

Содружества и структуры

*Перевод:
Егор Мельников*

Жизнь в сердце Бдения

Для многих смертных, идущих по тропе Бдения, охота остаётся всего лишь одной из множества сторон жