображение: Скотт - высокий темноволосый мужчина с мощным телом. У него всегда блеск в глазах и кривая улыбка на губах. Он носит обтягивающую одежду, чтобы лучше продемонстрировать свою мускулистую грудь, и его часто можно увидеть, когда он нерешительно заигрывает с красивыми женщинами.

Советы по ролевой игре: много улыбайтесь. Всегда смотрите другим в глаза и никогда не говорите ничего серьезного. Издевайтесь над персонажами, старейшинами, анархами, смертными и всеми, о ком вы можете думать (включая себя). Никогда не сердитесь, но отвечайте злыми шутками. Вы считаете себя настоящим джентльменом с дамами и всегда хвалите любого женского персонажа за ее внешность каждый раз, когда видите ее (даже если она только что пережила битву и обожжена и истекает кровью). Ваш кавалерский характер должен проявить себя в трудные времена.

Убежище: У Скотта несколько домов, из которых его любимым является небольшая, но элегантная квартирка на восточной стороне, недалеко от озера.

Влияние: Скотт имеет огромное влияние на анархов. У него есть друзья как в Союзе, так и в Братьях по крови, хотя он не очень хорошо ладит ни с Турком, ни с Акавой. Однако лидеры двух банд его слушают.

Акава - Старейшина

Когда он пришел ко мне, я был всего лишь мальчиком, все еще увлеченным древними обрядами, которые сделали меня воином. Я был в восторге, в приподнятом настроении от выполнения задач, поставленных старейшинами племени передо мной. Потом глухой ночью этот странный человек пришел в нашу деревню, слабый и усталый. Все остальные ушли, желая отомстить врагам. Как один из немногих оставшихся воинов, моей задачей было исследовать этого человека... и при необходимости убить его.

Он не мог говорить ни на одном языке, который я понимал, но он дал мне понять с

помощью символов, которые он нарисовал в грязи, что за ним гнались многие люди, которые убили бы его, если бы поймали его. Он начал терять сознание, и я протянул ему руку, чтобы поддержать его. Он укусил меня, и его длинные клыки впились мне в запястье. Удовольствие за пределами моего опыта переполняло меня, но я только что провел три дня, терпя боль, чтобы стать воином, и это немного отличалось. Я ударил его по голове, но потом он был на мне повсюду, когти и зубы повсюду, и мой мир стал темным.

На следующую ночь его не стало. Я знал, что изменилась, но ничего не мог поделать. Я остался со своим племенем, и они спасли меня, несмотря на свою скорбь по поводу того, кем я стал. Когда пришли синие пальто, они ушли, а так как они ехали днем и ночью, я не мог пойти с ними. Мое племя было потеряно для меня. Позже я узнал, что они были заперты на каком-то клочке земли, где они ослабели, медленно умирая.

Вскоре я обнаружил, что белые города были единственными безопасными для меня местами. Люпины были повсюду вокруг меня, и я часто дрался с ними. В городах пахло конским навозом, а люди были мерзкими и высокомерными; их кровь не взывала ко мне. Я питался животными, а не касался вонючих сосудов вокруг меня. Как я тогда ненавидел город.

Недавно я обнаружил, кто стал отцом моей заgrabной жизни. Его зовут сэр Эдвард Скотт. В ту ночь он пришел в мою деревню, в ту ночь, которая навсегда изменила меня, его преследовали белые поселенцы, которые поймали его во время кормления. Не думаю, что он меня помнит. Это его погубит.

Теперь я научился любить город. Я снова воин в дикой местности, куда более суровой, чем та, в которой я родился. Здесь я узнал, что сила обретает власть над дебрями. Как только я стану контролировать пустыню на улицах, все Сородичи должны прийти ко мне, чтобы получить разрешение на корм. Это то, чему меня научили белые поселенцы. Когда вы контролируете источник пищи для людей, независимо от того, насколько они гордые или благородные, они в конечном итоге уступят вам и вашим путям.



Сир: Сэр Эдвард Скотт

Натура: Заговорщик

Маска: Выживший

Поколение: 8-е

Объятия: 1770, Миссури

Видимый Возраст: поздний подростковый

Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 4, Манипуляции 2, Внешность 4

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 3, Смелость 4.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 5, Уклонение 4, Лидерство 3, Знание улиц 2, Уверенность 1.

Навыки: Знание животных 4, Огнестрельное оружие 1, Ближний бой 4, Скрытность 4, Выживание 4.

Познания: Лингвистика 5, Оккультизм 1

Дисциплины: Анимализм 2, Стремительность 4, Стойкость 3, Могущество 3, Присутствие 2, Превращение 4

Дополнения: Контакты 3, Слуги 5

Человечность: 5

Сила воли: 9

Запас крови/Макс за ход: 15/3

Изображение: Акава - индеец равнин в Америке. У него острое загорелое лицо, он очень крупный и мускулистый. Его грудь отмечена ритуальными шрамами, нанесенными ему племенем, а его длинные

черные волосы спускаются до середины спины. В компании Кровных Братьев он предпочитает превращаться в волка.

Подсказки для ролевой игры: вы очень серьезный, мрачный вампир. Всегда говорите в довольно жесткой, устаревшей манере, говоря о времени в терминах «восходов» (вместо «дней») и называя смерть «последним сном». Помните, что вы считаете себя лидером среди анархов. Вы не такие опрометчивые или громкие, как многие другие Анархи, и остаетесь спокойными, наблюдательными и контролирующими. Действительно, ваше умение наблюдать и строить заговоры достойно старейшины.

Убежище: У Акавы нет установленного убежища. Он плавает с места на место, оставаясь там, где останавливаются Кровные Братья. Он живет так же, как когда был индейцем; только теперь его племя - банда анархов.

Влияние: Акава полностью контролирует Братьев по крови, что дает ему огромную силу. Посмотрите в раздел «Политика», чтобы лучше понять влияние Акавы.

Врекер - Кровный Брат

Я полагаю, это плохо для некоторых из нас. У меня никогда не было особых проблем с тем, чтобы быть вампиром. Я всегда думал, что это круто, если ты понимаешь, о чем я. Я имею в виду, что ты будешь жить вечно и все такое, и ты сильнее всех, даже полицейских. Я слышал, что некоторые из нас сходят с ума до того, как мы действительно стали вампирами, но это только потому, что они слабы. Выживают сильные. Я занимался этим 30 лет, и это непросто.

Моим Сиром был Акава. Не знаю, почему он выбрал такого бездельника, как я. Я имею в виду, что в то время я был не чем иным, как провинившимся бандитом. У меня не было ни мозгов, ни плана, ни жизни. Но Акава изменил это для меня. Он научил меня улицам. Я имею в виду настоящие улицы, а не то, что вам скажут Crips или другие банды смертных. Они ничего не знают. Ага, Акава всему меня научил. Моя мама никогда не скучала по мне. Это был еще один рот, который ей никогда не приходилось кормить. Да, у меня еще остались два брата и сестра, но они уже довольно

стареют. Томми, вероятно, сейчас уже большой сутенер, а Джерри, вероятно, большой успешный юрист или что-то в этом роде. Что случилось с Сасси, я не мог догадаться, но она, вероятно, вышла замуж за какого-то нищего бездельника, который оставил ее с четырьмя детьми, точно так же, как мой отец оставил маму. Боже, папа получит это, если я когда-нибудь его снова увижу.

В любом случае, быть вампиром - это круто. Я не беспокоюсь о том, откуда я буду в следующий раз поесть, а Акава довольно крутой. Он хорошо относится ко мне и остальным членам банды. Мы - новая кровь в городе, и мы стремимся прикончить другие банды, такие как Союз и Могилы. Они думают, что они довольно плохие, но у нас есть Акава, и он не хуже старейшины, если не лучше, так что мы собираемся надрать задницу.

О, мое настоящее имя - Льюис, но только действительно глупые люди, которые скоро умрут, меня называют, что я прожил в Милуоки всю свою жизнь, так что я не стал бы связываться со мной, потому что у меня здесь больше друзей, чем у вас " У тебя волосы на голове.



Сир: Акава
Натура: Бунтарь
Маска: Бон Виват
Поколение: девятое
Объятия: 1968
Видимый Возраст: 19

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 3, Манипуляции 2, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 2

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 2, Смелость 4.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 3, Знание улиц 3.

Навыки: Вождение 4, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 3, Скрытность 2

Познания: расследование 2, медицина 2, политика 3

Дисциплины: Могущество 3, Стойкость 2, Присутствие 2

Дополнения: Стадо 2, Ресурсы 2

Человечность: 5

Сила воли: 6

Запас крови/Макс за ход: 14/2

Изображение: Врекер обычно носит черную кожаную байкерскую куртку и узкие синие джинсы. Его волосы часто зачесаны назад, а лицо выглядит худым и жестоким. Он любит курить, и его часто можно увидеть, даже когда он едет на мотоцикле. Сам байк представляет собой большую черную свинью с нарисованным пламенем на бензобаке.

Подсказки для ролевой игры: говорите незаметно, как в фильмах про гангстеров. Другие люди могут смеяться над тобой, но ты знаешь, что ты крут. Вы дерзкие, высокомерные, безрассудные, жестокие и более чем глупые. Нацеливайте ехидные комментарии на людей и вообще надоедайте себе.

Убежище: У Врекера нет постоянного убежища.

Влияние: Врекер имеет очень небольшое влияние даже среди Братьев Крови из-за его дикой (и глупой) натуры. Тем не менее, он предоставил Акаве столь необходимые мышцы в отчаянные времена (причина его Объятия), и лидер банды заботится о нем.

Каитифф

Милуоки оказался находкой для Каитиффов. В бандах ануби и анархов всегда есть Каитиффы. Здесь всегда уважают и почитают хорошего воина, даже если она жалкая Каитифф. Однако другие часто

считают их расходуемым ресурсом из-за слабой крови, и немногие живут дольше нескольких лунных циклов. Те, кто выживает в первый месяц жизни, часто предпочитают покинуть этот район и вернуться к своей прежней жизни на дне общества Сородичей.

С другой стороны, некоторые Каитиффы сделали себе здесь имя и даже получили статус в Камарилье благодаря своим подвигам. Терк, лидер Союза, является одним из примеров Каитиффа, который использовал ситуацию наилучшим образом. Другие обычно предпочитают покинуть этот район после того, как заслужили уважение, которого они так желают.

Турк - Уличный Военачальник

Вы знаете, что значит не иметь ничего? Ни дома, ни еды, ни одежды, а что у тебя за спиной? В нашем мире это так близко к тому, чтобы не быть. Вы становитесь невидимым для всех, кто проходит мимо вас, бессмысленным призраком, преследующим их существование. Меня пинали, били и арестовывали за то, что я ничего не имел. Можете ли вы даже представить что значили для меня банды, когда они появились на улицах Милуоки?

Я живу на улице с 1967 года, когда мне было около девяти лет. Я помню, как поклонялся Пантерам, когда они вели свою войну. Я видел, как «Блэкстоун Рейнджерс» вышли из Чикаго с большей мускулатурой, чем я думал. Zulu Nation, возглавляемая черными ветеринарами, только что вернувшись с войны, приехала в Милуоки в 1972 году, и он ничего не мог поделать. Я присоединился к тому дню, когда они появились на улицах, и подумал, что нашел что-то, что надолго. Два года мы правили улицами.

Однако постепенно даже Zulu Nation начала распадаться. Семьи, тюрьма, смерть; все это служило нам, чтобы уничтожить. Даже в конце требовалось, чтобы те, кого не было в живых, победили нас. Когда нас избили, большинство из нас были мертвы или бежали, я помню, как лежал на земле, слезы текли по моей щеке, дрожа от ярости и потери.

Полагаю, это позабавило одного из победителей, потому что он взял меня в ту ночь, я помню, как он поднял меня с земли. Одной рукой он осторожно прижал мои руки к

спине, а другой смахнул слезы с моего лица. Он провел линию от моей щеки до шеи и осторожно обвел пальцем по бокам. Я почувствовал, как его язык царапнул мою яремную вену, а затем не было ничего, кроме чистого, неоспоримого экстаза.

В ту ночь он оставил меня одну, но не одну. Теперь у меня есть что-то, что нельзя отнять. С ним у меня есть шанс на все. Я потратил все свое время на то, чтобы все это выдержать - и все будет моим.



Сир: Генгис
Натура: Самодержец
Маска: Директор
Поколение: 12-е (Турк исполнил Дияблери на лидера другой банды анархов)
Объятия: 1975
Видимый Возраст: примерно 20
Физические: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5.
Социальные: Харизма 3, Манипуляция 3, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3
Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Смелость 3.
Таланты: Атлетика 5, Драка 4, Уклонение 4, Лидерство 3, Знание улиц 4, Хитрость 2.
Навыки: Знание Животных 2, Вождение 3, Этикет 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 3, Скрытность 3.
Познания: Бюрократия 2, Финансы 2, Расследования 2, Медицина 3
Дисциплины: Стремительность 2,

Доминирование 2, Стойкость 2, Могущество 1
Дополнения: Слуги 5
Человечность: 5
Сила воли: 8
Запас крови/Макс за ход: 11/1

Изображение: Турк - очень сильный, мускулистый молодой человек. Он выглядит невероятно здоровым и опасным, и ему нравится пытаться запугать людей своей физической силой. Турок стремится надеть джинсовую куртку и синие спортивные брюки свободного кроя. Его вьющиеся черные волосы редко зачесываются и часто торчат вверх на затылке после долгой поездки на мотоцикле.

Подсказки для ролевой игры: вы производите впечатление на людей темным, мрачным человеком. Боль жизни очень огорчила вас, и общение с бывшим князем вряд ли улучшило его характер. Малкавиан Исав тайно уговаривал вас поверить в то, что все Сородичи Милуоки хотят принять вас в качестве части битвы Малкавиана против Иакова, и Турк принял эти уроки близко к сердцу.

Убежище: Турок живет на лодке в парке ветеранов Мак-Кинли

Влияние: весь Союз контролируется Турком. Вторая по величине банда в городе, Союз проигрывает Братьям по крови, но все еще имеет значительную власть. Кроме того, Сир Турка - анарх с некоторым авторитетом в Чикаго. В то время как он бросил Турка в неживую жизнь Каитиффа, когда они впервые встретились, Чингис однажды вернулся к своему Дитя. Находясь в бегах от врагов в Чикаго, он вернулся в Чикаго и разыскал свое Потомство. Он провел в Милуоки всего одну ночь, но ночью он поделился кровью с Турком, и с тех пор он обнаружил, что его беспокоят чувства, вызванные той ночью. Хотя он избегает Милуоки с тех пор, если что-нибудь случится с Турком, вполне вероятно, что он вернется в одно мгновение.

Другие Каитиффы

В городе есть ряд других Каитиффов, большинство из которых лишь служат пушечным мясом. Вместо того, чтобы перечислять каждый из них, вот общее описание того, что нужно изменить по желанию Рассказчика. Этим Каитиффов можно

использовать в бандах анархов, в качестве членов ануби или просто вместо них, где они нужны Рассказчику.

Поколение: 13-е

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 1, Манипуляция 2, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 3, Смелость 4.

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 1, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 1, Знание улиц 1.

Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 3, Безопасность 1, Скрытность 2, Выживание 1.

Познания: Лингвистика 1, Медицина 1, Знания Милуоки 2, Оккультизм 1

Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 1, Стойкость 1, Могущество 1

Дополнения: Союзник 1, Контакты 1, Ресурсы 2, Слуги 1

Человечность: 6

Сила воли: 7

Запас крови/Макс за ход: 10/1

Гангрел

Непрекращающаяся угроза вторжения Люпинов заставляет Гангрелов Милуоки очень заняты. Эти Сородичи не смертельно боятся пустыни, как другие Сородичи, и многие Гангрелы Милуоки взяли на себя ответственность охранять Сородичей от своих древних врагов. Охотясь по пригородам, они вырывают и убивают любого найденного люпина. Эти Сородичи называются Ануби теми, кто знает об их истинных действиях, и они наблюдают за изменяющимся лунным циклом со страхом, облегчением и ужасом.

Ануби патрулирует все Пустоши в меру своих возможностей, и несколько вампиров, не являющихся Гангрелами (в частности, три Каитиффа), недавно присоединились, чтобы компенсировать недавнюю атаку, в результате которой более половины стражников были убиты или ранены. Хотя не все Ануби – Гангрелы, после последней смерти жены князя все Гангрелы в Милуоки – Ануби.

Большинство вампиров в Милуоки довольны контактом Гангрела с Люпином,

полагая, что он носит чисто агрессивный характер. Мало кто знает, что некоторые из Гангрел на самом деле бегают со стаями оборотней в волчьей форме. Те немногие, кто действительно знает правду (в частности, Хротульф), видят в этом зло, необходимое для обеспечения безопасности Милуоки.

Бег с Люпином, часто называемый Оседланием ветров Смерти как Люпинами, так и Сородичами, которые это делают, является одним из самых опасных действий, которые предпринимает любой Вампирекан. Некоторые гангрелы не могут сопротивляться. В ночь полнолуния они слышат вой волка и, почти неосознанно, оказываются в облике зверя, за считанные минуты они преодолевают расстояние до волчьей стаи и бегут с Гару, убивая всех на своем пути.

Хотя большинство Люпинов считает вампиров не более чем падалью, те, кто с ними бежит, получают их уважение. Тем не менее, люпины почти всегда убивают этих «мародеров», как только их обнаруживают. Те немногие каиниты, которые управляют этим в течение длительного периода времени, почти всегда обнаруживаются выбранной ими стаей, но каким-то образом доказали свою ценность и, в очень редких случаях, экземпляры, фактически становятся членами стаи, как это было с женой князя перед смертью.

Декер знал о том, что Мерик манипулировал Люпинами, манипулированием, которое заставляло их ссориться между собой. Это было достигнуто через жену Мерика Гангрел, которая помогла князю разыграть одну стаю против другой. Декер также знает, что теперь, когда она ушла, а Сородичи Милуоки собираются вступить в гражданскую войну из-за того, кто станет следующим князем, Люпины почти наверняка планируют нападение.

Члены Ануби знают, что это будет очень серьезное нападение, и если они не будут оценены и нежелательны в Милуоки, то они должны позволить Люпину пройти прямо в центр города, а не предпринимать никаких тщетных попыток самоубийственного сопротивления. Каитиффы особенно поддерживают этот вариант, но тогда никого на самом деле не волнует, что они думают. Гангрелы хотят подождать и посмотреть, что произойдет во время борьбы за власть. Если

борьба закончится тем, что ануби получат поддержку Совета, то они решат сражаться, но все Гангрелы согласны с тем, что они устали сражаться с Люпином в одиночку.

Марк Деккер - Командующий Ануби

Некоторые вампиры любят войну, как если бы это была их собственная мать. Только что мертвые покрывают землю, как манна, и никто не заметит, если другой из раненых тихо умрет. Я участвовал во многих войнах; этот против Люпина не первый мой.

Моя первая битва была против британцев в 1777 году. Это была не большая битва; просто стычка между фермерами и британским патрулем. Но мы победили, и я подумал, что это главное. К сожалению, мы, должно быть, не получили достаточно ран или причинили достаточно количество смертей, потому что наша борьба не принесла удовлетворения злу, наблюдающему за нами издалека.

Люциану не хватало крови. Уже несколько недель не было крупных сражений, и он сильно проголодался. Его силы ускользнули от нашей стражи, тихо покуривая трубку в утреннем тумане. Его похоть привела его к первой попавшейся палатке - моей. Он пробрался, как кошка, и принял всю мою кровь, прежде чем я проснулся. Позже он сказал, что то, что он сделал, вызвало у него отвращение, когда похоть прошла. Привыкший питаться маслянистыми мертвыми или умирающими, вид моего бледного, бескровного трупа, искривленного под ним, приводил его в ужас. Он вернул мне немного крови. В то темное утро я начал свою вторую жизнь.

Мы с Люцианом убежали от моих друзей в прохладный лес. Эти люди, мои соседи, должно быть, начали искать меня, своего командира. Два дня спустя они попали в засаду тори. Все были зарезаны. Когда я услышал об этом несколько лет спустя я поклялся, что никогда не позволю этому повториться, и я умру первым, а не брошу тех, кто мне доверял.

Помимо клятв, мне все еще нужно было жить. Луциан увидел, что я поселился в том месте, которое впоследствии станет Алабамой, и стал богатым человеком. Рабы составляли полезные стада, и я никогда не рисковал из-за

них приходить в ярость. Люциан оставил меня, и я жил довольно счастливо на протяжении десятилетий. Затем началась война между штатами. Мои земли были конфискованы, и они сказали, что я совершил преступления против негров. Конечно, они были правы, но какое это имело значение? Я сбежал на север и после долгих скитаний наконец прибыл в Милуоки. Тогда это был тихий городок. Мой дом был комфортабельным загородным домом, из которого я мог выезжать в город, когда захочу, но при этом иметь возможность чувствовать запах свежего воздуха, без запаха лошадей, навоза, невымытых собак и невымытых людей.

Вскоре после того, как я поселился, Люпины начали атаковать. Они заявили, что я нахожусь на их территории, и осадили мой дом. Я сдерживал их в течение 13 дней, прежде чем мне пришлось бежать обратно в город после того, как они убили мое стадо и моих слуг. Без крови я начал слабеть... и они знали это, мне удалось вонзить клыки в чрезмерно встревоженного нападающего, и я почувствовал невероятную волну силы, наполняющую мое тело, когда я истощился. Никогда еще я не чувствовал себя таким сильным, таким могущественным, таким полным. С этим витэ, текущим по моим венам, я сбежал.

Это безмозглые, варварские, первобытные животные, ничего не стоящие, кроме как служить нашим нуждам. Они воплощают в себе все, чем мы хотели бы быть. Они - наш собственный зверь внутри, стоящий перед нами и насмешливо уничтожающий нас. Я научился сражаться с этими существами и создал самую опасную боевую силу, известную Сородичам. Мои воины испытаны и испытаны, и все они доказали свою силу. Многие погибли в этой битве, защищая Милуоки, но те, кто пережил пожар, становились сильнее и тяжелее.

Мне мало помогают старейшины и анархи. Оба связаны в своей маленькой войне друг против друга и не верят в врагов за пределами города. Несколько раз я пытался заставить их слушать, но они этого не делали. Они думают, что Люпины - это безмозглые собаки, бегающие по лесу, существа, которых мы могли бы просто отбросить, если бы захотели. Люпины хитры, особенно в битвах, и те

Сородичи, которые помнят битву на рубеже веков, должны помнить ту новогоднюю ночь, которая так быстро распустила нашего величайшего врага.

Группа, которой я сейчас командую, хорошая. Если бы я им сказал, они последовали бы за мной под полуденное солнце. Именно такую лояльность Ануби строит в Сородичах. Это сила, которая нам нужна.



Сир: Люциан
Натура: Фанатик
Маска: Выживший
Поколение: 9-е
Объятия: 1777
Видимый Возраст: 25 лет
Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5.
Социальные: Харизма 4, Манипуляция 3, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 5
Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Смелость 5.
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 5, Уклонение 5, Запугивание 3, Лидерство 4, Знание улиц 3, Хитрость 3.
Навыки: Знание Животных 2, Вождение 3, Этикет 2, Огнестрельное оружие 5, Ближний бой 5, Безопасность 4, Скрытность 5.
Познания: Расследование 3, Лингвистика 2, Знания Люпинов 3, Медицина 2, Политика 2.
Дисциплины: Анимализм 3, Прорицание 2,

Стремительность 5, Доминирование 1, Стойкость 3, Затемнение 4, Могущество 3, Превращение 5.

Дополнения: Союзники 3, Ресурсы 3, Слуги 5, Статус 3

Человечность: 7

Сила воли: 10

Запас крови/Макс за ход: 15/3

Изображение: Марк - сильный, высокий мужчина. Его кожа очень бледная, а волосы зачесаны назад, что контрастирует с его кожей, создавая болезненный вид. Обычно он носит только черную или замаскированную одежду, чтобы лучше скрыть свое присутствие от Люпина. Марк излучает атмосферу лидерства и ауру силы. Он, пожалуй, самый надежный вампир во всем Милуоки (или, по крайней мере, так кажется).

Подсказки для ролевой игры: у вас односторонний ум, сосредоточенный исключительно на Люпинах и вашей великой войне против них. Если персонажи пытаются вовлечь вас в другую тему разговора, переключитесь на минуту, но в конце концов вернитесь к Люпину и вашим проблемам. Не забывайте быть очень открытыми с людьми, играя этим персонажем. Вы считаете себя очень благородным и заслуживающим доверия, поэтому вы должны быть очень честными и открытыми с игроками. Они, несомненно, будут шокированы этим изменением; так мало вампиров когда-либо кажутся честными. Конечно, вы никогда не скажете им о том огромном удовольствии, которое вы получаете от питья крови оборотня; это ваш секрет и только ваш.

Убежище: Марк живет там, где ночь позволяет ему отдыхать. У него нет постоянного убежища из-за страха, что однажды Люпин может его найти. В настоящее время он живет в дешевом мотеле недалеко от Пустошей. Он спит в ванной, где нет солнечного света.

Влияние: Влияние Декера охватывает от шести до девяти Сородичей под его контролем в Ануби. Они умрут за него. Он также имеет значительную власть в полицейских участках пригорода. Некоторым полицейским (его союзникам) очень нравится Декер, и они думают, что он является лидером районной службы по наблюдению за преступностью. Он часто говорит им, где были замечены

преступники. Делая это, он отправляет их туда, где нет Люпина, и защищает их, а также скрывает свои действия и действия Люпина от их глаз.

Примечания: Во время охоты на люпинов Декер носит помповое ружье Mossberg M-500 со специально сделанной картечью Silver 00. У него также есть S&W M640 с серебряными пулями, который он всегда носит с собой.

Томас Герриерен - Ребенок-Солдат

Венди была моей первой любовью. Я мог видеть ее каждую ночь на всех тусовках. В первую ночь, когда я увидел ее, я словно посмотрел на жизнь. Она выглядела молодой, может быть, 15, и ее гладкая кожа казалась мне сияющей, как свеча. Я жаждал одного поцелуя этих розовых губ. Что я знал о любви? Мне было всего шестнадцать. Чем больше мне хотелось ее увидеть, тем дальше она казалась мне недоступной.

Чтобы пригласить ее на свидание, потребовалось больше смелости, чем я думал, но она сказала «да». Следующие месяцы мы встречались, если мы так называем. Я очень любил ее, но все мои попытки ухаживать за ней, казалось, забавляли ее. Чем больше мы встречались, тем хуже становилось. Иногда она пропадала на несколько недель, а затем появлялась снова, намереваясь возобновить наши отношения. Однажды ночью она казалась еще более странной, чем обычно. Она говорила о бессмертии, ненависти и страхе. Потом, когда мы сидели в моей машине, она меня обняла.

Она сказала мне, что у нее есть планы на невероятную силу, и она знает, где найти предметы большой силы. Я, который раньше был лишь частью ее стада, помог бы. Сначала моя трансформация ужаснула меня, но со временем я научился принимать свое проклятие. Не успела Венди научить меня, что значит быть одной из Нежити, как пришли Обратни. Я был бессилен их остановить. Они оставили меня окровавленным и разбитым на полу, не сумев победить ни одного из них. Венди увезли. Куда они ее забрали, я не могу сказать, но уверен, что они ее убили.

Я не мог охотиться несколько дней и чуть не впал в торпор от отчаяния. Затем меня охватило безумие, как истерика, и я

буйствовал по городу, пил кровь смертных. Позже я узнал, что убил четырех человек в ту ночь, когда вылетел из города в земли Люпинов. Я нашел одного волка, охотящегося в одиночестве, и на этот раз мой гнев привел меня к победе, но вскоре пришли и другие. Декер спас меня той ночью. Он и Ануби устроили засаду на преследовавших меня Обратней и дали мне время сбежать.

Я присоединился к Деккеру следующей ночью, и с тех пор я с Ануби. Я пережил 20 лет этой безумной битвы и теперь являюсь одним из самых старых членов, которые еще живы. Я видел, как другие приходят и уходят, и лишь несколько сильных Сородичей остаются на Ануби. Остальные напуганы или убиты. Здесь, в Пустошах, мы каждый день рискуем окончательной смертью, как и смертные. Как и смертные, мы знаем, что такое смерть, и это делает нас более живыми, чем когда-либо мог быть кто-либо из старейшин или анархов.



Сир: Венди

Натура: Выживший

Маска: Фанатик

Поколение: 11-е

Объятия: 1971

Видимый Возраст: 16

Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 5.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 2, Внешность 4

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 3,

Смелость 4.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 5, Лидерство 2.

Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 1, Скрытность 4.

Познания: Компьютер 1, Расследование 1, Знание Люпинов 2, Политика 2, Наука 1

Дисциплины: Анимализм 2, Стремительность 4, Стойкость 3, Затемнение 1, Могущество 2, Превращение 3.

Дополнения: Стадо 4, Ресурсы 2 (пособие от Декера)

Человечность: 7

Сила воли: 8

Запас крови/Макс за ход: 12/1

Изображение: Томас молод и похож на мальчика. Его волосы - взъерошенная светлая циновка, а глаза - мягкого пастельно-голубого цвета. Его одежда обычно морщинистая и выглядит немного неаккуратно. Несмотря на его невинную и юную внешность, любой вампир, взглянувший ему в лицо, увидит возраст. Хотя Сородичи не стареют, у Томаса, кажется, на лбу на несколько морщин больше, чем следовало бы 16-летнему. Или, может быть, это то, как его глаза, кажется, смотрят сквозь вас, как будто вы не совсем там.

Подсказки для ролевой игры: ведите себя очень тихо. Не разговаривайте, если только вам не нужно, и пока вы не разговариваете, сделайте что-нибудь еще (притворитесь, что точите нож, или проверьте боеприпасы в своей винтовке). Вы всегда заняты и у вас мало времени на других Сородичей. Старайтесь не смеяться, но если случится что-то действительно забавное, посмейтесь секунду, а затем постарайтесь скрыть это.

Убежище: Томасу нравится жить в подростковых платьях. Он знает некоторых из средних школ в Запределье, и он будет жить в их домах, когда их родители не в городе (в основном это богатые девушки, родители которых много путешествуют).

Влияние: Томас имеет серьезное влияние на Ануби. Скорее всего, он станет следующим лидером, если Декер умрет. Если по какой-либо причине Декер будет убит (см. Раздел «Политика»), вы можете заставить Томаса и Ануби отомстить.

Примечания: Томас носит с собой Ruger 10/22 (Сложность 6, Урон 2, Скорость 4,

Вместимость 50, Дальность 100) с серебряными пулями при охоте на Люпинов.

Джулия Кэлвин - Уличная Убийца

Я родилась на улице, наверное, у моей мамы была кровать, но все, что я знаю, это то, что у меня ее не было. Мое первое воспоминание - потерялся в парке. За мной ухаживал бездомный ветеран Корейской войны; так я выросла. Сначала выпросил, потом украл, потом продал тело. Наверное, так я бы поступала всю оставшуюся жизнь, если бы Карл не показал мне, сколько денег можно заработать, убивая людей.

Нашим первой целью стал наркоман, который не оплатил свои счета. Мы заработали 500 долларов за то, что просто нарезали дерьмо за винным магазином. Деньги, которые я получал от хитов, добавленные к деньгам, которые я продолжал делать трюки, облегчили жизнь. Я рано расстался со своим наставником, и у меня не было проблем с выполнением работы самостоятельно. Полагаю, поэтому моя последняя работа доставила мне столько хлопот.

Это не должно было быть проблемой; какой-то парень, занимающийся любовью, предложил мне пять штук за то, чтобы растратить дом мужа этой дамы. Единственным условием было то, что я атаквала парня днем, чтобы жены не было дома, чтобы засвидетельствовать это. Он также настоял, чтобы я сожгла тело - какое-то странное желание жены. Наблюдение за домом, где «жил» муж, не принесло мне пользы. В первый же вечер, когда я собиралась покинуть это место, я наконец увидела мужа, появившегося с заднего двора - белого, как привидение, в черном и с дробовиком. Мне не повезло с ним.

В течение следующего месяца я старалась не отставать от своей бледной цели. Он никогда не появлялся днем, но ночью материализовался из дома или с заднего двора и исчезал в ночи. С помощью старого друга я попыталась узнать больше о своей цели - просмотрела налоговые отчеты, отчеты о воде и электричестве, разговаривала с соседями, копалась в том маленьком мусоре, который он выбрасывал, и даже ворвался в его пустой дом,

когда уходил. Чем больше я смотрела, тем меньше находила.

Вскоре его бледное лицо заполнило мои сны, и я везде видел его восковые черты. После месяца, когда мне нечего было показать, кроме угасающей денежной массы и нарастающих кошмаров, я сделала свой ход. Когда он ушел на ночь, я сломала замок на окне и забралась внутрь. Спрятавшись за диваном, одним из немногих предметов мебели в доме, я ждал с пистолетом в руке. Однако за час до рассвета я почувствовал присутствие позади себя. Я обернулся как раз вовремя, чтобы увидеть облако тумана, сливающееся в человеческий облик, одетый в лохмотья и покрытый ранами, которые не кровоточат. Я подняла свой револьвер с глушителем, чтобы выстрелить в него, но он с легкостью выбил его из моей руки. Я боролась с ним всеми доступными мне способами, но ничего не помогло. Я пыталась бежать, но он поймал мою рубашку и повалил на землю. Его руки схватили мои запястья, как наручники, а его зубы заиграли вокруг моей шеи, прежде чем яростно проткнули кожу. Я чувствовала, что достигаю вершин экстаза, прежде чем потеряла сознание.

Всю следующую неделю он держал меня в цепях в подвале, где он сливался с землей. Каждую ночь он подкармливал меня перед тем, как отправиться сражаться со своим врагом. В конце недели он в последний раз вонзился в меня зубами. Я вернулась к своим цепям, но теперь ситуация изменилась. Еще две ночи я питалась им, а затем он отпустил меня.

Я до сих пор не знаю, что случилось, но знаю, что люблю Декера всем сердцем и душой. Он настаивает на том, чтобы мы не выражали свою любовь публично, поскольку это сделало бы нашу борьбу с люпинами более опасной. Я не понимаю почему, но для него я сделаю это.



Сир: Марк Деккер

Натура: Скряга

Маска: Мятежник

Поколение: 10-е

Объятия: 1989

Видимый Возраст: 21 год

Физические: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 3

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 3, Внешность 4

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 3, Смелость 3.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 5, Уклонение 3, Запугивание 3, Знание улиц 5

Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 5, Ближний бой 3, Безопасность 4, Скрытность 3.

Познания: Финансы 2. Расследование 2, Знание Люпинов 1

Дисциплины: Анимализм 1, Стремительность 3, Стойкость 1, Могущество 1, Превращение 2

Дополнения: Контакты 4

Человечность: 8

Сила воли: 8

Запас крови/Макс за ход: 14/2

Изображение: У Джулии длинные темные волосы, которые она обычно связывает для боя. Она довольно худая и изможденная, хотя в остальном очень красива. Ее конечности мускулистые, и она двигается с кошачьей грацией, что некоторым кажется привлекательным, а многим - пугающим. У нее

отличный контроль над своим телом, и это видно.

Подсказки для ролевых игр: у вас явная склонность к грубости. Если кто-то делает ошибку прямо перед вами, постарайтесь исправить ее очень громко. Будьте как можно неприятнее (не вступая в драку). Если с вами Декер, он может попытаться удержать вас от чрезмерных оскорблений, хотя, если кто-то сказал что-то действительно глупое, вас будет трудно контролировать.

Убежище: Джулия остается с Декером и перемещается из убежища в убежище, когда он переезжает.

Влияние: Джулия - настоящий воин, несмотря на отсутствие дисциплины. Она заслужила большое уважение у Ануби, и никто не знает, что она была связана Кровью с Декером. Однако, если он умрет, она поймет, что произошло, и может быть единственной, кто сможет удержать Ануби от преследования его убийцы. Кроме того, ее контакты - преступники и проститутки по всему городу, которые могут ей помочь.

Малкаиване

Малкавианы - члены темного клана, наполненного тайной и хаосом. Многие Сородичи боятся членов этого Клана за их непредсказуемость и известное безумие. Хотя некоторые возражают, что Малкавианы кажутся не более невротичными, чем любой другой клан, старейшины, имеющие опыт общения с Малкавианами, знают, что они сумасшедшие; хотя они говорят и действуют как другие, внутри их съедают собственные личные боли.

Такие преследуемые души опасны как враги и часто более опасны как союзники. Таким образом, Малкавианы играют странную роль в политике Сородичей. Это безмолвные тени, которые влияют на вещи только на расстоянии и через действия других. Милуоки необычен тем, что в Совете есть заявленный Малкавиан, который даже утверждает, что служит интересам Малкавиана.

Несмотря на свой низкий статус, этот клан обладает значительной властью в Милуоки. Большинство из них принадлежат к старшему поколению, и самый могущественный из них

на самом деле является одним из самых важных факторов в городских битвах. Для него Джихад не закончится, пока он не встретит окончательную смерть.

Джейсон - Голос Мира

Вы, наверное, думаете, что я сумасшедший, но мое становление отличалось от вашего. Возможно, твое нападение было внезапным, соблазнительным или, возможно, ты выглядел сильным духом и телом для какого-то могущественного вампира, который нуждался в тебе для битвы на Джихаде. Мой был другим. Что вы можете понять о приговоренном к смертной казни, который боится смерти и еще больше боится жизни?

В 1903 году, через два года ада после моего ареста, мой адвокат в последний раз обратился к губернатору с просьбой. Когда это не удалось, прокурор моей страны сказал, что сделал все, что мог. Накануне вечером, когда меня должны были повесить, я сидел в своей камере, слезы страха и радости катились по моему лицу. Затем я почувствовал руку на своем плече.

Я слышал, как кто-то захихикал. Затем тонким женским голосом он сказал, что слышал, почему я убил эту женщину за 5 долларов, которые у нее были в сумочке. Он засмеялся и рассказал о том, как Талбот сказал мне это сделать. Я сказал, что это неправда, но он знал, что я лгу. Это было правдой. Я убил ее. За 5 долларов только потому, что Талбот сказал мне это. Он рассказал мне, как я всегда делал то, что мне говорили другие, что я даже не существовал, если другие люди не делали это за меня. Потом он укусил меня. Вы можете себе представить, как прошла остаток той ночи; ты был там. На следующий день меня повесили, и я просто притворился мертвым, как сказал мне Иаков. Он выкопал меня там, где меня похоронили, и снова научил меня жить.

Следующие 50 лет мы играли в его игры. Мне потребовалось столько времени, чтобы понять правду о враге, с которым мы сражались. Он заставил меня присоединиться к Совету, убить Сородичей и коров и научиться всему, чему я мог научиться. Теперь я сражаюсь за обе стороны, и обе говорят мне, что мне делать.

Они впустили меня в Совет не потому, что я достоин или могущественен, как и все остальные, а потому, что я был единственным вампиром происхождения Малкавиан, который присоединился к ним. Иногда мне кажется, что они не воспринимают меня всерьез, но я не против. Я допускаю это аналогично многим из них. Сир Скотт и Люсина действительно должна собраться вместе, они составят прекрасную пару. Грасис - очень приятный джентльмен, хотя и немного нервничает. Единственное, что мне не нравится, это Парович. Я уверен, что он сумасшедший.

Некоторые в Совете думают, что я всего лишь пустая оболочка, наполненная любым встречным. Да, я слушаю всех Сородичей, которые были до меня. Да, я стараюсь говорить за них в Совете. Но они просто не знают, они просто не понимают! Что еще делать? Что еще я могу сделать? Я не существую. Только ты.



Сир: Иаков
Натура: Конформист
Маска: Опекун
Поколение: 7-е
Объятия: 1903
Видимый Возраст: 27
Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3.
Социальные: Харизма 3, Манипуляция 4, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 2
Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 3,

Смелость 3.

Таланты: Действия 2, Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 3, Хитрость 3

Навыки: Вождение 2, Этикет 1, Огнестрельное Оружие 2, Рукопашный Бой 2, Музыка 4, Безопасность 3, Скрытность 3.

Познания: Финансы 3, Оккультизм 2, Политика 4

Дисциплины: Прорицание 5, Доминирование 4, Стойкость 3, Затемнение 3

Дополнения: Ресурсы 4, Слуги 2

Человечность: 7

Сила воли: 5

Запас крови/Макс за ход: 14/2

Изображение: Джейсон - невысокий человек, который говорит очень тихо, когда говорит вообще. Его редко замечают, и у него такое лицо, которое позволяет ему исчезать в толпе, даже не используя свои силы. Он носит скучную, неинтересную одежду, устаревшую лет на 20. Еще у него есть карманные часы, которые он постоянно нервно проверяет, как будто на что-то опаздывает.

Подсказки для ролевой игры: разговаривайте очень тихо и очень редко, когда разговариваете с игроками. Всегда слушайте их, когда они говорят. Овладейте умением выпадать из разговора, даже если речь идет о вас. Когда вы все же говорите, копируйте манеру речи персонажей и повторяйте то, что они говорят, как будто вы полностью согласны.

Убежище: Джейсон живет в большом пентхаусе в захудалом маленьком многоквартирном доме. Гости часто бывают шокированы тусклым светом снаружи, который открывается в роскошные апартаменты.

Влияние: Джейсон имеет очень мало прямого влияния на кого-либо, но он является членом Совета и поэтому во многих отношениях он обладает огромной властью. Он всегда готов выслушать чьи-либо вопросы или просьбы о заседаниях Совета, и некоторые Сородичи чувствуют, что они должны ему покровительствовать, хотя он не чувствует того же.

Майло - Невидимый Ужас

Это после меня. Он хочет... он хочет... он хочет причинить мне боль! Он мне так сказал.

Он хочет меня поглотить. Он мне так сказал. Когда я был маленьким мальчиком, он жил в моем туалете и только смотрел на меня. Иногда я мог это видеть, а иногда - нет. Но я всегда знал, что это есть. Иногда я вижу это, а иногда нет, но он всегда рядом, через мое плечо, наблюдает за мной, наблюдает за нами.

Некоторые друзья принесли мне немного ангельской пыли и фиолетовых микроточек, когда я был в приюте. Я сделал все за одну ночь. Мой Сир этого не знал. Когда она кормилась мной в ту ночь, она, должно быть, попала в свой ужасный шизофренический кошмар. Я так и не проснулся. Следующее, что я помню, я оказался перед князем, князем Чикаго. Он сказал, что я могу жить; Я был невинной жертвой, но мой Сир должен умереть. Она умерла. Я был изгнан и сбежал в Милуоки, где, как я думал, находился поблизости безопасное место.

Неделями я бесцельно бродил по улицам, спал днем в старых канализационных сетях и заблудившихся многоквартирных домах. Именно тогда я открыл для себя ЭТО. Я шел по одной из водосточных труб у озера, когда оно начало преследовать меня. Он сказал, что я разбудил его, и он был очень зол, и он отомстил всем нам, особенно Сорочичам, и он сказал, что съест нас, и он сказал, что... это... тот...

Я знаю, ты мне не веришь. Никто из вас никогда не делал. Ты думаешь, я злюсь. Что я никогда не был в здравом уме. Что ж, когда-нибудь вы все узнаете. Вы найдете меня мертвым в каком-нибудь переулке с разбитым сердцем и разбросанными по тротуару конечностями, и вы удивитесь, что случилось. Но тебе все равно. Тогда вы один за другим начнете исчезать. Один за другим вы будете похожи на меня. Мне жаль последнего, того, кто наконец осознает правду о том, что преследует меня - что преследует нас.



Сир: Мон Шери
Натура: Мученик
Маска: Параноик
Поколение: 11-е
Объятия: 1977
Видимый Возраст: 32 года
Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3.
Социальные: Харизма 2, Манипуляция 3, Внешность 1
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 2
Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 2, Смелость 2.
Таланты: Атлетика 1, Драка 2, Уклонение 4, Эмпатия 3, Знание улиц 3.
Навыки: Вождение 2, Ближний бой 3, Ремонт 2, Безопасность 2, Скрытность 2
Познания: Медицина 2, Оккультизм 4
Дисциплины: Прорицание 1, Затемнение 1
Человечность: 7
Сила воли: 4
Запас крови/Макс за ход: 12/1

Изображение: Майло имеет японское происхождение, с короткими черными волосами и черными глазами. Он очень похож на бездомного, в грязной и рваной одежде. Если бы не его почти красивый голос, его можно было бы спутать с Носферату.

Подсказки для ролевой игры: вы всегда болтаете о «твари», преследующей вас, пока не станете действительно утомительным. Бредите о том, как вы впервые нашли «вещь» и

как она вас преследовала. Иногда говорят так, а иногда иначе. Убедитесь, что когда вы играете этим персонажем, никогда не оставайтесь последовательными. Иногда ведите себя нормально и говорите об обычных вещах, как и все, довольно дружелюбно. Никогда не оставайтесь таким надолго и всегда возвращайся в свой бред.

Убежище: Никогда в одном и том же месте дважды.

Влияние: Нет.

Иаков (Исав) - Мой брат, Мой Враг, Я Сам

Джихад? Какой Джихад? Нет такого. Конечно, некоторые Каиниты дерутся друг с другом. Чего еще можно было ожидать? То, что два льва сражаются в джунглях, не означает, что за всем этим стоит какой-то грандиозный заговор. Мы, величайшие хищники, обязательно должны сражаться между собой.

Он лжет и знает, что лжет. Он знает свою роль в великих играх смерти и охотно играет ее, отправляя невинных на смерть и уничтожая все хорошее.

Некоторые Новички - дураки, предпочитающие видеть за всем происходящим грандиозные игры, вместо того чтобы признать тот факт, что, несмотря на нашу сверхъестественную природу, наше существование может быть таким же приземленным, как и у любого из Канайль. Возьмем, к примеру, моего брата Исав. Когда много веков назад мы были рабами на земле ислама, он видел руку еретиков, стоящую за всем злом в мире. Избегайте его игр. Его безумие приведет вас к нему.

Иаков надеется обманом заставить вас стать его пешкой. Мы стали рабами из-за его глупости. Я был тем, кто освободил нас, несмотря на его безумие. О да, он очень зол. Без ума от власти. Что-то случилось с ним, когда мы были рабами. Теперь все, что ему нужно, - это власть.

Я все это знаю. В конце концов, меня приняли за свой интеллект. Так сказать, от раба к господину. Все было бы прекрасно, если бы не мой проклятый брат. Он все испортил, как и все делает. Но вместе мы можем

положить этому конец. С твоей помощью мы сможем его уничтожить.

Не слушай его. Если вы присоединитесь к Иакову, вы скоро окажетесь лишь частью древней войны, которую никогда не могли надеяться понять. Присоединяйтесь ко мне, и мы выследим его, положив конец его развращению.



Сир: Абдар-Рахман

Натура: Девиант

Маска: Директор

Поколение: 5-е

Объятия: 750 г.

Видимый Возраст: 40 лет

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 8.

Социальные: Харизма 4, Манипуляция 6, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 5.

Добродетели: Совесть 0, Самоконтроль 2, Смелость 4.

Таланты: Актерское мастерство 5, Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 3, Эмпатия 5, Запугивание 4, Лидерство 4, Знание улиц 1, Хитрость 7

Навыки: Этикет 4, Ближний бой 3, Безопасность 2, Скрытность 2.

Познания: История 6, Лингвистика 6, Медицина 5, Окультизм 6, Богословие 6

Дисциплины: Прорицание 6, Доминирование 5, Стойкость 2, Затемнение 5, Присутствие 6

Дополнения: Союзники 4, Контакты 8, Влияние 2, Ресурсы 4

Человечность: 2

Сила воли: 10

Запас крови/Макс за ход: 40/8

Изображение: Иаков (явно не его настоящее имя), уважаемый джентльмен, кажется почти безобидным для людей, которые впервые встречаются с ним. Будучи подростком поработен арабами, он вырос на мусульманских землях, где узнал, что его единственное достоинство может заключаться в его внешности. Таким образом, он ходит сильный и высокий, больше походя на отца, чем на безумного убийцу. Когда он находится в облике Исава, основное изменение заключается в том, что он кажется волосатым и более опасным, благодаря его высокому затемнению.

Подсказки для ролевой игры: персонажи будут на вашей стороне в войне против вашего брата, и ничто из их слов не повлияет на вас. Льстите им, уговаривайте и угрожайте им - все, что угодно, лишь бы заставить вас присоединиться к вам. Однако имейте в виду, что вы чокнутые, и ваш разговор может быстро стать очень бессвязным.

Убежище: В роли Иакова он держит особняк на самом краю контролируемой Сородичами территории в Гриндейле. Как у Исава, у него есть дорогая квартира к северу от центра города.

Влияние: В своей долгой войне против самого себя Иаков приобрел значительную власть над другими Сородичами, но использует ее экономно. Он узнал, что те, кто принимает непосредственное участие в любой из сторон, неизменно быстро умирают, поэтому он предпочитает действовать незаметно через своих пешек. Многие из Сородичей Милуоки были вовлечены в эту войну, хотя и не подозревали об этом.

Примечания: Естественное безумие Милуоки было усилено присутствием Иакова. Обладая раздвоением личности, Иаков создал личность Исава в первом Обращении. Теперь две личности постоянно воюют, пытаясь устранить другую. Люди, которые участвуют в их битвах, быстро умирают, поскольку по какой-то причине кажется, что каждая сторона всегда знает, что замышляет другая.

Дополнительный уровень Прорицания Иакова дает ему силу, которую он назвал

Проницательностью Безумия. Это позволяет ему интуитивно понимать страхи и желания окружающих, что очень удобно с его шестым уровнем Присутствия - Коаксиальным. Его способность уговаривать выводить эти страхи и желания на передний план всех, кто его окружает. С точки зрения игры, попросите персонажей сделать соответствующие броски на Добродетель с сопротивлением (обычно Самоконтроль) против трудностей 8, чтобы не делать то, что говорит Иаков, когда делает им предложения. Иаков делает бросок Манипуляции + Эмпатия против их Силы воли. Побеждает тот, у кого больше успехов. Это тонкая сила, и вы можете делать броски самостоятельно, чтобы игроки не знали, что происходит. Однако, когда они пытаются сделать что-то, противоречащее тому, о чем просил их Иаков, с удовольствием говорите им, что они не могут.

Носферату

Носферату Милуоки - странная порода. Представленные в Совете Паровичем, вампиром, рожденным по крайней мере 500 лет назад в России, они представляют собой одну из величайших угроз для других Сородичей города. Парович создал несколько неонатов с момента своего прибытия в Милуоки 90 лет назад. Насколько известно, Парович и его неонаты - единственные Носферату в городе, хотя никто не видел детей Паровича с момента их представления князю, и, по слухам, он использует их как стадо.

Хотя о Паровиче и его Чайлдах ходит несколько диких слухов, правда ужаснее любого подозреваемого. Парович был в Нью-Йорке, когда сюда вошел Шабаш. После этой победы Парович убедился, что Шабаш в конечном итоге победит, и когда они это сделают, он хочет быть на их стороне. Итак, несколько лет назад он связался с Шабашем, и они отправили ему стаю. С их помощью он был посвящен в Черную руку.

Неонаты Паровича обнаружили это и сбежали, опасаясь за свою жизнь. Они не могли покинуть город из-за Люпинов и поэтому спрятались, слишком боясь рассказать кому-либо о своих опасениях. Таким образом, они лежат низко, спрятавшись только в самых темных уголках, которые

Милуоки может себе позволить, разговаривая только с анархами или немногими неонатам, которым, как им кажется, они могут доверять. Они никогда не говорят о Паровиче и часто меняют дом после разговора с одним из Неонатов Старейшин.

Парович - Враг Внутри

Позвольте мне рассказать вам историю, мой маленький друг. Однажды я был в Нью-Йорке. В одну одинокую, холодную ночь я стоял, связанный рядом с князем. Пока я смотрел, длинный исхудавший Сородич разорвал князю горло и кровь бессмертного дракона. князь побелел и начал съеживаться, прежде чем лидер Шабаша швырнул его безжизненную шелуху на пол. князь был последним великим вампиром. Его сила была силой льва, а его мощь была подобна солнцу. Ах да, солнце. Как я скучаю по тебе, мои любимые.

В конце концов, Шабаш победит. Это так очевидно. Мы организованы, и у нас есть цель. Вы, жители Камарильи, проводите большую часть своего времени в ссорах между собой, пока мы связаны нашей кровью. Я вкусил крови моих братьев, и я укрепился от нее. Однажды я вкушу кровь этого города.

Вы можете называть меня предателем себе подобных. Вы можете подумать, что я продал все, что было мне дорого и делает нашу неживую жизнь невыносимой. Вы утверждаете, что я присоединился к миньонам тьмы и сделал бы эту планету кошмаром для ее жителей. Возможно, возможно, у меня есть. Но когда ты давно умрешь и твои кости будут разбросаны на твоём последнем поле битвы, я все еще буду жив и буду вкушать смертельное Вите.

В некоторых отношениях наш план очень прост, а в других - очень сложен. Мы подорвем ваше общество сверху донизу. Я буду поощрять старейшин и анархов сражаться друг с другом, и я испорчу Ануби, чтобы город стал более уязвимым для Люпинов. Скоро Милуоки погибнет в гражданской войне, и тогда мы начнем проникать в ваши ряды. Скоро по крайней мере треть будет связана с нами кровью. Тогда мы будем нападать силой, и ваше слабое сопротивление и ваши гордые слова растают, как снег в весенней оттепели.

Однако я не могу сказать вам, как мы проникнем или как Люпины будут вынуждены атаковать по нашей прихоти, потому что я не знаю. Ответ на эти вопросы могут знать только сами вожаки стаи. Я всего лишь простой слуга в этой великой организации Сородичей, и я не могу ответить на все ваши вопросы. Вам должно быть достаточно знать, что это будет сделано. Это все, что вам нужно знать, и, безусловно, больше, чем вы заслуживаете.

Вы спрашиваете меня, что я сделал со своими Чайлдами. Я мало что сделал с ними, хотя хотел бы сделать больше. Я прожил более 500 лет на этой несчастной планете и вырастил много детей, но никогда у меня не было такого бунтарского потомства. Они сомневаются во мне и в страхе убегают от меня, своего отца. Я создал их, чтобы жить не по годам, поэтому, если я упаду в Джихад, они унесут мою кровь в вечность. Но теперь, после всего, что я им дал, они обратились против меня. Я уже убил двоих и должен выследить остальных, прежде чем они найдут в себе мужество предать меня Совету.

Впрочем, времени у меня предостаточно. Все они ужасно боятся меня и моих способностей. Они будут держаться подальше от других Сородичей из страха быть обнаруженными, так что мой секрет в безопасности. Они думают, что могут спрятаться от меня с помощью нескольких уловок, которым я их научил. Когда я их найду, это лишь вопрос времени. Как только я это сделаю, я пошлю их к моим хозяевам для наказания, и они присоединятся к нам, иначе их кровь подпитает наш великий крестовый поход. Как и твоя.



Сир: Борониск
Натура: Конформист
Маска: Заговорщик
Поколение: 7-е
Объятия: 1467
Видимый Возраст: 50? (С Носферату так сложно сказать)
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 5.
Социальные: Харизма 3, Манипуляция 6, Внешность 0
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 3
Добродетели: Совесть 0, Самоконтроль 0, Смелость 3.
Таланты: Бдительность 3, Драка 3, Запугивание 6, Лидерство 2, Хитрость 4
Навыки: Знание животных 3, Этикет 4, Музыка 3, Безопасность 4.
Познания: Бюрократия 4, Расследование 3, Закон 2, Медицина 3, Оккультизм 5, Политика 4.
Дисциплины: Анимализм 5, Стремительность 1, Затемнение 4, Могущество 4, Тауматургия 1
Дополнения: Слуги 2, Ресурсы 5, Статус 4
Человечность: 0
Сила воли: 8
Запас крови/Макс за ход: 20/5

Изображение: Парович - чрезвычайно толстый вампир с раздвоенным языком, возникший в результате неудачного эксперимента в магии. Как и все Носферату, он уродлив и пахнет мерзостью, которую называет домом. Находясь в Совете, он

скрывает свое зловоние очень сильным, но чересчур сладким ароматом.

Подсказки для ролевой игры: вы хотите казаться максимально добрым и дружелюбным. Даже если вы с кем-то расходитесь во мнениях, действуйте как можно более снисходительно и снисходительно. Никогда не ведите себя мстительно. Идея состоит в том, чтобы сделать персонажей максимально похожими на вас, поэтому, когда вы их предадите, это будет еще более ужасно.

Убежище: Парович живет в полуразрушенном доме в пустошах. Дом был построен в прошлом веке и уже несколько лет подлежал сносу, но Парович продолжает тянуть за веревку, чтобы его не сломали.

Влияние: Парович имеет огромное влияние в Совете, а некоторые - в Шабаше. См. Раздел «Политика», чтобы узнать больше о роли Паровича.

Анастасия - Внутренняя Красота

Раньше я была очень хорошенькой. Я была самой популярной девочкой в школе, у меня был великолепный парень и новая спортивная машина. Потом я попал в маленькую автомобильную аварию, и вы можете сами увидеть результаты. Мои родители погибли в результате крушения, а я осталась совсем одна, искалеченная и разоренная. Вот тогда и появился Парович, чтобы «помочь». Он был очень уродлив. Я его ненавидел. Он вонял и ухмылялся на меня, как на грязного старика. Я была такой хорошенькой, такой красивой.

Он изменил меня. Он рассказал мне все о вампирах и о том, что они из себя представляют. В его доме жили другие новые вампиры, и, несмотря на наше уродство, мы все стали друзьями. Что ж, я мог бы не заметить их отталкиваемость, если бы они смотрели на меня.

Затем Кристиан узнал, что Парович работал на людей, которых называли Черной рукой. Кристиан сказал, что эти люди были очень опасными, вроде мафии. Он сказал, что нам придется бежать, иначе мы Свяжемся Кровью. Я не знал, что это значит, но Кристиан сказал, что это было похоже на промывание мозгов. Он рассказал мне о некоторых укрытиях и пообещал посетить. Я пыталась спрятаться с

обычными людьми, но была слишком уродлива. Раньше я была такой красивой.

Я не могу больше ходить в школу и не могу ни с кем разговаривать, потому что я такой уродливый. Теперь я прячусь в пустых подвалах и канализационных стоках и охочусь за кровью. Мне это очень не нравится. Я часто пью немного от бездомных кошек. Я собрала довольно много их зоопарка, и они следуют за мной, когда я перехожу в другой дом. Они единственные друзья, с которыми мне нужно поговорить, кроме Кристиана. Он навещает меня примерно раз в неделю и всегда приносит что-нибудь приятное, например, цветы или духи. Я говорила тебе, какой я была хорошенькой?



Сир: Парович
Натура: Ребенок
Маска: Конформист
Поколение: 8-е
Объятия: 1989
Видимый Возраст: 16
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2.
Социальные: Харизма 3, Манипуляции 3, Внешность 0
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2
Добродетели: Совесть 5, Самоконтроль 4, Смелость 2.
Таланты: Экспрессия 2, Атлетика 3, Эмпатия 2, Знание улиц 1.

Навыки: Знание животных 2, Вождение 2, Музыка 1, Скрытность 2, Выживание 1
Познания: Компьютер 1, Лингвистика 1, Наука 2
Дисциплины: Анимализм 2, Затемнение 2
Человечность: 9

Сила воли: 7

Запас крови/Макс за ход: 15/3

Изображение: Анастасия все еще выглядит молодо, несмотря на ее первоначальное обезображивание в результате аварии и дальнейшее обезображивание, когда она стала Носферату. Она все еще носит старое платье, которое было в старшей школе; вычурный, яркий наряд, который теперь потускнел до грязно-коричневого.

Подсказки для ролевой игры: ведите себя ярким и счастливым, несмотря на свое положение. Не обращайте внимания на свое грязное окружение и спрашивайте самых привлекательных мужских персонажей, нравятся ли им ваши волосы (большая часть которых пропала). Время от времени осознавайте, что с вами случилось, и говорите, как в предыдущем разделе.

Убежище: паровой туннель под ее старой школой. Помещение используется для размещения некоторого оборудования для электротехнической компании, поэтому в нем довольно сухо. Он спит в самом дальнем от шипящего электрического оборудования углу.

Влияние: Никакого, кроме того небольшого влияния, которое она имеет на Кристиана.

Кристиан - Лидер Чайлдов

Парович - близнец. Я собираюсь убить его так же, как я убил своего отца. Он думает, что он такой крутой. Он просто похож на моего папу. Папа бил меня, когда я был маленьким. Однажды он положил мою руку на плиту только потому, что я сжег его яйца. Он подумал, что было забавно поджечь меня, как будто я сжег яйца. Однако он перестал меня бить, когда мне было 16 лет. Он, наверное, думал, что я слишком большой.

Однажды он разозлился и забыл, и он ударил меня. Я так разозлился, что избил его бейсбольной битой. Он упал, и я продолжал бить его, пока бита не стала капать кровью. Через три дня, когда меня наконец поймала полиция, они сказали, что я убил его. Думаю, я думал, что мой отец был таким большим и

могущественным, что он никогда не мог умереть.

Парович появился на третьем курсе детского сада. Он напал на меня во сне. Боже, как это было больно. Боль от этого была ничто по сравнению с изменениями, произошедшими впоследствии, но я был рад уйти из зала. Но я скучал по своим волосам. Я никогда не была по-настоящему красивой, но у меня были отличные волосы. Ну, теперь это ушло, и мне пришлось научиться продолжать, как всегда.

Парович научил меня многому о том, что такое быть вампиром, и меня часто посещали некоторые из старейшин, которые хотели узнать, как Парович относится к тому или иному вопросу на Совете. Обычно я не знал, но мог достаточно легко узнать и рассказать им. Это сделало меня очень популярным среди них, и они рассказали мне много того, чего не знал Парович.

Например, они сказали мне, что Шабаш - опасная преступная организация, которая боролась непосредственно против Камарильи. Услышав это, я понял, что Парович мало что сказал мне о Шабаше, кроме нескольких незначительных слов похвалы. Так что я начал внимательнее прислушиваться к его разговорам с другими людьми. Однажды пришел посланник, и я узнал, что это Вурдалак из Шабаша. Я не стал ждать, чтобы узнать, зачем он здесь. Я схватил своего нового брата и сестер и сказал им бежать в город, где им следует избегать всех других Сородичей. Я сказал им, что Парович очень опасен и что если он когда-нибудь их найдет, то убьет. Двое уже мертвы.

Я думал пойти к другим старейшинам, но они заботятся друг о друге, и я боюсь, что они могут нас сдать. Мы Новорожденные, поэтому я полагаю, что у Паровича все еще есть законные права на нас. По крайней мере, он мне так сказал. Но я его достану. Прямо как мой папа. Однажды я стану больше, чем он, и тогда я его убью, как и моего отца.



Сир: Парович

Натура: Режиссер

Маска: Мятежник

Поколение: 8-е

Объятия: 1985

Видимый Возраст: около 20

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 5, Манипуляции 2, Внешность 0

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 3, Смелость 5.

Таланты: Бдительность 1, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 2, Запугивание 2, Лидерство 2, Запугивание 2, Знание улиц 4.

Навыки: Вождение 4, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Безопасность 4, Скрытность 3.

Познания: Исследования 3

Дисциплины: Анимализм 2, затемнение 2, сила 1

Дополнения: Контакты 1

Человечность: 7

Сила воли: 8

Запас крови/Макс за ход: 15/3

Изображение: у Кристиана худощавое и компактное тело. Его жестокое детство научило его добродетелям справедливости, а также силе, и его лицо имеет суровый, но благородный вид под всеми морщинами и бородавками Носферату.

Подсказки для ролевой игры: молодой и дерзкий, вы ведете себя немного высокомерно, говорите о людях и отказываетесь прислушиваться к предложениям авторитетных лиц. Вы чувствуете ответственность за Анастасию, и помощь ей сделала вас слишком уверенным в своих силах. Не слушайте никого слишком серьезно и убедитесь, что вы всегда в ответе.

Убежище: Кристиан живет в подвале дома, принадлежащего пожилой паре. Они понятия не имеют, что он живет в их подвале, едва передвигаясь по дому.

Влияние: Кристиан известен Скотту и Джейсону, оба из которых в прошлом просили Кристиана оказать им услугу. Пока Кристиан не хочет идти к ним с тем, что он открыл, если он это сделал, они вполне могут выслушать.

Рауль - Кровавая Кукла

Думаю, я знаю, почему Парович выбрал меня. Ему нужен был кто-то крутой; кто-то, кто знал улицы. Я увлекался довольно плохими вещами. Я отвечал за автосалон, только мы не занимались легальными автомобилями. Вы понимаете, что не то чтобы они были украдены, но есть определенные очень дорогие автомобили, запрещенные в этой стране из-за контроля за загрязнением или чего-то еще. Есть люди, которым нужны эти машины. Нет ничего плохого в том, чтобы давать людям то, что они хотят, не так ли?

Итак, я был у себя дома, тихонько взял пару строк, когда этот парень стучал в дверь. Так что я прикурил немного кокаина. В этом нет ничего плохого, если я никому не причиняю вреда, верно? Так или иначе, этот парень появляется у моей двери в виде самого дьявола или, может быть, что-то из плохих ночных телевизионных фильмов. Я подумал, что, может быть, я получил резкий удар и у меня был очень плохой трип. Потом он кусает меня, и я чувствую боль вплоть до пальцев ног. Тогда я начал думать, что, может быть, это не поездка; может это реально.

Конечно, это было по-настоящему. Он оставался в моем доме на три ночи, каждую ночь заставляя меня пить из своего разрезанного запястья. Он был очень мил со мной. Я понял, что должен помочь Паровичу и поблагодарить его за подарок мне. После этого

я отдал ему все свои деньги, и мы вместе уехали на моей последней приобретенной машине. Мы пошли в его дом, старый заброшенный особняк, который почему-то все еще стоит в одном из бедных районов города.

Парович был для меня как отец. Он очень хорошо обо мне заботится и учит меня быть вампиром. Вскоре я понял, что они подразумевают под «не судите книгу по обложке». Парович похож на дьявола, но на самом деле святой.

Кристиан однажды сказал мне, что Парович был в каком-то опасном месте, и что я должен бежать. Я знал, что это не может быть правдой, и пригрозил рассказать Паровичу о его лжи. Кристиан побледнел и очень рассердился. Он ушел раньше, чем я успел сказать своему Сирю. Парович пробил меня сквозь стену, когда я ему сказал, но я не возражал, потому что знал, что он очень зол.

Но в последнее время я начал задаваться вопросом. У Паровича много настоящих мерзких людей, появляющихся в доме, и я не видел Кристиана или кого-либо еще почти полгода. Парович очень злится, когда я спрашиваю, где они, и очень часто заставляя меня пить его кровь. Время от времени я начинаю задаваться вопросом, почему Парович так злится, если Кристиан лгал.



Сир: Парович
Натура: Интриган
Маска: Конформист
Поколение: 8-е
Объятия: 1990

Видимый Возраст: 26

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 4, Внешность 0

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 4, Смелость 3.

Таланты: Действия 3, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 3, Знание улиц 1, Уверенность 4.

Навыки: Вождение 4, Этикет 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 1, Ремонт 4, Безопасность 3.

Познания: Компьютер 3, Финансы 4, Закон 2, Оккультизм 1.

Дисциплины: Анимализм 1, Затемнение 1, Могущество 1

Человечность: 7

Сила воли: 7

Запас крови/Макс за ход: 15/3

Изображение: Рауль был невысоким темноволосым человеком. Он скулил, попустительствовал, заключал сделки и никогда в жизни не делал ничего честного. Теперь он такой же, за исключением бородавок по всему лицу и без волос.

Подсказки для ролевой игры: вы думаете, что вы так же плохи, как и они, но на самом деле вы хныкающее маленькое существо, к которому вскоре персонажи должны относиться с презрением. Поначалу они могут быть впечатлены объемом ваших знаний об улицах, но ненадолго. Убедитесь, что часть вашей информации неверна (ваши источники ненадежны), или попросите большие взятки за мелкие детали. Рауль на самом деле довольно безобиден, и если бы он работал на кого-нибудь, кроме Паровича, его можно было игнорировать.

Убежище: В Убежище Паровича.

Влияние: Нет. Он Кровавая Кукла для Паровича.

Тореадор

Члены этого клана всегда характеризовались как худшие гедонисты. Другие Сородичи говорят, что они не жаждут ничего, кроме удовольствия, получаемого от тела и разума, и если ваше тело или ваш разум понравятся им, они примут вас за это.

Тореадор не остановится ни перед чем, чтобы получить любое садистское удовольствие, которое они могут из этого мира, и их сила всегда омрачается их моральной болезнью.

Все это сказано, и некоторые из них верны. Люсине, лидеру милуокских тореадоров, все эти истины и полуправды о клане тореадоров кажутся ей преступлением высшей степени. Тореадоры могут стать великой силой для сохранения искусства и великих умов, но Люсина видит, что, пока Тореадоры не тронуты искусством, которое они считают столь дорогим, они останутся морально испорченными.

Таким образом, Люсине удалось собрать Тореадоров Милуоки во что-то отдаленно напоминающее организацию и сотрудничество. Несмотря на то, что ее «убивать-радость» не делают ее популярной, ее уважают. Этот клан регулярно сражается с анархами, которые, кажется, считают Тореадоров своими величайшими врагами среди старейшин. Это вполне может быть правдой. Люсина редко сходится во взглядах с сэром Скоттом в Совете, и часто рефлекторно противится его предложениям.

Люцина - Моральный Гедонист

Я полагаю, некоторые Сородичи находят мою политику агрессивной и излишне консервативной. Прежде чем вы осудите меня слишком быстро, я должна рассказать вам кое-что о себе. Видите ли, я родилась в Миссури в 1863 году. Мой отец был фермером, и я и два моих брата жили на солнце, прославляя Бога перед каждым приемом пищи и каждую ночь перед сном. Я бы поехала в Сент-Луис, когда мой отец возил там продукты, и я бы пошла на танцы. Люди останавливались и смотрели, когда я танцевала, потому что, кем бы ни был мой партнер, танцпол принадлежал нам. Когда мне было 16, на одном из танцев я познакомилась с особенным мальчиком.

Я больше не ходила домой. Мальчик сказал, что видел во мне большой талант и красоту, и оставил меня любовницей в течение шести месяцев. Он все время говорил мне, как сильно любит меня и насколько великим танцором я могу стать. Однажды ночью, сразу после заката, я нашла записку на его подушке рядом со мной. Это было просто и гласило: «Я

думала, что ты настоящая. Ты никогда не будешь великой, ты всегда будешь приземленной. Я оставляю тебя на вечность наедине с твоей посредственностью».

Он обещал сделать меня своей женой, но вместо этого сделал из меня одинокого монстра. Я попыталась вернуться к своей семье, но они не могли понять, и мой отец, наконец, прогнал меня со своим пистолетом. Я никогда их не прощал и радовался, когда 50 лет назад умер мой последний брат. С тех пор я выросла. Теперь я танцовщица, хотя, возможно, мой отец был прав, потому что я не великая. Тем не менее, у меня бесконечная жизнь, чтобы совершенствоваться, и я проведу свою вечность в стремлении к величию, а не в бездарности.

Это был Тореадор, который обнял меня, и его жажда моей крови возбудила его. Но, как и многие представители моего вида, он вскоре наскучил мне и оставил меня в поисках больших удовольствий. Остерегайтесь тореадоров, мы так же обманчивы, как и красивые.

Мы, Тореадоры, все еще ищем свой идеал. В некоторых случаях Тореадор упускает из виду свой идеал и вместо этого погружается в удовольствие и страсть. Однако те из нас, кто все еще может постичь величие, стремятся к большей славе, которую никогда раньше не видели на этой земле. Мой Сир был Тореадором, который потерял из виду то, что искал, и приносил только боль тем, кого касался. Несмотря на проклятие, лежащее на всех нас, мы стремимся принести в этот печальный мир красоту вместо боли. Как Сородичи, все, к чему мы прикасаемся, может быть уничтожено нашими собственными руками, но с искусством и красотой мы можем все это преодолеть; мы можем победить зверя.

Мои величайшие враги в создании мира и продвижении искусства - анархи и их проклятый лидер, сэр Скотт. Этот идиот и его безмозглые приспешники ничего не делают, кроме как насилуют этот город. Иногда мне кажется, что Скотт выступает против меня в Совете, чтобы разозлить меня. Меня это точно не удивит. Все, что он делает, это пытается шокировать и расстроить Совет. Однажды ночью я раздавлю его, но до тех пор мои упыри проводят время, охраняя музеи и концертные залы от анархов. Мы победим

невежество, наведем новый порядок Сородичам и спасем их от самих себя.



Сир: Хансен
Натура: Фанатик
Маска: Ребенок
Поколение: 8-е
Объятия: 1879
Видимый Возраст: 16
Физические: Сила 2, Ловкость 5, Выносливость 2.
Социальные: Харизма 2, Манипуляция 4, Внешность 5
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 2
Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 4, Смелость 3.
Таланты: Актерское мастерство 3, Атлетика 3, Драка 1, Уклонение 3, Танец 5, Эмпатия 3
Навыки: Этикет 3, Музыка 3
Познания: Бюрократия 3, Финансы 2, Оккультизм 2, Политика (Сородичи) 5
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 2, Присутствие 4, Превращение 3
Дополнения: Союзники 3, Ресурсы 4, Слуги 4, Статус 4
Человечность: 7
Сила воли: 9
Запас крови/Макс за ход: 15/3

Изображение: Люцина - очень молодая, красивая девушка. У нее рыжие волосы до плеч и темно-карие глаза. Ее невинная внешность часто обманывает противников. Люцина может выглядеть как подросток, но ей больше 100

лет, и в ее лице проявляется определенная мудрость, умеренная с опытом. Она любит платья и любит носить самую элегантную одежду, которую только может найти.

Подсказки для ролевой игры: Играя за Люсину, ведите себя очень мило и скромно, но будьте готовы внезапно наброситься на любого персонажа, который встанет у вас на пути или спорит с вами по важному вопросу. В этом суть вашего характера. За своей ложной невинностью вы скрываете свою силу и фанатизм.

Убежище: Люсина живет в отеле. У нее есть постоянная комната на 16-м этаже.

Влияние: Люсина входит в совет и является лидером Торeadоров Милуоки

Барт - Ди-Джей

В том, чтобы быть диджеем, есть что-то совершенно неотразимое. Возможно, это чистое волнение от того, что я обращаюсь к тысячам людей каждый раз, когда я говорю, или, может быть, это больше связано со свободой перемежать содержательные комментарии музыкой, направленной на то, чтобы наилучшим образом подчеркнуть мои чувства и настроения. У меня лучшая работа, какую только мог иметь Сородич, и все вы, чертовы маньяки, это знают.

У меня упала звезда (возможно, вы слышали обо мне - «Дерик Дарк, только после захода солнца, а не для слабонервных»), и потерял меня - значит рискнуть Маскарадом. Так что только мне и мне удалось выйти из Джихада. Я сижу в стороне, цветной комментатор величайшей, уродливой и кровопролитной войны в истории этой планеты.

Я буду рядом, когда тебя уже не будет. Я буду здесь и буду вести свое радио-шоу, а вы, ребята, не что иное, как кучки пыли, которые какой-то панк-Анарх решил отсосать. Дьяблери - это теперь название игры. У нас в Милуоки не так уж много было, но теперь, когда князь мертв, мы победим - мы, безусловно, победим.

«За нейтралитет в войне приходится платить. Я должен быть дружелюбным к обеим сторонам, поэтому в своем шоу я даю небольшие сообщения вампирам, которые меня слушают. Я объявляю вечеринки, грохот и прочее; что-то вроде государственной

службы вампиров. Я также сообщу некоторые новости о вампирах, замаскированные под что-то еще. Или иногда я просто говорю это вслух, например: «Некоторые вампиры хотели бы объявить вечеринку в...» где угодно. К сожалению, когда я это делаю, Старейшины действительно занимаются моим делом, поэтому я полагаю, что мне придется вырезать забавные вещи.

Я должен пройти середину очереди. Никого не разозлишь на меня, потому что когда ты нейтрален, это означает, что у тебя нет врагов, но это также означает, что у тебя нет друзей. Вроде как до того, как я получил Embraced, когда работал в Луизиане. Люди всегда считали меня слишком слабым и тощим, чтобы сделать что-нибудь хорошее, но я был сильнее, чем выглядел. Кроме того, я сочинял несколько замечательных историй, и людям всегда нравился мой голос.

Вот почему меня приняли. Сондра услышала, как я придумываю несколько историй, и была очарована. Через пару недель она обняла меня, сказав, что я смогу рассказывать истории вечно. Вот чем я занимаюсь сейчас, только у меня есть аудитория и музыка, которые меня поддерживают.



Сир: Сондра
Натура: Доверенное лицо
Маска: Шут
Поколение: 10
Объятия: 1934

Видимый Возраст: около 20 лет
Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3.
Социальные: Харизма 5, Манипуляции 2, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5.
Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 3, Смелость 4.
Таланты: Актерское мастерство 5, Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 2, Эмпатия 3, Запугивание 2, Знание улиц 3, Хитрость 3
Навыки: Вождение 3, Этикет 3, Огнестрельное Оружие 2, Музыка 3, Ремонт 3, Безопасность 2, Рассказывание Историй 5.
Познания: Финансы 2, Закон 3, Знание Мивоки 3
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 3, Присутствие 3
Дополнения: Союзники 5, Слава 3
Человечность: 7
Сила воли: 8
Запас крови / Макс за ход: 13/1

Изображение: Барт не выглядит так, как звучит его голос. Он звучит глубоко, мощно и великолепно, но в реальной жизни он худощавый, вызывающий вид мужчина. Его волосы - не что иное, как жирная черная копна на макушке. Физически он неинтересный, непривлекательный человек, но его голос делает его кумиром миллионов. Однако он привык, что его принимают и любят, поэтому он излучает ауру счастья и уверенности.

Подсказки для ролевой игры: позвольте своему голосу говорить за вас. На публике будьте громкими и общительными, старайтесь рассмешить людей и расслабиться. Наедине отложите действие и позвольте себе выйти наружу - той части, которая хочет все знать и превращать в истории. Слушайте, что говорят персонажи, и как можно больше их привлекайте.

Убежище: квартира среднего класса в восточном центре города.

Влияние: Барт имеет огромное влияние на молодых смертных Милуоки и некоторое влияние на анархов, которым нравится его шоу (которое проходит каждую неделю с 22:00 до 2:00 на WBIT). Кроме того, Барт в очень хороших отношениях с Люсиной и пытается держать ее в курсе особенно разрушительных планов Анарха.

Луи Детонас - Красота в Смерти

Итак, я должен вам объясниться. Как глупо. Ну что ж, благородство обязывает и все такое, я сын дворян, французских мужчин и женщин, посвятивших себя поддержке искусства и народа. Они отдали все для масс, и за это заплатили кровью. Это была революция, которую они поддержали, и революция, которая их убила. Несомненно, я не совершу той же ошибки.

Меня спасла от гильотины Наташа, которая видела мои скульптуры в прошлом и надеялась сохранить мне жизнь, чтобы сделать больше. Мы бежали из Франции и отправились на восток, сначала в Венецию, а затем в Рим. В конце концов мы разошлись, и я начал искать новое место для жизни. Революции, потрясшие Европу, и движения за свободу в Италии не позволили этим землям стать местом для настоящих артистов, поэтому я уехал и приехал в Америку, надеясь на землю, свободную от войн.

«Гражданская» война разбила эти надежды. Я оставил это безумие и отправился так далеко на север, как я думал, что смогу, не входя в земли проклятых британцев. Я думал, что Милуоки будет таким, но, как вы знаете, это такая же страна безумия, как и все, что я оставил.

Теперь я стараюсь сохранить некоторую культуру на этой варварской земле. Благодаря Люсине мне больше не нужно мешать анархам-иконоборцам уничтожить все в одиночку. Вместе мы сражаемся с этими собаками и продолжим бороться *fuete de mieux*.



Сир: Наташа
Натура: Традиционалист
Маска: Кавалер
Поколение: 9-е
Объятия: 1793 (родился 1762)
Видимый Возраст: 30
Физические: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 3
Социальные: Харизма 3, Манипуляция 4, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 2
Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 3, Смелость 2.
Таланты: Актерское мастерство 3, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Лидерство 3, Хитрость 4
Навыки: Этикет 5, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 3, Музыка 3, Охрана 1, Скульптура 5
Познания: Финансы 4, Право 3, Лингвистика 4, Знание Милуоки 5, Оккультизм 3, Политика 5
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 1, Затемнение 2, Присутствие 4
Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 4, Слуги 2, Статус 2
Человечность: 6
Сила воли: 8
Запас крови / Макс за ход: 14/2

Изображение: чрезвычайно культурный джентльмен с безупречно причесанными черными волосами и едва заметным макияжем на бледном бледном лице. У него есть способ заставить всех чувствовать себя раздетыми, где

бы они ни находились (в середине битвы и т.д.).

Подсказки для ролевой игры: вы никогда не прощали низшим классам убийство своих родителей и ненавидите людей из более низкого социального класса, чем вы сами. В твоих глазах бедняки

идиотские неряхи, которые стремятся только уничтожить красоту, которую они не могут понять или обладать. Вы всегда должны смотреть свысока на своих подчиненных, но всегда стараться сохранять некое подобие социальной грации, даже когда оскорбляете кого-то.

Убежище: красивая, просторная квартира в центре города.

Влияние: о Луи очень хорошо думают большинство Старейших, и он считает себя почти другом Грасиси Люсине. Он пробыл в Милуоки дольше, чем почти любой другой Сородич, и многое знает о том, что происходит и происходит в городе.

Тремер

Тремеры, пожалуй, самый коварный, хитрый и лживый клан среди Сородичей. Их немного в Милуоки, хотя эти немногие являются одними из самых влиятельных в Соединенных Штатах. Здесь нет новорожденных; только Старейшины и Ансилла Клана живут в Милуоки. Сначала из-за небольшого числа присутствие Тремер выглядит слабым, но это не так, и более бдительные из других кланов знают, что Тремер посылают сюда только своих самых надежных слуг.

Тремеры тщательно контролируют население своего клана в этом городе. Любой персонаж Тремер будет либо в Милуоки по заданию из Вены, либо мятежником из своего собственного клана, не подчиняющимся указу Тремер о городе. Этот приказ был передан из Вены в 1903 году и остается в силе до сих пор. Сюда приходят только могущественные старейшины Тремер, а несколько рожденных здесь Новорожденных вскоре отправляются прочь. Клан убивает Тремеров, найденных в Милуоки без разрешения.

После нападения Люпинов накануне 1901 года Тремеры начали исследовать интерес

Люпинов к Милуоки. Причина их беспокойства до сих пор неизвестна, но выяснилось несколько интересных фактов. Клан обнаружил область магической смерти с центром в Маркетте и перенес свои исследования на это место вместо интереса Люпина к городу, мало понимая, что эти двое являются подключен (см. Историю).

Из-за постоянного присутствия Люпинов в этом районе, преследований со стороны анархов и даже присутствия члена Общества Леопольда на факультете Маркетта, которым мешали тщательно исследовать место, Тремеры мало продвинулись в своих исследованиях. Мало что известно о природе этой местности. Смертные маги, кажется, мало понимают эту магическую аномалию, несмотря на усилия Ричарда Фладда, который изучал ее с помощью множества могущественных мистических артефактов. Он покинул этот район 15 лет назад и не вернулся.

Карна - Князь-Колдун

Моим Сиром был Князь. Ах, мой прекрасный князь, какой он был человек; сильный, красивый и могущественный как среди Сородичей, так и среди коров. Я была всего лишь крестьянской девушкой, а он был человеком королевства. Он забрал меня из дома, когда мне было 18 лет. Он сказал мне, что я самое красивое существо, которое он когда-либо видел, слова, которые я знал, были ложью по нашему прибытию в его замок, наполненный красивыми женщинами.

По прибытию в его замок он, казалось, изменился на моих глазах. Он бил меня, оскорблял меня и использовал мою кровь. В лучшем случае это было лишь издевкой над смертной любовью. Вскоре он перестал от меня кормиться и взял из своего стада еще одну красавицу. Однажды ночью он пришел ко мне в неопишуемой ярости. Он ругал своих скрытых хозяев и их отношение к нему. С бешеным блеском в глазах он повернулся ко мне и повалил на землю. Он вонзил мне клыки в шею и пил, пока я ничего не знала.

Когда я проснулась, он рассмеялся надо мной и назвал меня мезью своим хозяевам. «В их рядах никогда не было женщин. Что они подумают?» Через несколько дней мы были в Вене, где я стала одним из Тремеров. Сначала меня презирали из-за своего пола, но я

стремился проявить себя как своей преданностью вождям, так и своим желанием доказать, что мой Сир поступил правильно. С тех пор я не видела своего князя; он бросил меня на произвол судьбы и оставил в ту ночь, когда я был связан кровью с кланом.

С тех пор у меня было много любовников. Они всегда делают одно и то же; мужчины всегда относятся ко мне одинаково. Сначала они меня любят, но когда я отвечаю на их любовь, они меня больше не желают. Потом их убивают. Кто-то всегда приходит и забирает их у меня. Я так много потеряла.

Я многое узнал о правлении от моего князя, моего Сира. Когда-то я даже была князем, князем Марсельским. Но это было давно, и теперь мой возраст тяжело давит на меня. Мне более 600 лет, и я начинаю задаваться вопросом, не закончится ли Джихад никогда. Многие смеялись надо мной за то, что я предлагаю такое, но я смертельно устал от интриг, шпионажа и войны. Тем не менее, я сделаю то, о чем меня попросят Тремеры.



Сир: князь Бурдона
Натура: Конформист
Маска: Директор
Поколение: 8-е
Объятия: 1435 (рождение: 1417)
Видимый Возраст: 18
Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4.
Социальные: Харизма 2, Манипуляция 4, Внешность 4

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3
Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Смелость 3.
Таланты: Актерское мастерство 3, Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уклонение 3, Лидерство 4, Хитрость 3
Навыки: Знание животных 2, Этикет 5, Ближний бой 4, Музыка 3
Познания: Финансы 3, Оккультизм 4, Политика 5
Дисциплины: Прорицание 4, Доминирование 5, Тауматургия 5 (Крови 5, Движение Разума 4, Контроль погоды 4, Привлечения Огней 4)
Ритуалы: Защита Священного Убежища, Пробуждение с вечерней свежестью, Отражение деревянного рока, Ритуал тьмы, Проклятие Клитемнестры и любые другие, которые, по вашему мнению, ей нужны.
Дополнения: Союзники 3, Стадо 3, Слуги 3, Ресурсы 5, Статус 3
Человечность: 1
Сила воли: 8
Запас крови / Макс за ход: 15/3

Изображение: У Камы прямые светлые волосы, закрывающие половину лица. Она носит длинные платья из давно минувших эпох, хотя никто так и не узнал, откуда берется ее мода. Она выглядит немного знойной и использует это, чтобы обезоружить мужчин, которых встречает в обществе. Многие знают, что она настоящая акула, и избегают ее. Правда в том, что она устает от всех интриг. Большинству кажется, что она всегда устала.

Подсказки для ролевой игры: будьте очень кокетливы с персонажами мужского пола, но тайно планируйте способы доминировать и контролировать всех. Когда, наконец, дойдет до серьезного противостояния, будьте столь же хладнокровны, как вы были милы. Покажите своим игрокам настоящую Карну, бессердечного, бесчеловечного монстра, который убивал слишком много раз в прошлом, чтобы испытывать угрызения совести.

Убежище: У Карны есть несколько убежищ, но ее любимое место находится в Хиатте.

Влияние: Карна официально отвечает за тремеров в Милуоки, но на самом деле Виктор имеет наибольшее влияние. См. Раздел «Политика» для получения дополнительной информации.

Примечания: Карна начинает расстраиваться. Исходя из того, что мы теперь назвали бы оскорбительной семьей, она сбежала из-за любовника, которого она любила и ненавидела. Этот конфликт внутри нее так и не был разрешен, и в прошлом она повторяла тот же сценарий с другими любовниками. Она любит их, цепляется за них до тех пор, пока они больше не могут ее выносить, и, когда они в конце концов хотят ее бросить, она убивает их. Она также начинает спрашивать клан Тремер за их действия в течение прошлых веков - это не очень хорошая идея.

Виктор - Убийца

Правительство США делает много вещей, о которых общественность никогда не узнает. Я должен знать; Я был тем, кого они вызывали для всей грязной работы. Около 40 лет назад я работал неофициально в ЦРУ. Я был лучшим убийцей в мире, и дядя Сэм заплатил мне большие деньги, чтобы я оставался при его дворе. Знаете, лидеры редко умирают от болезней или естественной смерти. Со всеми этими хорошими докторами обычная болезнь была бы лишней проблемой. Подумайте об этом в следующий раз, когда какой-нибудь мелкий лидер третьего мира «заболеет» и умрет.

Как я уже сказал, я был одним из лучших, кого я убивал, получая более пятидесяти тысяч за голову, и всегда было куда бежать, если у меня были проблемы (не то чтобы у меня были большие проблемы, я был слишком хорош для этого). Однажды ночью я пробрался в старый замок, где жил греческий дворянин. Он разжигал гнев в своей стране против нашей стороны, поэтому меня вызвали отстранить его в качестве предупреждения всем, кто хотел поумнеть.

Когда я вошел в спальню, он свернулся клубочком в своей постели, и я не могла не думать о своем отце. Герцог выглядел таким старым и беспомощным, как и мой отец на смертном одре. На долю секунды я колебался над кроватью с подкожным средством в руке. Внезапно я заметил, что герцог дышит неправильно. На самом деле он не спал - он затаил дыхание, глядя на меня.

Я понял, что столкнулся с кем-то, кто был умнее, чем он выглядел, и моя рука сверкнула

иглой. Он двигался намного быстрее, чем я мог себе представить, и, прежде чем я это осознал, я боролся за свою жизнь. Боже, он был сильным, сильнее, чем любой старик имел право быть. В конце концов я сбросил его с себя и бросился к окну. Перебросив ногу через подоконник, я оглянулся, и наши глаза встретились. Я тысячу раз проклинал себя за этот небрежный взгляд, но теперь уже слишком поздно. Когда наши взгляды встретились, он подозвал меня к себе, а остальное ты знаешь.

ЦРУ решило, что я либо мертв, либо обратился. Они искали меня, но так и не смогли найти мой новый дом в Вене. Тремеры научили меня своим путям, и теперь я убиваю, когда они говорят мне убивать, и я смотрю, за кем они приказывают мне следить.

Прямо сейчас я наблюдаю за другими Тремерами в Милуоки. Вена боится, что все, что они здесь изучают, может быть слишком мощным, возможно, даже до такой степени, что оно отрицает Узы крови. Я здесь, чтобы обеспечить смерть любого Сородича, который попытается контролировать такой предмет; или, может быть, взять его себе.



Сир: Дьюк Траска
 Натура: Скрыга
 Маска: Браво
 Поколение: 9-е
 Объятия: 1950
 Видимый Возраст: 35 лет

Физические: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 3, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 4, Смелость 4.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 5, Уклонение 3, Запугивание 4, Уверенность 2.

Навыки: Захват животных 1, Вождение 3, Огнестрельное оружие 5, Ближний бой 4, Безопасность 4, Скрытность 4.

Познания: Компьютер 2, Расследование 3, Лингвистика 3, Политика 3

Дисциплины: Прорицание 3, Доминирование 3, Затемнение 1, Тауматургия 3 (Привлечение Огней 3, Крови 2)

Ритуалы: Защита Священного Убежища, Пробуждение с вечерней свежестью, Отражение Деревянного Рока, Страж, Руки с клинками

Дополнения: Наставник 4, Ресурсы 4, Слуги 2
 Человечность: 5

Сила воли: 9

Запас крови / Макс за ход: 14/2

Изображение: у Виктора сильное лицо с глубоким шрамом на правой щеке. Он носит мешковатую черную одежду, напоминающую карате ги. Всегда создается впечатление, что он собирается кого-то убить. Он никогда не улыбается и не двигается с грацией и легкостью тигра.

Подсказки для ролевой игры: всегда действуйте очень расслабленно и спокойно. В то же время вы хотите создать впечатление, что вы очень опасны. Просто делайте скрытые угрозы. Намекните на количество убитых вами людей и перемежайте беседу описанием дрожащих мускулов Виктора. Игроки никогда не любят, когда их запугивают, поэтому Виктор составляет для игроков хорошего соперника.

Убежище: У Виктора есть несколько убежищ, все они хорошо спрятаны в очень богатых областях.

Влияние: Виктор окончательно контролирует то, что тремеры делают в Милуоки. См. Дополнительную информацию в разделе «Политика».

Доктор Мортиус

Никто другой не должен знать о моей работе. Это секрет, секрет. Это очень важно. Все, что я делаю, очень важно. Вы понимаете это, не так ли? То, что у нас здесь, может быть самой важной магией, которую я когда-либо изучал. Вот почему Старейшие выбрали меня, чтобы понять, что я всегда был тем, к кому они обращаются.

В своей жизни я сделал много важных открытий. Фактически, это было открытие, которое я сделал при жизни, которое привлекло внимание великих старейшин Тремер. Они думали, что ни один простой смертный не сможет повторить магию, которую они использовали так долго, но я сделал это! Они думали, что у них есть монополия на магию после того, как другие маги исчезли, но я открыл это заново. Вот почему они меня приняли.

Теперь у меня есть целая вечность, чтобы творить волшебство. Я видел достопримечательности, которые приводили в движение даже ваш сверхъестественный мозг. Миры внутри миров, реальности внутри реальностей, совершенно новые законы, которые предстоит раскрыть. Эта «нулевая зона» может быть лишь небольшой ее частью, но чудеса, которые она может помочь мне понять, выходят за рамки вашего воображения.



Сир: Месита
Натура: Провидец
Маска: Ищущий похвалы

Поколение: 7-е

Объятия: 1566

Видимый Возраст: 50

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 1, Внешность 1

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 5.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 3, Смелость 1.

Таланты: Бдительность 2, Хитрость 2

Навыки: Захват животных 1, Безопасность 1, Скрытность 1

Познания: Алхимия 5, Антропология 3, Археология 3, Астрология 5, Астрономия 4, Биология 2, Химия 5, Компьютер 4, Сказки 5, Геология 4, История 5, Исследования 6, Родственные Знания 3, Лингвистика 6, Люпинские Знания 2, Магические Знания 2, Математика 4, Медицина 5, Метеорология 4, Знания Милуоки 3, Окультизм 6, Физика 4, Политика 3, Наука 5, Духовные Знания 3

Дисциплины: Прорицание 5, Доминирование 4, Тауматургия 5 (Контроль погоды 5, Вкус крови 4, Соблазн пламени 3, Движение разума 3). Если вы используете The Players Guide, у него также есть Заклинание 4.

Ритуалы: Общение с Сородичем, Защита Священного Убежища, Пробуждение с вечерней свежестью, Отражение деревянного рока, Иллюзия совершенства, Дом с привидениями

Дополнения: Стадо 3, Наставник 4, Ресурсы 4, Слуги 6

Человечность: 4

Сила воли: 9

Запас крови / Макс за ход: 20/5

Образ: сутулый старик с бородой, горбатым и пятнистой кожей, Обнявшись в свои сумеречные годы, Мортиус все время пытается скрыть свое тело невзрачной одеждой. Он избегает других Сородичей и, когда ему приходится разговаривать с ним, избегает зрительного контакта и часто кажется, что слушает.

Подсказки для ролевой игры: вы действительно стремитесь к похвале, насколько это возможно, и если персонажи каким-то образом убедят вас поговорить с ними, вы потратите половину времени, показывая им интересные (но бесполезные) волшебные устройства, которые вы создали.

Большинство ваших безделушек были заменены технологиями (например, длинная труба, позволяющая видеть вдаль - эквивалент телескопа 30х30).

Убежище: У Мортиуса есть Дом с привидениями недалеко от Маркетта.

Влияние: Мортиус имеет большое влияние в Тремере, особенно через своего наставника, старейшины клана. Кама приказано подчиняться его желаниям.

Примечания: Хранители Мортиуса - это гули, которые защищают его и помогают при атаке Люпинов. Поэтому они часто умирают, но Мортиус рад их заменить. Тем не менее, они всегда опытные бойцы.

Тремерские ритуалы

Тремеры из Милуоки придумали несколько новых ритуалов для своих собственных целей. Многие из этих ритуалов очень опасны как для цели, так и для заклинателя.

Проклятие Клитемнестры (ритуал 5 уровня): позволяет заклинателю уничтожить одного человека, быстро старея его физическое состояние до тех пор, пока он не разлагается до нуля. Заклинатель должен лично владеть целью, а также немного ее крови. На произнесение ритуала уходит целый день, и после его завершения цель сопротивляется с помощью Выносливости и Стойкости на уровне сложности, определяемой количеством очков крови, потраченных заклинателем во время ритуала. Три восьмерки необходимы, чтобы поддерживать цель в живых, и даже в этом случае цель считается искалеченной, хотя и временно. Заклинание действует только на людей и неизменно стоит Человечности заклинателя. Этот ритуал создан Камой, которая использует его, чтобы уничтожить любовников, которые «предают» ее.

Ритуал тьмы (ритуал уровня 3): создает очень мощную тьму в Убежище пользователя. Эту тьму не могут увидеть злоумышленники, но заклинатель заклинания может видеть легко. Заклинатель должен растереть окна сажей от угольного костра, и ритуал занимает целый час. Кама изобрела этот ритуал, когда она была в затруднительном положении 300 лет назад. Она захочет научить этого другого Тремера, а некоторые другие Тремеры это уже

знают. Тьма будет длиться до тех пор, пока на нее не попадет солнечный свет (если убежище находится под землей, это может длиться вечно).

Наблюдатель (ритуал уровня 3): вызывает к заклинателю маленькую крысу, которая затем идет туда, куда заклинатель говорит ей, и ищет то, что заклинатель говорит ей искать. Затем крыса может вернуться и, прижав головы заклинателем, «показать» Тауматургу то, что она видела. Крысу можно даже поручить украсть мелкие предметы, хотя заклинатель должен очень четко указать, что он хочет украсть и где это находится. На выполнение этого небольшого ритуала уходит около 20 минут, и крысе нужно давать небольшое количество алкоголя. Этот ритуал был создан наставником Виктора, чтобы помочь ему присматривать за другими вампирами. Крыса останется в строю до восхода солнца. На него все еще может влиять дисциплина Анимализм.

Руки с клинками (ритуал третьего уровня): требуется 10 минут и два пункта крови. По завершении этот ритуал дает Тремерам очень острые руки, которые наносят дополнительный урон, когда их используют для атаки. Это длится до следующего восхода солнца. Усовершенствованный Виктором, он не поделится этим со многими. Учтите, что заклинатель должен быть очень осторожен с тем, чего он касается (особенно с самим собой), и ему будет трудно обращаться с деликатными предметами.

Иллюзия совершенства (ритуал третьего уровня): идеальный ритуал для вампиров, которые каким-то образом деформированы или хотят оставаться скрытыми. Ритуал длится чуть меньше часа и требует простой белой маски, надеваемой в самом конце ритуала. После завершения заклинатель выглядит как обычный человек лет двадцати с небольшим, с невзрачным лицом и средним телом. Иллюзия позволяет заклинателю легко сливаться с толпой. Он также меняет лицо заклинателя, чтобы облегчить побег. Изобретенный доктором Мортиусом, чтобы скрыть свои уродства на публике, он с радостью поделится им с любым дружелюбным вампиром-чародеем. Обратите внимание, что Сородичи с Прорицанием могут проникнуть в его облик, и, к последнему изумлению одного Тремера, это могут сделать и Люпины.

Дом с привидениями (ритуал уровня 3): можно применить в любом вампирском убежище. Вскоре среди смертных распространятся слухи о том, что в этом доме обитают привидения, и этого следует избегать. Хотя многие смертные сегодня исповедуют недоверие к таким вещам, даже они будут обеспокоены этим местом и не захотят приближаться к нему. Ритуал занимает три часа и включает три пункта крови для подпитки заклинания (большее количество пунктов крови может усилить эффект). Дом будет оставаться «обитаемым привидениями» около 10 лет, когда смертные начнут думать, что он просто «заброшенный» или «странный» вместо того, чтобы его посещать. Этот ритуал уже давно запрещен Тремер как риск для Маскарада, но доктор Мортиус был рядом до того, как это правило было принято, и все еще знает (и использует) заклинание. Он не любит, когда его беспокоят.

Вентру

Старый и почитаемый клан - это Вентру. Его сила в Камарилье не имеет себе равных благодаря его способности быть самым хитрым и коварным из всех кланов (кроме, возможно, Тремер), и их действия, описанные в разделе «Политика», отражают это. Вентру только что потеряли много власти в этом городе после смерти князя. Грасиспытается перегруппироваться и вернуть власть, которой когда-то обладал его клан.

Хротульф - старейший и самый сильный из Вентру в Милуоки. Его клан хорошо знает Хротульфа и следит за каждым его шагом. Он действует почти как бродячий старейшина, постоянно изолируя себя от других себе подобных и отказываясь вмешиваться в политику Вентру. Вентру считают это немного большим, чем просто эксцентричным поведением; они думают, что он более чем немного зол.

Хотя Грасис может быть менее сильным физически, чем Хротульф, у него больше последователей и друзей. Он активный член Совета Сородичей и наиболее близок к председателю. Обычно он может рассчитывать на три из шести голосов в Совете в любой момент времени, поэтому он всегда может форсировать тупик. Когда дело доходит до

тупика, князь должен отдать последнее голосование. Поскольку старый князь был Вентру, Грасис привык побеждать.

Теперь все по-другому, и у Вентру есть разногласия. Самый могущественный из кланов распался и теперь обращается в безумие предательства и кровопролития.

Грасис Ностинус - Цезарь Милуоки

Возможно, вы слышали обо мне? Боюсь, я стал очень важным для многих Сородичей этого города, и лишь немногие обо мне слышали. Тем не менее, полагаю, я должен рассказать вам о себе, как я пришел к тому, что я нахожусь сегодня, и что я планирую делать сейчас, когда я здесь.

Меня обнял великий римский полководец. Он знал, как восстановить империю, и с нашими новыми силами намеревался укрепить органы и вырезать раковые образования. Все прошло хорошо. Варвары начали приходить, как мы и предполагали. Мариус схватил одного вождя, чтобы мы узнали о нашем противнике. Этот вождь был не чем иным, как хулиганом и королем хулиганов. Однако при всех своих недостатках он нашел свое применение. Я полагаю, Мариус был с ним немного груб, но я блестяще поладил с этим беднягой. Мне было легко поразить его своей способностью читать на шести разных языках. Мариус обнял его и относился к нему как к сыну.

Затем однажды, без всякой причины, Хротульф убил Мариуса. Мы были в саду, читали. Хротульф пытался читать вслух, и когда он неправильно прочитал несколько строк подряд, Мариус рассмеялся. Хротульф смеялся в 40 лет, но никогда раньше не сердился. Внезапно в глазах Хротульфа появился темный свет. Он швырнул свой охотничий нож через стол для чтения с ослепляющей скоростью и точностью. Это ударило Мариуса в сердце и прижало его к спинке стула, обездвиживая его.

Хротульф вскочил на ноги и схватил факел со стены. Мариус сделал отчаянную попытку освободиться от удачного броска ножа, а я сидела, окаменев от страха. Я не сильный человек, как вы можете видеть, и с такой обезьяной, как Хротульф, бродящей с факелом,

я опасался за свою жизнь. Хротульф опустил факел позади Мариуса и разбил спинку стула на мелкие кусочки. Освобожденный таким образом, Марий вступил в битву.

Я прорвался через наш дом, взывая о помощи, но все остальные Чайлды были в отъезде. Стоя в одиночестве перед святыней Януса, я решил продать свою жизнь как можно дороже, чтобы Мариус и мечта о Риме могли жить. Я нашел гладиус и помчался обратно к месту битвы, но было уже поздно. Мариус был уже мертв, и Хротульф навис над ним, с подбородка капала кровь его Сира. Он смотрел на меня яростным пламенем убийства в глазах. Я не знал, чем обладал мой кровный брат, но я поклялся, что отомщу за смерть Мариуса.

Увы, великие дела легче задумать, чем осуществить. Несмотря на мой осторожный подход и меткую атаку, Хротульф легко отбил мой клинок и пронзил меня своим собственным. Когда я лежал на мозаичном полу, теперь залитом кровью, Хротульф стоял надо мной и смеялся. Тогда мне захотелось плакать, но я обнаружил, что внутри меня была лишь какая-то пустота, зияющая дыра, которую я не мог заполнить.

Я чувствовал то же самое в 471 году, когда мы узнали, что Рим пал, разграбленный варварами. Вскоре после этого британский легион отступил и направился в другую битву на далеком римском берегу. Пустота внутри меня росла. Я думал обо всех людях, которых можно было бы спасти, если бы был жив только Мариус, и обо всех народах, которые можно было бы объединить и сохранить.

Это было незадолго до того, как Рим пал в последний раз. Полное место в моей груди увеличивалось, пока не стало всем, чем я был. Тогда я понял, что Рим был потерян, но я мог отомстить за нее. Я мог уничтожить ее разрушитель. Хротульф разрушил последнюю молитву Рима о выживании, когда совершил дьявол, но, убив Хротульфа, я отомщу за Рим. Я отомщу за величайшую силу, когда-либо известную на этой планете

Как только я избавлюсь от Хротульфа, я стану князем этого города и спасу его. Я не мог спасти Рим от его внутреннего давления, но я могу спасти Милуоки от фракций, которые потянут и расквартируют его. Мы должны объединиться и быстро, иначе юстициары обязательно придут, чтобы навести порядок.



Сир: Мариус

Натура: Ребенок

Маска: Провидец

Поколение: 8-е

Объятия: 412

Видимый Возраст: 25 лет

Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 5, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 3, Смелость 2.

Таланты: Действия 3, Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 2, Лидерство 4, Хитрость 5.

Навыки: Знание Животных 2, Этикет 4, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 4, Музыка (фортепиано) 4.

Познания: Бюрократия 5, Финансы 4, Право 3, Лингвистика (Латиница) 5, Политика 5

Дисциплины: Прорицание 3, Доминирование 4, Стойкость 3, Присутствие 4

Дополнения: Союзники 3, Влияние 3, Ресурсы 3, Слуги 8, Статус 4

Человечность: 6

Сила воли: 8

Запас крови / Макс за ход: 15/3

Изображение: Грасис - мягкий розовый на вид мужчина. У него пухлое лицо и светлые волосы, тонкие, как у ребенка. Рост Грасиса всего пять футов, и его одежда всегда очень мешковатая, хотя и несколько стильная. Его

губы толстые, из-за чего он постоянно надувается. Опишите его как пижонского и немного глупого.

Подсказки для ролевых игр: Грасис - маленький человечек, так что вам, возможно, захочется приподнять плечи, чтобы выглядеть короче. Говорите через нос и ведите себя очень чопорно и женственно. Грасис чрезвычайно чистый, поэтому вы можете иметь при себе тряпку, которой вы энергично вытираете руки после чего-либо прикосновения (например, после рукопожатия или взятия стакана).

Убежище: Грасис живет в роскошном доме на набережной к северу от Даунтауна.

Влияние: Грасис имеет огромное влияние на Милуоки. Прочтите раздел «Политика», чтобы узнать больше.

Хротульф - Потерянный Воин Из Потерянных Веков

Мне было всего 18, когда я встретил Мариуса. Он был «мертв» почти 200 лет, когда я встретил его посреди поля битвы. Мое племя было разбито, римляне победили нас своими трусливыми методами борьбы. Они были для нас больше, чем просто врагами. Они олицетворяли нечеловеческий образ жизни, при котором личность не имела значения, а все, что имело значение, - это государство. Вы могли видеть это по тому, как они сражались. Все выстроились в аккуратные ряды с одинаковыми щитами, поднятыми перед идентичными телами. Они были всем, что мы презирали.

Когда я встретил Мариуса, я был почти мертв. Мне в бок воткнули копье, и кровь капала мне в глаза от короткого пореза мечом. Я почти не видел его, хотя он выглядел очень величественно верхом на лошади, звенящей колокольчиками. Он спешился, чтобы сразиться со мной, и я поблагодарил всех богов за то, что они предложили мне смерть от руки какого-то римского лорда, вместо того, чтобы позорно умереть от копья. Мы сделали несколько атак друг на друга, и он, наконец, вонзил свой меч мне в ребра.

Проснувшись, я научился проклинать богов за то, что они познакомили меня с этой римской свиньей. Они послали меня не смертью, а к жизни в смерти. Мариус Обнял

меня, чтобы издеваться надо мной. Он ненавидел варваров, а я был одним из сильнейших. Его забавляло, что сильнейший пленник исполняет все его прихоти. Он связал меня кровью и сделал своим рабом на 50 лет.

У меня был брат-новорожденный по имени Грасис. Тогда я и представить себе не мог, насколько важен для меня Грасиса в будущем. Он был просто пухлым, мягким, жирным, как молоко, римлянином. Мне не нравились его слабость и неуверенность. Его тело было мягким, как и его сердце. Он пытался произвести на меня впечатление всеми своими знаниями. Хотя сейчас меня это действительно впечатляет, тогда я почти не понимал, что он знал. Он не был другом, которого я бы выбрала, но у меня не было выбора. В доме Мариуса вы брали друзей там, где их можно было найти, а не тогда, когда вам хотелось.

Мариус насмеялся и оскорблял меня в течение десятилетий, прежде чем он наконец вышел за пределы Узы крови. Некоторые говорят, что Узы крови нерушимы, но не верят, что могила Мариуса - доказательство. Он шутил о моих навыках чтения. Он сказал, что я не что иное, как большая белокурая обезьяна. Что-то во мне оборвалось. Возможно, это была моя причина или (как мог бы сказать вам Грасис) мое здравомыслие. Я поднял нож и швырнул его через террасу.

Лезвие только ударило Мариуса в плечо. Годы учебы снизили мои боевые навыки. Он сел в свой стул, потрясенный тем, что я сделал. Его лицо побледнело от боли и страха. Прежде чем он успел что-то сделать, я кинулся к висящему на стене факелу. Грасис, вероятно, подумал, что это из-за него, закричал и убежал. Я подошел к Мариусу, который все еще сидел в кресле, и взмахнул фонарем, сломав Мариусу спину. Испуганный крик Грасиса все еще эхом разносился по всему зданию.

Как умолял Мариус. Великий римский лорд умолял меня оставить его в живых. Он купался в собственной крови и слюне и умолял меня пощадить его жалкую жизнь. Тогда я знал, что римляне были самыми жалкими существами, которые когда-либо ползали по лицу земли, и пожаловал Мариусу милость - милость смерти. Когда Грасис вернулся с коротким мечом в дрожащей руке, я уже был готов.

Кровь Мариуса пропитала мои светлые волосы и капала с моих клыков.

Не знаю, где Грасис набрался храбрости, но он громко крикнул и бросился на меня. Примерно на полпути через террасу он поскользнулся в крови Мариуса и упал. Я откуда-то прихватил оружие, не помню. Грасис поднялся на ноги и снова бросился на меня. Грасис никогда не был фехтовальщиком, и я быстро прошел через его живот. Пока он лежал на полу, истекая кровью и плакал, я подумывал убить его, но решил, что сделал достаточно убийств для одного дня. Как я сожалею об этом решении сейчас. Я не думал, что у Грасиса хватит сил драться со мной, как у него.

У Грасиса передо мной преимущество. Мои ссоры ушли. Больше нет чести. Я слишком много напился и убил слишком многих из-за своего проклятия. Воину не остается благородных битв. Сейчас я сражаюсь только за выживание - не за славу и не за сокровища войны. Моим последним великим героическим поступком было убийство Мариуса. Он был болезнью человечества, паразитом вроде Чингис Кана, Наполеона, Гитлера или Сталина. Он стоит в компании этих людей, только я претендую на славу убийства его прежде, чем ученые смогли его увековечить. Мариус, я вычеркнул тебя из истории.



Сир: Мариус
Натура: Мученик

Маска: Одиночка

Поколение: 7-е

Объятия: 380 г.

Видимый Возраст: 25 лет

Физические: Сила 6, Ловкость 3, Выносливость 5.

Социальные: Харизма 3, Манипуляция 1, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Смелость 6.

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 4, Драка 3, Уклонение 4, Запугивание 4

Навыки: Знание животных 3, Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 7, Скрытность 4, Выживание 3

Познания: Финансы 3, Право 3, Лингвистика 3, Медицина 3, Окультизм 3

Дисциплины: Анимализм 3, Стремительность 4, Доминирование 2, Стойкость 6, Присутствие 3, Могущество 4, Превращение 3.

Человечность: 6

Сила воли: 9

Запас крови / Макс за ход: 20/5

Изображение: Хротульф родился датчанином в древней Англии. На его лице до сих пор виден глубокий шрам, оставленный им от руки римского солдата. Его светлые волосы длинные, растрепанные, спускаются до середины спины. Хотя он не выглядит старше своих 20 лет, его лицо выглядит бледным, что появляется только с возрастом.

Подсказки для ролевой игры: говорите тихо, как если бы вы стеснялись. Используйте плохую грамматику и время от времени бормочите на иностранном языке. Однако помните, что Хротульф - крупный, могущественный человек, который от природы пугает. Если персонажи повышают на вас голос или оскорбляют, не сердитесь. Вас нелегко разозлить, потому что ваша физическая масса обычно удерживает людей от вас.

Убежище: Хротульф живет в загородном доме в Запределье, которого Люпин научился избегать.

Влияние: Хротульф теперь имеет тонкое влияние на Милуоки; снова см. раздел «Политика» для получения дополнительной информации.

Другие

Бадр-аль-Будур - Смерть в Ночи

В какой-то момент мастера Аламута не стали вводить женщин в ряды своих смертных убийц, а тем более посвящать нас в Тайну Крови. Только усилия любимой Фатимы, моей пра-пра-пра-прабабушки, изменили это. Когда ее навыки были необходимы для уничтожения древнего африканского Вентру, она была вознаграждена Объятиями.

С тех пор мы всегда были важной частью Ассамитов, убивая этих целей клана и принимая контракты, как это делает любой мужчина. Нет ничего более абсурдного, чем то, что вампиры всех существ считают женщин неполноценными, но это было так.

Среди Ассамитов все еще есть те, кто предпочла бы, чтобы женщины возвращались к их традиционным ролям исключительно как часть их стада. Такого быть не должно. Я люблю свой клан, как может только Ассамит, но без нас, как полноценной части, клан быстро погиб бы в этом веке. Мы сливаемся с обществом смертных с еще большей легкостью, чем мужчины, и убиваем с такой же большой способностью. Отказать нам в этом было бы верхом глупости.

Поэтому я должна быть настороже против тех, кто отказывает нам в нашем праве. Я видела, как выборные задания, которые должны были быть моими, передавались недостойным, потому что они были мужчинами. Я боролась с препятствиями, которые ставили на моем пути те, чьи ненависть и страхи настолько велики, что превосходят смерть.

Я буду делать это всю вечность; пока нас полностью не примут как Ассамитов, столь же смертоносных, как и наши братья.

Милуоки всегда был для меня хорошей страной. Их постоянные войны предоставляют мне бесконечную работу, и анархи нанимают меня, чтобы я убивала старейшин, старейшины нанимают меня, чтобы я убивала анархов, и все они нанимают меня, чтобы я убивала друг друга.

Я не остаюсь здесь, на берегах озера Мичиган, но путешествую по северо-западу, Мои союзы с анархами дают мне кровь по

всему континенту, и Старейшины из Чито Сан-Франциско нанимают меня для своих нужд. Но именно сюда я всегда возвращаюсь. Теперь, когда принц мертв, мои таланты, несомненно, понадобятся как никогда раньше.



Сир: Мааруф

Натура: Конкурент

Маска: одиночка

Поколение: 9-е

Объятия: 1867

Видимый Возраст: 25 лет

Физические: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 4

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 3, Внешность 4

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 0, Самоконтроль 4, Смелость 5.

Таланты: Актерское мастерство 3, Бдительность 4, Атлетика 4, Драка 4, Уклонение 4, Запугивание 3, Знание улиц 2, Хитрость 1.

Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Безопасность 4, Скрытность 4, Выживание 1.

Знание: Знания Сородичей 3, Лингвистика 3, Медицина 3, Знания Милуоки 2, Оккультизм 3, Токсикология 4

Дисциплины: Стремительность 3, Доминирование 1, Стойкость 1, Затемнение 3, Смертоносность 3

Человечность: 6

Сила воли: 9

Запас крови / Макс за ход: 15/3

Изображение: Крепкая арабская женщина, Бадр одевается в любой стиль, наиболее удобный для ее местности. В Милуоки она обычно одевается в свободные деловые костюмы, со связанными черными волосами.

Подсказки для ролевой игры: говорите мало и старайтесь избегать персонажей. Однако, если у персонажей есть конкретный противник, упомяните его и начните искать возможность заключить контракт с этим противником.

Убежище: У Бадра есть небольшой кондоминиум недалеко от Университета Милуоки.

Влияние: у нее мало прямого влияния на город; однако и анархи, и старейшины города знают, уважают и боятся ее.

Примечания: Ассамиты - это клан вампиров-убийц, базирующийся в Турции. Им требуются флаконы с кровью от тех, кто их нанимает, которые отправляются на их базу в Турции в секретных целях. Ассамиты почти никогда не терпят неудач; но если они будут убиты, пытаясь выполнить контракт, цель с этого момента считается неприкосновенной для Клана.

Смертоносность

Смертоносность - это дисциплина тихой смерти. Первый уровень позволяет убийце создать вокруг себя зону тишины. Во втором случае убийца может потратить пункт крови и коснуться врага, тем самым уменьшив его выносливость на единицу на время с помощью броска Силы воли против Выносливости + Стойкости. На третьем уровне она может потратить три пункта крови, чтобы уменьшить все физические характеристики врага на один

Глава Пятая: Политика

Тот, у кого нет Меча, пусть продаст свою одежду и купит один.

- Люк XXIL36

В великой войне Сородичей, известной только как Джихад, жертв много, а победителей мало. Сильнейшая нежить в мире вела свою тайную войну на протяжении тысяч лет и может продолжать сражаться в ней еще тысячи лет. В этом вечном конфликте Сородичи борются с Сородичами до последней смерти. Здесь, в Милуоки, что, по-видимому, является сноской в великих битвах, события оставили город без князя или преемника. Город стал центром внимания многих людей в Северной Америке, и судьба Милуоки может легко сигнализировать о сдвиге в борьбе за власть между Люпинами, Камарильей и Шабашем.

Милуоки отличается от многих других мест тем, что в его пределах нет единственной причины для интриг. Фактически, кажется, что здесь представлены все силы Джихада. Там, где в других областях могут доминировать битвы двух могущественных старейшин или борьба примогенов, война против Шабаша или битвы тех, кто хочет стать князем, все это и многое другое сформировало Милуоки.

Здесь двое древних, прошедшие горькую дуэль из-за смерти их Сира. Члены Совета стремятся к более сильной позиции. Шабаш планирует свои действия, замышляя смерть своего агента. Магическая аномалия приводит в действие могущественных Тремеров и привлекает хищных оборотней. Анархи сражаются друг с другом и со старейшинами в гневе. Торeadор планирует изменить свой Клан и вывести всех Сородичей на более высокий уровень существования. Безумный Малкавиан сидит за кулисами и ведет свою войну. Все это и многое другое превращает Милуоки в пылающий тигель, из которого могут выйти только самые умные и сильные.

Как и в случае с любым другим разделом этой книги, не стесняйтесь игнорировать любую или всю информацию, содержащуюся здесь. Сложная информация, представленная здесь, может быстро превратиться в

доминирующую в Хрониках. Если вы хотите политическую сагу, вы, несомненно, захотите использовать эту информацию, а также добавить много своей собственной. Если нет, то вы можете использовать описанную здесь политику в качестве фона для других историй.

Политика, описанная в этом разделе, предназначена для того, чтобы происходить после событий Психомахии, подробно описанных далее в этой книге. Маска (организация персонажей) несет ответственность за смерть князя. Но, поскольку члены Маски даже не Старейшины, многие не считают никого из них жизнеспособными кандидатами на трон Милуоки. У игроков могут быть другие идеи, и в этом суть цели этого раздела. После Психомахии то, как ваши вампиры обращаются с собой, может оказать драматическое влияние на политику этого города. По сюжету вампиры встретили нескольких старейшин (включая нескольких членов Совета), с которыми они, возможно, подружились или подружились. Помните, что даже если ваши вампиры не обзавелись достаточным количеством друзей, чтобы обладать какой-либо реальной властью, в Милуоки очень мало Сородичей одновременно, и действия четырех или пяти очень важны.

Если вы не играли в Историю, но хотите прыгнуть прямо в Милуоки, вы можете просто попросить ваших вампиров прибыть после того, как князь был загадочным образом убит (вы решаете, кто виноват). Персонажи могут вступить в союз с любой из великих держав или занять собственную позицию. В любом случае им придется столкнуться с некоторыми трудными решениями и проблемами. Если вы хотите иметь живого князя, вы можете либо заставить одного из старейшин немедленно захватить контроль с помощью удачного удара (Грасис лучше всего сможет это сделать), либо вы можете просто оставить Терренса Мерика живым и все еще в здравом уме. Политику города нетрудно представить в этой ситуации.

Это было бы похоже на то, что изложено ниже, за исключением того, что конфликты более тонкие, и никто не будет делать очевидных попыток захватить трон.

Вполне возможно, что вампиры ваших игроков не захотят иметь ничего общего со всей политической неразберихой и не захотят рисковать своей шеей в этой ситуации. Если вы хотите, чтобы ваша Хроника была сосредоточена на политике, вы можете напомнить игрокам, что их персонажи убили князя и уже участвуют в этом, нравится им это или нет. Быть настолько вовлеченным, а затем попытаться отступить, не покажет ничего, кроме слабости, а в опасной игре Джихада проявление слабости ничуть не хуже самоубийства. Если вас также не интересуют политические интриги, просто используйте эту информацию в качестве фона для любых других историй, которые вы имеете в виду. Если персонажи займут довольно нейтральную позицию, они смогут избежать серьезных неприятностей. Затем вы можете продолжить свою Хронику, в то время как битва за зарплату в фоновом режиме.

Если вы играли в Психомахию, персонаж должен принять участие, чтобы его друзья (возможно, Хротульф или Декер) заняли влиятельные позиции, иначе они вполне могут сами стать целями Кровавой Охоты за убийством князя. Вампиры уже обладают силой, предоставленной им последним князем в качестве Маски, и это может иметь большое значение для их защиты. Если вы не играли в Психомахию, то для персонажей было бы разумно связать себя с другой могущественной фигурой, иначе они не продержатся долго. Любой признак слабости обнажит врагов, которые захотят использовать эту нехватку силы в своих интересах.

Этот раздел разработан таким образом, что все, что вам нужно сделать, это прочитать его, чтобы получить твердое представление о политике Милуоки. Таким образом, ваши игроки могут делать почти все, что захотят, а вы можете легко вычислить эффекты. Хитрость состоит в том, чтобы выяснить все последствия действия. Это заставляет ваших игроков действительно планировать, прежде чем предпринимать какие-либо действия. Например, если бы персонажи напали и прикончили Союз за его прошлые

преступления или не дали ему отомстить Маске за события в Психомахии, весь политический климат Милуоки мог бы измениться.

Во-первых, Маска будет рассматриваться как опасная военная сила, способная и желающая убивать других Сородичей. Это привело бы к тому, что многие из старейшин собрали вокруг себя более крупных телохранителей, что в будущем могло бы привести Старейших к тотальной войне из-за страха перед количеством телохранителей. Или это может привести к холодной войне, так как каждый старейшина боится садиться на него, что может привести к тому, что его силы будут настолько истощены, что другие старейшины нападут на него, как акулы на раненую рыбу.

Акава, конечно, оценит удаление Союза, но тогда он будет беспокоиться, что Маска может решить убить его в следующий раз. За уничтожение Союза Маска получит как уважение, так и недоверие со стороны Акавы. Уилкс, полицейский, играющий видную роль как в Психомахии, так и в городе в целом, может рассердиться, если убийства будут очевидными или жестокими, и это может привести к битве с полицией. Уилкс пользуется уважением в департаменте, и он может легко мобилизовать небольшую, но опасную часть полиции против Сородичей Милуоки. Это рассердит многих вампиров на Маску, что может привести к дальнейшим последствиям.

В такой гражданской войне, в которой участвует буквально дюжина или более сторон, малейшее движение может привести к невероятным изменениям. Разыгрывая других старейшин, вы захотите изучить политический климат с их точки зрения и попросить их принять соответствующие меры. Однако помните, что другие вампиры не идеальны. Они должны ошибаться, или некоторые из их планов должны работать только наполовину. Только самые умные и лучшие Сородичи должны иметь последовательно успешные планы или поражения, которые внезапно превращаются в победы, потому что они так спланировали.

Политическая структура

Милуоки устроен немного иначе, чем многие другие города, контролируемые Камарильей. Здесь, когда Хротульф был князем, он основал Совет старейшин, чтобы помочь ему бежать из города и придать его авторитету большую силу. Он дал его членам право отдавать приказы другим Сородичам от своего имени, позволяя своему голосу и желанию исполняться сразу в нескольких местах.

Хротульф сдал княжество, и, когда он это сделал, Совет получил суверенитет от князя и объявил себя независимой организацией, наделенной полномочиями контролировать повседневную организацию жизни Сородичей в Милуоки. Совет всегда вмещал семь Сородичей, по одному от каждого Клана, и следил за тем, чтобы Шабаш не выходил из-под контроля, а анархи не выходили из-под контроля.

Вещи редко остаются такими, какими они были созданы. Совет изменился и усилился, теперь он часто сражается с князьями, бывшими членами Совета. Совет часто пытается выполнять работу князя, и князь часто пытается вмешиваться в действия Совета и его внутреннюю политику. Столкновение одного советника с другим - излюбленная тактика, позволяющая сделать ее неэффективной.

Сейчас в Совете всего шесть мест. Старейшина Гангрелов Декер, часто связанный со своим Ануби, никогда не приходил на собрание. Спустя несколько лет некоторые сказали, что они должны занять место (старейшиной из своего клана), а другие сказали, что получение двух голосов одним кланом будет несправедливым, как и полное удаление места. В конце концов, место было удалено, и, хотя некоторые пытались вернуть его несколько раз (чтобы получить больше голосов для своего клана в Совете), оно всегда оставалось пустым.

Однако теперь в Совете может легко быть равное количество голосов. Часто князя просят сделать последнее голосование, чтобы выйти из тупика. Многие считают, что это дает князю слишком много власти в Совете, поэтому Совет часто пытается избежать тупиковых ситуаций. Тем не менее, нет никого

более квалифицированного, чтобы помочь выйти из тупика, чем князь, и выход из тупика стал частью его должностных обязанностей. В настоящее время считается правом князя выполнять эту службу для Совета.

Игра

Игра простая. Милуоки нужен новый князь. Как это должно быть сделано - это вопрос различных мнений и основной источник конфликта в городе. На пост князя есть несколько кандидатов, и все они имеют одинаково законные претензии. В это опасное время у каждого политического субъекта есть свои цели. Некоторые хотят просто выжить, но многие стремятся достичь своих личных целей в это время потрясений. Большинство вампиров обеспокоены о том, кто будет следующим князем, и многие уже встали на чью-либо сторону, выстраиваясь в очередь за различными кандидатами.

Почему Кто-то Хочет Быть Князем?

В великой битве Джихада никто, казалось бы, не подвергался большему риску, чем князья могучих городов. Самые очевидные фигуры в этих великих битвах, обладатели власти, которых жаждут многие другие могущественные Каиниты, казалось бы, продолжительность жизни князей будет невероятно короткой. Тем не менее, это не так. Князья не могут достичь власти без поддержки других могущественных старейшин. В то время как некоторые князья получают свое положение полностью на основе своих собственных способностей, другие делают это с помощью могущественных каинитов, которые сделают все возможное, чтобы «сохранить своего» союзника »у власти.

Кроме того, роль князя дает вампиру большую власть, в первую очередь в форме информации. Все Сородичи, входящие в город, должны представиться князю на его родной земле, а Сир должны получить разрешение на создание неонатом. князь, конечно, может создать столько, сколько пожелает, и всех их связывает Кровь.

Дополнительная сила приходит в виде одолжений, которые вы можете предоставить

(области кормления, родоначальник, месть и т. Д.), Тем самым позволяя другим Сородичам постоянно выполнять ваши приказы в этом танце престации. Более того, даже старейшины, которые не поддержали вашу первоначальную заявку на власть, часто будут стремиться помочь вам, чтобы получить вашу помощь в будущем и предотвратить беспорядки в городе.

По-настоящему опытный князь может получить огромную силу, противопоставляя конкурирующие силы друг другу, пока все они не будут должны ей больше, чем они когда-либо могли бы выплатить. Такая позиция дает вампиру огромную силу, уважение и (часто самое главное) мощь, которую он может использовать для своего манипулятора в Джихаде.

Есть несколько способов, которыми ваши игроки и Сородичи Милуоки будут пытаться успешно достичь своих целей. Самое простое – это, конечно, насилие. Это, в конечном счете, наиболее опасно, потому что расстраивает других Сородичей (особенно Старейшин), которые не хотят получить вечную жизнь как вампир, а затем ее забрали. Политика часто вырождается в жестокие действия, когда проигравший вынужден прибегать к нему для победы. В идеале многие вампиры хотели бы установить нового князя без насилия, потому что тогда они не подвергаются риску.

Разновидностью насилия является убийство. Этот метод гораздо более распространен, чем лобовое нападение, из-за преимуществ скрытности и анонимности. Никто не должен знать, кто заказал убийство, поэтому враги удаляются без возмездия. В войне, где у вас так мало сил и где на слабых быстро и намеренно охотятся, убийство иногда может быть единственным выходом. Однако трудно найти хорошего убийцу, особенно того, кто может убить могущественного вампира. Конечно, это должен быть очень выдающийся смертный, который мог бы даже попытаться это сделать, а вампиров, умеющих это делать, не так уж и много.

Ассамит может показаться вероятным выбором для убийств, но опасность его использования высока. Прежде всего, она требует оплаты кровью Сородичей 9-го поколения и старше. Во-вторых, если она

потерпит неудачу, то ни один Ассамит никогда не попытается убить ее цель. Наконец, использование Бадр-аль-Будура дает ей знания о своем работодателе, которые она может использовать, если ее когда-либо наняли, чтобы убить его.

Часто можно заставить врагов выйти из узкого круга или даже присоединиться к вам посредством вымогательства или шантажа. Угроза применения силы или угроза любимому человеку – наиболее распространенные способы вымогательства среди вампиров. Для шантажа часто требуется, чтобы шпион получил важную информацию, которую вампир не хотел бы обнародовать (например, прошлые акты Диаблери). Эти методы часто являются наиболее бескровным способом победить ваших врагов, но ваши враги все еще живы и, вероятно, захотят отомстить в будущем.

В распоряжении вампиров есть силы, о которых смертные даже не мечтают, и все они могут помочь в подобного рода конфликтах. Присутствие и Доминирование могут быть очень полезны в секретной войне такого рода. Могущественные Старейшины используют свои Дисциплины, чтобы заставить других Сородичей стать их союзниками, иногда даже не зная, что это произошло. Вампиры также могут стать Связанными Кровью; Это часто тактика, которую вампиры используют для получения контроля над своими наиболее опасными врагами, которых было бы слишком сложно или опасно убить сразу. Многие Сородичи (особенно персонажи), вероятно, придумают гениальные способы использования этих Дисциплин, а также некоторых из них. других своих способностей.

Это игра и инструменты, используемые для ее выполнения. Они лежат в основе борьбы сотен смертных и Сородичей на протяжении веков. Что отличает его, так это разные фракции, которые борются за власть в этом конкретном углу Джихада.

Игроки

В борьбу за княжество в Милуоки вовлечено несколько основных сил. Они в основном организованы по линии клана, хотя во многих случаях внутри самого клана возникают конфликты. Также обратите внимание, что и

Люпин, и Шабаш заинтересованы в этой битве и, при признаке слабости, могут быть готовы направить военную силу, чтобы получить контроль над городом. Шпионы Шабаша и Люпина в Милуоки всегда будут пытаться найти признаки слабости и вызвать такую слабость посредством собственного саботажа.

Инквизиция также начала смещать часть своего внимания на Милуоки, и за событиями там будет с большим интересом следить Общество Леопольда. Эта группа ищет больше информации о вампирах, хотя некоторые более радикальные члены стремятся убить только Проклятых. Если им станет известно об этой маленькой войне, они непременно воспользуются этим временем борьбы, чтобы попытаться похитить и допросить.

Бруха

У Бруха действительно есть позиция в Совете. Его держит старейшина сэр Эдвард Скотт из средневековья. Он был также известен как Черный князь Корнуолла, и анархи сократили его прозвище до «князь», просто чтобы рассердить других старейшин. Сэр Эдвард Скотт в основном заинтересован в защите уличных анархов и в обеспечении того, чтобы старейшины не обращались с ними плохо из-за предрассудков и консерватизма.

Это привело к тому, что несколько старейшин не считали Скотта просто еще одним анархом только в Совете, потому что он представляет клан. Скотт также имеет столь же низкое мнение о своих товарищах по Совету и считает, что единственная причина, по которой они обладают какой-либо властью, - это то, что они старые и консервативные. Молодые радикалы никогда не получают власти, и он знает это, потому что он один из них. Несмотря на свой возраст (более 500 лет), Скотт всегда играл роль бунтаря. Он часто создает проблемы в Совете просто из-за того, что ведет себя как можно более диковинно.

Несмотря на свое дикое поведение, Скотт придерживается важных мнений по ряду вопросов. Он против добавления седьмого места, если это место не будет отдано Гангрелу, для которого это место изначально предназначалось. Он против кровавой битвы за Трон. Он предпочел бы, чтобы Карна или Грасис взяли трон просто потому, что это доставило бы меньше всего неприятностей. Он

также за то, чтобы вывести Хротульфа из отставки, чтобы стать князем, но он думает (и справедливо), что это практически невозможно, потому что Грасис заблокировал бы это, а Хротульф не проявляет склонности к желанию стать князем.

К сожалению, немногие в Совете всерьез прислушиваются к Скотту или его мнению. За Скоттом наблюдают и боятся из-за его сильных связей с анархами и его личных физических навыков. Скотт часто вызывал членов Совета на дуэли, чтобы проголосовать за свое. Подобное «вымогательство голосов» считается дурным тоном в Милуоки, но стало общепринятым методом дипломатии.

Хотя у Скотта хорошие связи с анархами, он часто сражается в бою с Акавой. Эти двое ненавидят друг друга по разным причинам. Скотт ненавидит Акаву за то, что тот бросил вызов его власти, а Акава ненавидит Скотта, потому что Скотт был его Сиром (Скотт этого не помнит). Дело в том, что может быть только один настоящий лидер анархов, и Акава пытается вытеснить Скотта из света. С другой стороны, Скотт всегда пользовался лояльностью вампиров 20-го века и не желает отказываться от своих связей, хотя ему не хватает навыков или воли, чтобы стать их лидером.

Скотт хотел бы, чтобы Акава пал. Хотя он не желает смерти Акавы, он хочет, чтобы анархи процветали. Если бы в конце концов Акава не был частью этого процветания, Скотт был бы очень доволен. Но Скотту не хватает хитрого ума, чтобы устроить такую ситуацию, а Акава - главная причина, по которой Анархи так сильны, как сегодня. Маловероятно, что анархи добьются успеха без руководящей руки Акавы.

Остальные Бруха рассеяны среди анархов. Этим людей можно было бы нанять с правильным стимулом, но их общее влияние на гражданскую войну будет небольшим.

Гангрел

Цели большинства клана Гангрел очень просты. Правящий старейшина клана в Милуоки - Марк Деккер, и он отвечает за Ануби (от египетского бога Анубиса, который охранял мертвых), членами которого являются два других Гангрела города.

Марк прожил в Милуоки много лет, и его история связана со многими старейшинами города. Он снова и снова предупреждал Совет об угрозе оборотня, но они никогда не воспринимают это так серьезно, как он думает. Он предупредил их, что нападение было заметным незадолго до нападения на рубеже веков, и когда Сородичи впоследствии собрали осколки, он попытался заставить их организовать более полную организацию. Однако даже в поражении они проявили высокомерие и назвали набег Люпина «случайностью» и «случайным несчастьем».

В результате Марк Деккер стал не доверять Совету и его избирателям и даже ненавидеть их. Он не хочет иметь ничего общего с политикой Каинитов. Он непреклонно заявит об этом любому, кто обратится к нему за помощью или попросит о союзе. Однако, если кто-нибудь предложит ему существенную помощь в его битве, он может пожелать присоединиться к альянсу. Ни один из вампиров в городе не приблизится к Деккеру с таким предложением, если только Маска не предложит это или это не Маска сделает предложение.

У Декера есть несколько сильных сторон, которые можно использовать в такой гражданской войне. Во-первых, у него есть хорошо обученная и опытная боевая сила. Ануби Декера - самая опасная группа в городе. Их вполне можно было бы превзойти числом, но в остальном их не остановить ни одна фракция. Во-вторых, если Ануби перестанет патрулировать Запределье, Люпин начнет глубже проникать в Милуоки. Это вызовет истощение сил нескольких фракций, которые, возможно, захотят присоединиться к Деккеру, если он захочет снова начать патрулирование.

Наконец, Деккер может наложить блокаду. Позже в ходе борьбы это может стать очень важным для фракций, которым может потребоваться помощь извне. Поскольку Ануби полностью контролирует Внешние Земли, Деккер может сделать невозможным для другого Вампира вход или выход по дороге. Если бы кто-то другой мог наблюдать за аэропортом и портами, Милуоки был бы полностью закрыт для вампиров изнутри и снаружи. Любые фракции, желающие вызвать подкрепление, должны будут иметь дело с

Декером или пытаться прорваться. Это могло привести к гибели многих подкреплений.

Это только то, что мог делать Декер, но не обязательно то, что он будет делать. Декер не хочет вмешиваться в политику; он считает, что это приводит ни к чему, кроме камуфляжа и хаоса. Однако, если он убежден, что его участие может ограничить эту кампанию или помочь ему в борьбе с Люпином, он с радостью присоединится к борьбе. Он может даже зайти так далеко, что объявит себя князем только для того, чтобы получить необходимую силу, чтобы противостоять Оборотням.

У Декера нет друзей, кроме его Ануби. Все члены Совета думают, что он сумасшедший, который покинул Совет более 100 лет назад, а теперь бродит вокруг, провоцируя Люпина. Некоторые даже думают, что он в союзе с Люпином. Недавно (перед смертью князя) Совет был обеспокоен возможностью нападения Люпина, и, поскольку у них не было какой-либо реальной информации о Люпине, Деккер был вызван, чтобы дать отчет (если бы он мог, в чем некоторые из них сомневались). Его отчет был настолько едким и отвратительным, что Совет решил, что реальной угрозы нет, и все слова Декера о катаклизме были просто бредом высокомерного сумасшедшего.

Кроме того, вы должны понимать, что любое действие, предпринятое Декером, может заставить Люпина атаковать или отступить подальше от города. Если Декер начнет атаковать других Сородичей города, тогда его Стража не будет патрулировать границу, и Люпин вполне может проникнуть в город. С другой стороны, если Декер получит подкрепление против Люпинов, они вполне могут отступить на несколько недель, чтобы разработать план и собрать свои силы. Это могло дать Деккеру время участвовать в политике Сородичей Милуоки.

Малкавиан

Джейсон является членом Совета просто потому, что он единственный Малкавиан, который признает себя таковым или имеет даже видимость здравомыслия. В Совете он редко говорит, но когда он это делает, кажется, что он всегда говорит что-то невероятно мудрое и точное. Джейсон пользуется большим уважением со стороны других членов

Совета и обладает некоторой силой, если не пытается использовать ее слишком часто.

Он склонен отдавать предпочтение сэру Скотту в Совете, но, как известно, иногда поддерживал Грасиса и Люсину. Отсутствие какой-либо определенной преданности сделало его одиночкой, и в грядущие дни многие будут пытаться уговорить его присоединиться к ним. Грасис и сэр Скотт оба попытаются сделать Джейсона своим постоянным союзником. Джейсон представляет собой баланс сил в Совете. Если он присоединится к сэру Скотту, то сэр Скотт получит преимущество. Если он присоединится к Грасису, то Скотт обречен и будет сметен, когда Грасис переоформиет места в Совете.

Джейсону не нравится Парович, и его не волнует цвет ауры Паровича. Он знает, что в Паровиче есть что-то темное, и часто (если не всегда) голосует против Паровича из-за этого. Парович не понимает, что Джейсон подозревает его в чем-то. Он просто думает, что Джейсон - сумасшедший Малкавиан, которому он не нравится.

Присоединится ли Джейсон к Грасису или сэру Скотту, зависит от вас и действий ваших игроков. Если Джейсон присоединится к Скотту, это, безусловно, усложнит конфликт, потому что тогда Грасису не так легко победить. Конечно, в самой партии Грасиса всегда есть разногласия, потому что никто из его союзников не хочет, чтобы он был князем.

Джейсон знает, что Малкавианы на самом деле не являются кланом, потому что они не работают вместе и даже не связаны друг с другом, но он чувствует ответственность за Малкавианов этого города (в частности, Иакова и Майло), независимо от того, чувствуют ли они какое-либо родство с ним или нет. Влияние Иакова на город подробно описано ниже.

Носферату

В присутствии Носферату доминирует исключительно Парович. Единственные известные Носферату в городе - это его дети, которые прячутся от него или связаны с ним. Парович сказал, что его дети - опасные психопаты, которых следует убить на месте. Многие из старейшин (за исключением Скотта

и Джейсона) верят, что это правда, и, вероятно, нападут на Новорожденных Носферату или проигнорируют все, что они могут сказать о Паровиче.

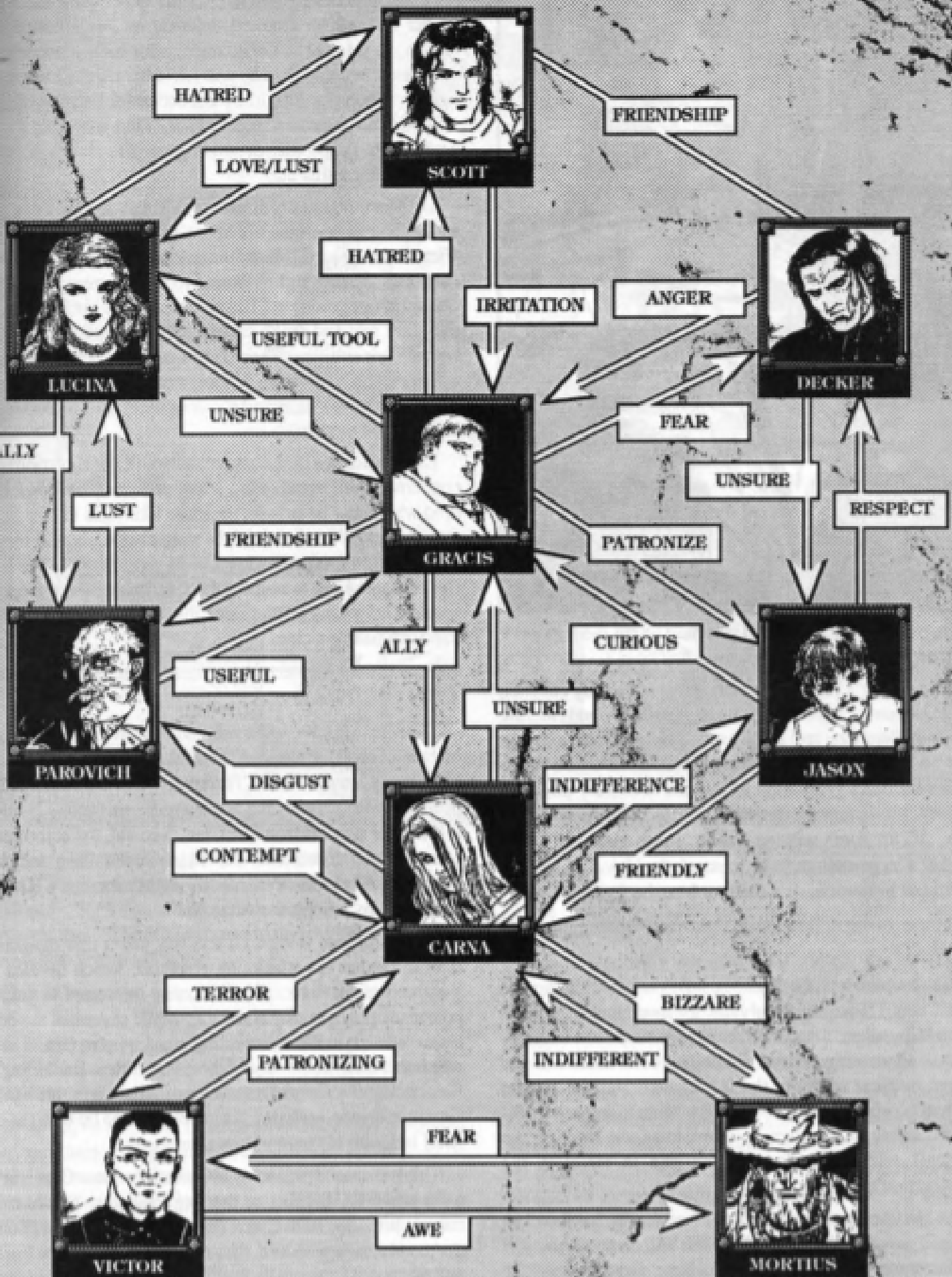
На самом деле Парович - шпион и оперативник Шабаша. Он дослужился до звания члена совета и представляет серьезную угрозу благополучию Милуоки. Прямо сейчас он сообщает Шабашу о признаках слабости. Если Сородичи города погрузятся в кровопролитную войну, Шабаш готов начать крупную атаку по сигналу Паровича. Тем временем Парович разрушает изнутри и устраивает конфликты, которые могут разлучить вампиров Милуоки.

В настоящее время он поддерживает Грасиса в возвращении седьмого места в Совет и заполнении его Вентру. Люцина также поддерживает это, так что зашло в тупик, три к трем, и ни один князь не смог его вывести. Если Парович сможет убедить другого члена Совета (с помощью дипломатии или насилия), что седьмое место будет возвращено, то он предложит предоставить это место Хротульфу, основываясь на своем обширном опыте. Сэр Скотт (Бруха), Джейсон (Малкавиан) и Карна вполне могут поддержать это решение. С Хротульфом и Грасисом сидит в Совете, Совет скоро распадется, и Шабаш практически сможет войти в город.

Парович также, вероятно, поддержит назначение слабого Вампира на должность князя, так что, если Шабаш захочет атаковать, князь будет слабым и неэффективным. Он категорически против того, чтобы Деккер стал князем или членом совета, потому что Деккер милитаризовал Сородичей для борьбы с Люпинами, и эта милитаризация также может быть использована против Шабаша. Сильный воин, Парович хотел бы, чтобы Деккер был убит, потому что у него будут проблемы, если вторжение Шабаша. Парович пытался найти слабого вампира в Ануби, которого можно было бы использовать как шпиона или убийцу, но ему не удалось его найти.

Парович с радостью подружится с Маской. Он поздравит их с отстранением Мерика и, возможно, даже зайдет так далеко, что поддержит одного из них на посту князя. Он считает, что неонаты Маски идеально

ELDERS



они, вероятно, будут слишком самоуверенными после своей недавней победы, но их сила и лидерские способности недостаточно хороши для выполнения этой работы. Это приведет к еще большему конфликту, когда от них избавятся, и еще больше ослабит Милуоки.

В конечном итоге он против Грасиса и Хротульфа, потому что они оба сильные вампиры, способные противостоять Шабашу. К счастью, эти двое ненавидят друг друга настолько, что могут уничтожить друг друга. Итак, главная задача Паровича - избавиться от Декера и убедиться, что никакие другие вампиры (например, Маска) не набирают силу или политическую власть.

Втайне от Паровича, клан Носферату стал подозревать его и его действия и планирует отправить нескольких шпионов в Милуоки, чтобы наблюдать за ним. Если эти шпионы обнаружат истинную преданность Паровича, они получат приказ от старейшин Носферату убить его. Возможно ли это, зависит от вас и действий ваших игроков (возможно, этих самых шпионов).

Тореадор

Люцина, без сомнения, является доминирующим членом клана Тореадор в Милуоки. Она также является могущественной силой в Совете. Она и сэр Эдвард Скотт (Бруха) постоянно дрались друг с другом, и о ее ненависти к анархам ходят легенды. Обычно она на стороне Грасиса, потому что он тоже ненавидит анархов. Сила Грасиса и сила его гулей во многом помогли защитить ее клан, их драгоценные музеи и концерты от разорительных рук Анарха.

Однако Люцина осознает опасность ненависти и не рискнет подвергнуться нападению, если это сделает ее уязвимой для нападений со стороны других. В первую очередь ее беспокоит наступление сэра Скотта, и за ней наблюдают за ним смертные шпионы (хотя они не знают, кто он такой и почему они следят за ним). Люцина также пытается организовать Тореадора в более последовательную группу, но они непостоянны, и их трудно заставить работать вместе.

Барт (D J.) подвергается большому риску в предстоящем конфликте, и он это знает. К счастью, у него есть несколько друзей среди Кровавых Братьев, и вряд ли он подвергнется нападению с той стороны. Союз, хотя и не был враждебным, вполне мог атаковать его, чтобы его старшее поколение обрело необходимую силу для выживания. Он ищет телохранителей и союзников против них. Если по какой-то странной причине Барт сможет собрать достаточно большие силы, чтобы атаковать Союз, он сделает это без колебаний. Он полагает, что это они или он.

Тремер

Карна представляет Тремеров в Совете. В отличие от других кланов, Кама на самом деле не является доминирующим членом своего клана в Милуоки. Поскольку присутствие Тремер в Милуоки полностью сосредоточено на обнаружении источника странной магической аномалии, которая существует здесь, а не вокруг политической власти, Кама является членом Совета просто для того, чтобы поддерживать безопасность других Тремеров, чтобы гарантировать отсутствие проблем с их следствием и сохранить тайну следствия.

Она открыто поддержала Грасиса, потому что он обладает наибольшей политической властью в Совете, и он, несомненно, поддержит усилия Тремер, если она поддержит его. Однако Грасис не станет сильным лидером для Милуоки (из-за этой одержимости Хротульфом), и Кама опасается быть участником этого движения, выбрав его. На самом деле она тайно благоволит Хротульфу и в прошлом защищала его. Она чувствует, что как только Хротульф умрет, Грасис покинет город (вероятно, правда), и вся база силы будет вырезана из-под нее. Большая часть силы в Совете зависит от ее союза с Грасис, поэтому ей невыгодно, чтобы он стал слишком успешным, потому что тогда он оставит ее позади; и не имеет для него пользы быть неудачником, потому что тогда он не будет в состоянии поддерживать ха. Таким образом, она голосует за и против его предложений, в зависимости от ситуации, чтобы сохранить статус-кво.

Доктор Мортиус фактически диктует Виктору, что ему нужно сделать, чтобы он мог

без труда продолжить расследование. Затем Виктор передает эту информацию Кама, чтобы она выполняла ее. Виктор, тесно связанный с Тремером, на самом деле отвечает за операции в Милуоки, и его работа - наблюдать за двумя другими и следить за тем, чтобы они действовали в меру своих возможностей. Их дальнейшая работа здесь зависит от положительного отчета Виктора, и Кама это знает. Виктор отдает приказы, а она выполняет их, получает хороший отчет и продолжает просыпаться.

Доктор Мортиус мало интересуется политикой. Он в первую очередь заботится о том, чтобы оставаться в тени. Чем больше Сородичей знают, что он здесь, тем больше вероятность того, что его расследование неизвестного источника магической аномалии останется в секрете. Пока что только Дека и Парович знают, что он здесь. Дека начал подозревать причину (он думает, что Мортиус ищет того же, что и Люпин), в то время как Парович понятия не имеет.

Вентру

Вентру потеряли значительную часть своей власти в Милуоки и находятся в некотором замешательстве по нескольким причинам. Во-первых, многие Вентру сочли Терренса Мерику слишком вульгарным для положения князя, и в результате Вентру Милуоки потеряли большую поддержку со стороны клана. Во-вторых, действия Мерики, которые угрожали Маскараду, привели к общей неприязни к Вентру среди Сородичей Милуоки, особенно среди анархов.

Чтобы усложнить ситуацию, Грейс использовал это опасное время, чтобы продолжить свои атаки на Хротульф, который разделяет Вентру на фракции. Грасис больше всего заинтересован в получении княжества, чтобы уничтожить Хротульфу. В то время как несколько других меньших Вентру в окрестностях поддерживают Грасиса в его притязаниях на трон, многие из старейшин (включая всех членов Совета Милуоки, не являющихся Вентру) выступают против Грасиса как князя, понимая, что его интересы не лгут с самим городом, но со своей личной вендеттой.

Это вызвало проблемы в Совете, потому что Грасис - самый влиятельный член этой

организации. Хотя многие уважают его, и Кама (Тремер), и Люцина (Тореадор) склонны выступать на его стороне, они не хотят, чтобы он был князем, и это усложняет их альянс в Совете. Некоторые предлагали снова заполнить седьмое место, и Парович зашел так далеко, что предложил заполнить место вторым Вентру, потому что «они являются естественными правителями Сородичей». Это сделало Грасиса очень дружелюбным по отношению к Паровичу, хотя он не понимает, что это всего лишь уловка Паровича, чтобы уничтожить Грасиса.

Грасис ненавидит анархов за их «неестественное неуважение к своим старейшинам». Он находит их грубыми и глупыми, боролся с ними в прошлом и научился ненавидеть их и их мерзкий юмор (часто направленный против него). Эта вражда с анархами является источником его непрочного союза с Люциной (Тореадор).

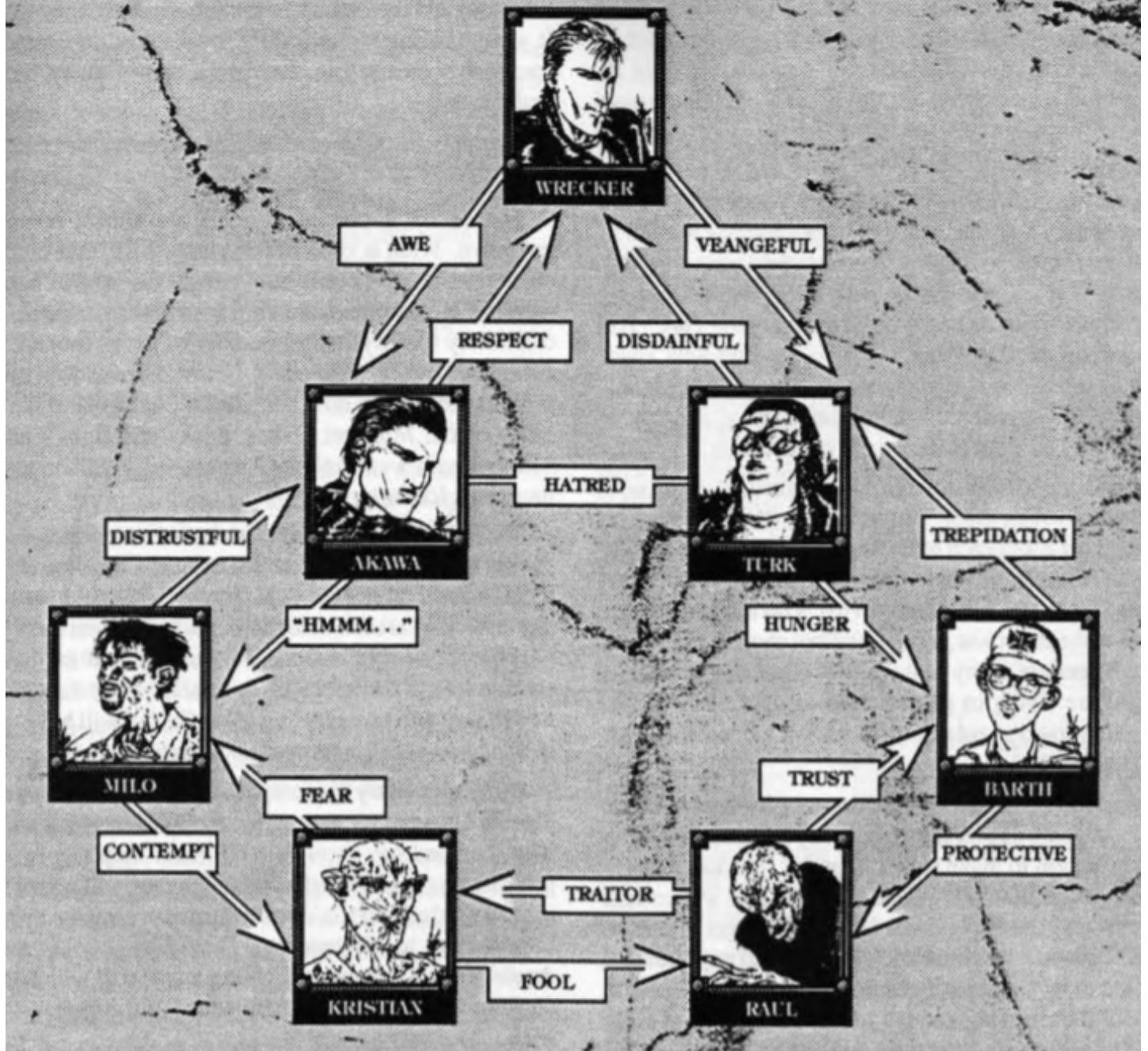
Хротульф, с другой стороны, больше всего заинтересован в том, чтобы остаться в живых и поддержать Милуоки. Он не желает снова быть князем, но готов выйти вперед и потребовать эту должность на временной основе, чтобы восстановить порядок в Милуоки, пока не будет найден другой князь. Он планирует сделать это только в том случае, если Грасис начнет открыто нападать на него. Хротульф провел годы в изоляции от сообщества Сородичей, поэтому у него мало друзей, которые хотели бы помочь ему обрести власть.

Анархи

У анархов, вероятно, самая большая популяция вампиров из всех фракций Милуоки. Это делает их очень могущественными, особенно потому, что их склонность к насилию и численность означает, что они могут выполнять свои угрозы. Их главный недостаток - отсутствие единства. Если одна банда анархов становится врагом, часто легко заставить другую банду стать вашим другом, нейтрализуя таким образом угрозу анархов.

Акава пытался это изменить. Он пытается объединить банды вампиров и получить контроль над уличными бандами смертных. Союз был его главным противником в прошлом, а недавно они понесли серьезные потери из-за своих связей с бывшим князем.

ANARCHIS



Он надеется прикончить их в ближайшее время, и тогда улицы будут полностью под контролем Кровных Братьев - ну, почти полностью. На улицах есть еще несколько банд вампиров. Эти банды в основном состоят из Каитиффов и поэтому не представляют большой угрозы. Они включают « he Dispossessed» (два вампира, шесть смертных), «The Darkboys» (один вампир, два гуля, четыре смертных) и «Warlords» (один вампир, четыре гуля). Эти группы не представляют особой угрозы для Кровных братьев Акавы, которых в случае распада Союза будет больше 10 членов (возможно, до 12 или 13).

Союз (под руководством Турка) также заинтересован в единстве, но готов подождать, пока он не станет более объединяющей силой. Турк осознает опасность и хотел заставить многих Чилдеров помочь им в защите, но был остановлен князем. Эти Чайлдеры вполне могут просто пополнить ряды Акавы, когда он победит Союз и убьет Турка. Старейшины с интересом будут наблюдать за сражениями между этими двумя бандами. Многие хотели бы, чтобы Акава потерпел поражение, потому что Турка было бы легче контролировать, чем Акаву, и если бы он был у власти, они могли бы спокойно отдыхать от анархов.

Однако у Турка большие проблемы, и Сородич нужен ему сейчас больше всего на свете. К сожалению, старейшины настолько заняты беспокойством друг о друге, что никто из них не желает оказывать какую-либо помощь Турку, опасаясь, что это сделает их слабее. Кама и Джейсон также опасаются того, что может сделать Скотт, если они вмешаются в уличную войну, поэтому они не направят никаких сил на помощь. Поэтому многие из старейшин (Грасис, Люцина и Парович) пытаются заручиться помощью банд Каитиффов. Эти банды могут стать занозой для Акавы, если начнут ему угрожать.

Никто из старейших не осознает опасности, которую представляет Акава. Хоть они и хотели бы, чтобы он потерпел неудачу, они не прилагают никаких реальных усилий, чтобы убедиться, что это произойдет. Если Акава объединит уличные банды (как смертные, так и бессмертные), он будет контролировать улицы, и Старейшины не смогут получить доступ к Сосудам без его разрешения. Он мог убить любого вампира, которого хотел, простым голодом. Стада были бы полезны, но немногие из них достаточно велики, чтобы выдержать месяцы осады, и, если какой-либо член стада выйдет из Убежища вампиров, он будет немедленно убит миньонами Акавы.

Как только это произойдет, у старейшин не останется иного выбора, кроме как подчиниться любой прихоти Акавы. Акава - умный вампир. Он знает, что то, чего он должен достичь, - не что иное, как княжество, иначе он обязательно будет убит убийцей или амбициозным бандитом. Он потребует стать коронованным князем, и старейшинам придется согласиться. Оказавшись у власти, Акава надеется, что его мудрая политика и непредвзятость сделают так, чтобы Старейшие стали ему нравиться, чтобы поддерживать, а не противодействовать ему (в лучшем случае маловероятно).

Это мечты Акавы, и возможно, что все будет работать так, как он пожелает. Однако есть несколько случайных элементов, которые могут разрушить его план. Скотт никогда не поддержал бы Акаву как князя и стал бы искать его смерти при первой же возможности, независимо от того, насколько другие старейшины поддерживали его. Во-вторых, банды каитиффов могли быть достаточно

сильными, чтобы позволить нескольким старейшинам покинуть свои дома на пропитание. Это могло вызвать серьезные проблемы, потому что вампирам не нужно часто кормиться, чтобы выжить. Наконец, Декер и Ануби могли сделать жизнь Акавы несчастной, сражаясь с партизанской войной за пределами Пустошей. Они могли нанести удар по центральной части города, а затем отступить в хорошо знакомые пригороды. Было бы самоубийством следовать за ними в те блуждающие дома, где Ануби знает каждый поворот и точку засады.

Шабаш

Главные цели Шабаша почти полностью неизвестны. Известно, что им нравится брать под контроль города. Как только Шабаш берет под свой контроль, человеческое население страдает, а вампиры Камарильи убиты или изгнаны. Они уже владеют рядом городов по всей Северной Америке. Они также хотят контролировать Милуоки, потому что это дает им более прямой доступ к Чикаго и другим городам Среднего Запада. Они думают (и это правильно), что Милуоки слабее Чикаго, и будет легче использовать его в качестве плацдарма.

Шабаш был доволен ожиданием, и внезапная смерть старого князя была удачей, но для них было слишком рано, чтобы использовать ее должным образом. Паровичу еще предстоит натравить все фракции города друг другу в глотку, и, если не будет одной ужасной ночи кровопролития, Милуоки не будет достаточно слаб, чтобы Шабаш мог безопасно атаковать. Скорее всего, к власти придет новый князь, и Шабашу придется ждать своего часа и ждать еще одной возможности.

Парович постарается максимально разрушить город. Это уже описано в разделе Носферату, но он не знает, какую помощь Шабаш готов оказать ему и какие действия они предпримут без его ведома. Шабаш не понимает угрозы, которую Люпин представляет для Милуоки. Они думают, что Декер и Ануби - просто опасные боевые команды, которые будут опасно противостоять своему контролю над городом.

Поэтому Шабаш будет стремиться убить Декера и распустить Ануби. Это заставит Люпина атаковать город в течение нескольких

недель, если убийство будет успешным. Если Декер не находится в уязвимом положении (например, играет дипломатом вместо того, чтобы быть окруженным Ануби), атака вряд ли увенчается успехом из-за собственных способностей Декера и свирепости его союзников.

Кроме того, Шабаш планирует смерть Паровича, как только он перестанет быть полезным. Каждый день, когда он жив, существует риск того, что его связь с Шабашем будет обнаружена, что предупредит Сородичей Милуоки. Шабаш внимательно наблюдает за Паровичем. Как только ему удастся назначить Хротульфа в Совет и, таким образом, навсегда распустить Совет, они прикажут его убить. Кроме того, они будут пытаться сделать так, как это сделал Джейсон. Это вызовет еще больше путаницы и хаоса. Как только Совет будет распущен и Джейсон умрет, все остальные старейшины будут друг против друга. Тогда Шабаш убьет Декера и вторгнется, не беря пленных.

Люпины

Люпины делятся на несколько стай, главными из которых являются последователи тотема Койота. Их насчитывается чуть меньше дюжины сильных Люпинов, и их возглавляет Горацио, очень могущественный оборотень из уважаемой семейной линии. Он самый рациональный из всех лидеров Люпинов и, следовательно, самый опасный для Сородичей. Горацио уже некоторое время пытается организовать успешную атаку на Милуоки.

Койотам не хватает численности, чтобы самостоятельно атаковать Милуоки. Таким образом, Горацио пытался найти союзников среди других стай. Это очень сложно, потому что Гару (термин «оборотни» для них самих) слишком одержимы собственной войной за недостающие части тотема.

Койот и Орел враждовали веками, еще до того, как Усла украл часть каждого тотема. Однако его кража усугубила их войну, поскольку оба считают, что вором является другой. Некоторых членов племен необъяснимо потянуло в Милуоки, и те, кто живет в этом районе, знают, что здесь есть что-то важное, хотя они не уверены в том, что именно. Энергии двух тотемов объединяются,

чтобы свести на нет естественные способности Люпинов чувствовать такие вещи.

Благодаря вмешательству Сородичей и друг друга, ни один из них не смог тщательно обыскать Маркетт. Однако им удалось удержать Тремер от раскрытия их секретов.

Все, что действительно нужно Горацио, - это чтобы Сородич Милуоки потерял равновесие, и тогда он мог бы удерживать область Маркетта достаточно долго, чтобы вернуть части тотемов. Он мог рискнуть напасть на одного только Койота. Если Декер убит или Ануби не патрулирует должным образом, они вторгнутся. Если Горацио удастся узнать, что Сородичи города вовлечены в крупную внутреннюю войну (которая может произойти, если ситуация выйдет из-под контроля), то Горацио может быть готов рискнуть вторжением только со своей стаей.

Орел так ненавидит Сородичей, что будет атаковать примерно раз в неделю, что бы ни случилось. Если они внезапно обнаруживают, что Ануби нет рядом, чтобы противостоять им или он неэффективен (Декер мертв или где-то еще), то они проталкиваются в город и наносят любой ущерб, который могут. Это, вероятно, будет означать вымирание для стаи, потому что у них будет только четыре члена, когда они достигнут внутреннего города (если кто-то из Ануби вообще останется). Даже если Орел войдет в полную силу (около восьми Люпинов), им не хватит численности, чтобы правильно атаковать всех Сородичей. Потери среди Сородичей будут серьезными, если они не смогут координировать свою защиту (особенно если они в настоящее время находятся в состоянии войны), но в конечном итоге стая будет уничтожена.

Тотем Мыши также представлен одной стаей, члены которой остаются в городе в своей человеческой форме. Это была стая, с которой бежала жена князя. Они могут атаковать город, если услышат, что он разваливается, но они сделают это, только если другие Люпины уже вторглись и сражаются за городом. На чьей стороне они примкнут, остается только гадать. Вы можете использовать мышь как подстановочный знак, чтобы изменять сюжет по своему усмотрению.

Пешки

Сородичи не всегда сражаются сами и любят использовать других, как смертных, так и бессмертных, для выполнения своей грязной работы. В Милуоки существует несколько групп этих пешек. Многие из них раньше контролировались князем, но теперь, когда он ушел, они были захвачены несколькими фракциями, которые стремятся получить власть в своих целях. Они часто менее могущественны, чем сами контролирующие фракции, но не всегда ясно, кто контролирует эти пешки, и их можно использовать для внезапных атак.

Департамент полиции

Полиция фактически контролируется несколькими группами. Князь контролировал комиссара и нескольких капитанов ключевых участков. Сейчас несколько фракций борются за контроль над этой частью УВД. Сородичи, контролирующие администрацию, могут определять политику полиции и даже отдавать приказы поимке других вампиров. Слабость администрации в том, что она постоянно находится в поле зрения общественности, и любое поистине странное действие обязательно привлечет внимание и поставит под угрозу Маскарад.

Люцина отчаянно пытается получить контроль над администрацией. Как только она это сделает, она сможет проводить довольно жесткую политику против банд, которая доставит Акаве и его анархам некоторые проблемы. Скотт, конечно, против того, чтобы Люцина получила контроль, и он пытается получить контроль до того, как это сделает она. Скотт не имеет ни малейшего представления, что бы он сделал, если бы над комиссаром доминировали или подкупили, чтобы он выполнял его приказ, но он чувствует, что должен защищать анархов от Люцины.

Джейсон также пытается взять под свой контроль администрацию MPD. Если Скотт обнаружит это, он с радостью поможет Джейсону, просто чтобы убедиться, что Люцина не получит контроль. Джейсон считает, что полиция слишком важна для сообщества смертных, чтобы Сородичи могли использовать ее в своих извращенных целях.

Чтобы получить контроль над администрацией, Вампиры доминируют (если у них есть Дисциплина) там, где они должны, оказывают влияние там, где они могут, и подкупают людей, где они должны. Каждый Каинит пытается выяснить, каких людей контролируют другие Вампиры, и уволить этих людей. Это препятствует попыткам других вампиров получить контроль и дает больше времени, чтобы захватить власть. Это также наносит ущерб борьбе с преступностью в Милуоки, что может объяснить, почему преступность сейчас так высока в городе готик-панк.

В отделении полиции есть еще одна группа, из-за которой Сородичи сражаются, - детективы и следователи среднего звена, которые раскрывают преступления. Контролируя эту группу, они могут помешать административным планам и целям, имея детектор

Люди не выполняют свою работу должным образом и не предоставляют дезинформацию. Парович контролирует эту группу, и он будет использовать ее, чтобы сохранить баланс сил в Милуоки как можно дольше. Чем дольше все стороны равны, тем больший урон они нанесут друг другу, когда начнут сражаться. Это способствует достижению целей Паровича - разрушить Милуоки настолько, чтобы Шабаш мог вторгнуться.

Грасис собирается разыграть контроль над этой частью полиции. Он знает, что Парович контролирует это, поэтому он не будет пытаться контролировать детективов, пока не закончится голосование за седьмое место, чтобы не поставить под угрозу его союз с Паровичем. Как только голосование закончится и Парович больше не будет полезен (потому что Грасис считает, что у него будет еще один Вентру в совете, чтобы голосовать вместе с ним), он бросит вызов контролю Паровича над этой частью полицейского управления.

Грасис надеется сделать это, чтобы помочь контролировать Люцину, которая может серьезно повредить анархам, если получит контроль над административным уровнем. Если она это сделает, то Грасис захочет контролировать уровень детектива, чтобы спасти анархов от административной политики, созданной Люциной. Грасис не

любит анархов, но если он сможет защитить их, он думает, что это привлечет их на свою сторону. Это могло быть правдой, если Акава мертв; в противном случае это вряд ли сработает, поскольку Акава не намерен вступать в союз со Старейшиной, если ему не угрожает исчезновение.

Последней областью полицейского управления, контролируемого Вампирами, является униформа полиции, хотя многие из них могут оказаться пешками. Эти полицейские патрулируют улицы и идут туда, где им говорят, чтобы они разорвали сети наркобизнеса. Декер контролирует многих из этих полицейских благодаря своей харизме и помощи, которую он им оказывает. Полицейские в униформе обычно оставляют Декер в покое, кроме тех случаев, когда ему нужна их помощь, чтобы следить за Люпином или помогать бороться с Люпином. Затем он говорит им следить за подозрительно выглядящими персонажами или даже позовет их на сцену боя, чтобы помочь сразиться оборотней, после чего воин Ануби изменит память копа. Другие Сородичи обычно имеют некоторый контроль над полицией, которая патрулирует территорию вокруг их убежищ или охотничьих угодий.

Пожарная служба

Власть этой организации может показаться ограниченной, но немногие группы имеют большее значение для Нежити. В настоящее время Хротульф контролирует эту группу по необходимости. Как только Грасис контролировал его, и когда убежище Хротульфа было подожжено людьми Грасиса, потребовалось более двух часов, чтобы прибыть на место происшествия. К счастью, Хротульфа в то время не было дома.

Таким образом, Хротульф быстро получил контроль над ним, отпугнув слуг Грасиса и контролируя пополнение с помощью взяток и Дисциплин. Грасис не пытался восстановить контроль, имея более ценные способы провести время.

Хротульф был бы готов использовать пожарные в своих интересах, если бы у него внезапно возникла необходимость. Есть несколько вещей, которые он может сделать, например, поджечь Убежище и позволить ему сгореть на земле. Если Хротульф попадет в

серьезные неприятности, он сможет угрожать всему Милуоки. Под контролем пожарной службы Хротульф мог организовать забастовку, чтобы все пожарные объявили забастовку, или все грузовики вышли из строя, или все шланги имели дыры и порвались при использовании (возможное нарушение Маскарада). Один пожар в любом доме перекинулся бы на другие, который перекинулся бы на другие и оставил бы Милуоки в огне. Хротульф не боится такого холокоста, если его жизнь находится под угрозой и нет другого выхода. Он может на самом деле не пройти через это, потому что потери среди смертных могут быть огромными. Только Хротульф может принять окончательное решение (конечно, с вашей помощью), когда придет время.

Мэр

Сородичи, контролирующие мэрию, получают огромное преимущество перед всеми остальными. Она может эффективно контролировать как полицию, так и пожарные части, потому что она может приказывать смещать руководителей этих отделов. Это лишило бы контроля тех Сородичей, у которых он был. Каинит, который контролировал мэра, тогда мог бы иметь людей, над которыми она имела власть, назначенных начальником пожарной охраны и комиссаром полиции.

Князь раньше контролировал мэрию, и после его смерти никто не предпринял никаких действий, чтобы получить контроль. Так много вампиров хотят контролировать другие части городских служб, что диспетчер мэрии наживает себе нескольких врагов, просто удерживая власть. Поэтому пока никто не пробовал. Грасис обдумывает это, но еще не чувствует себя готовым, поэтому он подождет, прежде чем претендовать на звание мэра. Обратите внимание, что любой Сородич, который начинает проигрывать в этом конфликте, может взять под контроль мэра, уволить всех в правительстве, которое контролируют другие Сородичи. Это могло полностью перевернуть игру с ног на голову.

Уличные банды

Банды контролируются анархами. Братья по крови и Союз контролируют несколько уличных банд смертных. Они используют их в битвах друг против друга и могут использовать

их в будущем против старейшин, если все пойдет в соответствии с генеральным планом Акавы.

Хротульф может попытаться взять под контроль одну-единственную уличную банду, чтобы защитить его от Грасиса. В общем, у анархов нет особых ссор с Хротульфом, и Акава или Терк позволят Хротульфу иметь собственную уличную банду. Никто из других Сородичей не хочет банду и не знал бы, что с ней делать, если бы она у них была.

Организованная преступность

Мафия доминирует над организованной преступностью Милуоки, хотя у ряда уличных банд и отрядов есть свои роли. Текущий Дон контролируется в основном Грасисом, хотя Вентру полагают, что могут действовать и другие силы. Грасис использует мафию в первую очередь для получения дохода. Деньги, которые он получает от мафии, идут на взятки городским чиновникам и наем смертных убийц. Эти убийцы могут быть полезны не потому, что у них есть хорошие шансы убить Сородича (хотя они могут, если они атакуют в течение дня), а потому, что они могут подойти достаточно близко, чтобы напугать свою цель, Грасис считает, что легче управлять напуганным вампиром, и поэтому ему нравится пугать своих врагов смертными убийцами.

Мафию также можно использовать для управления потоком наркотиков на улицы, который, в свою очередь, контролирует банды, многие из которых пристрастились к наркотикам и нуждаются в них. Это могло бы позволить более тщательный контроль над уличными бандами, чем что-либо еще. Грасис еще не подумал об этом и, возможно, никогда не придет к такому выводу, считая уличные банды неважными. Если кто-то другой возьмет под контроль мафию, они могут подумать об этом. Это может резко повлиять на мощь анархов. Если Анарх получит контроль над мафией, их власть взлетит до небес. У них тогда будут деньги, чтобы купить их полиции и мэрии. Если другой Сородич решит контролировать поток наркотиков через мафию, анархи могут потерять власть над многими своими смертными бандами, и они никогда не смогут осадить Старейших.

Жадные соседи

Милуоки существует не в вакууме. Когда в городе начинается борьба за власть, могучие Каиниты из окрестностей, вероятно, воспользуются возможностью увеличить свою мощь. Особенно это касается Чикаго, южной сестры Милуоки.

Если вы не являетесь владельцем в Chicago by Night, то вы можете либо проигнорировать этот раздел, заявив, что Сородичи Чикаго не хотят рисковать атакой Люпина, чтобы отправиться на север, либо использовать следующее в качестве руководства для своих собственных идей.

В любом случае, анархи Чикаго уже нашли Милуоки приемлемым местом, чтобы спрятаться, когда князь Лодин дышит им в шею. Некоторые, например Чингиз, приходили сюда регулярно, заводя друзей и врагов.

Гангрелы-архонты Волчьей стаи не будут участвовать в Милуоки, если ими не будет командовать князь. Однако, когда появится князь, они сделают для нее все, что угодно. Николай, лидер Тремер из Чикаго, чрезвычайно интересуется местностью, тем более что никто в клане не скажет ему, чем город так интересен. Он не нарушит указ Тремер в этой местности, но может послать шпионов, чтобы выяснить, что происходит.

Наконец, Вентру проявляют особый интерес к этой местности. Лодин будет крайне заинтересован в том, чтобы союзник контролировал город, чтобы гарантировать, что у него не будет другого Гэри, о котором нужно беспокоиться.

Его помощники Баллард и Капоне совершили несколько вторжений в этот район, стремясь укрепить свои позиции. Капоне тайно получил большую власть над некоторыми лидерами мафии, хотя он не хочет бороться с Грасисом за контроль над Доном. Баллард имеет множество облачения в этом районе и управляет рядом крупных корпораций города.

Однако Сородичи Чикаго - не единственные посторонние, интересующиеся Милуоки. Союзные князья Шебойгана и Грин-Бей, хотя сами по себе не особенно могущественны, с радостью отказались бы от своих феодальных владений, чтобы захватить более крупный

город. Кроме того, Совет Мэдисона хотел бы подчинить Милуоки своей власти, чтобы превратить его в оплот анархов.

Иаков и Исав

Последние факторы, которые следует учитывать в политике Милуоки, – это безумные махинации Иакова и Исава. Один и тот же человек, они воюют друг с другом, нанося союзников и уничтожая врагов. Их война не является явной; очевидно, что Иакову будет очень трудно атаковать Исава и наоборот.

Однако манипуляции с пешками – это отдельная история. Иаков и Исав стали экспертами в том, чтобы побудить других вести за них битвы, и некоторые из самых могущественных Сородичей города оказались вовлеченными в войну. Ни Иаков, ни Исав обычно не вступают в сражения. Однако, когда они узнают о продолжающейся вражде, они бросают бензин в огонь. В то время как никто не сражается за них сознательно, другие мелкие битвы были раздражены и продолжены Малкавианом.

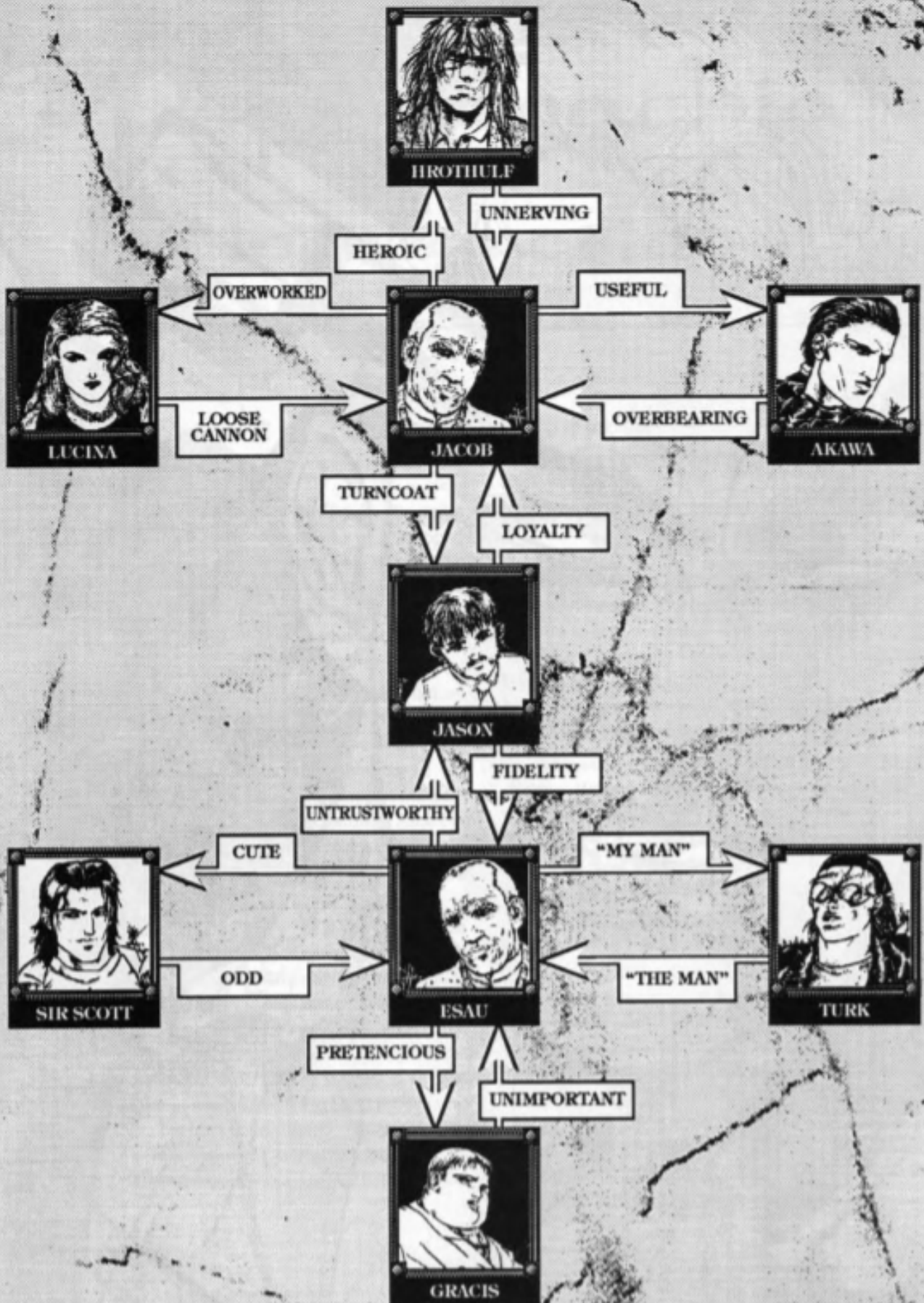
Например, сэр Скотт, который уже интересовался Люциной, усилил свои желания благодаря визитам Исава, который продолжает внушать ему внушения. Несмотря на его собственное недоверие к Малкавиану, он обнаружил, что слушает старого Каинита. Люсину также беспокоил Иаков, фигура с огромным потенциалом в войнах в Милуоки. Он говорит ей не мириться с оскорблениями Скотта, и она слушает.

Никто не обязательно понимает старика или его роль в Милуоки, но многие почувствовали его укус. Хотя Акава считает старика властным, он прислушивается, когда его предупреждают о ненависти Турка к нему. Тюрк и его Союз, столь же встревоженные Исавом, сочли его совет бесценным в борьбе с Кровавыми Братьями.

Кроме того, Иаков и Исав выпустили множество безумных гулей в город, и эти гули убили невинных и воюющих на войне. Обычно их битвы проходят тихо, но иногда кто-то попадает в ловушку, и в результате шум сотрясает город. В конце концов, они безумны, и их убийства часто принимают самые ужасающие формы.

Где бы ни сражались две стороны в Милуоки, можно встретить Иакова и Исава. Они встают на чью-то сторону, склоняя врагов к еще большей ненависти, препятствуя установлению мира в городе. Они не являются причиной сражений, но они воспользуются горечью других, надеясь привлечь больше в свои лагеря. Для тех, кто уступит, войны могут длиться вечно.

THE BROTHERS' WAR



Книга Вторая: Психомахия

Вступление

Психомахия - конфликт души
- Английский словарь Вебстера

Психомахия - это психологический триллер (в том же жанре, что и «триллер») и детектив, объединенные в одно целое. История ведет игроков в опасную причудливую погоню по улицам Милуоки, на территорию Люпина и, наконец, в их собственные кошмары. Здесь вы найдете всю информацию, необходимую для того, чтобы оживить Сородича Милуоки и безумного убийцу.

Вы должны прочитать исходный материал о Милуоки, прежде чем запускать Историю. Исходный материал даст вам лучшее представление о Милуоки, а также предоставит вам больше информации о некоторых персонажах, появляющихся в Истории. Исходный материал также содержит описание ряда вампиров, которые не появляются в самой истории, но могут быть разысканы игроками по их собственным причинам или которых вы можете добавить в историю для дальнейших осложнений.

В зависимости от вашей группы, эту историю можно вести по-разному. История лучше всего, если вампиры являются старейшинами или (что более вероятно) связаны со старейшинами. Если ваша группа состоит из группы анархов, вам придется немного поработать, чтобы изменить историю, чтобы бросить им вызов. Однако группа анархов может сделать эту историю очень интересной, как вы увидите. Некоторые части этой Истории требуют, чтобы Рассказчик создавал настроение ужаса, отвращения и страха. Когда дело доходит до этих чувств, каждая группа индивидуальна, поэтому измените историю, чтобы лучше напугать своих игроков. Встречи, содержащиеся в «Психомахии», должны напугать большинство людей, но если у вас стойкая группа, не бойтесь поднять накал.

Тема

Импульсы и дикие инстинкты - величайшая угроза здравому разуму вампира. Они тянут и тянут его разум и угрожают затащить его во тьму бездумной порочности. Потеря человечности - это то, чего боится каждый здравомыслящий вампир, и именно эту потерю Психомахия исследует глубоко. Каждый персонаж должен чувствовать к вампиру-убийце и видеть в себе такой же потенциал, если она позволяет своим страстям взять под контроль.

Вампиры показывают, что человеческие проблемы сильно усугубляются. Разум и животные инстинкты являются частью человеческого бытия, и каждый из нас поддерживает баланс между ними. Эта история показывает цену неудачи, если когда-нибудь эти две части человеческой природы смешаются или одна из них станет доминирующей. У всех нас есть звериная сторона, и вы, как рассказчик, обязаны выявить эту тему разума и эмоций (животная часть всех нас).

На протяжении всей истории вампиры также должны задаваться вопросом, что за бесчеловечные монстры могут совершать эти бессмысленные акты насилия. Им следует задаться вопросом, за какого монстра они преследуют. Только в конце они обнаружат, что монстр не так уж сильно отличается от них самих, и потребуются всего одна плохая ночь, чтобы подтолкнуть их к грани здравомыслия и в неизвестную область, называемую безумием. Как только они это увидят, их ждет одна плохая ночь, в которой им придется бороться с безумием, чтобы спасти свой хрупкий и рациональный разум.

Настроение

Эта история требует, чтобы вы как Рассказчик создавали настроение недоверия, страха и хаоса. Лучше всего это сделать с помощью нескольких простых методов, описанных здесь. Вы можете использовать все эти методы или ни один из них, чтобы создать настроение интриги, и при принятии решения вы должны учитывать взгляды и характеры в вашей труппе. Если вашу группу очень сложно напугать, тогда вам следует использовать некоторые из более сильных методов, тогда как с играющими, которые просто «увлечены», вы можете легче поднять настроение.

Психомания рассказывает историю о сошедшем с ума вампире. Этот вампир позволил своему животному наполовину овладеть своей человеческой половиной и потерял рассудок. Все вампиры сталкиваются с конфликтом между своим «зверем» и разумом. Последствия этого конфликта могут быть пугающими и ужасными. Безумие, ужас и отчаяние - все это составляющие настроения этой Истории, и именно эти вещи вы хотите подчеркнуть.

Поскольку освещение может иметь большое психологическое воздействие на людей, эту историю лучше всего разыгрывать в темноте при тусклом свете. Лучше всего свечи, но они кончатся и могут испортиться, если вы начнете их опрокидывать. Одиночные светильники, размещенные в стратегических местах в комнате, могут создавать большие резкие тени на стенах, которые могут выглядеть довольно жутко (убедитесь, что каждый по-прежнему может читать листы своих персонажей). Если вы можете организовать это, внезапное выключение света можно использовать с большим эффектом (только не переусердствуйте).

Музыка также является мощным инструментом, если вы используете ее с умом. Саундтреки к фильмам часто бывают лучшими, потому что они часто не отвлекают игроков текстами. Убедитесь, что вы знаете свою кассету или компакт-диск, потому что многие из них внезапно переключаются с идеальной кошмарной песни на свадебную тему. Это может быть хуже, чем полное отсутствие музыки, поэтому тщательно выбирайте музыку. Запуск музыки и истории может быть слишком

сложным, чтобы справиться с этим в одиночку, поэтому вы можете поручить работу ди-джея плейлиста.

Все зависит от того, как вы описываете сцену. Vampire- игра, которая поддается поэтике, поэтому не бойтесь растягивать свое воображение. Также постарайтесь включить как можно больше органов чувств в одно описание (не забывайте запах). Неопытный Рассказчик мог бы описать сосуд так: «Она высокая блондинка, вероятно, проститутка. Она смотрит на тебя, когда ты подходишь к ха. Опытный Сторителла по-другому опишет эту сцену своему игроку: «Отсюда вы можете почувствовать ее запах. Накрашенные губы пахнут вишней, а грязные светлые волосы пахнут сладкими цветами. Когда ее соблазнительные глаза блуждают по тебе, ты чувствуешь слабость ее тела и хочешь попробовать кровь в ее венах ». Возможно, немного мелодраматично, но если все будет в правильном настроении, все получится блестяще.

Действие этой истории происходит в конце октября. Приближается Хэллоуин, так что используйте его. Вы можете добавлять описания людей в ужасных масках. В магазинах будут висеть скелеты, а на входных дверях людей могут висеть черепа. Помните, что вампир не имеет места в нашем мире.

Действие происходит в мире готик-панка, очень похожем на наш, но немного искаженном. Так что вы можете перестараться с украшениями Хэллоуина, чтобы сцены оставались жуткими.

Сами правила игры предлагают множество способов вызвать страх. Бросок на храбрость можно использовать, чтобы напомнить игрокам, что их персонажи - настоящие существа, боящиеся опасности и неизвестности. Броски на Человечность используются, чтобы довести Вампиров до безумия. Игроки скоро начнут беспокоиться о своих персонажах, когда Человечность персонажа начнет ускользать. Броски на Человечность и Смелость - важная часть этой истории, поэтому не бойтесь их использовать. То же самое и с бросками на Безумие. Если персонажи делают броски на Безумие и впадают в несколько приступов безумия, они скоро начнут чувствовать, что теряют

контроль, а потеря контроля всегда очень нервирует.

Сценарий

Представленный здесь сюжет «Психомахии» - это всего лишь набросок того, как могут развиваться события. Ваша группа, несомненно, найдет новые пути и сделает выводы (как правильные, так и неправильные), которые поведут их в новых направлениях, о которых мы здесь не ожидаем. Тем не менее, большинство групп будут придерживаться схемы, приведенной ниже, и вам, вероятно, придется очень мало импровизировать из-за неожиданного движения ваших игроков. Если игроки застают вас врасплох, вы можете использовать исходный материал о Милуоки, чтобы помочь конкретизировать любые спонтанные столкновения.

События этой истории, как правило, уводят вампиров от одной инкаунты к другой, но нет причин, по которым ваши персонажи не могли пропустить сцену и сделать это позже, или что-то придумать и полностью пропустить. Психомахия - это загадочная история, и разные люди будут разбираться в ней по-разному, поэтому не удивляйтесь, если ваши игроки полностью упустят подсказку или получат подсказку из чего-то совершенно неожиданного, что приведет их к убийце раньше, чем ожидалось. Глава IV будет служить, чтобы связать все свободные концы или ключ к разгадке невежественных вампиров, поэтому не планируйте никаких серьезных переписываний только потому, что вампиры пропустили ключ во второй главе.

Глава I: Вампиры начинают рассказ с кормления. В середине охоты их прерывает мессенга от князя, который сообщает им, что князь хочет поговорить с ними. По пути к князю на них нападает группа доминируемых смертных, которые стремятся убить вампиров, поджигая свои машины и заманивая их в ловушку.

Как только персонажи проходят мимо этих убийц, они прибывают в пентхаус князя. князь сообщает вампирам, что они создадут новую политическую организацию под названием «Маска». Задача этой группы - защитить Маскарад, и их первое задание - выследить преступника, которого СМИ окрестили

«Вампиром». Эта килла только что слила кровь из нескольких сосудов и оставила их в очень очевидном месте. Полиция обнаружила их несколько часов назад, и прежде, чем что-либо было сделано, новости попали на первую полосу завтрашнего журнала Milwaukee Journal. Князь делает несколько предложений относительно возможных подозреваемых, и глава заканчивается тем, что персонажи омолаживают свои лужи крови в частном стаде князя.

Глава II: На следующую ночь вампиры обыскивают жителей города анархов в попытке найти улики, которые приведут их к загадочному убийце. Эти первые столкновения с бандами анархов будут опасными, поскольку игроки, скорее всего, будут не доверять анархам так же сильно, как анархи им. В их первом напряженном столкновении с бандой под названием Blood Brothers прибывает полиция (из-за ограбления, которое только что совершила банда, и преследует персонажей и Blood Brothers на территории вражеской банды Сородичей, известной как Союз. Начинается дуэль на мотоциклах, и персонажи убегают, чтобы залезть раны незадолго до восхода солнца.

После этой обнадеживающей встречи на следующую ночь персонажи просыпаются и узнают, что «Вампир» совершил еще одно убийство. Они спешат и используют свои многочисленные дисциплины, чтобы хорошо рассмотреть сцену, прежде чем она будет серьезно нарушена. Здесь они обнаруживают, что убийства действительно совершает вампир (а не просто умный, невменяемый смертный), и они наблюдают за Люпином, крадущимся с места происшествия. Следуя за ним, они сталкиваются с членами Союза, которым он докладывал, и начинается новая драка. Кровавые Братья появляются как раз вовремя, чтобы спасти отряд от верной смерти, когда внезапная атака Инквизитора приводит их в замешательство. Умный Инквизитор заманивает группу в ловушку на крыше прямо перед восходом солнца, пока она охраняет единственную дверь с помощью огнемета.

Глава III: На следующее утро один из персонажей просыпается от звука стука в ее дверь и от трупа в постели рядом с ней. Открыв дверь, вампир обнаруживает детектива Уилкса и полицейского в форме, которые

хотят задать ей несколько вопросов. Очень важно спрятать тело, как и найти вампира-изгой, который знает, где находится Убежище вампиров.

Избавившись от полицейских и разобравшись с телом, персонажи получают сообщение от князя о том, что вампир-изгой только что покинул город, и они должны следовать за ним. Недалеко от города группа Люпинов нападает на караван отряда и захватывает их. В пещере, где содержатся персонажи, они обнаруживают недавние останки юстициара, который должен был прибыть в Милуоки, чтобы справиться с этой угрозой Маскараду. Большинство вампиров начнут задаваться вопросом, почему князь послал «Маску» в ловушку.

Пока они замышляют побег, другая группа люпинов нападает на похитителей персонажей и освобождает их. Эта вторая группа говорит, что они понимают, что вампир-убийца сообщил Люпинам и сказал Люпинам захватить группу, когда они выезжали из города. Теперь вампиры действительно должны начать беспокоиться о лояльности князя. Эти Люпины говорят, что если Маскарад развалится, то Люпины будут следующими обнаруженными. Хотя они ненавидят Сородичей всем своим волчьим сердцем, они не хотят, чтобы их обнаружили.

Глава IV: После того, как персонажи вернутся в Милуоки, у них может быть несколько нерешенных вопросов. Если они еще не уверены, что князь является убийцей, они могут использовать это время для проверки других версий, пока не станет ясно, что князь взломал. В противном случае вампиры устремляются в пентхаус князя, чтобы отомстить за ловушку Люпина.

В какой-то момент в этой главе (до или после дальнейшего расследования) персонажи бросятся за князем. По прибытии в одно из его многочисленных жилищ они будут захвачены вассалами князя. После захвата персонажи будут брошены в камеру подземелья, чтобы дождаться следующей главы.

Глава V: Теперь игроки испытают самый пугающий эпизод в истории. Им дадут особый наркотик, который будет играть в их воображении и вызывать у них самые ужасные галлюцинации. В перерывах между галлюцинациями они просыпаются в камере

пытках темницы князя. Реальность не отделима от иллюзий, вызванных наркотиками, и разница между реальным и ненастоящим будет размыта. Вы должны внимательно прочитать этот раздел, прежде чем запускать его.

После последней галлюцинации персонажи просыпаются в темнице и сбегают с помощью товарища по заключению, детектива Уилкса. На выходе вампиры обнаруживают, что дом горит. Когда персонажи начинают паниковать, появляются князь и несколько его миньонов (включая Люпина, которого вампиры видели ранее) и дают им отчаянную последнюю битву в горящем доме. По окончании битвы игрокам остается только бежать из пылающих руин и сбежать от полиции и пожарной части.

История князя

Князь родился в 1645 году в Кенте, Англия, и в объятиях графини на Рождество в 1683 году. Его настоящее имя - Теренс Мерик, граф, который предположительно умер в 1750 году (когда жители Кента начали задаваться вопросом, почему он жил так долго.). История гласит, что он был убит неизвестной рукой во время небольшого крестьянского восстания, которое теперь редко попадает в учебники истории. Вскоре он переехал в Америку и с тех пор живет здесь.

Теренс встретил свою жену (Гангрел) в Америке. Она была медсестрой северных солдат во время Гражданской войны, и он встретил ее, когда некоторые из солдат Союза попросили использовать его плантацию в качестве госпиталя. Он сразу понял, что она вампир, и был тронут тем, что она все еще ведет себя как смертная и все еще участвует в их маленьких делах. Он принудил ее к узы крови и сбежал с ней на север, когда война закончилась. У нее было много друзей среди Люпинов, и он использовал эти связи в 1920-х годах, чтобы контролировать движение спиртных напитков вокруг Милуоки. Эта сила привела его к контролю над организованной преступностью и, наконец, к княжеству города в 1930-х годах.

Затем, несколько недель назад, все развалилось. Он слишком долго ждал, прежде чем поест, и впал в Бешенство по дороге домой из кино. Он убил пару, которая

целовалась на скамейке в парке, а затем убил свою жену, когда она пыталась его остановить. Когда он обнаружил, что он сделал, он сошел с ума. Его чувство справедливости говорит ему, что он чудовище, и его следует поймать и наказать. В то же время его собственный инстинкт выживания подсказывает ему, что он должен продолжать жить. Наконец, его гнев по отношению к миру за то, что он превратил его в того, что может так легко убить его жену, заставляет его продолжать убивать людей в самые творческие и жестокие способы, которые он может вообразить. Поэтому он убивает, приказывает захватить себя, приказывает убить тех, кто пытается его схватить, убивает и снова запускает цикл.

Он создал группу под названием «Маска», которой наделяет определенные политические полномочия. Эта группа существует не только для того, чтобы поймать его, но и для того, чтобы убедить старейшин, что что-то делается, кроме ожидания появления юстициара. Права Маски намеренно оставлены неясными: князь не ожидает их, а они надеются на это. Иногда он подобен младенцу и хочет, чтобы кто-то нашел его жену и сказал ему, что с ней все в порядке, а иногда он будет злорадствовать над ее трупом и издеваться над ней, потому что она так похожа на ту безымянную графиню, которая так долго обнимала его. тому назад.-?-

Огонь и Кровь

Никакой страх не может устоять перед голодом, никакое терпение не сможет его измотать, отвращения просто нет там, где есть голод; а что касается суеверий, верований и того, что вы можете назвать принципами, то они не более чем пустяк.

- Джозеф Конрад, Сердце тьмы

Первая глава знакомит игроков с политическими интригами Милуоки (и их опасностями). Это также служит напоминанием игрокам о дикой природе пищевых привычек их персонажей и о том, насколько сложно вампирам контролировать свою животную природу.

Сцена 1: Вкус вите

Сценарий

Каждый персонаж должен начинать эту сцену в одиночку, если только ее Вампир не имеет привычки охотиться в группе. Каждый вампир будет на охоте, чтобы восстановить свой запас крови. Как рассказчик, вы хотите сделать эти охоты очень яркими. Подчеркните отсутствие у вампиров самоконтроля и болезненный образ жизни. Во многих историях о вампирах охоту можно (и нужно) оставить на заднем плане, потому что происходят более интересные вещи, но в этой истории охота должна быть подчеркнута и детализирована, чтобы получить полный эффект.

Когда каждый вампир кормит, его прерывает посланник князя, говоря, что князь желает увидеть ее сразу же. Обратите внимание, что эти прерывания сделаны намеренно. князь хочет, чтобы вампиры были слабыми, чтобы ему было легче убить их по пути в свой пентхаус. Он хочет убить их еще до того, как нанял их, чтобы найти себя; сумасшедшие умы так думают.

Посланник - довольно могущественный гуль, которого зовут не иначе как мистер Вентури. Мистер Вентури был крутым мафиози в 20-е годы, когда Теренс только начинал приходить к власти. Вентури знает, как опасно беспокоить кормящегося вампира, и он всегда будет делать это на расстоянии, если это возможно. Как только он свяжется с вампиром, он попросит ее пойти с ним. Вскоре мистер Вентури будет сопровождать вас целым парадом голодных вампиров, и это приведет нас к следующей сцене.

Сеттинг

Эта сцена разворачивается там, где обычно кормятся вампиры. Если вампиры не имеют предпочтений, тогда вам следует сделать его очень темным, грязным, мерзким уголком города, чтобы отвращение и отвращение к вампирскому образу жизни были на пике. Если некоторые из ваших персонажей избегают кормления в более бедных районах города, то вы можете описать даже самые красивые места так, чтобы это выглядело ужасно декадентским.

В дружелюбных и безопасных местах, таких как парки развлечений, зоопарки или кинотеатры, вы можете указать на то, что все чувствуют себя в безопасности и насколько они счастливы, потому что не знают, какой вы хищник. Укажите, что семья из четырех человек там не знает, как долго можно пропить их жизнь, по крупичкам. Если вампир любит ночные клубы, охарактеризуйте клуб как гедонистический и мрачно-чувственный. Убедитесь, что вампир чувствует, насколько фальшиво все ведут себя и как он больше не может вести себя легкомысленно, счастливым, бездумным и кокетливым, когда чувствует потребность в крови. Подобные описания могут быть доведены до такой степени, что ни игрок, ни персонаж больше не хотят получать сосуд. Если вы это сделаете, значит, настройка была успешно выполнена.

Драма

Действие этой главы сосредоточено вокруг кормления, поэтому вот несколько идей кормления для этой встречи. Выберите кормление, которое больше всего повлияет на каждого вампира и игрока. Не стесняйтесь придумывать свои собственные кормления, которые вызовут отвращение у вашей труппы, если они не работают. Просто помните, что мистер Вентури собирается прервать кормление, так что не усложняйте его.

1. Пострадавший оказывается министром в уличной одежде. Он умоляет простить вампира за то, что он делает, и раскрывает свою религиозную позицию. Религиозные вампиры

(есть несколько таких, хотите верьте, хотите нет) могут быть серьезно затронуты.

2. Вампир думает, что сосуд выглядит смутно знакомым, хотя лица не узнает. Только на полпути к кормлению Вампир понимает, что питается известным актером / актрисой. Это может быть сложно, потому что такая атака обязательно привлечет внимание, и вампиру нужно будет убить звезду или заставить его / ее замолчать.

3. Когда вампир приближается к пьяному в поисках легкого убийства, пьяный начинает умолять вампира о прощении. Очевидно, пьяница принял вампира за старого потерянного друга. Это жалкое существо могло доставить вампиру проблемы с его совестью (цель номер 7 или найти другой сосуд).

4. Пока вампир пьет кровь жертвы, жертва умоляет о смерти, говоря, что он больной раком, обреченный умереть очень мучительной смертью до конца года. Вампиру может быть непросто сделать выбор (вампиры с высоким уровнем человечности потребуют проверки на человечность, если они истощают его). В качестве альтернативы Рассказчик может выбрать курс химиотерапии для сосуда, и в этом случае Вампир будет слегка отравлен. Добавьте единицу ко всем целевым числам (максимум 10) для следующей сцены.

5. Вампир поймал проститутку, которая жаждет поцелуя. Она умоляет и умоляет Вампира истощить ее (или его), все время подвергая себя воздействию Вампира, обещая акты похоти и разврата.

В подходящий момент мистер Вентури по очереди подойдет к каждому персонажу и попросит их пойти с ним, чтобы найти других вампиров, а затем отправиться к князю.

Диалог

Единственный диалог в этой сцене - между мистером Вентури и вампирами (за исключением любого диалога между вампиром и его жертвами). Вампиры зададут несколько вопросов по поводу неожиданного

звонка князя. Мистер Вентури всегда будет очень холодным и отчужденным. Он только скажет, что князь хочет их видеть, что это срочно, и им лучше не заставлять князя ждать. Вампиры не могут получить от него больше информации, кроме этой (на самом деле он больше ничего не знает, хотя и не скажет этого). Если один или несколько персонажей впадают в бешенство из-за того, что их потревожили, и терзают мистера Вентури, он скажет, что все в порядке; он не против. Удержание, которое князь держит своих слуг, должно немного волновать игроков.

Персонажи

Персонажи этой сцены состоят в основном из смертных. Используйте стандартные типы персонажей, перечисленные в книге вампиров. У ваших вампиров не должно быть особых проблем с этими смертными, хотя некоторые из этих встреч могут вернуться, чтобы преследовать вампиров в будущем. Мистер Вентури также

представлен здесь, и он может стать важным позже, поэтому убедитесь, что вы обратили внимание на то, как персонажи относятся к нему, и на любые мнения, которые, по вашему мнению, у него сложатся.

Мистер Вентури: Мистер Вентури всю свою жизнь работал наемным мускулом у криминальных авторитетов. Его новый босс - князь. Казалось, что быть гулем почти не повлияло на этого человека. Его жизнь продолжалась как обычно. Обычно он все равно сидел допоздна, а теперь ему просто приходилось есть по-другому, и, конечно, он лучше справлялся со своей работой.

Мистеру Вентури очень надоела его жизнь. Он устал от своего унылого существования, и остатки человеческой доброты, которых никогда не было в нем, выглядят так, как будто они начинают проявляться, поскольку мистер Вентури понимает, что в жизни есть нечто большее, чем попытка получить бесплатный обед. Вот почему он будет так удивлен, если игроки помогут ему в следующей сцене, поскольку он привык, что все заботятся о себе, а никто не заботится о нем.

Натура: Конивер

Маска: Конформист

Сила воли: 6

Человечность: 3

Год рождения: 1903

Видимый Возраст: Около 20

Физические: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 1, Манипуляция 2, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 4, Смелость 5.

Таланты: Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 3, Запугивание 4, Знание улиц 3

Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 2, Безопасность 3, Скрытность 2.

Познания: Компьютер 1, Расследование 3. Криминальная политика 3

Дисциплины: Стремительность 1, Стойкость 2, Могущество 2

Изображение: Мистер Вентури - крупный, плотный мужчина. Он ростом около шести футов и весит более 200 фунтов. Он носит коричневую шляпу со своим безвкусным костюмом. Мистеру Вентури всегда было трудно идти в ногу с модой, и он давно перестал пытаться. У него отсутствует половина левого уха, его рот всегда плотно закрыт, и ему постоянно кажется, что он хмурится.

Подсказки для ролевых игр: вы олицетворяете сильный, но молчаливый тип. Не улыбайтесь, если шутка не была действительно смешной, а затем постарайтесь сразу ее скрыть. Никогда не смотрите никому в глаза; просто отойдите в сторонку и поговорите со стеной за человеком, к которому вы обращаетесь.

Примечания: Мистер Вентури носит тяжелый револьвер, который он планирует использовать для собственной защиты и для защиты того, кого Теренс велит ему защищать.

Сцена 2: Ночной пожар

О Господи! О Господи!... Я умираю... это может случиться в этот момент. Был свет, а теперь тьма. Я был здесь, а теперь иду туда!... Ничего не будет... Неужели это смерть? Нет, не хочу!

- Лев Толстой, Смерть Ивана Лыча

Сюжет

Небольшая опасность должна оживить ситуацию прямо сейчас. Когда вампиры едут, чтобы увидеть князя, на них нападает группа смертных киллеров. Над этими киллерами доминировали, даже не заботясь о собственной жизни. Они похожи на овощи и не заботятся о своей жизни, а только хотят служить своему хозяину и убивать персонажей.

Люди начинают свою атаку с внезапного тарана машины вампиров. Если вампиры едут на нескольких машинах, вы можете дать киллерам еще одну или две машины, чтобы всех можно было протаранить. Однако не давайте киллерам больше трех машин, иначе они будут выглядеть немного очевидными. Когда вампиров таранят, некоторые из них могут попасть в ловушку смятого металла в их собственных транспортных средствах. Некоторые машины Вампиров также могут загореться из-за силы столкновения. Вампирам, попавшим в ловушку в пылающих машинах, возможно, придется пройти несколько тестов на Бешенство.

Наемные убийцы будут стрелять из своего оружия в автомобильные двигатели любых автомобилей, которые не загорелись, сначала (пытаясь зажечь их тоже), а затем продолжают добивать вампиров. Вампиры, несомненно, справятся с этими людьми с большим мужеством и огнестрельным оружием. Как только они это сделают, они могут прихрамывать к следующей сцене.

Сеттинг

Эта сцена происходит на неважном маленьком участке улицы. И все же тот факт, что вампиры могли умирать в таком обыденном, грязном месте, может быть очень важным. Опишите все мелкие детали всех улиц, на которых вы были. Почтовые ящики, уличные фонари, водостоки, пожарные гидранты, люки, затемненные магазины и телефонные столбы - все вместе может превратиться в очень печальное место, чтобы закончить вашу жизнь. Возможно, вы захотите дать игроку в катящейся машине подробное описание. Опишите все подробно, как будто угроза смерти заставляет его замечать детали,

которые он раньше всегда считал само собой разумеющимися.

Эта сцена быстро заполняется пылающими автомобилями, поэтому не забудьте включить жар огня и запах бензина. Помните, что разбитые машины разбрасывают разбитые стекла повсюду, и это может хрустнуть под ногами комбатантов, когда они сражаются со своими пулеметами и когтями на обычной улице, которая стала местом убийства.

Драма

Поскольку вампиры очень спокойно едут по дороге, одна машина впереди них внезапно пытается обогнать другую, и обе полосы движения внезапно блокируются. У водителя ведущего автомобиля Вампиров есть несколько вариантов, каждый из которых включает в себя рулоны Drive. Самый простой (и наиболее вероятный) маневр - попытаться увернуться на тротуар и надеяться, что вы ни во что не попали. Для этого требуется два успеха из семи при использовании «Вожделение плюс ловкость». Это только означает, что вы ничего не ударили об тротуар. Вампир за рулем не может надеяться спасти машину от удара, но может уменьшить степень тяжести. Вампир должен пройти испытание с сопротивлением с водителем киллера. Если Вампир получает пять дополнительных успехов, то ее машина вообще не попадает, и сцена может продолжаться как сцена погони.

В противном случае вампиры попадут в «аварию». Если Вампир не получил лишних успехов, значит машина перевернута и горит. Два персонажа застряли в машине. Если Вампир получает один дополнительный успех, то машина все еще стоит справа, горит, и один персонаж оказывается в ловушке (вероятно, водитель, прижатый рулевой колонкой). Если вампир получил два или более дополнительных успеха, то машина не горит, и один персонаж попадает в ловушку, только если вы хотите, чтобы он был. Обратите внимание, что мистер Вентури будет ездить с вампирами, и это может быть интересно, если он тоже окажется в ловушке. Вы можете либо заменить его и освободить персонажа, либо поймать его в ловушку в дополнение к одному из персонажей; это зависит от вас.

Если персонажи решили пристегнуть ремни безопасности или имели подушки

безопасности в машине, то они получают только один уровень урона (который можно промокнуть). В противном случае они получают шесть уровней урона, минус один за каждый дополнительный успех, который получил водитель-вампир. Все вампиры, которые все еще находятся в сознании, могут вылезти из своей машины и посмотреть, кто их ударил. Через один ход после удара киллеры открывают свои автоматы по любым неповрежденным машинам. В первый ход они будут стрелять только по неработающим двигателям. Один раунд этого вызовет много искр летят над разбитыми двигателями и зажигают их. После этого киллеры будут стрелять по любым видимым вампирам или по пассажирским зонам, если никто не решится выйти. Все комбатанты могут получить плюс один или два по всем номерам мишеней из-за дыма и огня.

Любой пойманный в ловушку Вампир, желающий вырваться из обломков, должен иметь как минимум четыре Сила + Могущество. Как только это требование выполнено, она должна получить пять успехов в этом броске, чтобы совершить побег. Это расширенная задача, поэтому она может распределить успехи на несколько ходов. Свободные вампиры могут добавить свою Силу к любому пойманному в ловушку вампиру, чтобы выполнить минимальные требования. Обратите внимание, что требуется проверка Мужества, чтобы войти в пылающую машину, и проверку Человечности, чтобы полностью бросить спутника на смерть от огня. Любые пылающие машины взорвутся от шести до 15 раундов (бросьте кубик и добавьте пять, чтобы получить это число). Пламя достигнет салона за три оборота до взрыва автомобиля. Вы можете отказаться от результатов этого броска кубика и просто позволить машине взорваться, или же пламя достигает пассажирского салона в удобное для вас время. Не портите хорошую сцену, потому что бросок кубика дает игрокам слишком много или слишком мало времени.

Мистер Вентури может оказаться в ловушке в машине, и в этом случае он проведет несколько раундов, пытаясь освободиться. Когда он обнаруживает, что не может, он стреляет из пистолета в киллеров из машины. Он не ожидает, что его спасут, если его машина загорится, и он будет благодарен за это. Это может привести к хорошим

отношениям между мистером Вентури и любым персонажем, который был достаточно храбрым, чтобы спасти его, что может быть важно в последней главе, как вы увидите.

Диалог

Скорее всего, в этой сцене будет мало диалогов, за исключением криков и коротких перешептываний отчаянных планов действий между персонажами. Наемные убийцы похожи на зомби и ни с кем не разговаривают, даже чтобы предупредить друг друга, если кто-то из них вот-вот удивится. От мистера Вентури можно было бы сказать несколько слов благодарности, если бы он был спасен из горящей машины, но это все.

Персонажи

Мистер Вентури играет более динамичную роль в этой сцене (он демонстрирует свои навыки владения огнестрельным оружием), и, конечно же, есть киллеры.

Наемные убийцы: Эти парни - просто местные хулиганы и уличная нечисть, плохой парень, нанятый для убийства персонажей. Они не имеют никакого отношения к плохому парню, будучи жертвами, случайно выбранными для того, чтобы над ними доминировали.

Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 2, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2

Таланты: Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 2, Знание Улиц 1.

Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 1, Скрытность 2

Познания: Уголовный кодекс 1 (Они часто бывали в тюрьме).

Изображение: Эти парни должны быть действительно страшными. Они действуют совершенно бессмысленно и явно находятся под чьим-то контролем из-за своего самоотверженного отношения. Когда в пистолетах-пулеметах заканчиваются боеприпасы (что должно происходить часто, потому что они стреляют только в автоматическом режиме), они стоят там пару ходов с опущенными спусковыми крючками, и

ничего не происходит, прежде чем они медленно потянутся за другой обоймой и механически заменят Старый. Если какой-либо из них выглядит так, будто его вот-вот схватят, и нет ничего, что могло бы его спасти (например, он последний в живых или в сознании), смертный рывком поднимет пистолет к голове, как марионетку, и взорвет его. собственное лицо.

Примечания: Таких парней может быть столько, сколько, по вашему мнению, могут выдержать ваши игроки, хотя я не рекомендую, чтобы наемных убийц было больше, чем вампиров. В них есть только тяжелые пистолеты-пулеметы и две лишние обоймы. У них нет опознания.

Сцена 3: Войди в мою гостиную

Сюжет

После битвы с киллерами вампиры должны бежать от полиции, чтобы наконец встретиться с князем. После того, как он должным образом благоговеет перед ними своим богатством, князь объясняет проблему мошенника-вампира и приказывает им стать первыми членами Маски. Он обрисовывает цель этой группы, а затем дает персонажам несколько зацепок, с которых они могут начать. Он четко ответит на несколько вопросов, и у некоторых персонажей может возникнуть ощущение, что князь скрывает информацию. После обсуждения вампиры могут пополнить свои лужи крови из личного стада князя.

Сеттинг

Эта сцена происходит в роскошном пентхаусе князя. Вы не можете переоценить декаданс и богатство этого места. Он огромный и покрыт плюшевым ковриком. Гостиная (где князь встретится с персонажами) всегда тускло освещена, и на заднем плане можно услышать тихую музыку. В воздухе витает мягкий запах духов, и князь подает пряную кровь в хрустальных кубках. Где-то в одной из других комнат можно услышать хихиканье, а диваны наполнены мягкими и прохладными на ощупь подушками.

Драма

Эта сцена в основном представляет собой диалог, поэтому драмы здесь очень мало. князь ни с кем не будет драться, и никто не должен драться с ним. Может возникнуть некоторая драма, если игроки решат болтаться возле разбитых машин и разговаривать с полицией, прежде чем они поедут к князю. Если персонажи вообще опоздают с приходом к князю, он их громко проклянет.

Если кто-нибудь останется и поговорит с полицией, ему зададут множество неловких вопросов, например: Почему на вас напали? Как вы выжили в автокатастрофах? Как ты выжил под огнестрельным оружием? И как, черт возьми, вам удавалось убивать людей с автоматами после того, как вас сбила машина, не получив при этом никаких ранений? Умные персонажи оставят любые раны, которые у них были, так что полиция не заметит их необычных восстановительных свойств, но фельдшер может заметить, что у персонажа нет пульса (и умные персонажи, вероятно, все равно уйдут со сцены). Большинство игроков будут бежать, но если они решат остаться, просто играйте на слух. В любом случае они, вероятно, смогут доминировать над своим выходом.

Диалог

Князь начнет с обычных любезностей. “Добрый вечер. Как вы спали?”, “Хотите немного вите?”, “Пожалуйста, устраивайтесь поудобнее. Мне есть о чем поговорить с вами”. Вы уловили идею. Он представится, спросит о профессиях вампиров (если таковые имеются) и спросит, видели ли они последнюю пьесу. Как только игроки начнут сходиться с ума от Теренс покажет персонажам завтрашний выпуск журнала Milwaukee Journal. Он объясняет, что у него особая сделка с газетой, и он получает выпуск раньше. Повсюду в заголовках разбросаны слова: “Вампир-убийца убивает четверых; Пьет их кровь”.

Князь объяснит, что его жена Эрика пропала без вести на прошлой неделе. Сначала он подумал, что она, возможно, просто уехала по своим делам, но теперь понимает, что над его головой витает какой-то тщательно продуманный заговор. Кто-то совершает эти убийства, чтобы угрожать Маскараду и

дискредитировать его. Очевидно, его жена удерживается в заложниках, чтобы заставить его бездействовать. князь продолжает: «На того, кто задумал этот маленький террор, начнется кровавая охота». Он вызвал Юстициара, но это может занять некоторое время, а Юстициар может оказаться недружелюбным. После объяснения всего этого Теренс попросит помощи у Вампира (эта «просьба» - просто дружеский жест, и любой персонаж, который откажется, подвергнется гневу князя).

В этот момент многие вампиры захотят узнать: «Почему я? Почему бы вам просто не использовать некоторых из своих головорезов, таких как мистер Вентури, чтобы выследить этого жуткого убийцу и оставить нас в стороне от всего этого дела?» Что ж, на то есть много причин. О некоторых князь будет говорить, а о других - нет. Он готов сказать, что старейшины немного забеспокоились и им нужно было увидеть, что князь прилагал особые усилия для решения этой проблемы. Штатные «служащие» князя (как он их называет) недостаточно обучены искусству расследования. князь также скажет, что как группа Новорожденных персонажи довольно политически нейтральны, что все хотят видеть в следственной группе. Причина

Были выбраны вампиры, которых князь не будет обсуждать из-за того, что он совершенно безумен, и выбирал их в основном наугад.

Как только все вампиры согласятся, Теренс объяснит, что они должны стать первыми членами новой оперативной группы под названием «Маска». Эта группа будет нести ответственность за проведение Маскарада, когда судья недоступен. Маска может использовать любую силу, которую сочтет необходимой, чтобы поймать преступника и привести его к князю. Если, по мнению Маски, преступник не может быть остановлен кроме как смертью, то Маска имеет право убить оскорбляющего Сородича. Здесь князь добавит, что причина должна быть действительно хорошей. Маска всегда должна просить исследовать свойства вампиров, но они могут войти без приглашения, если того требует ситуация.

Как только это будет сделано, у вампиров может возникнуть ряд вопросов. Он ответит так, как если бы он действительно

беспокоился о своей жене и поимке этого вампира-мошенника. Он скажет, что не уверен, действительно ли это вампир. Это мог быть просто очень странный смертный. Или, возможно, это способ Инквизиции разрушить Маскарад и показать миру, что таится в ее груди. Однако более чем вероятно, что это какой-то враг Теренса - если только исчезновение его жены не является случайным совпадением. Если персонажи спросят, кто враги князя, он выдаст несколько имен.

Двумя его самыми большими врагами (по крайней мере, он так считает) являются Хротульф и Грасис. У этих двоих был один и тот же Сир, и они являются двумя самыми могущественными вампирами в Милуоки, за исключением князя. В прошлом они часто объединяли свои силы, чтобы противостоять ему, и это могло быть своего рода попыткой добиться власти. Анархи также являются врагами князя, и такая тактика террора звучит в их стиле. Теренс «предложит» (прикажет) вампирам начать поиски с анархов. Анархи знают улицы, и они могут знать, кто это делает, даже если они не несут ответственности.

Теренс также предложит персонажам проверить информацию у большинства старейшин в городе, когда у них появится такая возможность. Это позволит старейшинам узнать, что Маска дежурит, и поддержит авторитет князя. Когда придет Юстициар, Маска должна сначала сообщить обо всех своих находках Теренсу, а затем - Юстициару.

После всего этого Теренс извинится за то, что прервал трапезу вампиров, и предложит им выпить из его собственного стада. В этот момент князь звонит в маленький серебряный колокольчик, и несколько привлекательных, полураздетых мужчин и женщин выходят из задних комнат и предлагают себя персонажам. Эти люди сильно Присутствовали, и их простой, бездумный, любящий разговор должен отражать их относительное отсутствие свободы воли. Любые персонажи, которые присмотрятся, заметят, что у всех жертв темно-зеленые глаза (слабость Вентру Теренса).

Вампиры, у которых мало крови, должны пройти тест на Самоконтроль (сложность 7),

чтобы не принимать и не пить от этих смертных, которые продали свои тела ради денег и поцелуев. Сцена заканчивается так, вампиры пьют из дико возбужденных сосудов князя в частном маленьком дворце. Вампиры с высокой человечностью (семь и выше) могут рискнуть потерять здесь человечность, если они согласятся пить из рабов или будут вынуждены пить из-за безумия.

Персонажи

В этой сцене представлен только Теренс Мерик. Однако он занимает центральное место в остальной части Истории, поэтому вам следует познакомиться с ним и его особыми проблемами.

Теренс Мерик: бывший граф Кентский, а ныне князь Милуоки, Теренс стал князем 65 лет назад, когда изгнал последнего князя и изгнал его из города (где его, скорее всего, съел Люпин). Его правление было долгим и довольно мирным. Анархи, конечно, были непослушными, но проблемы не привели к какому-либо открытому конфликту между анархами и старейшинами, а самые опасные анархи, кажется, всегда покидают город при загадочных обстоятельствах. На самом деле Теренс угрожает убить их или приказывает убить, и поэтому анархи никогда не получают никакого руководства, которое могло бы сделать их эффективными.

Он очень любил свою жену, и она была единственной вещью, которая удерживала всю его жизнь от полностью политической жизни. Ее не тронули преступления, которые он совершил, чтобы сохранить мир. Когда он убил ее, он начал трещать внутри. Он не мог раскрыть, что случайно убил ее, потому что боялся, что другие Старейшины сочтут его опрометчивость предлогом для восстания, признаком слабости. Вскоре дни превратились в недели, и никто не узнал, что он сделал. Но он чувствует, что такое ужасное преступление должно быть раскрыто и наказано, и в то же время он все еще хочет жить и выжить.

Таким образом, он стал раздвоенной личностью. Одна половина желает быть найденной и приказывает другим вампирам выяснить, кто такой вампир-изгой, в то время как другая половина продолжает совершать ужасные преступления в своем гневе на мир. Он будет вести группу, приказывая убить их.

Советы по ролевой игре: Теренс всегда добр и нежен с другими, хотя он подобен тигру, готовому прыгнуть, если его скрестят. Сначала он должен быть очень симпатичным. Он будет спокойным, остроумным, сердечным и очень дружелюбным. По мере развития истории его безумие станет более очевидным. Вы должны начать повышать голос на игроков и произносить предложения, которые не имеют никакого смысла.

Поколение: 8-ое

Клан: Вентру

Натура: Интриган

Маска: Кавалер

Сила воли: 8

Запас крови / за ход: 15/5

Человечность: 0

Родился: 1645 г., Кент, Англия.

Видимый Возраст: 40 лет.

Физические: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные: Харизма 4, Манипуляция 4, Внешность 4.

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5

Добродетели: Совесть 0, Самоконтроль 3, Смелость 5.

Таланты: Актерское мастерство 4, Бдительность 2, Легкая атлетика 1, Драка 4, Уклонение 5, Запугивание 3, Лидерство 4, Знание улиц 2.

Навыки: Знание животных 3, Вождение 1, Этикет 4, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 4, Музыка 2, Скрытность 3.

Познания: Бюрократия 4, Финансы 4, Право 2, Лингвистика 4, Оккультизм 4, Политика 5.

Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 3, Доминирование 5, Стойкость 3, Затемнение 2, Присутствие 4, Превращение 2.

Изображение: У Теренса сильное лицо со стеблем, квадратная челюсть. Его серебряные волосы ниспадают до плеч, а мрачное лицо делает его опасным вождем и воином. Его одежда всегда в моде, и он часто носит с собой трость (даже если она не в моде).

Подсказки для ролевых игр: играя Теренса, вы должны быть очень сердечными и добрыми. Ведите себя так, как будто мир у ваших ног, и вы готовы поделиться им со своей компанией по малейшей прихоти. Также ведите себя так, как будто ваши гости находятся здесь только по вашему великодушному приглашению, и вы очень любезно относитесь к ним как к равным. Но не переусердствуйте. Помните, что князь должен быть очень симпатичным, иначе игроки могут заподозрить его слишком рано. Скорее всего, большинство игроков будут так благоговеть перед приглашением увидеть князя, что такое отношение будет только им казаться справедливым.

Примечания: У князя под диваном лежит короткий меч, а за стойкой - дробовик. Однако он не будет использовать их, если только история уже не пошла совсем не так.

Глава Вторая: Война Племен

*Я попрощался с каждой жертвой, которая попала на глаза,
У меня нет пощады, я не солгу
Я поцеловал незнакомцев, а потом смотрел, как они умирают
- Чернокнижник*

Вторая глава начинается поиски вампиров среди более темных и опасных частей общества Сородичей. Если кто-то знает, кто такой «истребитель вампиров», так это анархам. Их жестокая жизнь часто приводит их к контактам с самыми злобными из Сородичей и животных.

Сцена 4: Дети тьмы

Сюжет

Теперь Маска должна найти анархов. князь попросил, чтобы персонажи сначала начали с этой группы, и не следует слушаться князя. Вполне возможно, что ваши вампиры отправятся в неверном направлении по какой-то воображаемой подсказке. Вы можете просто напомнить им, что князь очень твердо «предложил» им начать с анархов, или вы можете позволить им слепо блуждать в неизвестность. Если вы решите позволить своим игрокам свободно отклоняться от сюжетной линии, вы должны быть готовы следовать за ними. Прочтите главу 4, чтобы получить некоторую информацию о старейшинах, если вам понадобится помощь. Конечно, банда анархов всегда может просто появиться рядом с вампирами, пока они направляются в другое место.

Если вампиры начнут с анархов, их методы поиска анархов будут полностью зависеть от ресурсов, имеющихся в их распоряжении. Если один из вампиров является анархом или знает некоторых анархов как часть своего прошлого, это может быть довольно легко. Если у персонажей есть контакты в отделении полиции, они могут поговорить с ними, чтобы узнать, где находятся самые могущественные банды. Или они могли просто доминировать в просмотре полицейских досье на банды.

После этого вампиры находят банду под названием «Братья по крови», которая очень похожа на банду Сородичей: небольшая по численности, очень влиятельная среди других

банд, и ни один из их членов никогда не был арестован. Когда вечеринка

прибывают на территорию Кровавого Брата, им бросает вызов то, что кажется лидером банды в битве воли. После этого банда и группа бегут от полиции, которая пришла схватить Братьев крови за их нападение на банду смертных.

Сеттинг

Первая часть этой сцены вполне может происходить в полицейском участке, поскольку игроки используют Доминирование, Присутствие или контакт, чтобы просмотреть полицейские файлы. В этой сцене вы хотите подчеркнуть грязную сторону Милуоки. Станция должна быть заполнена проститутками и хулиганами, и все они злые или угрюмые. Кричащие матчи могут происходить над головами персонажей, в то время как торговцы наркотиками ругаются на офицеров, а потребители наркотиков сидят, как зомби, где бы они ни были. Полицейский участок должен сохранять, чтобы напоминать игрокам, что это за город Милуоки в мире готик-панка, и он должен наполнять их предчувствием дурного предчувствия, потому что этот темный и опасный мир улиц - это мир, в который они пытаются войти. .

Остальная часть сцены происходит на улице. Эти улицы являются худшими, потому что анархи свободнее практиковать свои выходки в более беззаконных районах. Заваленные газетами и другим мусором пластиковые стаканчики и пивные банки катятся по бетону и попадают в сточную канаву с ветерком. Бездомные лежат, завернутые в старые одеяла и газеты, чтобы согреться от нарастающего осеннего холода. И, конечно же, двери домов украшены скелетами, черепами и Джек-о-Лантемами в честь наступающего Хэллоуина. Луна почти полная и как глаз смотрит на все, что делают вампиры.

Драма

Сцена начинается с того, что игроки находят местонахождение уличной банды Анархов. Это легко сделать, получив доступ к файлам полиции, и поэтому можно сделать ряд ролей для

Доминируйте или присутствуйте над полицейским. Атрибуты полицейского можно найти в обычной книге вампиров. Если у персонажей есть соответствующий контакт, который будет знать, какие банды контролируют какие части города, то персонажи могут связаться с этими людьми. Основные признаки того, что Кровавые Братья – это банда Сородичей, – это примечательная нехватка информации о них, а также тот факт, что ни один из Кровавых Братьев никогда не был арестован (что очень необычно для любой уличной банды). Если персонажи не узнают эту информацию, то имя должно быть бесполезным.

Получив информацию, персонажи могут выйти на территорию банды. Это, вероятно, будет связано с конфликтом или двумя с любыми человеческими гангстерами, с которыми столкнутся вампиры, но с учетом способностей персонажей с этим должно быть легко и быстро справиться. Территория Кровавых Братьев находится прямо рядом со Скорпионами, опасной и жестокой небольшой группой, которая может угрожать вампирам и издеваться над ними, если они останутся на светофоре. их машина для сражения. Когда персонажи найдут территорию Кровавых Братьев, они будут удивлены, увидев 10 байкеров, надвигающихся на них с улюлюканьем и насмешками. Это Братья по крови, и они перестанут беспокоить персонажей.

Лидер банды – американский индеец по имени Акава. Когда банда приближается к вечеринке, он в форме волка едет перед байкером на одном из ведущих мотоциклов. Он не станет лидером банды, пока не решит, что может доверять персонажам. Подробнее об этом можно узнать в разделах «Диалог» и «Персонажи». Сородич, называющий себя «Саботажник», будет выступать в роли лидера банды с персонажами, и он будет настолько неприятен, насколько это возможно.

Когда вампиры спрашивают о «вампирском убийце», Врекер издевается над говорящим персонажем и бросает ей вызов на битву воли. Любой отказ оставит персонажей без информации, поскольку Кровавые Братья насмеются и уезжают (конфликты и насилие – единственные вещи, которые удерживают их внимание). Первая часть поединка желаний будет лежать лицом вниз (см. Книгу вампиров, стр. 155). Если Врекер потеряет это, он запрыгнет на свой байк и проедет около 200 ярдов по улице. Затем он будет кричать на персонажа, чтобы тот сел на мотоцикл и играл в цыпленка. Когда двое Сородичей едут навстречу друг другу, пусть каждый сделает серию бросков на Смелость. Первое целевое число – шесть, и число увеличивается на единицу с каждым броском, пока целевое число не станет десять (два Вампира делают пять бросков). Как только вампир проваливает бросок, он отклоняется в сторону и проигрывает игру.

Если Врекер проиграет в этом состязании, он перейдет в Безумие и прыгнет на своего противника. Если вмешаются другие персонажи, он проигнорирует их, его единственная цель – атаковать своего противника. Если другим вампирам удастся сдержать его на ход или два, Кровавые Братья прыгнут, чтобы помочь контролировать своего товарища-берсерка. Вредер успокоится через четыре хода после проигрыша в игре с курицей, если его удерживать. В противном случае он будет оставаться в Бешенстве до тех пор, пока не победит (не обязательно убьет) своего противника или не будет побежден сам.

Если персонаж проиграет, но играл в игру в хорошем настроении, то Кровавые Братья сочтут партию дружественной. Если персонаж выиграл игру и играл в хорошем настроении, то Кровавые Братья снова будут относиться к группе дружелюбно. Только если персонаж был угрюмым, когда проиграл, или чрезвычайно высокомерным, когда выигрывал, партия наживает себе врагов. Независимо от исхода, как только поединок желаний окончен, можно услышать приближение звука полицейской сирены. Врекер скажет персонажам сесть на мотоциклы позади других бандитов, и они уедут. Если Врекер без сознания, то член банды поднимет его с бетона и скажет персонажам сесть на мотоциклы. Если группа привезла машину, то

им, возможно, придется бросить ее, потому что их единственная надежда на побег в этой части города лежит на анархах, и они выбирают путь, по которому машина не может идти.

Персонажи, каждый сжимая перед собой члена банды под звуки полицейских сирен, звенящих в ушах, уносятся в ночь и переходят к следующей сцене. Или нет. Если что-то пошло не так, и ваши вампиры нажили здесь серьезных врагов, то им придется подумать о другом. Они могут следовать за Кровавыми братьями, или Акава может появиться с бандой (некоторые из которых выглядят довольно подавленными) позже, извиняясь за поведение банды и спрашивая о том, что Маска хочет знать. Незадолго до того, как Маска успевает задать свои вопросы, появляется Союз, и он переходит к следующей сцене.

Если Маска не поедет с Братями по крови, то они могут назначить встречу в другое время. Просто перейдите к следующей сцене, когда ваши вампиры отправятся на встречу и произойдут все те же события, за исключением того, что Кровавые Братья и Маска появляются в разное время. Конечно, если ваши вампиры не хотят ехать с Кровавыми братьями, им придется объяснять полиции, что они делали, разговаривая с опасной и жестокой уличной бандой. В этом случае вы можете ввести Уилкса в историю немного раньше. Он следит за этим «психом-вампиром» и хотел задать несколько вопросов Кровным Братьям. Вместо этого он спросит Маску.

Диалог

В этой сцене может быть довольно много диалогов, несмотря на все действия. В первую очередь, скорее всего, будет диалог в полицейском участке (если игроки обратятся к этому источнику за информацией). Этот раздел полностью зависит от того, с кем разговаривают вампиры и есть ли у них там контакты. Просто запомните примечания в разделе настроек, и все будет нормально.

Поначалу Братья Крови будут очень неприятны. Они будут медленно кружить вокруг Вампиров, пока Вампиры не дадут понять, что им нужно. В этот момент Wrecker будет говорить, вызывая говорящего персонажа на битву воли. В это время Акава

будет оставаться в форме волка, наблюдая за всеми. Он обеспокоен тем, что вампиры - не что иное, как кучка марионеток Старших, которые хотят шпионить за Кровавыми Братями. Битва желаний кое-что покажет Акаве. Это испытание на силу и испытание характера. Ни один старейшина, которого когда-либо знал Акава, никогда не пойдет на такой вызов, как Саботажник. Если вампиры готовы участвовать в таких мелких, опасных соревнованиях, тогда Акава чувствует, что они анархи в глубине души, независимо от их политических союзов, и он с большей вероятностью будет доверять им в следующей сцене.

Персонажи

В этой сцене мы знакомимся с главной уличной бандой анархов Милуоки. Здесь только Врекер и еще четверо. Впечатление, которое вампиры производят на эту банду, и особенно на ее лидера Акаву, может сильно повлиять на их успех в этом приключении и в приключениях, которые придут в Милуоки. Следите за отношениями игроков с Врекером. Если его били, но не унижали (смеялись или высмеивали за его потерю), он будет уважать партию. Если он был унижен, он станет заклятым врагом.

Врекер: Этот анарх был создан Акавой. Акава видит добродетель в этом сквернословном панке, даже если другие не видят этого. Врекер - очень сердитый Сородич и, вероятно, будет драться с любым Сородичем, которого встретит, только для того, чтобы разобраться со своей агрессией. Его единственные интересы - насилие, и его единственная цель - бороться.

Примечания: У Врекера в куртке есть легкий револьвер, а к его байку привязана металлическая шина, используемая для рукопашного боя. Вредитель, вероятно, воспользуется железом для шин, если рассердится, но он будет использовать только револьвер в чрезвычайной ситуации. Обращайтесь с утюгом как с дубиной.

В зависимости от того, сколько персонажей играют в эту историю, вы можете захотеть, чтобы другими гангстерами были Каитиффы или гули. Каитиффы описаны в главе Сородичей, а упыри описаны в Вампирах.

Сцена 5: Союз

Сюжет

В этой сцене Маска убегает с Братями по крови из полиции. Братья крови наконец останавливаются на старой стоянке заброшенного здания, где на них нападает банда анархов под названием Союз анархов Ист-Сайда (известный как Союз). Эта группа была заложницей князя последние пять лет. Он постепенно подчинил всю банду господству, и у него есть несколько ключевых фигур, связанных кровью. Он полагает, что партию можно найти с Кровавыми Братями, поэтому он послал Союз, чтобы уничтожить Кровавых Братьев и всех, кто мог быть с ними.

После смертельной битвы, состоящей из мотоциклетных дуэлей и рыцарских поединков, отряд и Братья крови либо побеждают Клыки, либо собирают оставшиеся силы и вырываются из ловушки, чтобы спастись. В любом случае Маска и Братья по крови могут собраться вместе после битвы, чтобы обсудить убийцу вампира.

Сеттинг

Первая часть этой сцены - это скоростная погоня по переулкам, пустым участкам и даже по старым, сгоревшим зданиям. Сцена должна быть описана быстро и яростно, чтобы у игроков было мало времени на детали. Используйте много цветов, но не много деталей. Всегда напоминайте игрокам о сиренах, завывающих позади них, иногда очень близко, а иногда и дальше.

Вторая часть этой сцены происходит после того, как полиция осталась далеко позади, а Братья по крови остановились, чтобы поговорить с Маской. Они останавливаются на пустой стоянке за заброшенной фабрикой. Лунный свет резко отражается от разбитых оконных стекол, которые все еще цепляются за оконные рамы маленькими зазубренными осколками. Участок усеян битым стеклом, гравием и кусочками вспученного асфальта. Старая тележка для покупок лежит перевернутой возле кирпичной стены, в которой отсутствует так много кирпичей, что она выглядит как ряд зубов.

Этот участок окружен тылами четырех зданий. Фабрика примыкает к двум сторонам, а две другие - под круглосуточным магазином и гаражом. От участка ведут три переулка. Один идет из круглосуточного магазина, а другой находится рядом с гаражом. Третий ведет через две большие двери фабрики, которые были взломаны, и через кладбище брошенных машин на улицу с другой стороны. Последний путь - это путь, по которому войдут Братья по крови.

В Союз войдут в равных количествах со всех трех направлений.

Драма

Сцена погони с полицией не потребует особого драматизма. Позвольте персонажам делать предложения байкерам перед ними и даже стрелять в полицейские машины, если игроки этого хотят. В противном случае просто опишите сцену безумной, панической погони и используйте ее, чтобы заставить игроков биться в следующей части.

Когда Кровавые Братья придут на заброшенный участок, Акава все еще будет спокойно сидеть на одном из мотоциклов в форме волка. Когда игроки начинают расслабляться, но прежде, чем они действительно могут начать задавать вопросы, появляется Союз. Четверо из них будут выезжать из каждого переулка на своих мотоциклах со скоростью около 25 миль в час. У них в руках кольца, дубинки, ломы и разнообразное грубое холодное оружие. В своем первом проходе они будут стремиться убить всех байкеров, пытающихся набрать скорость. Во втором и последующих передачах они будут атаковать все цели одинаково.

Все мотоциклисты получают два дополнительных кубика к своей силе при ударе противника во время движения. Все уклонения совершаются с помощью навыка «Ловкость вампиров плюс Драйв». Любой вампир на байке, который поражает любого другого вампира голой рукой (не оружием ближнего боя) при движении на высокой скорости, должен бросить свой Драйв плюс Ловкость с целевым числом 7 или упасть с мотоцикла и получить два кубика урона. Если два мотоциклиста атакуют друг друга, тогда дополнительные кубики урона складываются, так что любой удар вампира потребует

дополнительных четырех кубиков урона. Вампиры, которые получают урон во время езды на мотоцикле, должны бросить свой Драйв и Ловкость с целью 7 или упасть с мотоцикла и получить два кубика урона.

Члены Союза вообще не будут использовать оружие, если против них не будет применено оружие, и они не могут легко подобраться к стрелку. Если по ним стреляют с большого расстояния, гангеры с ружьями будут использовать их, чтобы как можно быстрее убить стрелка. Если им это удастся, они сложат оружие и продолжат драться дубинками и кулаками. Клыки больше всего любят рукопашный бой.

После вступления в бой действия персонажей во многом определяют исход. Если персонажи сбегают, через несколько ходов Кровавые Братья соберут остатки своих сил и тоже сбегут. Если персонажи останутся, их действия могут спасти Кровных Братьев от неминуемой гибели. Вам не нужно бросать кости для всех действий всех противников. Бросайте кости только в боях с участием персонажей. В битвах, в которых участвуют только Кровавый Брат и Гангстер Союза, просто сравните их очки Ближнего Боя и Ловкости и решите, кто победит. Нанесите некоторый урон проигравшему и продолжайте бой. Битва такого масштаба может очень легко увязнуть, поэтому убедитесь, что вы продолжаете ее движение.

Акава не проявит себя в этой битве. Он будет сражаться как волк. Хотя быстро всем станет очевидно, что волк на самом деле вампир, истинная личность Акавы и положение среди Кровавых Братьев останутся неизвестным. Братья крови были в конфликте со старейшинами в прошлом, и Акава планирует гораздо больше конфликтов в будущем, поэтому его личность должна оставаться в некоторой степени секретной, если он хочет выжить.

После того, как битва закончится (так или иначе), Кровные Братья встретятся и поговорите с Маской об убийце Вампира. Если персонажи сражались с Кровавыми братьями, Акава превратится в свою человеческую форму и поговорит с ними. В противном случае один из других сознательных членов банды решит заговорить.

Вполне возможно, что после этого боя у группы очень мало очков крови. Если это так, группа может охотиться, чтобы подготовиться к следующей сцене. У вампиров всего несколько часов, так что какую бы охоту они ни делали, лучше побыстрее. Вы можете обсудить детали со своими игроками и не забывайте о списке идей для охоты во Введении.

Диалог

В первой части этой сцены будет мало диалогов или вообще не будет никаких диалогов, за исключением предупреждений и боевых криков. По окончании битвы игроки побеседуют с Кровавыми братьями. Если игроки сражались бок о бок с Кровавыми братьями, Акава сбросит свой облик волка и откроется группе. Акава скажет Маске, что ничего не знает об убийце, но он будет настороже. Акава согласится с персонажами, что убийства очень серьезны и представляют угрозу для Сородичей повсюду. Лично он думает, что это связано с политикой старейшин. В городе это почти не тронуло.

Акава также предупредит Маску, что около двух недель назад он видел Лизу Урген. Лиза, объясняет он, «очень мудрая и хитрая охотница за нашим народом, инквизитор ужасных намерений. "Родом из Германии, она, по слухам, убила князя Гамбурга. Она одна охотится на улицах Милуоки в поисках Сородичей, которых нужно убить. Несколько недель назад она была в Чикаго, а до этого в Нью-Йорке. Что привело ее в Милуоки, он делает не знаю, но он предупреждает персонажей, что она может быть очень опасной. Если персонажи задумаются спросить, Акава также расскажет, что князь - Вентру, а его жена - Гангрел.

Если группа бросит Кровавых Братьев на произвол судьбы, то Врекер или Корббс (в зависимости от того, что еще находится в сознании) скажут персонажам, что они ничего не знают, но будут следить за убийцей. Они ничего не скажут о Лизе Урген.

Персонажи

Акава: Этот смуглый красивый коренной американец контролирует Кровных Братьев, вероятно, самую могущественную уличную

банду анархов в городе. Он стремится освободить вампиров от жестких ограничений, наложенных на них старейшинами. Единственный способ, которым он думает, что может это сделать, - это получить бесспорный контроль над улицами и осадить каждую Убежище Старейшины.

Примечания: Акава любит кататься на мотоцикле Корббса и оставаться в своей волчьей форме во время боя. В бардачке Корббса есть смена одежды и нож, который Акава использует в человеческом облике.

Кровавые Братья: эти мужчины и женщины являются последователями Акавы. Все они верны Акаве и часто готовы рискнуть ради него смертью. Их зовут Корббс, Таня, Кале и Джина.

Изображение: Они носят знак отличия банды Кровавых братьев, на котором изображены две сцепленные руки с кровоточащими запястьями друг друга. Традиционно его рисуют на спине их курток, но некоторые изображают этот символ на своих мотоциклах и наносят его на стены на своей территории. Они хулиганы, неприятны и немного опасны, но не жестоки по своей сути и могут оставить в покое невинных и слабых.

Подсказки для ролевой игры: действуя как можно буйнее, разыграйте этих бандитов как группу. Если некоторые из ваших игроков в настоящее время не участвуют (они находятся где-то еще в Милуоки), пусть они разыграют за вас банду. Это может быть очень эффективным (и забавным), поскольку ваши игроки разыгрывают стереотипную роль уличного панка.

Примечания: Корббс носит в рюкзаке на спине легкий пистолет-пулемет и легкий револьвер в пальто. Таня и Джина несут тяжелые пистолеты. Братья по крови обратили внимание на то, что Союз любит нападать на женщин, поэтому женщины Братьев по крови идут с тяжелым вооружением, чтобы удивить их. Также у всех есть разное ручное оружие (шины, утюги, бейсбольные биты, ломы и т. д.), которые можно использовать как клюшки.

Ларс: Ларс - лейтенант Турка, который руководит Союзом. Ларс - сердитый, опасный противник (Сородичи или коровы на ваше усмотрение), который имеет тенденцию яростно набрасываться на окружающих. Его

жизнь была неприятной (когда-то он был источником крови для честолюбивого старейшины), и он ненавидит старших Сородичей. Его страсти сильны, но его боевые навыки сильнее. Смертельные банды Милуоки научились бояться этого человека и его жестокого характера, который неоднократно приводил к убийствам. Он очень хочет уничтожить Братьев Крови, которые в прошлом избивали его не раз.

Турк не доверяет Ларсу, но его деятельность слишком разрослась для Турции по сравнению с каждым аспектом. Таким образом, он оставил большую часть набегов и опасной работы Ларсу в надежде, что Ларс будет убит. Ларс слишком глуп, чтобы понять это, и продолжает использовать все большие и большие шансы. Ларс знает о заговоре с князем и одобряет - в отличие от многих других гангстеров Союза, которые понятия не имеют, что происходит на самом деле.

Изображение: Ларс - невысокий, крепко сложенный человек. Его почти седые волосы подстрижены по-военному, а его усмешка хорошо известна среди банд смертных Милуоки. Он часто усмехается и качает головой (как будто сожалеет об этом) перед тем, как кого-нибудь убить. Его куртка - это старая куртка Кровавого Брата, которую он украл у убитого им Кровавого Брата Гуля. Символ на обратной стороне обведен и перечеркнут красной краской.

Подсказки для ролевой игры: просто действуйте подло и жестко. Во время боя сделайте его жестокий характер очевидным. Кажется, он наслаждается битвой и иногда даже останавливается, чтобы выпить кровь поверженного противника, хотя ему может и не нужна кровь. Ему нравится смотреть, как люди страдают, и он вполне может не торопиться, чтобы добить противника. Он повернет нож или сломает руку, прежде чем сломает шею.

Примечания: У Ларса есть тяжелый автоматический пистолет, нож и хоккейная клюшка. Он предпочитает использовать палку и нож. Он будет вытаскивать пистолет, только если в него стреляют (или он хочет кого-нибудь изнасиловать). Ларс потратит необходимое количество очков крови, чтобы полностью использовать свое Могущество и Стремительность перед боем.

Союз: Союз часто связывает своих новых членов кровными узами. В результате половина этих бандитов привязана к Ларсу, а другая половина - к Турку. Это угрюмая, циничная компания. Многие не заботятся о своей грубой жизни, привязанной к вампирам-садистам. Их трудная и опасная жизнь часто приводит их на грань самоубийства, и многие из них стали очень опасными борцами, потому что больше не заботятся о своей личной безопасности. Их четверо, и их зовут Калинда, Джесси, Хайден и Слэйд.

Изображение: символ этой банды - зияющая пасть с единственным клыком, по которому капает кровь. Их символ почти так же приятен, как и сама группа. Кажется, что они получают мало удовольствия от своего окружения и не занимаются обычными бандитскими удовольствиями. Они не шутят, не смеются и не наслаждаются обществом друг друга. Они больше похожи на стаю зомби, чем на банду. Они также одинаково бесшумны в бою. Очень жутко наблюдать, как группа борется друг с другом за свою жизнь без шума, большего, чем кряхтение усилий или хныканье боли.

Подсказки для ролевых игр: представьте, что вы в депрессии и склонны к суициду. Этого должно хватить.

Примечания: У всех этих бандитов есть легкие револьверы и ручное оружие, которое считается дубинкой при нанесении ущерба. Они потратят необходимое количество очков крови, чтобы использовать свою Стойкость перед боем. Они будут использовать свое могущество только в том случае, если увидят в этом необходимость.

Турк часто заставляет гулей помогать в битвах. Эти существа часто оказываются побежденными лидерами банд, которые продерживаются всего несколько битв, потому что их часто тратят на прикрытие атак и отступлений. Вурдалаки всегда связаны кровью, чтобы обеспечить их лояльность. Их бывшие банды иногда пытаются вернуть их, но смертные мало что могут сделать против Сородичей, и эти Вурдалаки обречены тратить свое существование на унижительную службу тем, кто их побеждает.

Изображение: Гули часто красят свои лица в красный цвет. Это привычка, начатая бандой смертных; когда их лидер был схвачен, он

принес его гулям Союза. У этих гулей странное братство, что проявляется в их раскрашенных лицах и подобной одежде.

Подсказки для ролевой игры: Союзные упыри часто издают много шума во время боя. Принудительное превращение в гуля не оставило многих из них в здравом уме, и во время боя они часто будут выкрикивать странные, бессмысленные сигналы друг другу или даже петь песни. Они часто приходят на помощь друг другу в бою, и если один из их членов падает, они все быстро бросаются ему на помощь.

Примечания: Ни у кого из этих парней нет оружия (Союз им не очень доверяет). Они катаются на спинах мотоциклов других членов банды и прыгают, чтобы сражаться. Перед битвой они тратят один пункт крови, чтобы использовать свое могущество. У всех есть ножи.

Сцена 6: Лицо зла

Сюжет

На следующий вечер персонажи просыпаются от телефонного звонка князя. Он говорит, что одно из убийств вампиров только что было совершено в закусочной Антония, и, если Маска поторопится, она сможет осмотреть место происшествия до того, как полиция переместит все вокруг. Группа быстро собирается и устремляется к месту происшествия.

По прибытии персонажи обнаруживают, что полиция забаррикадировала всю территорию и исследует ужасающие улики. Персонажи должны использовать хитроумную тактику, чтобы как следует разглядеть тела, чтобы никто не заметил. По телам персонажи узнают, что жертвы были истощены

Вампир и вампир (или вампиры) выпили много крови.

Обыскивая полицейские линии, один вампир замечает, что член Союза смотрит на полицейскую баррикаду на месте преступления. С ним подозрительно выглядящий персонаж, который, если его исследовать с помощью Прорицателя, будет обнаружен как Оборотень. Игроки, несомненно, будут стремиться расспросить этих двоих, и, когда персонажи приближаются,

двое бегут через толпу в город с персонажами, которые преследуют их по горячим следам.

Сеттинг

Эта сцена происходит в закуской Антония. Важнейший аспект этого сеттинга - подчеркнуть зверство, совершенное убийцей. Вы хотите, чтобы игроки полностью осознали безумие вампира-мошенника. Его ненормальный разум должен стать ясным для них, и они должны задаться вопросом, какое событие могло заставить вампира потерять рассудок.

Большое панорамное окно закуской было разбито. Докса были сорваны с петель и лежали в руинах на тротуаре. На синем кафельном полу лежали перевернутые стулья и столы, но большая часть мебели оставалась нетронутой. Запах горящих волос исходит из кухни, а в обеденной зоне находятся пять тел.

Трое из тел сидят у стойки на табуретах, лицом к улице. Их руки расставлены и зафиксированы черным шнуром, так что они похожи на трех обезьян (не видят зла, не слышат зла, не говорят зла). Два других тела принадлежат молодой паре, все еще сидящей за своим столом с едой перед ними. Они сидят прямо с открытыми глазами. Мужчина держит вилку во рту, а мертвая девушка расставлена так, что она смеется, но одна единственная слеза скатилась по ее щеке, выдавая ее вынужденное счастье. Повара оставили жарить на собственном гриле (отсюда и запах гари), и теперь полиция заставляет его лежать в жире на полу.

Полицейские и репортеры кишат по всей сцене. Операторы и репортеры стоят перед баррикадами и толпой, чтобы поспешно вести репортажи. Перед баррикадами собралась огромная толпа прохожих и сердито бормочет. Несколько офицеров сейчас охраняют баррикады и сдерживают любопытную толпу. В настоящее время тела проверяются на наличие мин-ловушек, прежде чем коронер прибудет сюда, чтобы забрать их.

Драма

Сложность этой сцены будет заключаться в том, чтобы увидеть одно из тел до того, как полиция увезет их. Если персонажи не сделают этого, они не могут быть абсолютно

уверены в том, что убийства совершает вампир. Это также может быть шанс проверить отпечатки пальцев, если у любого персонажа есть хорошие навыки расследования. Отпечатков пальцев нет, и, если персонаж выбрасывает Исследование плюс Интеллект и набирает хотя бы одну восьмерку, он обязательно это узнает.

В распоряжении вампиров есть ряд способностей, позволяющих им получить доступ к месту преступления, но они имеют множество недостатков, и вы должны быть уверены, что используете эти недостатки в полной мере. сцена, не говоря уже о толпе, и любое отклонение от процедуры привлечет чье-то внимание.

Доминирование кажется хорошей силой в этой ситуации, но как доминировать над всеми? Одержимость может быть полезной, но ваши игроки (как Новорожденные) вряд ли будут обладать этой силой. Присутствие - хорошая сила в использовании. Вхождение и принуждение посредством влечения могут быть почти полностью эффективными. Трепет также может быть полезен, если использовать его с хорошей историей на обложке. Затемнение является наиболее полезным для полного исследования без вмешательства, хотя персонаж должен быть осторожен, чтобы не натолкнуться на кого-либо и не позволить детям увидеть его. Помните, что если один полицейский впустил персонажей, все остальные спросят, почему. Если игроки убедят всех полицейских, репортеры захотят узнать, почему вампиры могут войти, а они нет.

Лейтенант Уилкс сегодня здесь на месте происшествия. Его только что перевели в дело об убийствах вампиров. Позднее в приключении Уилкс будет иметь большое значение, поэтому то, как вампиры отреагируют на него сейчас, может изменить ход событий. Посмотрите, как вампиры обращаются с ним очень бережно.

Пока персонажи просматривают улики, один из персонажей с Прорицанием заметит, что кто-то в цветах Союза находится в толпе. Любой из прорицателей, изучающий его, может заметить, что рядом с ним стоит Люпин. Похоже, двое пытаются осмотреть место преступления. Через мгновение они кажутся довольными, поворачиваются и уходят. Если

персонажи следуют за ними и либо преследуют, либо преследуют Люпинов и Сородичей, переходите к следующей сцене.

Диалог

Диалог - самая сложная часть этой сцены. Персонажи захотят попасть внутрь и могут использовать практически любой метод. Помните, что офицеры у баррикад даже не разговаривают с персонажами. Копы их просто снесут, сказав, что скоро будет сделано официальное заявление, и что пресса получит хорошую поддержку, как только будет закончена судебно-медицинская экспертиза. Это первое препятствие, которое нужно преодолеть группе, чтобы попасть внутрь.

Как только они окажутся внутри, Уилкс потребует знать, что происходит. Если партия не сможет выдать себя за офицеров полиции и Доминировать Уилкса, чтобы поверить в это, они, вероятно, далеко не уйдут. Обратите внимание, что Уилкс обладает очень высокой Силой Воли и Восприятием. Хотя эти две вещи не делают его невосприимчивым к вампирской силе внушения, они делают его более устойчивым. Если у вампиров нет хорошей лжи, чтобы показать свою власть над разумом, Уилкс будет явно сопротивляться, и ему придется подчиниться или присутствовать во второй раз, прежде чем он подчинится.

Если Уилкс подчинится, два других детектива захотят знать, что происходит, и будут требовать дела партии в очень гневном тоне. После того, как с этими людьми разберутся, репортеры захотят узнать, «как они вообще попали сюда?» На этом этапе партия, вероятно, сможет заставить полицейских разобраться с репортерами, но репортеры сочтут все это подозрительным. Если ложь персонажей не имеет смысла. Если это не так, персонажи могут найти свои лица на завтрашней первой полосе журнала Milwaukee Journal в качестве «полицейских информаторов» об убийствах вампиров.

В этой сцене вам нужно отыгрывать ролевую игру очень осторожно, потому что игроки могут делать что угодно, и вам нужно адаптироваться к ситуации. Помните, что все репортеры хотят первыми рассказать большую историю, и если кто-нибудь выйдет впереди них, они будут очень сердиты и подозрительны. Полицейские не хотят иметь

ничего общего с этой противной нетерпеливой толпой и хотят прямо сейчас оказаться в магазине пончиков. Они будут очень грубыми и трудными со всеми. Детективы только что обнаружили самые ужасные убийства со времен Milwaukee Muncher, и они нервничают и беспокоятся о своих способностях поймать человека, который успел все это устроить, не попавшись. всем, кто делает что-нибудь необычное.

Персонажи

В этой главе представлен Уилкс. Он очень важен для остальной части истории, поэтому хорошо запомните, как игроки относятся к нему и насколько подозрительно он, вероятно, будет относиться к ним в будущем. Если персонажи сочинят плохую историю и покажутся очень странными, в следующей главе он будет намного настойчивее. Вы можете использовать Wilks в любое время, чтобы держать игроков в напряжении. князь может давать ему анонимные подсказки, которые продолжают вести его к вампирам, так что не стесняйтесь бросать его в любое время.

Лейтенант Джеймс Уилкс: Уилкс - серьезный полицейский. У него была тяжелая жизнь в большом городе, он вырос в маленьком городке на Среднем Западе. Его трудная работа помешала ему когда-либо наладить отношения, поэтому он не женат и, вероятно, так и останется. В настоящее время он ничего не знает о Сородичах, хотя начинает подозревать, что за этими серийными убийствами стоит большая группа людей. Уилкс просто надеется выжить в следующие несколько лет, когда он надеется получить звание капитана и уйти с улиц.

Натура: Традиционалист

Маска: Архитектор.

Сила воли: 9

Человечность: 8

Родился: 1960

Видимый Возраст: около 30 лет

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 4, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 4, Самоконтроль 2,

Смелость 4.

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 4, Запугивание 3, Лидерство 3, Знание улиц 2

Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 5, Ближний бой 1, Ремонт 2, Скрытность 2.

Познания: Бюрократия 2, Компьютер 1, Расследование 4, Закон 3, Медицина 1, Политика 2, Наука (судебная экспертиза) 3

Изображение: что-то вроде Колумбо встречает Грязного Гарри. Уилкс очень умен и хорош в разгадывании загадок, но он может легко расстроиться, и тогда у него вспылчивый характер. Он часто носит пальто и дешевый костюм тусклого цвета под ним. Уилкс выглядит очень старым для своего возраста, и линия его волос начала отступать. Он прикрывает это коричневой шляпой.

Подсказки для ролевых игр: ведите себя дружелюбно, но немного грубовато. Никогда не обращайтесь плохо с подозреваемыми, если вы не уверены, что они вас сдерживают, а затем очень сердитесь. Это часто заставляет их чувствовать себя плохо, потому что, поскольку вы были так милы с ними раньше, они чувствуют, что обязаны вам помочь. Если у вас есть шляпа, носите ее и никогда не снимайте. Если он сработает, Уилкс выругается себе под нос и быстро наденет его (если только он не находится в бою). Расспрашивая людей, ходите вокруг и смотрите в пол. Не смотрите на подозреваемого. Не встречаясь с ними глазами, вы заставляете их немного нервничать, и они с большей вероятностью совершат ошибку.

Примечания: Уилкс всегда носит тяжелый револьвер в наплечной кобуре под курткой. Он не любит пользоваться этой штукой, но он опытный стрелок и не перестанет думать об этом, если ему угрожает опасность. Помните, что в мире готик-панка улицы очень опасны, и выживают только те полицейские, которые могут быстро вытащить оружие! Как только пришло время стрелять, Уилкс будет быстрым и эффективным.

Сцена 7: Волк в загоне

Сюжет

Эта сцена начинается с погони по туманным улицам Милуоки. Партия либо преследует,

либо преследует Люпина и его товарища обратно в Союз, который, по-видимому, ожидает отчета. Группа либо врывается в группу, либо ее замечает один из членов банды.

В этот момент начинается смертельная битва, поскольку Маска вынуждена бороться за свою жизнь против Союза и его союзника Люпина. В то время как дела выглядят самым мрачным образом, Кровавые Братья появляются, чтобы отомстить за нападение прошлой ночи. Маска и Братья по крови обращают Союз в бегство. Надеюсь, один из гангстеров Союза был схвачен для допроса.

Сеттинг

Сцена погони ведет персонажей через одни из самых убогих частей Милуоки. Этот район заполнен стриптиз-барами, торговцами наркотиками, ворами, бандами, проститутками и сутенерами. Помня об этом, опишите сцену как можно более подробно. Повсюду яркие, безвкусные, неоновые вывески с надписью «Девочки, девочки, девочки» и «Всю ночь каждую ночь!». Когда персонажи крадутся по улицам, они будут предложенным проститутками, ему угрожают головорезы и выпрашивают наркоман ровно столько денег, сколько нужно на очередную дозу кокаина или крэка. Вы хотите, чтобы этот район был как можно более населенным и бедным. Заставьте игроков почувствовать себя потерянными в этом месте. Отчаяние должно нависать над этой частью города.

Однако погоня не заканчивается в этом районе города. Группа покидает это место и продвигается на темные тенистые улочки у набережной. Здесь туман в это время года густой и делает обзор практически невозможным. Держите игроков в напряжении. Они могут следовать за своей жертвой только по звукам шагов, которые иногда звучат так, как будто они идут сразу с нескольких сторон. Именно в этом темном тумане партия натывается на Союз.

Укрытие Союза - это старый пароход, выброшенный на берег у набережной. Он стоит на пляже, наполовину в воде, наполовину над ней. Это старое, скрипучее и унылое место. Когда-то лодка была явно яркой и веселой, но теперь ее яркие цвета потускнели от воды и возраста. Баннеры,

свисающие с дымовой трубы на нос, порваны и коричневы от плесени. Союз собрался на палубе этого очаровательного судна.

Драма

Первые несколько действий в этой сцене будут включать погоню или слежку. Правила преследования есть в обычной книге вампиров, и они просто включают броски Ловкость + Атлетика. Предположим, Люпин и бандит из Союза имеют шесть успехов в борьбе с персонажами. Для этой сцены важно, чтобы персонажи оставались с двумя, но не ловили их до самого конца погони. Вы можете придумать роли костей для этой сцены, чтобы убедиться, что это результат.

Если группа пытается затенить двоих, они должны сделать бросок Восприятие + Знание улиц (или Расследование) с целевым числом 6. Тесты Восприятие + Бдительность их оппонентов имеют целевые числа 8 из-за толпы и тумана. Перед тем, как начать эту сцену, вы должны ознакомиться с правилами слежки в книге вампиров. Опять же, вы можете подделать броски кубика, чтобы убедиться, что группа не упускает из виду свою жертву.

Вскоре группа обнаруживает, что следует за этими двумя вниз к набережной. Здесь они находят Союз, собравшийся на палубе старого парохода. Скорее всего, игроки захотят, чтобы хотя бы один член группы (если не все) пробрался на борт, чтобы услышать, о чем говорят Союз и Люпины. Если они это сделают, вы всегда можете их обнаружить, и бой может продолжаться оттуда. Если группа ускользает, не подходя ближе, вы можете либо перейти к следующей сцене и позже устроить поединок Кровавого Брата - Союза, либо вы можете попросить Союз обнаружить персонажей, когда они ускользают. Союз всегда скрытно смотрит, и ему может повезти, и он увидит, как они ускользают. Конечно, все зависит от вас.

Если группа преследовала Люпина и гангера, они кричат предупреждение своим друзьям, и группа получает теплый прием, когда они выбегают из тумана. Однако, если группа не преследует или не желает сесть в лодку, у вас, как у Рассказчика, есть несколько вариантов. Вы можете позволить персонажам подождать и посмотреть. В конце концов появятся Кровные Братья и нападут на Союз.

Персонажи могут с радостью присоединиться к ним или после этого посмотреть и поговорить с Кровными Братьями. Или, если хотите, вы можете попросить одного из членов Союза обнаружить персонажей, и битва может начаться так же, как если бы персонажи преследовали двоих, а не преследовали их.

Как и где происходит битва, во многом зависит от того, где персонажи встречают их (на лодке или на пляже), и были ли удивлены персонажи или Союз. Просто посмотрите на ситуацию и проработайте детали самостоятельно. Имейте в виду, что все головорезы Союза находятся под сильным влиянием и сражаются как зомби (что может привести к тому, что персонажи обвинят их в нападении в Главе 1). После их последней неудачи в уничтожении Маски, князь доминирует над всеми ними вместо Турка (который вместо этого является Кровавым). Похоже, они мало заботятся о личной безопасности или безопасности своих друзей.

Скорее всего, персонажи начнут терзаться во втором или третьем раунде. Позвольте им постоять за себя примерно до четвертого раунда (или до того момента, когда они действительно начнут нуждаться в помощи), а затем появятся Кровные Братья. В этот момент битва, вероятно, быстро закончится, но если бой для Кровавых Братьев прошлой ночью закончился неудачно, у них не будет бойцов для сегодняшней битвы, и персонажи могут соответственно пострадать. Проведите бой так же, как бой в Сцене 5.

Вы хотите убедиться, что Люпин сбежит. Он, вероятно, будет главной целью для игроков, но убедитесь, что он ускользнет, чтобы он все еще был жив для захватывающего противостояния в финальной битве. Однако, если Маска поймает его и он не сможет выжить, дайте ему умереть. Не помещайте смерть в комиксах, где злодей похоронен под зданием, но тело так и не было найдено. Если он мертв, он мертв, и вы всегда можете пригласить другого Люпина для финальной сцены, если действительно хотите. Персонажи также должны захватить члена Союза для допроса, хотя это не обязательно, и вам не нужно прилагать никаких особых усилий, чтобы это произошло.

Если персонажи поймают члена Союза, они могут попытаться допросить ее. Она будет очень упрямой и не будет реагировать ни на

что, кроме физического насилия. Если персонажи попытаются истязать (бросить Совесть или потерять одно очко Человечности), гангстер сломается и умоляет персонажей не причинять ей вреда. Она скажет, что ей было запрещено произносить имя нечестивого Сородича, но что это один, одинокий Сородич, который совершает преступления. Она не знает, при чем тут Люпин.

После того, как вампиры закончили допрос своего пленника и встали вокруг, празднуя свою победу с Кровавыми братьями, из-за склада доносится порыв пламени, и Кровавый брат загорается, на мгновение крутится вокруг и падает в руинах на дощатый настил. Кровавые Братья бегут в ужасе от пламени. Как партия стоит ошеломленно или готовится к действию, можно увидеть лицо, выглядывающее из-за угла. Потом он исчезает. Когда группа устремляется к углу, они видят маленькую призрачную фигуру, мчащуюся по улице.

Вполне возможно, что Маска решит пойти по стопам Кровавых Братьев и сбежать в этот момент. Если они это сделают, вы можете сохранить следующую сцену на потом (Лиза может использовать эту ловушку в любое время во время приключения) или она может атаковать в позже другим способом. Только убедитесь, что если вампиры пропустят следующую сцену, вы не забудете об этом Охотнике.

Диалог

В этой сцене будет очень мало диалогов. Это все драма.

Персонажи

Для этой сцены вы можете использовать персонажей из сцены 5 для основной части банды. Их будет трое плюс любой, кто выжил в сцене 5. Ларс также будет здесь, если он выжил в сцене 5. князь приказал самому Турку быть здесь и наблюдать за своей бандой. Люпин и бандит из Союза, которых послали на разведку на место убийства, тоже здесь.

Все Кровавые Братья, которые выжили в Сцене 5 и были у Раненых или лучше, появятся, чтобы помочь группе. Если всего несколько Кровавых Братьев сбежали с таким

уровнем повреждений, вы должны добавить еще несколько, чтобы помочь персонажам выбраться.

Дрейк: Этот Люпин очень ненавидит Сородичей Милуоки. У него было несколько встреч с Ануби Декера (это будет подробно описано позже), и он потерял нескольких друзей из этой группы. Когда князь подошел к Люпину, сказав, что он желает их помощи в раскрытии вампиров, Дрейк первым вызвался отправиться в Милуоки под прикрытием в качестве наблюдателя и посланника. Он наблюдает за эффективностью убийц князя и доставляет сообщения вождю своей стаи и Люпину. Дрейк происходит от тотема Мыши, который состоит из 15 Люпинов, ненависть которых к Сородичам велика даже для Люпина.

Клан: Мышь

Натура: Одиночка

Маска: Фанатик

Сила воли: 8

Год рождения: 1972

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 1, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 3, Запугивание 2, Хитрость 2.

Навыки: Зен животных 4, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 2, Скрытность 4, Выживание 3.

Знание: Исследование 2, Медицина 3, Оккультизм 2

Дисциплины: Разрыв границ 3, Стремительность 4, Стойкость 2, Затемнение 2, Превращение 4.

Изображение: большую часть времени большой волк. Когда Дрейк не крупный волк, он - пухлый лысый мужчина средних лет. Вряд ли кого-то бояться.

Советы по ролевой игре: Дрейк не будет много разговаривать с вампирами, поэтому вам не придется беспокоиться о сложной ролевой игре. Ненависть Дрейка к Сородичам полностью порождена невежеством и непониманием.

Примечания: Дисциплина «Разрыв границ» Дрейка позволяет ему вырваться из узы, войти в духовный план и даже заставить людей

освободиться от ограничений, которые они налагают на себя. Также обратите внимание, что его Стремительность не требует использования крови.

Турк: Жалко для него, что он связался с Мериком. Теперь он не что иное, как пешка, которую Мерик использует, чтобы замедлить своих преследователей, чтобы дать себе достаточно времени, чтобы уничтожить Маскарад. Турком доминировал Мерик, но его держали под контролем в основном потому, что Мерик пообещал помочь ему уничтожить Кровавых Братьев. Ненависть Турка к Акаве и его банде очень велика, и он сделает все, чтобы их уничтожить.

Примечания: Турк носит легкий пистолет-пулемет и длинный охотничий нож. Он будет использовать и то, и другое для наилучшего эффекта.

Сцена 8: Сталкер ночи

Сюжет

Вампиры преследуют таинственного нападавшего, который ведет их по следу из распахивающихся дверей и панического бегства через загоревшееся здание в заброшенный жилой комплекс. Персонажи гонят человека на крышу. Оказавшись на крыше, дверь захлопывается, и голос предупреждает, что у меня есть огнемет, так что не пытайтесь пройти через дверь; здание слишком высокое, чтобы с него прыгнуть, а солнце встает примерно через 10 минут. Все, что мне нужно, это один заключенный.

Дама с огнеметом - Лиза Урген, и она не шутит о восходящем солнце. Вампиры должны что-то сделать, чтобы сбежать.

Сеттинг

Эта сцена начинается с того, что игроки мчатся по променаду, в то время как труп Сородича лежит на земле. Они преследуют Лизу Урген по улице к разрушенным руинам здания из обожженного кирпича, где все окна выбиты огнем, который его уничтожил. Крыши нет, и через верхние окна видно пасмурное небо.

Это здание сильно пахнет дымом и сгоревшим мусором. Лестница скрипит и

часто стонет под тяжестью Вампиров. Перила лестницы оставляют золу на руках вампиров, а черная сажа прилипает к их одежде всякий раз, когда они касаются стены. Время от времени кирпич падает на лестничную клетку, нарушенная поспешным переходом вампиров. В погоне за ними им придется подняться на четвертый этаж этого здания. Дайте вампирам пройти по открытым, качающимся дверям и отдаленным звукам торопливых шагов. Не позволяйте вампирам хорошо разглядеть своего врага.

Второе здание, в которое вампиры войдут в своей погоне, - это просто старый пыльный многоквартирный дом, который не выглядит так, будто в нем уже много лет нет арендаторов. Находясь у воды, он украшен маленькими рыбками на обоях и грубой резьбой с изображениями пловцов и дельфинов у лифта. Похоже, что когда-то это был отель, но теперь это просто серия длинных проходов с рядами закрытых дверей, заставляющих игроков беспокоиться о засадах.

Когда вампиры достигают крыши, с одной стороны они видят темный серый силуэт озера Мичиган, а с другой - окутанные туманом улицы Милуоки. Кажется, что небо над озером светлеет.

Драма

Драма этой сцены начинается так же, как и предыдущая - с погони. Ваши игроки, возможно, уже устали от погони, поэтому вы можете просто быстро подвести итог этой погони с небольшим количеством бросков или без них. Лиза Урген хорошо спланировала свой маршрут, и она намеренно оставляет подсказки о своем проходе, чтобы вампиры вряд ли поймали ее и не потеряли. Лиза ведет погоню в сгоревшее здание до четвертого этажа. За этой точкой больше нет лестниц, поэтому она ведет вампиров в следующее здание через открытое окно, в которое можно попасть, стоя на обломке, выступающем из сгоревшего здания.

Оказавшись внутри жилого дома, Лиза ведет персонажей еще на три этажа и, наконец, выходит на крышу. Она прячется в комнате рядом с дверным проемом, ведущим к лестнице на крышу. Как только группа проследует за открытыми дверями на крышу, она выйдет, тихо поднимется по лестнице и

захлопнет дверь на крышу, охраняя ее своим огнеметом.

Как будет развиваться остальная часть сцены, зависит от игроков. Если они оставили охранника внизу, он может предупредить группу или напасть на Лизу сзади и надеяться, что не воспламенится. Партия может попытаться пробиться, но это может быть очень опасно. Лиза - Нейтрал, поэтому Доминирование и Присутствие на нее не повлияют. Вампиры могли бы попытаться уговорить Лизу отпустить их (хотя я не могу представить историю, которая убедила бы ее). Их лучший вариант, если у них нет других вариантов, - это отдать Лизу в заложники, а затем попытаться спасти своего друга позже.

Учтите, что солнце придет через 10 минут. Вы можете начать рассчитывать игроков и дать им 10 минут реального времени, чтобы разработать план и приступить к его реализации. Это может очень нервировать ваших игроков, и, если вы собираетесь дать им реальный лимит времени, вы, вероятно, должны им сказать. Это заставит их сильно понервничать.

Если вампирам удастся победить Лизу, перед ними будет тяжелый выбор. Она порядочный человек, которой ужасно больно из-за смерти мужа и двух сыновей от рук вампиров. Она в основном хороший человек, и убить ее, когда она будет на милости вампиров, может привести к потере Человечности, но оставлять ее в живых очень опасно. Она знает лица персонажей и уже зарекомендовала себя находчивой и агрессивной.

Диалог

Первоначальное требование Лизы будет заключаться в том, чтобы один из персонажей сдался ей для изучения и испытания. Она примет любого вампира и позволит персонажам умереть на солнце, если они не подчинятся. Лиза будет готова разговаривать с вампирами столько, сколько они захотят. Но она лишь откроет дверь, чтобы принять пленника, и тогда ее огнемет будет наготове.

Лиза знает, что ведет опасную игру. Она также знает, что есть хороший шанс, что по крайней мере некоторые, если не все, вампиры сбегут. Если вампиры попытаются

поговорить с ней, она попытается различить все, что сможет, о вампирах из того, что говорят вампиры. Так что внимательно следите за тем, что говорят ваши игроки, и посмотрите, сможет ли Лиза почерпнуть какие-нибудь подсказки, чтобы использовать против них в будущем.

Персонажи

Лиза Урген: Лиза родилась в Германии и стала взрослой в конце Мировой войны II. Она вышла замуж и родила близнецов, когда ей было всего 18 лет. Ее мужа отправили воевать в последние дни войны, но он выжил и вернулся домой. Именно во время перестройки пришел Вампир. В гитлеровской Германии было много сумасшедших вампиров, и многие из них оказались в ловушке в стране после окончания войны. Один при попытке к бегству, поскольку он был вынужден скрываться в подвале в течение нескольких дней, у него очень мало крови.

Поэтому, когда Лиза вернулась после дня простоя в очереди в продуктовом магазине (почти не имея за это еды), она обнаружила бескровный труп своего мужа в столовой. Она прибыла как раз вовремя, чтобы увидеть, как вампир осушил своего последнего ребенка. Она упала в обморок на месте, но так и не забыла увиденного. Она видела, как клыки входят в горло ребенка, и знала правду о вампирах. С тех пор она охотилась на них по всей Европе и Америке. Инквизиция связалась с ней в начале ее карьеры, и она время от времени работает с ними, хотя редко использует методы, которые они предписывают. Она пытается поймать вампира, чтобы они изучили его и затем показали публике.

Лиза давно узнала, что она Нейтрал, поэтому она перестала брать с собой помощников, когда преследует вампиров. Сообщники были бы лишь орудием, которое Нежить могла бы использовать против нее.

Натура: Фанатик

Маска: Традиционалист

Сила воли: 9

Человечество: 6

Родилась: 1926 г.

Видимый Возраст: Около 60-и

Физические: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 1.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 3, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5
Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Смелость 5.
Таланты: Бдительность 3, Уклонение 2, Эмпатия 2, Знание улиц 2, Хитрость 3.
Навыки: Вождение 3, Этикет 2, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Ремонт 2, Безопасность 3, Скрытность 3.
Познания: Астрономия 2, Бюрократия 3, Компьютер 3, Финансы 2, Расследование 5, Лингвистика 3, Медицина 3, Оккультизм 4.

Изображение: Лиза похожа на вашу пожилую тетю. Она старая, морщинистая и маленькая (всего пять футов ростом). Она носит свободные штаны и свободную рубашку с пуговицами, чтобы она могла легко двигаться. Она редко носит платья, потому что в прошлом ее платье за что-то зацепилось в самый неподходящий момент. Ее седые волосы собраны в пучок за головой.

Подсказки для ролевой игры: когда вы говорите, старайтесь имитировать голос пожилой женщины с легким немецким акцентом. Лиза очень упряма и агрессивна, но не очень жестока, несмотря на свой фанатизм. Хотя она искренне ненавидит вампиров всей своей душой, она знает, что гнев - это опасное чувство, когда вы на охоте, и не позволит себе испытать его во время охоты на вампиров. Говоря с вампирами, она будет краткой и практичной.

Примечания: Лиза носит легкий автоматический пистолет в дополнение к огнemetу. Огнemet может поразить площадь в два квадратных метра. Целевое число для попадания - 6. Каждый удар наносит урон, который будет гореть каждый ход до тех пор, пока не будет погашен. Таким образом, если персонаж проходит пять уровней одним ударом, он может впитать все это в первый

ход, но должен делать это снова, пока кто-нибудь может задуть пламя (что-то сложно сделать с неистовым вампиром). Дополнительные удары добавляют к исходному значению урона. Боекомплекта оружия хватает на двадцать выстрелов. Любой ответный огонь, который попадает в топливный бак (+3 к целевому числу при наведении на бак), привязанный к спине Лизы, приведет к взрыву танка в 70% случаев (бросьте семь или меньше, чтобы вызвать взрыв). Если танк взрывается, Лиза мгновенно погибает, а лестница перекрывается пламенем.

Лиза Урген - Нейтрал. На нее не могут воздействовать никакие силы вампиров, воздействующие на разум, включая затемнение.

Завершение главы

Маловероятно, что кто-либо из персонажей окажется в плену у инквизиции в конце этой сцены (игроки ненавидят, когда их персонажи проходят через «унижение» в плену). Но в случае, если они есть, вам придется немного подумать. Лиза заберет своего пленника вниз и поместит его в заднюю часть своего катафалка. Сзади стоит стальной гроб, который защищает Лизу во время вождения, а также защищает от солнца. Замок исключительный, и только действительно сильный Сородич, вероятно, сможет вырваться, не сломав сначала руку (а затем он сможет иметь дело с солнечным светом).

При первых признаках предательства или неприятностей Лиза поджигает своего пленника и убегает от него. Здание и спуститься в подвал, где он будет заперт. Само здание - старый YMCA, купленный Инквизицией. На следующий день его отправят в Италию для изучения и возможного разоблачения.

Глава Третья: Полуночная Луна

*Их дело не в том, чтобы отвечать,
Их дело не в том, чтобы рассуждать почему,
Их дело-только делать и умирать*
- Лорд Альфред Теннисон, Заряд легкой бригады

Эта глава ведет Маску за пределы Милуоки в опасные земли, контролируемые Люпинами. Милуоки - город, практически осажденный этими существами, и персонажи должны предугадать свой путь, чтобы узнать, кто такие негодяи Сородичи.

Таким образом, обстановка - это убежище. Попросите игрока описать свое убежище вам и группе. Это еще больше поможет ему определить свой характер и позволит вам все ясно визуализировать.

Сцена 9: Доброе утро сюрприз

Драма

Сюжет

Эту сцену очень просто описать, но воплотить в жизнь намного сложнее. Один из персонажей просыпается от звука звонка в ее дверь. Сейчас около 18:00, сразу после захода солнца. Перевернувшись в постели, она понимает, что не одна. Откинув одеяло, она обнаруживает мертвое (бескровное) тело, лежащее в постели рядом с ней. У двери лейтенант Уилкс и его напарник. Они получили анонимную информацию о том, что сегодня в этот дом, завернутым в простыню, принесли что-то размером с человека, и что вокруг Хейвена было замечено много пятен крови. Уилкс говорит, что просто хочет осмотреться. То, что делает персонаж, может стать очень сложным.

Персонажу предстоит решить, что ему делать. Уилкс не просто заскучает и не уйдет. Он очень злится из-за всего этого дела с убийцей вампиров и вот-вот выйдет из себя. Если его оставляют у двери на долгое время (например, если вампир решает не открывать дверь), то он совершит серию атак на нее (его партнер все время возражает), пока он, наконец, не сломает дверь. .

Сеттинг

Эта сцена происходит в Убежище одного из персонажей. Вам нужно будет выбрать, на каком вампире вы будете выполнять этот маленький трюк. У персонажей должно быть немного слуг или, желательно, их совсем нет. В противном случае слуг придется убить или похитить, а князь не хочет подобных осложнений. Также лучше, если у персонажа нет Обфускации высокого уровня, так как это позволит ей полностью избежать ситуации. Если несколько персонажей подходят под этот счет, вы можете выбрать того, кто меньше всего участвовал в этой игре до сих пор или кто кажется незаинтересованным. Необходимость говорить о том, как выбраться из этого, вовлечет любого.

На этом этапе Уилкс обязательно найдет персонажа или тело, если персонаж не проделал потрясающую работу по его сокрытию. Если Уилксу пришлось выбить дверь, он будет штурмовать дом в поисках улики с разрешения персонажа или без него. Если персонаж физически крупный, Уилкс не может этого сделать, так как он не желает начинать серьезный бой. Если вытащить пистолет или любое другое оружие, он и его партнер будут защищаться. Если Уилкс будет убит сейчас, партия заплатит за это в последней главе. Поэтому постарайтесь убедить игрока не делать ничего опрометчивого. Напомните игроку, что другие полицейские знают, куда шел Уилкс, когда он уходил со станции, и если он не появится, они придут его искать.

Все силы вампира подействуют на Уилкса, как и на всех остальных. Однако Уилкс - чрезвычайно волевой человек, и ему будет намного труднее Доминировать или Присутствовать, если это было сделано с ним раньше (игрок должен выбросить 8). Если Уилкс уже видел этого персонажа раньше, также будет труднее делать какие-либо «предложения» с Вампиром силы, так как он будет подозрительным и настороженным (персонаж должен выбросить 7). В качестве

напарника Уилка используйте персонажа-полицейского детектива в Вампире.

Диалог

Диалог - самая важная часть этой сцены. Сначала Уилкс будет очень вежливым. Он попросит разрешения войти. Когда он войдет внутрь, он сделает несколько неважных замечаний о том, насколько хороши места у персонажей, и где она взяла этот красивый коврик? Затем Уилкс спросит персонажа, можно ли ему осмотреться. Он объяснит, что получил сообщение о том, что сегодня сюда принесли труп. Уилкс в шутку скажет: «Мое дело, ты знаешь, трупы, так что если ты просто выкатишь их сюда, в гостиную, я посмотрю».

Если Уилксу откажут во входе или его резко спросят, где его ордер, Уилкс изменит тему и спросит: «Вы хорошо провели день?» Я просто спрашиваю, потому что мы с напарником ждали вас весь день и нам просто интересно куда вы пошли ». Если у персонажа есть машина на подъездной дорожке, он спросит ее, какую машину она взяла, когда вышла, потому что ее машина была здесь (предполагая, что она присутствовала). Уилкс пытается сохранить баланс персонажа, заставив ее нервничать, лжет, ей придется придумать так много лжи так быстро, что она сделает ошибку, и он сможет заманить ее в ловушку, поэтому задавайте ей вопросы быстро и заставьте ее ответить им всем. Скорее всего, Вампир ошибется, и две лжи будут противоречить.

Помните, что некоторые аспекты жизни вампира не соответствуют жизни обычного смертного. У большинства вампиров нет настоящей работы. Когда Уилкс спросит персонажа, чем она зарабатывает на жизнь, что она ответит? Если вампир был принят недавно (в течение последних 10 лет), Уилкс не будет подозревать о возрасте. Но если официальные записи вампира (водительские права или свидетельство о рождении) говорят об обратном, Уилкс задастся вопросом, почему человек, в записях которого указано, что ей 40, выглядит так, как будто ей 20. Уилкс действительно проверял записи (если таковые были) о владельце дома раньше. он покинул кафедру. Если у вампира нет записей, это также сделает ложь подозрительной.

Если Уилкс обнаружит, что история персонажа не правдоподобна, он может начать говорить что-то вроде: «У нас сегодня был жаркий день, не так ли?» На самом деле сегодня было совсем не жарко, но Уилкс пытается увидеть, вышел ли персонаж вообще из дома. Он будет подозревать (по крайней мере, на мгновение), что тела этого «вампира-убийцы» приносят сюда, и персонаж высасывает из них кровь, прежде чем вернуть их. Он быстро откажется от этой теории, потому что жертвы никогда не пропадали более часа, прежде чем их тела были найдены. Тем не менее, если персонаж неправильно ответил по поводу сегодняшней температуры (или чего-то еще), он останется подозрительным.

Если Уилкс будет вынужден ворваться в дом, он немедленно спросит вампира, где она была сегодня днем, и потребует обыскать это место. Он очень рассердится и обвинит игрока в убийствах. Уилкс задаст серию вопросов, требуя знать, где был персонаж в каждый из дней убийств. Если она потребует, чтобы он вернулся с ордером, он бросится за ним, в то время как его партнер-детектив сидит на тротуаре перед домом и охраняет дом. Это очень усложнит задачу.

Лучший способ сбить Уилкса с пути - для вампира подшутить над ним. Если Уилкс рассердится, ей следует расслабиться. Если он становится агрессивным, она должна вести себя возмущенно. Если он обвиняет ее, она должна смеяться. Такое отношение заставит Уилкса почувствовать себя неправым, заподозрив персонажа. Только если персонаж действует виноватым, у нее действительно проблемы. Это намного легче сказать, чем сделать, когда тело человека лежит в постели.

Очевидно, ничего серьезного не произойдет, если Уилкс не найдет тело. Если Уилкс действительно найдет тело, вампира потащат на станцию, чтобы он ответил на многие вопросы. Вампир будет содержаться под залогом до тех пор, пока не будет совершенно другое убийство, после чего она сможет поднять залог. Это может стать серьезной проблемой, потому что в полицейском участке есть окна, и если персонаж останется на ночь, он, несомненно, будет убит.

Персонажи

Уилкс уже был показан в сцене 6. Его партнер - Ларри Беннитт; используйте детективного персонажа из книги вампиров для его атрибутов.

Сцена 10: Отправление в Логово Льва

Сюжет

Это еще одна короткая сцена. Его цель - создать следующую сцену и дать персонажам подсказку о личности вампира-изгоя. Игрокам звонит князь около 21:00 или сразу после приключения с Уилксом из последней сцены, если хотите. князь говорит, что Маска должна немедленно собраться и прибыть в его Убежище. Это квартира, где он встречался с ними в последний раз. Хотя он называет это место своим убежищем, на самом деле это не так, как будет показано в главе 5.

Князь объясняет, что он знает, что вампир-мошенник сбежал из города, и хочет, чтобы Маска последовала за ним. Он также сообщает группе, что через несколько дней должен прибыть юстициар, так что им лучше поторопиться, иначе он будет выглядеть очень плохо. Сцена заканчивается тем, что группа садится в машину или фургон, который им предоставит князь, и уезжает из Милуоки в Запределье.

Сеттинг

Настройка такая же, как и для сцены 2. В этой сцене вы хотите, чтобы она звучала немного неровно. На полу может лежать одна или две подушки. На стеклянном журнальном столике есть маленькие кольца, оставленные чашками. Мысли князя быстро ускользают от него. Вы хотите намекнуть персонажам, что с ним не все в порядке, и обстановка может быть символической. Большинство персонажей могут думать, что князь теряет это беспокойство из-за заботы о своей жене, но некоторые другие могут начать это понимать.

Драма

Нет драмы, только диалог.

Диалог

Князь объяснит, что его контакт видел, как Люпины и Сородич покинули город сегодня вечером. князь считает, что эти двое работают вместе и являются источником убийств. Он приказывает Маске «преследовать этих монстров, пока не найдешь их. Спроси, где они держат мою жену, тогда ты можешь убить их». князь должен часто говорить о своей жене, как если бы она уже была мертва (только в прошедшем времени) .Если персонажи замечают, что если оборотни ушли, то они являются чужой проблемой, князь напоминает, что эти двое могут легко вызвать такого рода проблема в другом городе, если им позволят сбежать, а Маскарад все еще будет в опасности.

Если персонаж выражает свою осторожность в отношении Оборотней, князь успокаивает партию, что о Люпине уже позаботились, и он заключил специальную сделку для этого конкретного случая. В очень спокойных тонах он успокаивает группу обещаниями большой защиты со стороны своих слуг и друзей. Делая это, вы хотите создать у игроков впечатление, что князь постепенно теряет равновесие. Во время разговора говорите медленно и ищите легкие слова, как будто вы не можете достаточно четко мыслить. Если персонаж спрашивает князя, что не так, он огрызается на персонажа и злится, возможно, отодвигая его замешательство до стресса и беспокойства.

Если в течение любого из этих периодов персонажи будут вести себя так, как будто они могут восстать, князь потребует, чтобы они выпили немного его крови. Если персонажи попытаются драться, заставьте князя отступить и вести себя немного в истерике. Тем не менее, игроки должны почувствовать, что враждовать с князем очень опасно.

Персонажи

Здесь никого нет.

Сцена 11: Окончательная Смерть

Сюжет

Маска убегает из города, и в ушах у них звучит уверенность князя. Тем временем князь вызывает союзника Оборотня своей жены и приказывает убить персонажей. Когда Маска добирается до темного участка дороги, пулеметный огонь пробивает загадку двигателя их машины. Автомобиль медленно останавливается (или скользит и переворачивается, в зависимости от некоторых бросков костей). Повсюду персонажи находят Люпинов в человеческих обликах, безжалостно атакующих.

Вампиры могут устроить храбрый бой, но они безнадежно малочисленны, оборотни роняют оружие по мере необходимости и принимают полный облик волка. Другие становятся полу-волком-получеловеком и продолжают стрелять из ружья. Некоторые Сородичи могут на время сбежать в лес, но никто не может скрыть свои следы от Люпина в их собственных охотничьих угодьях. В конце концов все вампиры попадают в плен, и ставки проникают в их сердца под громкие возгласы и улюлюканье Люпина.

Однако Люпинам приходится спешить, потому что сегодня ночь полнолуния, и вскоре они будут вынуждены оставить вампиров позади и принять волчий облик, чтобы бежать через сельскую местность. Таким образом, они быстро закалывают каждого вампира и бросают его в пещеру для утилизации в другое время, зная, что вампиры никуда не денутся. Сцена заканчивается тем, что наши герои лежат истекающими кровью в куче пещеры, в то время как оборотни танцуют свою победу под бдительным оком полной луны.

Сеттинг

Эта битва происходит у дороги посреди страны. Луна еще не взошла, поэтому очень темно. Слева от дороги - неиспользуемое поле, заросшее травой высотой до мужской талии. Справа - темный, задумчивый лес. Ветки почти полностью пусты, листья и деревья машут скелетными руками на фоне окрашенного в сажу неба.

Параллельно дороге идет старый, сломанный каменный забор в поле. В нескольких футах после забора земля становится влажной, и персонажи, убегающие в этом направлении, могут обнаружить, что их движения замедляются, а действия - шумными. Лес полон мертвых листьев этой осени и бесчисленных прошлых осенних сезонов. Листья громко хрустят под ногами, чтобы кто-нибудь пробежал сквозь них.

В этой сцене вы хотите, чтобы сельская местность казалась зловещей. Страна чужда и опасна для вампиров. В то время как игроки могут чувствовать себя очень комфортно в стране, их персонажи - нет, поэтому вы хотите впечатлить игроков тревожным качеством страны. Опишите деревья как руки или когти, и ветер, шумящий в траве, звучит как дьявольский шепелявый шепот. Лягушки в ручье, кажется, издеваются над вампирами своим кваканьем, а абсолютная тьма могла скрыть бесчисленное количество врагов.

Если вы впечатлите своих игроков мрачностью страны, они будут очень поражены и напуганы пулеметным огнем.

Драма

Драма в этой сцене начинается, когда Люпин открывает машину персонажей из пулемета. Это остановит машину персонажей. Водитель должен бросить Вождение плюс Ловкость и наберите хотя бы одну 8, или машина заносит и переворачивается, нанося два уровня повреждений всем находящимся в ней пассажирам. Вы можете использовать правила сжигания машин из Сцены 2, если хотите быть действительно злыми. Как только машина остановится, оборотни будут ждать, чтобы увидеть, насколько сильно пострадали пассажиры.

Если Оборотни не получают ответного огня из остановленной машины, шесть из них (всего их 12) изменят свой облик волка и приблизятся к машине. Остальные шесть будут отступать и прикрывать шестерых наступающих. Трое подойдут с обеих сторон машины. Также есть три Люпина (в человеческом облике), прикрывающие своих товарищей по бокам машины.

Если вампиры ответят огнем, Люпин с пулеметом прогремит машину несколькими

хорошими длинными очередями. Двери автомобилей не имеют достаточной брони для защиты от этих пуль, поэтому игроки получают только легкое укрытие. Как только это будет сделано, оборотни будут ждать, чтобы увидеть, появится ли еще какое-нибудь сопротивление. Если вампиры умны и притворяются мертвыми, Люпин подойдет на дистанцию ближнего боя. Ни один из Люпинов не будет стрелять в рукопашную.

Персонажи, несомненно, проиграют этот бой. Они удивлены численностью и вооружением. Но не мешайте им устроить хороший бой. Нет ничего более раздражающего для группы игроков, чем то, что карты сложены против них так, что нет никакой надежды. К сожалению, для хорошего сюжета и драмы это иногда необходимо. Когда вы вынуждены заставить игроков проиграть, вы хотите, чтобы игроки чувствовали, что они хорошо сражаются и проиграли только потому что им не хватало силы, а не потому, что им не хватало мужества или силы сердца. Так позвольте игрокам хорошо сражаться. Если они начнут падать слишком быстро, сделайте им паузу на нескольких бросках кубика, чтобы они могли храбро сражаться еще на пару раундов.

После того, как вампиры будут побеждены, оборотни пронзят грудь каждого деревянным колом. Вы можете сделать это настолько ужасно, насколько захотите, чтобы усилить эффект, или вы можете пропустить описание и оставить его на усмотрение игроков, если вы думаете, что это будет более эффективно для вашей труппы. Как только эта работа будет завершена, Люпин бросит группу в ближайшую пещеру. Вход в пещеру всего три фута в высоту и скрыт несколькими кустами.

Диалог

В этой сцене будет мало диалогов или вообще не будет никаких диалогов, кроме предупреждений и боевых кличей безнадежной битвы.

Персонажи

Оборотни в этой сцене - это полный состав участников Мышиного пакта. Они собрались здесь в полную силу, чтобы убить вампиров, а затем отправиться на охоту через леса под

полной луной. Вожака стаи здесь нет. В этот самый момент он сражается с Ануби, пытаясь передать сообщение своему шпионажу с Союзом. У всех оборотней будет схожая статистика, так что вы сможете легче справиться с этой большой битвой (и вам не придется постоянно листать страницы). Ознакомьтесь с правилами в Vampire.

Оборотни: эти парни заинтересованы только в том, чтобы выполнить эту ужасную работу и провести ночь безумия. Они не любят иметь ничего общего с Нежитью, и все они для смертных, обнаруживающих вампиров и уничтожающих их. Помните, что их физические атрибуты удваиваются в форме волка.

Клан: Мышь

Натура: Браво

Маска: Одиночка

Сила воли: 8

Год рождения: 1960-1970

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 1, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 2, Смелость 4.

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 4.

Навыки: Знание животных 2, Огнестрельное оружие 2 (Пулеметчик имеет навык 4), Скрытность 3, Выживание 1

Познания: Медицина 1, Наука (Биология) 2

Дисциплины: Анимализм 1, Стремительность 2, Стойкость 1, Могущество 1. У одного есть Прорицание 2.

Изображение: формы волков выглядят так, как будто вы беспокоились, что жили под кроватью или в шкафу, когда вы были ребенком. Это свирепые, первобытные животные, которым остро стоит только вкушать плоть и кровь. Волосы на их шеях стоят дыбом, и они пенится сквозь стиснутые зубы. Их рычание звучит намного громче и глубже, чем у обычной собаки или волка. Вампиру эти варварские создания кажутся почти демоническими.

Подсказки для ролевой игры: много рычать и рычать. Вот и все. Убедитесь, что вы внушили своим игрокам опасность этих существ, но

позвольте им их высокомерие. Вампиры в душе очень высокомерны, и вам не следует лишать их этого даже в самый темный час.

Примечания: Если по какой-либо причине вашим вампирам удастся победить этих Люпинов (вау!), Похлопайте их по спине и пусть еще несколько Люпинов придут, чтобы пополнить ряды. Люпины, которые все еще находятся в человеческом обличье, вооружены дробовиками. Пулемет (с сошками) имеет следующие характеристики: сложность 6, урон 7, пояс 100, скрытие N, дальность (ярды) 500.

Сцена 12: Темное открытие

Сюжет

Эта сцена начинается, когда один игрок просыпается от болезненного сна и обнаруживает, что уже поздний день. Кол, хоть и его грудь, очень болезненный, но он обнаруживает, что может двигаться. Люпин был в такой спешке, что не совсем точно пронзил его. Кол находится слева от сердца. С помощью мучительного гаечного ключа и крика боли Вампир может вытащить его из груди и начать освобождать своих друзей.

Как только все освободятся (и проснутся; помните, что сейчас день), у группы будет возможность исследовать пещеру и все обсудить. В глубине пещеры груды тел. Это вампиры и вурдалаки, убитые совсем недавно (вероятно, в последние пару дней). При внимательном рассмотрении любой член группы с соответствующими социальными навыками или достаточно высоким статусом узнает, что один из вампиров - это Юстициар Улисян Фраки. Это Justicar, который должен очень скоро прибыть в Милуоки. В некоторых вурдалаках все еще есть кровь, что позволяет персонажам восстанавливать столь необходимые уровни здоровья.

Игроки, несомненно, будут обсуждать свою судьбу и вполне могут начать подозревать, что князь отправил их в такую хорошо подготовленную ловушку. Люпины не просто ждут на обочине дороги с оружием большого калибра наготове, чтобы атаковать любых вампиров, которые случайно встретятся. Защита князя подозрительно отсутствовала, и попыток их спасти не было. Тем не менее, они

пролежали в пещере большую часть прошлой ночи и сегодня.

Сеттинг

Эта сцена происходит в темной, сырой, вонючей пещере. Неистово яркий свет (по крайней мере, с точки зрения вампира) исходит из низкого входа с одного конца. На другом конце - отвратительная куча трупов вампиров. Все они были оторваны от конечности, и на руках, ногах и туловище остались большие следы зубов. Вместе они выглядят как настоящая боевая группа, и

Игроки должны удивляться ресурсам Люпина, чтобы иметь возможность уничтожить такую большую и опасно выглядящую группу.

Эта пещера должна оставаться мрачной и угнетающей для игроков. Это их тюрьма, и вы хотите сделать ее настолько убогой, насколько это возможно, чтобы они еще больше возненавидели Люпина.

Драма

Первая небольшая драма в этой сцене - удаление кола. Это требует, чтобы Вампир бросил свою Силу плюс Храбрость против сложности 7. Если он набирает два успеха, он освобождается от ставки. Игрок может сделать две или три попытки в этой роли, если поначалу он потерпел неудачу. Это может быть очень драматическая сцена. Игроки думают, что они обречены, и это их шанс вернуться из верной смерти, чтобы отомстить нападающим, поэтому вы можете включить драматическую музыку, чтобы сопровождать первую часть этой сцены.

После этого персонажи смогут исследовать пещеру. Как только они найдут вампиров сзади, они могут захотеть опознать тела. Любой персонаж, который пытается это сделать, может сделать бросок Интеллект + Статус (если есть) и попытаться получить один успех из 6. Такой успех указывает на то, что персонаж узнал тела как Юстициара Улисяна Фраков и его свиту. Юстициар был очень могущественным вампиром.

Чтобы попытаться выпить кровь мертвого и разлагающегося трупа, требуется проверка на Смелость как минимум с одним успехом шестерки. Провал означает, что персонаж

выпил один пункт крови и стал настолько возмущенным, что отказался и, возможно, получил небольшое расстройство. У тел осталось 10 пунктов крови, хотя вы можете изменить это число, если группа большая или действительно нуждается в помощи.

Когда персонажи впервые пытаются проснуться, они должны сделать броски на пробуждение (см. Книгу вампиров). После первого пробуждения вы можете отказаться от необходимости продолжать играть роли, потому что персонажи находятся в очень большой опасности и потому что солнце почти зашло (это около 18:00). Персонажи также нуждаются в возможности обсудить свою ситуацию и некоторое время, чтобы выяснить, кем может быть вампир-изгой.

Диалог

Диалог в этом разделе будет только между персонажами (надеюсь, их будет много). На этом этапе игроки могут быть очень расстроены и расстроены. В конце концов, они только что были захвачены большими силами Люпина, и похоже, что они вот-вот умрут, практически не имея шанса спасти ситуацию. Однако в это время персонажам необходимо ясно мыслить. Безрассудные решения на этом этапе могут быть фатальными или привести группу к охоте за дикими гусями по всей стране за не тем вампиром-изгоями. Если вам это нравится (и вы хотите делать дополнительную работу), тогда все в порядке. В противном случае вам, возможно, придется попытаться успокоить своих игроков, заставить их расслабиться и подумать рационально.

Персонажи

В этой главе нет никого нового, кроме тел, и они не обладают особой индивидуальностью.

Сцена 13: Неожиданные Союзники

Сюжет

Эта сцена начинается с ночи. Как только персонажи выходят из своей пещеры (без сомнения, готовые к действию), они обнаруживают, что вокруг пещеры стоит

большая группа Люпинов. Они собраны в маленькие кучки по двое и по трое, и все они, кажется, вовлечены в обсуждение. Группа Люпинов, некоторые из которых все еще в форме полуволков, лежат на земле в ряд. Все они изрядно порезаны и кажутся мертвыми. Успешный бросок на Восприятие покажет игрокам, что это мертвые оборотни поймали их прошлой ночью.

Видите ли, оборотни едины в своих целях едва ли больше, чем Сородичи. У них, как и у Сородичей, есть свои фракции, кланы и политические группы, только эти группы больше похожи на стаи волков, чем на феодальную социальную систему Сородичей. Среди Люпинов сильнейший правит своей стаей, и его сила оспаривается в прямом бою. Стаи бродят группами. Недавно к князю присоединилась стая Мышей, потому что он пообещал уничтожить Маскарад и вампиров повсюду. Мыши испытывают особую ненависть к вампирам, поэтому, когда князь позвал их и сказал, чтобы они убили вампиров, которых они найдут на Маршруте 43 к северу на такой-то машине, они ухватились за шанс. К сожалению, Койот (другая, более крупная стая) узнал обо всем этом. Горацио Симс, возглавляющий «Койота», понял, что если смертные обнаружат вампиров, следующим будет Люпин. Итак, в традиционной манере оборотней, прошлой ночью перед рассветом он набросился на Мышей, убивая и рассеивая их. Теперь Люпины пытаются решить, что делать с Сородичами в пещере.

Как только вампиры выйдут, между ними и Горацио начнется серьезная дискуссия. Горацио не любит Сородичей, но он готов помочь однажды, чтобы спасти Маскарад. Затем эта сцена перерастает в очень напряженные переговоры между Горацио и Маской. Горацио должен относиться к вампирам как к врагам в этих переговорах, иначе он потеряет лицо с другим Люпином. Если игроки неразумны, они могут оказаться в битве. Но если они сохраняют хладнокровие, они могут узнать некоторую информацию и благополучно вернуться в город.

Сеттинг

Действие этой главы происходит за пределами пещеры, на холме. Холм граничит с полем, где прошлой ночью были схвачены

вампиры. Вампиры могут видеть дорогу прямо через поле, а обломки их машины спрятаны в высокой траве посреди поля. Солнце село не так давно, и только несколько самых ярких звезд усеивают темно-синее небо. Там, где стоит Люпин, нет света, поэтому они представляют собой не что иное, как темные призрачные фигуры, бормочущие друг другу в шипящей траве.

Драма

Надеюсь, в этой сцене не будет никаких действий. Если да, то ваши вампиры, вероятно, будут убиты. Если по какой-то причине персонажи начинают хулиганить и решают драться, попробуйте дать Люпинам немного здравого смысла, а затем дайте вампирам еще один шанс отговориться. Другой вариант в этом случае – позволить вампирам сражаться так хорошо, как они могут, позволяя им умереть или жить, как того требуют их действия и игра в кости. Как рассказчик, вы обычно не хотите этого делать, но вы не можете спасти своих вампиров от их глупых ошибок.

В любом случае, если игроки все же решат сражаться, их возможные действия настолько многочисленны, что не могут быть здесь описаны. Просто обратитесь к разделу персонажей, чтобы найти номера оборотней и выяснить это оттуда.

Диалог

Как только Вампиры выйдут из пещеры, начнется диалог. Первое, что произойдет, это два больших оборотня в форме волков отделяются от другого Люпина, подходят к вампирам и встают, один с каждой стороны группы, как если бы они охраняли вампиров. Тогда Горацио Симс выйдет вперед.

Горацио представится очень строго и натянуто. Затем он будет ждать, пока персонажи представятся. Он не пожмет руки. Горацио задает вампирам несколько вопросов. По сути, он хочет знать все о приключениях персонажей на данный момент. Он хочет знать, почему они находятся в стране и почему на них напали. Если на вопросы будут даны ответы, он захочет узнать, почему Мыши были вовлечены в такую деятельность, как эти «убийства вампиров». Горацио знает ответы на

некоторые из этих вопросов, но хочет выяснить, знают ли ответы Вампиры. Он хочет выяснить, что они знают, чтобы решить, требуется ли полномасштабное вторжение в Милуоки для пресечения этих убийств.

Этот вопрос о вторжении сильно лежит на его уме, потому что он знает, какую ответственность оно влечет за собой и какую опасность оно несет для его стаи. Но если убийства не остановить, Маскарад будет раскрыт, и, в конечном итоге, Люпен тоже. Горацио хочет знать, что знают персонажи. Он должен убедиться, что они достаточно компетентны, чтобы справиться с ситуацией. Если персонажи выглядят совершенно неумелыми, он может решить убить их, вторгнуться в Милуоки и провести секретную войну с Сородичами, чтобы остановить убийства. В случае вторжения Горацио также хочет знать, где находятся все Сородичи в городе. Вампиры легко могут сказать Горацио слишком много.

Если персонажи удовлетворительно ответят на все его вопросы и не будут лгать особо, он объяснит им, почему он собирает их отпустить. Он также расскажет им, что Мышь работает с вампиром-мошенником и что этот негодяй по имени Мышь с подробностями о маршруте и модели машины, которую вампиры будут брать. Поездка в деревню была ловушкой. Горацио не знает, кто такой мошенник, но воображает, что это кто-то могущественный.

Всю эту дискуссию Горацио будет оскорблять настолько, насколько это возможно. Вместо того, чтобы называть вампиров настоящими именами, он будет использовать сленг Люпина. Люпин называет вампиров словами: «Падаль, кровопийца, пиявка, клещ, блоха, упырь, мертвец, городской мальчик и кровавая ведьма». Не чувствуйте себя обязанным использовать все это. Лучше выберите пару своих любимых и используйте их, чтобы обратиться к вампирам. Горацио ведет себя так, чтобы другой Люпин запомнил, что он ненавидит Сородичей и что он спасает этих Сородичей не из любви к ним, а по необходимости. Если бы он вел себя дружелюбно, другой Люпин называл бы его «любителем пиявок», и он был бы изгнан или убит. Кроме того, при любом упоминании оборотней в качестве люпинов у него сразу же

встанет дыбом на шее. Он сердито сообщит персонажам, что он один из "Гару".

Вы хотите, чтобы персонажи были как можно более оскорбительными. Это заставляет их взять на себя тяжелую работу по сохранению своего языка и не прибегать к насилию, чтобы излить свой гнев.

Это проверка характера. Если вампиры выдержат несколько минут, когда Горацио будет называть их всеми отвратительными именами, которые он может придумать, они заслуживают того, чтобы их освободили. Если они так разозлятся, что нападут (а не сами придумывают остроумные оскорбления), их обязательно убьют. Так что, если вы сильно оскорбляете, это действительно будет испытанием характера не только для персонажей, но и для игроков.

Когда персонажи закончат переносить эту небольшую атаку на свое эго, Горацио даст им побитую старую машину и скажет им как можно скорее вернуться в город, потому что после наступления полнолуния он и его друзья могут изменить свое умы.

Персонажи

Для вашего основного Обратня используйте информацию, представленную в предыдущей сцене. Горацио, однако, на голову выше среднего Гару, и его информация ниже.

Горацио: Этот оборотень хитрее своих братьев. Он является лидером Дахер, доминирующей стаи койотов в районе Милуоки. Его сила очень велика (несмотря на его маленький смертный размер), но его хитрость больше. Самими стаями Люпинов правят сильнейшие, но когда самый сильный одновременно является самым умным, лидер становится очень смертоносным. Горацио не хочет, чтобы смертные узнали о Сородичах, потому что это поставит под угрозу Люпинов и их культуру, уже находящуюся под угрозой.

Клан: Мышь

Натура: Интриган

Маска: Браво

Сила воли: 10

Год рождения: 1965

Физические: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 3, Манипуляция 4,

Внешность 3

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 3, Смелость 5.

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 5, Уклонение 5, Запугивание 4, Лидерство 5, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 4, Вождение 2, Этикет 1, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 2, Безопасность 2, Скрытность 5, Выживание 3.

Познания: Исследование 3, Лингвистика 3, Медицина 3, Оккультизм 3, Политика 2, Наука 2

Дисциплины: Анимализм 3, Прорицание 2, Стремительность 3, Стойкость 4, Вой 4, Затемнение 2, Могущество 2.

Изображение: Горацио - невысокий темноволосый мужчина. У него квадратная челюсть и ножка. Лицо Горацио выражает беспокойство о лидерстве и боль, которую он пережил. Ему пришлось убить многих молодых Люпинов, которые думали, что он стал слишком стар, чтобы защищаться, и вина за их легкую смерть от его рук причиняет ему боль. Его лицо выражает беспокойство, напряжение и силу опыта. После того, как он заметил его замечательное лицо, его маленькое, мускулистое компактное тело почти не замечается.

Подсказки для ролевых игр: Горацио планирует прямо сейчас. Он тихий, сдержанный и бдительный. Как только он закончил планирование или решит, что планирование больше не будет полезным, он переходит в действие, и его зверь выпускается на свободу. Горацио превращается в черного волка с мехом, похожим на металлическую щетку. Опасность, которую он представляет в этой форме, невозможно переоценить. Единственное, чего он боится, - это Ануби и их серебряные пули.

Примечания: Дисциплина Воя дает Горацио большую свободу действий. Используемый как в человеческом, так и в волчьем облике, он может заставить вампиров делать броски добродетели по своему выбору, но силой своего голоса. Он должен сделать бросок Манипуляции + Вой против Добродетели, на которую он нацелен + 3. Затем персонаж должен сделать бросок Добродетели против цели 7 или Безумие. Даже если бросок

персонажа успешен, он все равно может быть потрясен. Эти крики затрагивают всех в округе.

Горацио редко носит с собой пистолет. Иногда он носит с собой дробовик, но только в очень редких случаях. Сегодня у него нет пистолета, только его разум и тело. Для него этого обычно достаточно.

Глава Четвертая: Разоблачение

*Избави меня от кровавой вины, Боже
- Псалом 51:14*

Сцены этой главы не обязательно должны следовать одна за другой в последовательном порядке. Если персонажи еще не выяснили, что князь - вампир-изгой, им понадобится еще несколько улик. Эти сцены предназначены для того, чтобы дать ключ к разгадке. Эта глава завершит исследовательскую часть приключения и встретит Маску лицом к лицу с «вампиром-убийцей».

Большая часть этой истории была очень насыщенной. У персонажей едва ли есть шанс осознать то, что с ними произошло, прежде чем они отправятся на еще одну опасную встречу с членом сообщества Сородичей Милуоки. Если вы не хотите, чтобы следственная часть этого приключения пролетела так быстро, вы можете вставить некоторые из этих сцен, чтобы замедлить ход.

Например, вы можете позвонить князю и сообщить ему, что бандит из Союза и Люпин покинули город через две ночи после встречи с Лизой Урген (конец второй главы). Таким образом, у персонажей есть один полный вечер, чтобы исследовать и расспросить старейшин, прежде чем события истории отправят их в ловушку Люпина. Так что не стесняйтесь вставлять эти сцены где угодно. Если вы разместите их раньше в истории, вам, возможно, придется внести несколько незначительных изменений, чтобы учесть тот факт, что игроки не так много знают и могут задавать неправильные вопросы.

Сцена 14: Римский сенатор

Сюжет

Игроки навещают уважаемого Грасиса Ностинуса. Поначалу Грасис склонен полагать, что Маска - не что иное, как кучка головорезов-неонатов князя, желающих устроить кровавую охоту на одного из врагов князя. Грасис оказывается одним из врагов князя, поэтому его справедливо беспокоит присутствие персонажей. Как только он обнаружит их независимость, Грасис

значительно расслабится и начнет работать над импровизированным планом, чтобы доставить Хротульфу неприятности.

Сеттинг

Вы можете многое узнать о ком-то, увидев его дом. Это так же верно для Сородичей, как и для коров, если не в большей степени. В этой и последующей сценах вам нужно выразить людей, с которыми вы встретились, через обстановку, в которой они живут.

Грасис живет в прекрасном доме 19-го века, который служил его старым убежищем, когда он управлял Килбумтауном в 1800-х годах. Хотя снаружи он старый, причудливый и респектабельный, внутри выполнен по последней моде. Столы и стулья изготовлены из цветного пластика и имеют очень простую форму. А журнальный столик - не что иное, как квадратный синий блок. Стулья представляют собой не что иное, как желтые блоки с меньшими блоками, лежащими сверху, образующими грубые подлокотники и спинку. Все это очень дерзко и очень некрасиво. Это похоже на детскую игровую, а не на дом старейшины.

Другие комнаты дома часто конфликтуют друг с другом. Спальня обставлена традиционной мебелью 18 века, в ней есть латунная кровать с балдахином и камин. Дело в том, что у Грасиса чувство вкуса сейчас не больше, чем в то время, когда он был в Объятиях, и он часто просто гонится за тем, что, по его мнению, является самой популярной прихотью. Причуды (по определению) меняются так быстро, что в его доме часто происходят перемены, а все комнаты выполнены в совершенно разных стилях.

Драма

Надеюсь, в этой сцене не будет никаких действий. Действия будут бесполезны и только сделают Грасис врагом. Грасис не будет давать

никакой информации своим врагам и будет мстить при первой же возможности. Однако, если Маска станет агрессивной, Грасис сбежит так быстро, как только сможет, призвав на помощь двух или трех гулей в соседней комнате. Смерть Грасиса радикально изменила бы политику Милуоки (см. Раздел «Политика») и, несомненно, вызвала бы кровавую охоту на Маске.

Диалог

Сначала Грасис будет очень радушен. Это потому, что он обеспокоен тем, что персонажи - не что иное, как отряд шпионов и хулиганов от князя. Грасис попытается выяснить, насколько группа верна князю. Он спросит о князе, как персонажи познакомились с ним, был ли он милым, давно ли они его знают, сколько (или каким образом) им платят, и любые другие вопросы, которые вы можете придумать. Тщательно оцените ответы персонажей с точки зрения Грасиса. Вы должны решить, что Грасис заключает о Маске.

Если Грасис решит, что Маска - не что иное, как кучка подхалимов князя, обладающих властью жизни и смерти над ним, он останется очень милым, но не предоставит никакой информации. Он не станет шутить с головорезами князя. Вместо этого он будет медленно вести себя так, как будто ему скучно, отвлекаться на часы и спрашивать персонажей, не вернутся ли они в другой раз, потому что у него помолвка.

Если Маска указывает Грасису, что они лояльны к Маскараду, а не к какому-либо одному Каиниту, Грасис начнет отвечать на как можно больше вопросов. Он попытается свалить вину на Хротульфа, который, по его словам, является «варваром наихудших земель и грабителем этого города». Грасис будет утверждать, что Хротульф управлял Союзом, доминируя над его лидером. Грейс будет плакать и говорить об убийстве Мариуса и о том, как он так желает, чтобы Хротульф не совершил такого ужасного поступка. Он рассказывает печальную историю о том, как он спасся бегством после того, как Хротульф убил Мариуса, и как Хротульф преследует его с тех пор.

Грасис сделает все возможное, чтобы доказать, что разум Хротула наконец дал

трещину, говоря, что он надеется, что Хротул не пойдет за ним в его безумие. Грасис может быть настоящим актером, так что сыграйте эту роль, наполненную нытьем, мольбами и плачем. Грасис сделает все, чтобы снова быть в безопасности, и он просто хочет, чтобы Маска поймала этого ужасного человека. Грасис предложит игрокам поговорить с Луи Детонасом для получения дополнительной информации (он знает, что Луи поддержит его).

На самом деле Грасис подозревает, что «вампир-убийца» - всего лишь какой-то сумасшедший смертный, которого СМИ сделали больше, чем он есть на самом деле. Несомненно, он скоро предстанет перед судом, и все это рухнет, но до тех пор Грасис будет оппортунистом и будет использовать случайные события Милуоки в своих интересах.

Персонажи

Грасис: См. Раздел Сородичи для получения дополнительной информации о его истории.

Примечания: Грасис одержим уничтожением Хротульфа, за которым он гнался на протяжении 1500 лет. Грасис (как вы, возможно, заметили) - слабый Каинит, но у него есть способность вести и контролировать других. Он использовал эти способности в прошлом, чтобы получить необходимую силу для борьбы с Хротульфом. Если станет очевидно, что персонажи не верят Грасису, он может использовать свою силу Присутствия, чтобы изменить свое мнение.

Сцена 15: Французский дворянин

Сюжет

В этой сцене Маска посещает Луи Детонаса. Луи не заботит вторжение, и, похоже, он не очень заботится об убийствах. Он подозревает, что в конечном итоге будет пойман какой-то анарх-мошенник, но он не желает иметь ничего общего с таким варварским делом. Когда его спросят о Хротульфе, он полностью подтвердит историю Грасиса (Грасис позвонил Луи после того, как группа ушла). Луи все время будет довольно грубым, но всегда будет

делать это так, что рассердиться было бы еще грубее.

Сеттинг

Луи живет в экстравагантной роскоши. Его коврик мягкий, как трава, а его люстра мерцает, как звезды. Его дом очень современный, с большими круглыми панорамными окнами и крутой односторонней крышей. Его дом находится на берегу моря, и издали постоянно слышен шум волн. Его диваны обиты мягкой черной кожей, и в комнате пахнет свежими цветами и сладкими духами. Изысканные скульптуры, выполненные в классическом стиле, словно подчеркнуты в некоторых комнатах. В общем, это место может показаться отвратительным своей расточительностью.

Драма

И снова в этой сцене не должно быть никаких действий. Луи никому не бросит вызов. Если ему бросят вызов, он, скорее всего, сбежит.

Диалог

Сначала Луи будет очень раздражаться из-за того, что его беспокоят. Его цель - сначала напугать новорожденных и убедить их в своей важности. Как только они начнут задавать ему вопросы, он поддержит историю Грасиса даже до такой степени, что использует некоторые из тех же слов и фраз, которые использовал Грасис (если вы можете их вспомнить). Это может дать персонажам намек на то, что, возможно, что-то не так в этой истории, если ее рассказывают почти одинаково два разных человека.

Луи также укажет, что Хротульф выступал против назначения Теренса Мерика на должность князя в 1901 году, несмотря на благородные попытки Теренса сразиться с Люпином в тот ужасный новогодний вечер. Луи убежден, что Хротульф ненавидит Теренса за прошлое пренебрежение и желает отомстить. Если Луи спросят о гангстере Союза и Люпине, который покинул город, он совершит ошибку, направив группу к Марку Деккеру. Марк Деккер, как объяснит Луис, - это Сородич, который возглавляет Ануби. Ануби поставили себе задачу патрулировать

Пустоши, чтобы защитить город от Люпинов. Луи подозревает, что они всего лишь еще одна банда анархов, и они, вероятно, ничего не делают для защиты города, но если кто-то из Сородичей знал бы о том, что Люпин уезжает или входит в город, это был бы Декер.

Луи также постарается быть как можно более оскорбительным, никогда ничего не говоря прямо. Это очень сложно описать, и это нужно делать специально для каждой группы, поэтому вы можете посидеть тихо несколько минут перед тем, как начать эту главу, и подумать о нескольких способах оскорбить персонажей. Примером оскорблений может быть: «Какое красивое платье. Ты сшил его сам?» «Вы выглядите сильным для своего возраста», «Вы, неонаты, всегда, кажется, способны преодолеть свои очевидные недостатки с невероятной энергией и страстью», и 7 удивлен, что вы сами все это выяснили». Ключ - быть снисходительным. Вы освоите это.

Персонажи

Луи Детонас: см. Раздел «Сородичи» для получения более подробной информации о прошлом этого персонажа. Луи никогда не выходит из себя (если он может помочь), хотя, если он будет выглядеть плохо или каким-то образом связан с низшими классами, неизвестно, что произойдет. Он прячется за своим богатством и высокомерием, чтобы защитить себя от собственного одиночества и боли.

Примечания: Луи не будет драться в этой сцене. Любое нападение или угроза нападения не вызовут ничего, кроме презрения и упрека в адрес нечестивца, который прибегнет к насилию. Если на него давят или ему серьезно угрожают, он признается (с большим достоинством), что лжет Грасису и на самом деле ничего не знает обо всем этом.

Сцена 16: Ануби

Сюжет

В этой сцене персонажи встречаются Ануби и его лидера Марка Декера. Персонажи могут позвонить Марку, чтобы попытаться договориться о встрече, но все, что они получают, - это слуга-гуль. Этот гуль скажет, что

Марк патрулирует почти всю ночь, каждую ночь, и если они действительно хотят его найти, им следует поехать в пригород и поискать его. Если группа обеспокоена тем, что им не удастся найти Декера, гуль заверяет их, что найдет их, если они просто останутся здесь достаточно долго.

Оказавшись на окраине, персонажи не разочаровываются. Ануби бросает им вызов и приводит их к Марку Деккеру. Маска разговаривает с Марком, а затем ее прерывает странствующий Люпин и, возможно, нападение Лизы Урген или встреча с Уилксом. После того, как все это волнение закончится, персонажи, надеюсь, получат еще несколько подсказок о политике Сородичей Милуоки.

Сеттинг

Вы хотите напомнить игрокам о стране, когда описываете пригороды этой сцены. Укажите на все темные, неосвещенные парки и опишите, насколько обнаженными чувствуют себя персонажи без небоскребов в небе. Все кажется таким открытым и незащищенным. С одной стороны, вампиры чувствуют, что спрятаться негде, а с другой - они чувствуют, что люди прячутся во всех этих темных углах, наблюдая за ними.

Для большинства смертных пригороды - безопасные места, свободные от большинства городских опасностей. Для людей пригороды дружелюбны; они там, где у многих семей есть свои дома. Вампиры думают о пригородах прямо противоположное. Пригород (особенно в Милуоки) - нейтральная зона между городом и деревней. Это поле битвы Люпинов и Сородичей. Вы хотите внушить своим игрокам, что, когда они входят в пригород, они попадают в зону боевых действий.

Драма

В этой сцене может быть довольно много действий, перемежающихся обсуждением персонажей с Марком Деккером. Если вы используете эту сцену в любой другой главе, кроме главы 4, вам нужно будет немного переписать, потому что эта сцена предполагает, что игроки уже встречались с Лизой Урген или лейтенантом Уилксом.

Как только Маска оказывается в Пустошах, к ним приближается Марк Деккер и некоторые

из его воинов-Сородичей. Он быстро попросит их следовать за ним. Марк уводит персонажей от ближайшего парка и поднимается по набережной к эстакаде автострады. Со стороны автострады Марк показывает на 15-летнего мальчика, уныло прогуливающегося по парку. Марк объясняет, что «мальчик» - это оборотень, который забрел в город в своей волчьей форме прошлой ночью в полнолуние. «Мальчик» потерялся и не может найти выхода. Марк небрежно спрашивает персонажей, что, по их мнению, ему следует с ним делать.

Это опасный вопрос. Оставить его в живых может легко навлечь на них опасность, особенно если он не заблудился, а вместо этого разведывает силы Сородичей (Оборотень на самом деле потерян, но игроки не должны об этом знать). Убить кого-то, кто выглядит так невинно, легко может привести к потере человечества. Ваша работа как Рассказчика - выяснить, кто потеряет человечество, а кто - нет. Достаточно сказать, что Марк прислушается к предложениям о том, что с ним делать, и, если он будет достаточно убежден, согласится оставить Люпина в живых - при одном условии.

Люпина нужно убрать из города, прежде чем он кого-нибудь обидит. Следовательно, какой-то вампир должен спуститься к нему и рассказать ему, как добраться домой. Если Оборотень действительно заблудился, это совершенно безопасно. Если Оборотень здесь в качестве разведчика или шпиона, Сородич, достаточно храбрый, чтобы поговорить с ним, вероятно, будет растерзан. Если никто об этом не думает, пусть Марк весело укажет на это. Марк никогда бы не подумал, что он пойдет поговорить с ребенком; он знает, насколько коварен и опасен Люпин. Если никто в группе не желает разговаривать с ребенком, Марк подает сигнал, и раздается звук нескольких винтовок с глушителем. Люпин побежит до тех пор, пока не прострелят его колено; затем он будет жалко ползать несколько минут, прежде чем скончаться в куче. Заставьте игроков почувствовать последствия своей трусости.

Если один из вампиров достаточно храбр, чтобы спуститься туда, он может поговорить с Люпином. Это обсуждение будет рассмотрено в разделе «Диалог» этой сцены, но достаточно сказать, что если разговор вообще пойдет не

так, Люпин примет форму волка, чтобы бежать за ним. Пушки разорвутся, и он умрет так же точно, как если бы с ним никогда не говорили. Люпина зовут Дэвид, и он действительно испугается, только если персонаж, с которым он разговаривает, покажет, что он вампир. Дэвид очень беспокоится о вампирах именно в этот момент, и само упоминание этого слова вызовет у него панику.

После того, как это небольшое дело будет завершено, вампиры могут поговорить с Марком. Марк будет более чем счастлив ответить на все вопросы Маски как можно честно. Как только это будет сделано, вы можете добавить встречу либо с Лизой Урген, либо с лейтенантом Уилксом, в зависимости от того, жива ли Лиза Урген или нет.

Лиза Урген очень расстроена из-за вампиров с тех пор, как они победили ее в последний раз, и продолжает свои фанатичные поиски. Лиза замечает вампиров, пока они разговаривают с Марком, и попытается последовать за ними обратно в их убежища, где она может похитить их завтра утром под безопасным солнцем. В этот вам придется играть на слух, потому что природа Вампирского Убежища является решающим фактором относительно того, добьется ли Лиза успеха. Если Вампиры сломали ее огнем в их последней встрече, ей придется довольствоваться пистолетом (вероятно, каким-то автоматическим оружием). Если ей это удастся, она оттащит вампира обратно в церковь, где соберется инквизиция.

Если вы решите, что хотите, чтобы появился лейтенант Уилкс, он должен проехать мимо на полицейской машине и внезапно остановиться у игроков. Уилкс выходит в униформе (он тоже выглядит довольно подавленным) и начинает спрашивать вампиров, что они делают так поздно, откуда они и почему, по его мнению, он видел их раньше. Персонажи могут использовать все свои обычные уловки и Дисциплины, чтобы заставить его уйти, но он сделает это неохотно и только после как минимум двух попыток Доминирования или Присутствия. Причина, по которой Уилкс в форме (на случай, если вам было любопытно), заключается в том, что время от времени возникает нехватка полицейских в форме, и некоторые детективы должны надевать форму, чтобы заполнить должности. Излишне

говорить, что это не одна из любимых профессий детективов.

Диалог

Большая часть диалога в этой сцене - это интервью с Марком Декером. Сначала он хочет принять решение относительно этого молодого Люпина. Марк - порядочный человек, и если один из персонажей просто скажет ему, что было бы несправедливо убить такого молодого человека, он этого не сделает. Но он скажет персонажам, что кто-то должен сказать Люпину, как добраться домой. Если персонаж, который предложил ему отпустить Люпина, откажется, Марк посмеется за все расходы персонажа и назовет его трусом. Если это произойдет, Марка будет труднее переубедить, и кому-то придется придумывать хорошую причину, по которой выгодно оставить Оборотня в живых. Если ваши игроки смогут, Марк будет уверен.

Марк ответит на все вопросы, которые сможет. Он не верит, что Хротульф - убийца, поскольку Хротульф уже дважды отказывался от княжества, потому что он не хотел власти. Кроме того, если группа решит спросить, Марк скажет, что он уверен, что вампир и Люпин не покинули город в ту ночь, когда князь сказал, что они это сделали. Он и его люди следят за дорогами и полагают, что ни один Люпин не выезжал и не выезжал на машине, грузовике или пешком. Мари не будет лично участвовать в расследовании; у него слишком много проблем с Люпином, чтобы беспокоиться о Сородичах-изгоях.

Также может быть какое-то обсуждение с нашим старым другом Уилксом. Уилкс очень расстроен тем, что ему приходится носить форму, и его характер соответствует его раздражению. Он будет гневно говорить со всеми, как бы они к нему ни относились.

Персонажи

В этой сцене есть несколько персонажей, но единственный, о котором вам действительно нужно беспокоиться, - это Деккер. Люпин вряд ли будет драться и сделает все возможное, чтобы не драться. Если ваши игроки настолько жестоки, что преследуют его и убивают, то используйте одного из оборотней из предыдущей главы для получения

характеристик. Ануби не появится в этой сцене (кроме как застрелить Люпина, если он побежит к нему), но если вам интересно, вы можете найти дополнительную информацию в разделе исходных материалов этой книги.

Марк Деккер: См. Раздел «Сородичи» для получения дополнительной информации о Марке Деккере и его Ануби.

Примечания: Помните, что Марк - воин, а не убийца. По этой причине он не убьет одинокого Люпина, который просто забредает в Милуоки. Если они придут на войну, он поспешит в бой; но если они приходят случайно, он готов подумать об этом. Тем не менее, большую часть времени он будет убивать их за их могущественную Виту.

Сцена 17: Друг или враг

Сюжет

В этой сцене вампиры совершают набег на Хротульфс Хавен в поисках улики. Хротульфу нет дома, или, по крайней мере, он не отвечает на телефонные звонки, если персонажи звонят. Фактически, Хротульф занят регенерированием в своем подвальном хранилище. Несколько дней назад на него напали приспешники Грасиса, и он пытается восстановить потерянную левую руку, оторванную в последовавшей битве. Когда Маска прибывает, они смогут свободно бегать по верхним уровням дома (за исключением ловушек Хротульфу, конечно). Поскольку наверху они не найдут ничего интересного, вампиры, несомненно, рискнут спуститься в подвал.

В зависимости от того, сколько шума они издадут, Хротульф может бодрствовать, ожидая их. Хротульф боится, что персонажи - еще одна группа головорезов Грасиса, которые хотят захватить его. Куча одежды и оружия в подвале скажет, что персонажи Хротульфу недавно убили большое количество людей и избавились от тел (по крайней мере, 12 по количеству окровавленных курток). Хротульф будет стремиться убить персонажей как можно быстрее, если они не смогут очень быстро дать хорошее объяснение.

Если и персонажи, и Хротульф переживут недоразумение, они смогут поговорить о том, кто может быть настоящим убийцей и что на

самом деле происходит в политике Милуоки. Однако добраться до этого этапа может быть очень сложно.

Сеттинг

Дом Хротульфу прочно обосновался в Запределье. Он владеет загородным домом, который был улучшен за счет сноса двух домов по обе стороны, чтобы освободить ему больше дворового пространства. Сам дом двухэтажный и выглядит довольно скромно для жилища такого могущественного вампира. Дверь недавно была изрешечена пулями и залатана.

Внутри дом сохранил такой же скромный декор. Ничего особенного. Вся мебель прочная и функциональная. В комнатах темно, и в доме пахнет так, как будто его давно не открывали. Вы хотите создать в этой сцене атмосферу ожидания и страха. Заставьте игроков беспокоиться о том, что таится вокруг каждого встречного. Как только ловушки начнут появляться, они могут сильно испугаться. Внизу недостроенный подвал. В одну из цементных стен вставлена большая железная дверь. Все пахнет сыростью и сыростью.

Чтобы сделать это Убежище более реальным, опишите свой дом или дом друга, изменив некоторые детали, если кто-то из ваших игроков там был.

Драма

По всему дому расставлено несколько ловушек, чтобы отпугнуть нежелательных посетителей. Это включает в себя взрывающуюся дверь, которая взрывается при открытии (наносит семь кубиков урона Вампиру, открывшему дверь, и четыре - остальным), пистолет-пулемет, который стреляет по коридору наверху (при выпадении 7 двумя кубиками) и поражение электрическим током двери подвала, которое заставит персонажа потерять сознание на час, если только он не выкинет две семерки на броске Выносливость + Стойкость. Все эти ловушки были расставлены смертельным другом Хротульфу, которому хорошо платили. Их можно победить (перед тем, как уйти), получив одну 8, когда персонаж делает бросок на Сообразительность + Безопасность.

Хротульф спит в склепе в подвале. Он восстанавливается после ран, полученных во время нападения людей Грасиса два дня назад. Он был сильно ранен, и большая часть его лица была покрыта шрамами от огня. Он будет спать сквозь любой шум, который хотят издать персонажи, кроме сигнала тревоги на двери хранилища. Дверь можно открыть силой (это может сделать взрывчатка или очень высокая сила) или взломав кодовый замок. Для этого требуется два успеха из 9 или выше с Безопасность + Ловкость. Как только дверь открывается, автоматически выключается сигнализация (включается и выключается изнутри).

Хротульф встанет на ноги и попытается защитить себя от любого, кого сочтет врагом. Хротульф, весь покрытый шрамами и деформированный (из-за повреждений), яростно шатаясь к персонажам, мог легко начать панический бой. Хротульф очень опасен и будет использовать свою саблю гражданской войны в меру своих умений. Однако, учитывая его истощение и количество его противников, он, скорее всего, проиграет в течение одного или двух раундов.

Умные игроки попытаются подчинить Хротульфу, а затем поговорить с ним. Если ваши игроки думают так далеко вперед, перейдите в раздел «Диалог», чтобы узнать, о чем хочет поговорить Хротульф. Если персонажи изначально отказываются сражаться, Хротульф перестанет атаковать после того, как сделает один или два удара. Если Маска убьет Хротульфу, они вполне могут подумать, что остановили убийства вампиров. Пусть думают так, пока они не услышат по радио об очередном убийстве в своей машине на обратном пути в свои убежища.

Диалог

Хротульф будет говорить только в том случае, если он достаточно уверен, что персонажи - не убийцы, посланные Грасисом. Это займет несколько раундов и может быть очень трудным для персонажей, потому что Хротульф будет размахивать своим мечом, пытаясь изо всех сил обезглавить одного из них. Если вечеринка может сохранять хладнокровие, он успокоится.

Столкнувшись с маньяком, размахивающим мечом, большинство вампиров ответят атакой,

и кто может их винить? Если персонажам удастся подчинить Хротульфу, не убивая его, они могут поговорить с ним после того, как вернут его в сознание. В этот момент Хротульф ответит, потому что очевидно, что персонажи не собираются его убивать (поскольку он все еще жив).

Хротульф яростно отвергнет обвинения Грасиса и расскажет Маске все о своих отношениях с Грасисом и 1000-летней вендеттой Грасиса. Хротульф горд и благороден даже в своем поражении, и игроки должны почувствовать благородство и трагедию этого древнего каинита. Персонажи могут найти здесь сильного друга, если правильно разыграют свои карты. У Хротульфу нет теорий относительно того, кто мог быть убийцей, но он скажет, что это определенно не Грасис, потому что Грасис не решился бы на такое. Он не будет предлагать помощь лично, сказав только, что его битва с Грасисом привлечет внимание к Маске; кроме того, он не может позволить себе покинуть свое убежище прямо сейчас.

Персонажи

Хротульф: См. Раздел Сородичи для получения дополнительной информации об этом персонаже.

Примечания: Хротульф носит очень красивый меч, который наносит силу + 5 урона и требует 6 или выше для попадания. Хротульф все еще поврежден из-за набега, совершенного Грасисом на его Хавен несколько дней назад, и он все еще «Больной». Вдобавок у него всего четыре пункта крови.

Сцена 18: В самое сердце тьмы

Сюжет

В какой-то момент после поимки Люпином персонажи отправятся к князю. Независимо от того, знают ли они, что он убийца, они в конечном итоге разыщут его, хотя бы по той или иной причине, кроме как получить некоторую помощь, потому что у них нет идей. Как только они это сделают, князь попытается схватить их и покончить с ними раз и навсегда. Когда персонажи попадут в квартиру князя, они будут атакованы и, несомненно, взяты в плен.

Сеттинг

Настройка для этой сцены такая же, как и для второй сцены, с некоторыми изменениями. Место выглядит так, будто его давно не убрали. На ковре засохшая кровь, а диванные подушки разбросаны по комнате. К стенам висят мертвые цветы. На журнальном столике пирамида из женских туфель. Кто-то нарезал стейк на мелкие кусочки на одном из стульев и оставил сырое мясо гнить в вонючей кучке. Аквариум опорожнен, и в помещении витает вонь мертвой рыбы. Сделайте это место максимально безумным и злым.

Драма

Перед тем, как запустить эту сцену, вы должны определить, знает ли князь, живы ли персонажи или нет. В последний раз, когда он видел Маску, они ехали из города, вальсируя в когти Люпина. Если персонажи не позвонили до прихода или вели себя сдержанно с момента своего возвращения в Милуоки, князь не будет знать, что персонажи все еще живы, и его силы будут неорганизованными.

С другой стороны, если персонажи провели много расследований после встречи с Люпином или поговорили с Грасисом, князь будет знать, что они живы, и подготовится соответствующим образом. Вы должны использовать собственное суждение, чтобы определить, насколько хорошо знает князь. Если персонажи вернулись в Милуоки на пару дней, то, если они не приняли особых мер предосторожности, князь узнал через своих информаторов, что они все еще живы. С другой стороны, если Маска придет прямо к князю после их возвращения в Милуоки, он наверняка будет удивлен.

Если князь удивится, четверо его гулей будут сидеть в квартире, когда появятся персонажи. Они будут приглашать персонажей и пытаться прыгнуть на них сзади, крича о помощи. Через пару раундов в бой выскочат еще шесть Упырей из соседних комнат. При необходимости нападет сам князь. В этой битве у Маски есть хорошие шансы убить нескольких гулей князя, прежде чем они будут захвачены. Эти упыри не будут доступны для финальной битвы.

Если князю посчастливилось узнать, что его небольшой заговор по убийству персонажей не

увенчался успехом, он будет хорошо подготовлен, чтобы избавиться от них, когда они придут к нему в гости. Когда прибывает Маска, они обнаруживают, что дверь приоткрыта, а перед ними лежит гостиная во всем ее болезненном великолепии. Комната будет казаться пустой. Фактически, Деметри (см. Персонажи) использует свою способность затемнения, чтобы скрыть шесть вурдалаков князя. Все они стоят у дальней стены с автоматами в руках.

Неонаты будут оставаться невидимыми, пока все персонажи не окажутся в комнате. Постарайтесь подождать, пока игроки убедятся, что место пусто. Когда произойдет приступ, это будет большим потрясением. Персонажи не могут видеть своих нападающих перед атакой, кроме как наощупь. Деметри практиковал свое затемнение в течение нескольких часов, и его группа идеально скрыта. Как только все персонажи окажутся в комнате и станут уязвимыми, группа откроет огонь и расстреляет Маску. Как только персонажи будут сильно порезаны пулями, Упыри князя набросятся на них и с помощью иглы протолкнут каждого из них кровью. Эта кровь даже не одна точка крови, и сначала персонажам будет жарко; тогда мир становится темным и холодным.

Форсирование сюжета

Печальная правда заключается в том, что даже в самой тщательно продуманной Истории сюжет иногда приходится форсировать. Для действия.

Чтобы продолжить эту историю, персонажи должны быть захвачены, и ваша работа как Рассказчика - убедиться, что это произойдет. Если персонажи начинают побеждать, дайте плохим парням подкрепление. Если один из головорезов князя делает неудачный бросок в решающий момент, вам, возможно, придется проигнорировать его. Хитрость состоит в том, чтобы заставить игроков почувствовать себя так, как будто князь (а не вы) захватил их. Не разрушайте их хорошие идеи. Позвольте им поработать - до определенной степени. Помните, чем больше гулей убьют персонажи в этой сцене, тем с меньшим числом им придется столкнуться в конце. Так что позвольте им одержать несколько побед в час поражения (то есть, если они их заслужили).

Персонажи

В этой главе есть несколько разных персонажей, в зависимости от обстоятельств. Поскольку у вас слишком много вурдалаков, чтобы вы могли отслеживать их по отдельности, вы можете использовать общий вурдалак, указанный ниже. Большинство из них служили Мерику годами и успели развить свои Дисциплины и Способности.

Если по какой-то странной причине (например, ваши игроки управляют очень крутыми вампирами) Маска начинает побеждать в этой схватке, вы всегда можете добавить несколько неонатоы телохранителей. Используйте Каитиффов, перечисленных в разделе Сородичей (но помните, что это Вентру), или создайте свои собственные, если в этом возникнет необходимость.

Деметри: Этот Носферату - старый союзник князя. Деметри сошел с ума на протяжении веков и теперь полностью подчиняется князю. Деметри впал бы в ужасное безумие гнева и отчаяния, если бы ему сейчас позволили действовать самостоятельно. Эта ярость берсерка, скорее всего, приведет к его собственной смерти, поэтому князь сохранил ему жизнь, чтобы использовать его. князь также планирует отпустить Деметри на ничего не подозревающих жителей Милуоки.

Деметри обнаружил галлюцинаторный препарат, который вот-вот испытают персонажи, когда он был еще очень молодым вампиром. При использовании в контролируемых дозах это вещество открывает вампиров их собственным силам и может фактически использоваться для обучения Дисциплинам, и таким образом Деметри очень быстро стал очень могущественным. Тем не менее, наркотик оказывает давление на психику вампира. Вскоре Деметри обнаружил, что он зависим от препарата, и его дозы становились все больше и больше. Деметри потерял большую часть рассудка к тому времени, когда он приехал в Милуоки шестьдесят лет назад. Он принес это лекарство Теренсу, чтобы продать его. Он надеялся, что на эти деньги он сможет купить ингредиенты, чтобы производить больше (запасы Деметри были очень низкими).

Лучше всего поступить с этим безумным, извращенным Носферату - это избавить его от

страданий. Но Теренс решил, что он может использовать Анциллу, находящуюся под его властью, поэтому он доминировал над ним. Это Доминирование было облегчено введением доз препарата и прекращением подачи, когда Деметри не вел себя так, как ему велят. Когда князь потерял рассудок, он сохранил свою власть над Деметри, которого он теперь фактически видит как младшего брата.

Поколение: Девятое

Клан: Носферату

Натура: Ребенок

Маска: Опасный Психо

Сила воли: 4

Человечность: 1

Запас крови / за ход: 14/2

Родился: Неизвестно

Видимый Возраст: 45

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 4.

Социальные: Харизма 1, Манипуляция 1, Внешность 0

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 1, Сообразительность 4

Добродетели: Совесть 1, Самоконтроль 0, Смелость 4.

Таланты: Бдительность 4, Драка 3, Уклонение 2.

Навыки: Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 3, Музыка 4, Скрытность 4

Знание: ничего, что он мог бы вспомнить, как использовать.

Дисциплины: Анимализм 4, Затемнение 5, Сила 3.

Изображение: лицо Деметрия больше не похоже на человеческое. У него очень шрамы, и у него отсутствует часть носа. Один его глаз побелел и ослеп из-за приема препарата, и по какой-то причине он не может (или не хочет) вылечить его.

Подсказки для ролевой игры: Деметри ведет себя так, как будто он всегда находится под действием снотворного - если только князь не отпустит его на две минуты. Затем он пенится изо рта и безумно бормочет, когда яростно нападает на людей. Он не очень сложный парень.

Примечания: Деметри не носит ружья (ему никто не доверяет), хотя у него есть хороший большой охотничий нож.

Гули: эти ребята из самых нижних слоев Милуоки. Они были мошенниками с тех пор,

как научились ходить, и с радостью променяли верность на долгую жизнь. Они не понимают последствий для Маскарада, если их миссия будет успешной, и не осознают последствий разрушения Маскарада. Не то чтобы большинству из них было бы все равно, но Теренс принял меры предосторожности, чтобы держать их в неведении.

Возможно, выжившие в этой истории когда-нибудь научатся помогать хорошим парням, но не сегодня.

Натура: Браво

Маска: Девиант

Сила воли: 5

Человечность: 5

Родился: 1960-е годы

Видимый возраст: 25-35 лет.

Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3.

Социальные: Харизма 2, Манипуляция 1, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 3, Смелость 3.

Таланты: Драка 3, Уклонение 3, Запугивание 2, Знание улиц 3

Навыки: Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 1, Безопасность 3, Скрытность 2

Познания: Финансы 2, Право 1, Политика (Уголовное Право) 3.

Дисциплины: Могущество 1 и Стремительность 1 или Стойкость 1

Изображение: Большинство из них неряшливые и небритые. Их темные глаза выдают боль недавней трансформации, а сжатые кулаки выдают решимость. Эта группа мрачна и опасна.

Подсказки для ролевой игры: Не очень много для ролевой игры. Они просто избивают людей.

Примечания: Каждый из этих персонажей носит легкий автоматический пистолет. Шесть парней сзади, которые выйдут позже, будут вооружены легкими автоматами (ой!) С пламегасителями, дульными тормозами и глушителями.

Глава Пятая: Мечты Безумия

Безумие часто возникает из-за перенапряжения логики точного ума.

- Оливер Венделл Холмс

Эта глава представляет собой серию галлюцинаций, вызванных лекарством, которое князь ввел вампирам. Хотя у каждого персонажа, вероятно, будут свои собственные галлюцинации, и действия одного персонажа не будут мешать кошмару другого персонажа, выполнение каждой галлюцинации отдельно для каждого игрока было бы неудобно для игры. Таким образом, галлюцинации будут воспроизводиться как групповые галлюцинации. Если игроки спрашивают, идентичны ли все их сны, скажите им, что сны похожи, но не совсем одинаковы и действительно зависят от того, как персонажи взаимодействовали в прошлом. Кроме того, персонажи все время находятся в сознании, поэтому они взаимодействуют и влияют на галлюцинации друг друга.

В этих сценах вы хотите создать некоторую путаницу относительно того, что реально, а что галлюцинации. Сцены 20 и 22 реальны, а все остальные сцены - галлюцинации. Любой полученный урон не будет перенесен в другие галлюцинации или реальную жизнь (хотя потеря человечности и потеря силы воли будут). Быстро переходите от сцены к сцене и не дайте игрокам времени на то, чтобы приспособиться. Держите их в неуравновешенном состоянии и пугайте. Если повезет, может пройти некоторое время, прежде чем они поймут, что у них вообще галлюцинации.

Сцена 19: Даблеристы среди нас

Сюжет

В этой сцене персонажи решают сконцентрировать свои последние несколько пунктов крови в одном, чтобы сбежать и получить помощь. Персонажи немного спорят, и, наконец, один предлагает им полностью истощить вампиров с низшим поколением, чтобы получить силу, необходимую для выживания. Затем вампиры прыгают на своего друга из низшего поколения и убивают его.

Откуда вы знаете, что игроки будут делать эти ужасные вещи? Потому что вы это устроите.

В начале этой сцены вы должны сказать персонажам, что у них осталось только два пункта крови на каждого, хотя все их раны зажили.

Сеттинг

Эта сцена происходит в подвале или каком-то подземелье. Стены все из камня, а пол влажный от конденсата, как если бы он вспотел. В комнате пахнет мочой, и света нет, за исключением того, что исходит из-под единственной двери комнаты. Этот свет имеет неестественный зеленоватый оттенок, отбрасывающий причудливые тени на стену за вампирами.

На стене висит несколько цепочек, вбитых в камень толстыми ржавыми железными кольцами. Один или два персонажа связаны этими цепями за руки. Остальные бесплатны, хотя цепей наверняка хватит, чтобы всех связать. Убедитесь, что вампир низшего поколения закован в цепи. Если два вампира принадлежат к более старому поколению, чем остальные, вы можете связать обоих, если хотите.

Драма

Прежде чем начать эту сцену, отведите каждого игрока в сторону и поговорите с ним. Когда вы разговариваете с персонажами, скованными цепями, просто скажите им, что у них всего два пункта крови и они прикованы к стене. Прочтите подробное описание того, каково это выйти из-под действия наркотика, и скажите игроку, что во время своих сбивающих с толку снов она видела дом на холме. Это должно быть подсказкой о том, где находится группа, но в данный момент это неважно. Вы хотите, чтобы эти игроки разговаривали с вами столько же времени, сколько вы разговариваете наедине с другими

игроками, иначе скованные вампиры будут становиться подозрительным.

Когда вы разговариваете со свободными персонажами, скажите им, что их скованные в цепи товарищи страдают ужасной галлюцинацией и что они могут помочь вам сделать ее более реальной. Поручите каждому освобожденному вампиру выполнить следующий заранее составленный план. Освободившиеся вампиры начинают обсуждать свое затруднительное положение. Они соглашаются, что у них проблемы, и один из свободных вампиров предлагает объединить всю свою кровь в одного вампира, чтобы хотя бы один из них мог сбежать, чтобы получить помощь. Все освобожденные вампиры соглашаются, что это хорошая идея (как вы их только что проинструктировали), и один предлагает им начать пить из скованных вампиров, потому что они в любом случае бесполезны.

Следуя вашим инструкциям, все освобожденные вампиры должны согласиться. С голодным рычанием они прыгают на одного или двух скованных цепями вампиров и пьют их кровь. Если ваши игроки хорошие актеры, вы можете до чертиков напугать скованных цепями игроков. Хитрость заключается в том, чтобы не дать скованным игрокам заранее заподозрить, что происходит что-то забавное. Если не заподозрят, реакция будет замечательной.

Когда вампиры заканчивают кормиться, они начинают слабеть. Понимая, что, возможно, действие препарата еще не закончилось, они теряют сознание.

Диалог

В этой сцене нет никого, кроме персонажей, поэтому любой диалог будет между персонажами (их должно быть много).

Персонажи

Здесь ничего нового.

Сцена 20: Пламя отчаяния

Сюжет

Эта сцена довольно проста. Персонажи (включая одну истощенную последнюю сцену)

пронзают сердце и беспомощно лежат, пока князь сжигает тело своей жены и безумно объясняет себя. Князю предоставлен монолог для выступления вслух, но вы можете свободно писать свою речь. Чего вам точно не захочется - это читать речь прямо из книги. Сделайте вид, будто вы придумываете его по ходу дела, и он будет течь гораздо более естественно.

Сеттинг

Сеттинг очень похож на последнюю сцену. Ни один из персонажей теперь не скован цепями, а у тех, у кого была истощена кровь, восстанавливаются два пункта крови. Дверь в темницу открыта, и можно увидеть другую комнату, очень похожую на подzemелье. Посреди пола горит зеленый костер, над ним нависает бескровное тело жены князя, волосы ее начинают сморщиваться и загореться.

Мерик сидит спиной к противоположной стене. Его нельзя увидеть, пока он не заговорит. Затем вампиры узнают голос, хотя они могут различить только очертания его сидящей на корточках фигуры в темноте. На протяжении его выступления вы можете добавлять описания горящего тела его жены и ужасного запаха, который оно производит.

Драма

Персонажи пронзены колом в сердце, поэтому драмы не будет.

Диалог

Ниже приводится образец монолога, который князь мог бы дать. Это сделано в качестве руководства, и вы, несомненно, придумаете, что добавить. Не стесняйтесь писать свои собственные или изменять это в соответствии со своим стилем игры.

"Первый человек, которого я убил, наслаждался смертью. Она была обыкновенной блудницей. Мне так хотелось пить, я не мог остановиться... Она тихо стонала, когда я истощал ее жизнь. После этого она была холодной и очень бледной. никогда не могу забыть.»

«Второй человек, которого я убил, смотрел на меня с улыбкой на лице. Он был беспризорником. Он подумал, что я какой-то

добрый джентльмен, который услышал его мольбы и остановился, чтобы дать ему немного денег. Тогда я не знала, как быстро ребенок кончает. Никто не говорил мне. Я осушил его насухо. Я никогда не смогу забыть.»

«На прошлой неделе я убил свою жену... Знаете ли вы об этом? Я перерезал ей горло, пока она пыталась остановить меня в моем похотливом голоде. Я тоже пил ее кровь. Я пил кровь всех. Ее океаны. У меня есть убил четыреста двадцать два человека, и я никогда не забываю лицо. Я не понимал, что убил мою жену, пока я не обнаружил, что сливаю ее кровь с тротуара языком, как животное. Я никогда не смогу получить.»

«Они найдут меня. Они будут преследовать меня за мои преступления и сжечь меня прохладным поцелуем факела. Сладкое горение смерти. Мир, ах, они усыпят меня своими факелами. Их факелы... Я не могу убежать от них. Они убьют меня. О, я надеюсь, они не забудут.»

Персонажи

Здесь никто не новичок, кроме жены князя, и вам не понадобится ее статистика.

Сцена 21: Карнавал

Сюжет

В этой сцене есть небольшой сюжет. Персонажи обнаруживают, что они заперты. князь продал их на карнавал, и они участвуют в шоу уродов. Эта сцена должна далеко пойти на то, чтобы разрушить волю и силу сердца персонажей. Персонажи могут выбраться из клетки и помчаться через толпу. Но прежде чем они успевают уйти далеко, лекарство подействует, и они возвращаются в беспокойный сон.

Сеттинг

Сначала персонажи могут только сказать, что они в маленькой клетке, где им едва хватает места для плеч к плечу и не хватает места, чтобы стоять. Клетка покрыта черной тканью, и снаружи клетки слышен шум толпы. Это похоже на бар или вечеринку. Вампиры

чувствуют запах хот-догов и попкорна через решетку клетки.

Вскоре ткань слетает с клетки, и вампиры сталкиваются лицом к лицу с толпой людей, уставившихся на них. Высокий мужчина в ярком костюме, шляпе и трости дико жестикулирует в сторону клетки и привлекает внимание вампиров * бледной кожей и ярко выраженными клыками. Табличка называет клетку «Уроды-кровососы», а в клетке справа изображен двухголовый теленок. Бородатая дама сидит на стуле напротив Вампиров, спиной к стене палатки, и плохо имитирует собачье лицо мальчика, пресмыкающегося и скулящего в клетке слева от них.

Опишите привлекательность толпы. Есть маленькие дети со своими любящими матерями и отцами, мальчики и девочки на первом свидании, а пожилые пары все еще вместе. Вы хотите, чтобы толпа была заполнена всеми невинными членами общества. Это сделает характер персонажей намного более болезненным, когда он будет вытеснен.

Драма

Как только карнавальная музыка закончит свою маленькую болтовню о вампирах и их ужасной природе, он продемонстрирует реальность их состояния. Он подает знак красивой помощнице, которая держит собаку. Собака была залита коровьей кровью. После легкого вздоха публики Помощник помещает собаку в клетку с вампирами через маленькую дверцу для кормления.

У всех вампиров только два пункта крови, поэтому необходимы броски на Безумие, чтобы собачка не была выпита. Несомненно, один вампир потерпит неудачу и прыгнет на испуганное животное, впившись клыками в маленькое тельце. Несколько вампиров могут потерпеть неудачу и закончить драку из-за щенка. Толпа будет кричать и задыхаться. Некоторых людей рвет, а других теряет сознание. Толпа кричит на персонажей, называя их монстрами, а некоторые даже бросают в клетку кусочки еды и камешки. Вскоре толпа небольшими группами разбегается от шоу уродов.

После этого диктор поворачивается и одаривает персонажей своими улыбками.

Любые вампиры, которые взбесились, могут рискнуть потерять человечество. Попросите любых вампиров, на которых, по вашему мнению, сильно повлияет разоблачение нечеловеческого монстра, пройти проверку Человечности. Как только персонажи поймут, что это галлюцинация, они могут вернуть утраченное человечество; это зависит от вас. Может ли действительно яркая галлюцинация привести к потере человечества, зависит от вас и ваших игроков.

Когда вампиры уныло сидят в своей клетке, они начинают чувствовать сонливость, и наркотик, который, как они думали, наконец-то исчез, снова захватывает их в своих мрачных кошмарах.

Диалог

Единственный диалог в этой сцене идет от диктора и толпы. Сделайте это как можно более энергичным. Опишите вампиров как животных, а не как людей. Он объяснит толпе, что карнавал приобрел их от очень богатого человека, который сказал, что сам поймал их и видел, как они убивали человека. Это заставит игроков вспомнить князя и заставит их подумать, что, возможно, наркотик исчез, и эта сцена реальна.

Персонажи

Для этой сцены вам не нужны новые персонажи. Если какое-либо сражение все же произойдет, сделайте так, чтобы людей, страдающих галлюцинациями, было очень трудно убить или действительно легко убить, в зависимости от того, что произведет на ваших игроков более шокирующий эффект.

Сцена 22: Кровь невинных

Сюжет

Персонажи снова просыпаются в своей камере. Эта сцена не является галлюцинацией (хотя игроки этого не знают). Никто из них не скован цепями, и в их сердцах нет кольев. Пока вампиры пытаются найти выход, дверь распаивается, и в нее вталкивают шестерых смертных, в то время как гули князя прикрывают дверь из пистолета-пулемета.

Смертные состоят из дедушки, его внука, двух девочек-подростков и их парней. Каждому модалу сделали небольшой разрез на шее, и вампиры могут почувствовать запах сладость их крови. Вампиры сходят с ума, убивают смертных и теряют сознание от воздействия препарата.

Сеттинг

Обстановка для этой сцены такая же, как и для сцены 19. Обязательно живо опишите волнение, которое вампиры испытывают от запаха крови.

Драма

Когда смертных бросают в комнату, некоторые из ваших вампиров могут попытаться сбежать. Вурдалаки у двери могут бросить семь кубиков при стрельбе из автоматов, так что такие попытки, скорее всего, ни к чему не приведут. Вместо этого вампиры оказываются голодными и заперты в маленькой комнате с шестью беспомощными истекающими кровью смертными.

Теперь требуются серьезные тесты на безумие, потому что у каждого персонажа осталось только одно очко крови (карнавальная галлюцинация длилась всю ночь). Чтобы успешно противостоять желанию пить кровь смертных, вампир должен добиться пяти успехов с кубиком совести против цели 6. Персонаж может распределить эти успехи на несколько ходов, но любая неудача указывает на то, что вампир вошел в неконтролируемое безумие, и вряд ли он сможет восстановить контроль, пока один из смертных не будет обескровлен.

Такая атака может легко привести к потере Человечества, как только персонаж поймет, что он сделал. Как с этим справиться, зависит от вас как Рассказчика. Некоторые персонажи достаточно суровы и холодны, чтобы их не беспокоить, в то время как другие могут потерять Человечность, просто наблюдая за событием и ничего не делая, чтобы его остановить. Здесь персонажи, пытающиеся избежать Безумия, могут потратить много очков Силы Воли.

Даже если вампиры не в ярости, им было бы разумно выпить из смертных, чтобы у них было достаточно крови для эффективного

побега. Помните, смертному не грозит серьезная опасность умереть, если у него еще осталась половина его запаса крови, поэтому вампиры могут выпить четыре или пять пунктов крови за штуку и все равно оставить смертных в живых. Также будьте готовы к тому, что вампиры будут сражаться друг с другом, в отличие от некоторых Безумие, а некоторые нет.

После того, как персонажи допивают кровь, они теряют сознание, так как действие препарата еще не полностью исчезло.

Диалог

На самом деле не так много диалога. Между вампирами и смертными может быть какая-то связь, если вампиры каким-то образом удержатся от Бешенства. В этом случае смертные соберутся кучкой и испуганными дрожащими голосами будут отвечать на вопросы. Обратите внимание, что любой из двух мальчиков-подростков мог вбить себе в голову защищать всю группу и в конечном итоге вступить в конфронтацию с вампирами (особенно если вампиры чувствуют, что им нужна кровь, чтобы совершить правильный побег).

Сцена 23: Ужас

Сюжет

Эта сцена должна разворачиваться довольно быстро. Вы хотите завалить игроков серией кошмаров. Как в кошмаре, одно перетекает в другое, поэтому переходы должны казаться логичными. Таким образом, первый сон заканчивается во тьме, а второй сон начинается во тьме. Имея простое сходство между настройками, вы можете создать сюрреалистический эффект, который может быть очень эффективным.

Эти маленькие сцены предоставляют игрокам мало возможностей для выбора, поэтому не стоит заикливаться на них слишком долго, иначе игрокам станет скучно. На самом деле, не думайте, что вам нужно заканчивать эту серию сцен, которые мы предоставили. Если игрокам станет скучно, закончите свой маленький кошмар и переходите сразу к Сцене 23. Еще раз, не стесняйтесь добавлять свои собственные

галлюцинации или вообще удалять их и использовать их в качестве руководства для своего собственного кошмара.

Драма

В первой настройке каждый персонаж просыпается в одиночестве в холодном темном месте, где есть ровно столько места, чтобы лечь. На их лицах что-то лежит. Вскоре они чувствуют, что движутся, и их лица загораются ярким светом. То, что у них на лице, отодвигается, и они видят, что находятся в выдвижном ящике холодильника морга. Любимый человек склоняется над ними и позитивно отождествляет их. Позвольте персонажам протестовать, как им нравится, заявляя, что они на самом деле не мертвы, но скажите им, что они не могут двигаться. Ящик закрывается, и вампиры оказываются в темноте.

Затем темнота становится немного светлее, и в ней начинают появляться крошечные блики. Прежде чем они успевают понять, когда произошла перемена, все персонажи оказываются стоящими вместе на вершине холма, глядя на звезды. Холм покрыт надгробиями, которые кажутся расставленными без видимого порядка. Кладбище какое-то время не ухожено, кусты растут прямо у надгробий. На некоторых камнях есть остатки гнилых и почерневших цветов, как будто от давно умерших скорбящих.

Пока вампиры обдумывают свое положение, из их могил начинают выползать трупы. Это само по себе достаточно пугающе, но вскоре страх превращается в слепую панику, когда вампиры начинают узнавать лица прошлых жертв. Они молча проклинаят вампиров своими гнилыми губами и насмешливо вытягивают свои зловонные шеи, как будто предлагают вампирам второй напиток.

Персонажи, несомненно, будут бежать, хотя они могут выбрать бой (хотя вы должны сделать так, чтобы они сделали бросок на Смелость со сложностью 8). Трупы легко разрывать и уничтожать, но их руки и ноги не перестают двигаться, а головы по-прежнему злобно смотрят на персонажей. Любые персонажи, решившие драться, обречены на то, чтобы со временем устать и сдаться. Если персонажи убегают, они начинают чувствовать

слабость (как иногда бывает в кошмаре) и обнаруживают, что с трудом могут бежать. Некоторые попадают в плен и должны сражаться за свою жизнь, в то время как другие могут сбежать и в конечном итоге упасть от изнеможения. Все в конце концов ложатся или падают на спину. Пока они лежат, восходит луна, и звук трясущихся трупов стихает.

Когда персонажи оглядываются, они видят, что лежат рядом друг с другом на поле посреди страны. Когда они встают и озираются, вдали слышен характерный волчий вой. Все вампиры знают, что это не настоящий волк, и бросаются бежать, чтобы спастись от Люпина. Любой вампир, который останется сражаться (а некоторые так и поступят, понимая, что это всего лишь мечта), должен пройти испытание на храбрость, чтобы сделать это. Если им это удастся, они могут встать, сражаться и умереть и, таким образом, избежать остальной части галлюцинаций.

Персонажи преследуются по темным, задумчивым лесам и по бесплодным, незащищенным полям (используйте броски погони, чтобы игроки почувствовали, что они что-то делают). Кажется, что деревья царапают их своими ветвями, и все животные, кажется, смотрят на них, как если бы они были шпионами оборотней. Персонажи поднимаются на вершину холма, а под ними несколько пикапов с противотуманными фарами, включенными против Вампиров. Несколько Люпинов сидят на корточках возле машин, на которых они ездили, еще будучи мужчинами.

В этот момент яркий слепящий свет противотуманных фар быстро сменяется ярким светом, льющим с открытого пространства из двери в камеру вампиров в подвале. Вампиры думают, что они наконец проснулись в подвале (где они действительно были все время), хотя на самом деле они собираются войти в последний и самый ужасный сон из всех.

Диалог

Вероятно, только несколько панических комментариев между игроками; вам не нужен совет.

Персонажи

Ни один из персонажей в этих сценах не настоящий, поэтому вы можете (и должны) изменять их характеристики в соответствии с вашими целями. Возможно, вы захотите полностью разыграть любые битвы, поэтому используйте образцы персонажей из книги вампиров для Люпина и предположите, что зомби - нормальные люди, за исключением того, что они продолжают двигаться после того, как их «убили».

Сцена 24: Тьма света

*Если человек не может умереть,
действительно ли он может жить?*
- Пол Тиллих

Сюжет

Дверь открывает один из гулей князя. Гулей привез с собой на маленькой тележке несколько дьявольских орудий пыток. Вампиры быстро одолевают его, берут любые устройства, похожие на полезное оружие, и бегут из подвала через удобное окно в доме. Силы князя огромны, и они гонят вампиров из дома по улицам Милуоки. Дом князя находится на самом краю окраины Милуоки.

Теперь идет леденящая кровь погоня по пригородным улицам. Персонажи бегают по задним дворам, побеждают немногочисленных преследователей, которые их догоняют, и продолжают бежать. князь всегда рядом, и то и дело слышно, как он выкрикивает приказы. Иногда они слышат слова «Кровавая охота». В конце концов персонажи окружены. Их быстро преследуют, и когда они мчатся по последней улице, свободной от врагов, они обнаруживают, что их путь заблокирован десятью гулями князя.

Теперь вампиры сталкиваются с последней смертью без всякой надежды на спасение. Некоторые будут готовиться к битве, некоторые по-прежнему будут планировать побег, а другие смиряются со смертью. Реакция персонажа на смерть многое говорит о том, как он живет. Перед тем, как вступить в финальную битву, один из персонажей (после успешной проверки восприятия) замечает, что очень скоро взойдет солнце.

Солнце восходит, князь и его друзья сгорают до неузнаваемости, когда пронзительные копы солнца обжигают их тела. Персонажи невредимы. Они живы и здоровы на ярком солнце. Бьются светящиеся лучи утешительно ложатся им на грудь, и они согреваются. Им внезапно становится жарко, когда они просыпаются от последней галлюцинации и достигают последней сцены.

Сеттинг

Самый важный аспект обстановки этой сцены - беспорядок и ужас погони. Погоня будет происходить в обычном американском пригороде, поэтому вам не составит труда разобраться, как это выглядит. Ваша единственная проблема состоит в том, чтобы настройки не казались обыденными. Ни у кого нет интересной реакции на пригород, поэтому нужно наделить его необычными свойствами.

Уличные фонари могут оставлять резкие, глубокие тени, а тонкий туман может превращать сами уличные фонари в маленькие островки света в холодной, липкой темноте. Лай собаки может стать сигнальным огнем для преследователей вампира, а темная кошка может сделать это место еще более зловещим. Напомните игрокам, что они находятся в Запределье, куда, как известно, отправлялся Люпин, и что опасность может таиться в любом углу, за любым мусорным баком.

Драма

Эта сцена нереальна, и ее завершение предопределено, поэтому вы можете почувствовать искушение не делать никаких бросков кубика и просто разыграть все это по ролям, не относясь к силам князя слишком серьезно. Просто добавьте еще несколько, если это похоже на победу Вампиров. Хотя это нормально, если вы делали это на протяжении всего приключения, это будет выглядеть забавно, если вы проверяете каждый бросок и часто просматриваете список персонажей.

Вы должны сохранить иллюзию, что эта сцена реальна, а не иллюзия. Если игроки поверят, что эта сцена является просто продолжением всех других сцен, которые были до нее, эффект будет потерян. Представьте, что вы проверяете силы князя и видите, сколько гулей преследуют группу на

вечеринке. момент, пока вы просто заманиваете своих игроков ложным чувством безопасности (или реальностью, на самом деле).

Не стоит сразу бросать на вечеринку все, что есть у князя. Дайте им побегать некоторое время (возможно, полчаса или больше реального времени), прежде чем князь и его приспешники начнут приближаться. Позвольте персонажам иллюзию, что они вот-вот сбегут, затем вытащите коврик из-под них и позвольте отчаяние погружается в них, когда они стоят посреди перекрестка, в то время как люди князя окружают их машинами и пулеметами.

Диалог

Не о чем говорить. Еще одна боевая сцена. Если вы думаете, что ваши игроки устали от боевых сцен, вы можете изобрести собственную галлюцинацию, не ориентированную на действие, которая предшествует этой.

Персонажи

Возможно, в этой сцене Маска встретится с князем в бою. Что бы вы ни делали, не используйте настоящие силы или атрибуты князя. Это испортит любые сюрпризы, которые он может приготовить для персонажей в финальной битве.

Сцена 25: Битва в огне

Сюжет

Персонажи снова просыпаются в подвальной тюрьме княжеского дома. В комнате жарко, как солнце в их последнем сне. Пока вампиры стоят вокруг и думают, как выбраться, дверь распахивается, тело бросается в комнату, а дверь захлопывается. Любые вампиры, пытающиеся ворваться в дверь, встретят сильный артиллерийский огонь.

Оказывается, это тело лейтенанта Уилкса. У него истощены все, кроме трех пунктов крови, и он наверняка скоро умрет, если ему быстро не дадут немного крови. Два пункта крови приведут его в сознание и позволят разговаривать с персонажами (а также сделают его вурдалаком). Он скажет им, что знает

выход - только персонажи должны пообещать взять его с собой. Как только они соглашаются, Уилкс залезает в носок и вытаскивает ключ от двери камеры. Он объясняет, что взял это у человека, который привел его сюда перед тем, как потерять сознание.

Вампиры и Уилкс открывают дверь и бегут вверх по лестнице, только чтобы обнаружить, что дом горит. Что еще хуже, по коридору идет князь и его свита, включая Люпина, который работал с Союзом. князь выглядит удивленным, но лишь на мгновение. Его лицо искажается в жестокой улыбке, и, прыгнув вперед, он приказывает своим Вурдалакам атаковать.

Теперь начинается финальная битва в горящем доме. Битва ведется на улицу, так как дом угрожает обрушиться, и Маска убивает князя на лужайке перед его домом. Появляются полицейские и пожарная часть, но Уилкс прикрывает персонажей, говоря, что он был единственным в здании, кроме Мерика и его людей. Он доставит тело князя в морг и организует его тихую утилизацию. Уилкс не хочет, чтобы вампиров открывали, не больше, чем они хотят, чтобы их обнаружили. Уилкс понимает, что если Маскарад когда-либо потерпит неудачу, то разрушения, которые вампиры нанесут миру, прежде чем они будут разрушены, будут огромными. Уилкс не хочет нести ответственность за это, и, кроме того, персонажи спасли ему жизнь, и он чувствует, что обязан им.

Сеттинг

Дом князя когда-то был очень красивым. Стены украшены дорогими картинами, а диваны шикарные и мягкие. Экзотические вазы выставлены на столиках в холлах, а коврики толстые и мягкие. Но теперь здание горит, и вся эта мягкая элегантность превращается в дым. Игроки должны испытывать чувство восторга, видя, что мирское богатство князя так легко разрушается.

Помните, что огонь означает смерть вампиров. Хотя нам, смертным, огонь может показаться дружелюбным, он внушает вампирам бессмертный ужас. Даже когда они радуются разрушению дома князя, они должны чувствовать страх перед жарой и дымом. Вы также можете напомнить им, что жар огня так

похож на тепло солнца, которое они так стремились почувствовать. Это напомнит им об их вампирском состоянии и об ужасных галлюцинациях, которые они только что пережили (хотя они могут подумать, что это просто еще один).

Драма

Силы, доступные князю, во многом будут зависеть от действий персонажей в предыдущих главах. Если персонажи убили несколько гулей в конце главы 5 или убили нескольких бандитов Союза из главы 2, то эти Сородичи будут недоступны.

Самая сложная часть этой сцены - обеспечить баланс сил князя и Маски. Помните, что в распоряжении Маски может быть очень мало очков крови и силы воли, поэтому вы должны убедиться, что князь не слишком численно превосходит персонажей. Бой в Vampire может быть очень быстрым и смертоносным, поэтому убедитесь, что бой сбалансирован, прежде чем начинать, иначе вы можете обнаружить, что он быстро ускользает от вас.

Силы князя предполагают, что персонажам удалось убить хотя бы несколько из этих людей. Если ваши игроки особенно неуспешны или противятся убийствам, вы должны уменьшить количество в распоряжении князя. князь сумасшедший, поэтому он легко мог убить некоторых из своих последователей в параноидальном заблуждении, и это могло бы напугать других и заставить их бежать.

Если персонажи были добры к мистеру Вентури из сцены 2 (и они спасли ему жизнь), то он выберет на этот раз, чтобы помочь персонажам. Он включит князя в решающий момент и начнет атаковать его. Если мистер Вентури все еще жив и хорошо расположен к игрокам, вы можете позволить князю иметь большее численное преимущество. Также поймите, что Уилкс теперь Гуль. Он выпил кровь одного из персонажей и мог использовать свои вновь обретенные способности, чтобы помочь персонажам в решающий момент.

Проведение финальной драматической битвы - очень важная часть повествования, и никакие советы не могут заменить опыта. Тем не менее, есть вещи, которые вы можете

сделать. На протяжении всей истории наблюдайте за персонажами и их методами боя. Могущественными вампирами могут управлять игроки с плохим тактическим чутьем, тогда как слабыми вампирами могут управлять ветераны тактики. Также обратите внимание, что комбинация Дисциплины, которая выглядит смертельно опасной на бумаге, может оказаться бесполезной в действии. Наблюдайте за своими персонажами в их битвах, и вы узнаете, сколько противников каждый может сразить и насколько они опасны.

Диалог

Единственный диалог в этой сцене будет между Уилксом и вампирами. Уилкс объяснит (всякий раз, когда вампиры спросят, до или после боя), что он получил наводку от свидетеля на одной из сцен убийства, которая привела его к дому князя. Здесь он и его напарник попали в плен. Его напарник был убит, а из него вылили большую часть крови и бросили в камеру с вампирами. Однако, когда его несли в камеру, ему удалось прийти в сознание достаточно, чтобы забраться в карман своего тюремщика и достать ключи от подвальной тюрьмы.

Персонажи

Доступные силы князя для этой битвы в огне:

Мистер Вентури из сцены 1
Теренс Мерик (конечно) из сцены 3
Союзные гангеры из сцены 7
Люпин из сцены 7
Все выжившие гули Сцены 18
Деметри из сцены 18

Описание персонажа Уилкса находится в сцене 6.

Вы можете выбрать любое количество гулей или бандитов, которые придут на эту сцену, но если Маска уже убила несколько из них, они должны быть вознаграждены меньшим количеством сражающихся здесь. Если, с другой стороны, они взорвали это в других

сценах, им, возможно, придется понести ущерб здесь, сражаясь с множеством людей.

Если мистер Вентури выжил и был спасен одним из персонажей, он, вероятно, напал на князя и его людей в критический момент, увидев, что князь сошёл с ума. Уилкс тоже может немного помочь (он довольно опытен). Единственные плохие парни, которые у вас здесь должны быть, - это Теренс Мерик и Люпин. Все остальные не обязательны. Если партия слабая, держите низкое количество плохих парней; но если партия сильная, соответственно увеличивайте количество врагов.

Смерть

Эта сцена может быть очень опасной (поскольку Мерик поджигает собственное убежище), и это может легко закончиться смертью в Маске (если не несколькими). В зависимости от стиля игры вашей труппы вы можете изменить эту сцену, чтобы обеспечить выживание. Или вы можете дать князю все силы, которые у него были, чтобы выжить, и позволить персонажам «реалистичную» встречу. Хотя это может привести к массовому убийству, кто знает? Ваши игроки могут вас удивить.

После окончания большой битвы Уилкс (если он все еще в сознании) молча кивает персонажам и убегает к дороге, чтобы встретить пожарные машины и полицию. Маска может в конечном итоге попытаться остановить его, но он пообещает ничего не сказать о них или о другой Нежити, потому что он понимает, что, если Сородичи будут разоблачены, они убьют тысячи, прежде чем все будут убиты. Кроме того, Уилкс видит, что вампиры бывают и хорошими, и плохими. Он видел, что вампиры сами полицейские, и он очень уважает полицейских. Наконец вампиры спасли его жизнь, и он не мог заставить себя сдать их после этого.

Эпилог

В будущем вампиры могут рассчитывать на то, что Уилкс поможет им прикрыть их, если они действительно в этом нуждаются. Если они проследят за отношениями, Уилкс может даже обратиться к ним за помощью в сложных случаях. Уилкс слишком хорошо знает, насколько неэффективной может быть полиция в очистке Милуоки, и он с радостью принял бы помощь от вампиров, чьи силы и необычные контакты могли бы оказаться кстати. В самом деле, это может привести к целой кампании, в которой Маска действует как группа темных линчевателей, которые с помощью лейтенанта Уилкса проводят свое время, очищая город от преступных элементов.

Очевидно, эта история положила начало тому, что могло стать большой летописью. Вампиры теперь являются членами политической организации с неопределенными полномочиями под названием «Маска», и первым действием этой группы было убийство собственного князя. Это, безусловно, подразумевает большую силу Маски, и если персонажи правильно разыграют свои карты, в конце концов они могут получить довольно много силы.

Или они могут погибнуть. После того как они убили князя, многие старейшины будут бояться их, и многие старейшины зададут

вопрос: «Кто из нас следующий?» Это могло привести к заговору против Маски и ночным убийствам. Персонажи должны будут следить за своими шагами и должны будут говорить правильные вещи только нужным людям, чтобы пройти через край силы.

Все исходные материалы в этой книге предполагают, что князь мертв и что старейшины начинают бороться за то, чтобы увидеть, кто будет новым князем. Если вы хотите сделать Милуоки городом с князем и немного меньшим хаосом, вы можете пожелать, чтобы у власти оставался Теренс, а все старейшины выжидали своего часа. Если вы сделаете князем Теренция (вместо другого старейшины), вы всегда можете использовать Психомахию, чтобы когда-нибудь перевернуть город с ног на голову. Однако другой старейшина в качестве князя (например, Парович Носферату) мог бы стать очень интересным переключателем. Если вы не планируете использовать исходный материал в том виде, в каком он представлен, вы можете просмотреть список персонажей, чтобы увидеть, не поразит ли вас кто-нибудь из них вероятным кандидатом на роль князя.

Удачи. Мы надеемся, что Психомахия вдохновит вас на создание собственных историй о Милуоки в готик-панк-мире Vampire.

Milwaukee by Night

Под Светом Полной Луны

Созданный на месте древней битвы, кровь все еще течет по улицам Милуоки каждую ночь. Оборотни выходят из тени, чтобы найти своих древних врагов - вас. вампир. Годами Ануби защищали своих Сородичей в городе, но их сила ослабевает. Теперь опустошающие стаи люпинов сидят недалеко от города, изо рта текут слюнки от наслаждений, которые скоро будут их.

Даже Реки Крови Текут Золотыми

Это дополнение включает:

- История «Психомахия», сюрреалистический психологический триллер, призванный погрузить ваших персонажей в самое сердце суматохи Милуоки.
- Описание ведущих вампиров Милуоки - более 20 самых отчаянных Сородичей над землей.
- История местности, относящаяся к 17 веку.
- Раздел географии с подробным описанием самых смертоносных частей этого жестокого города.
- Расширенная информация о люпинах, их мотивах и способностях.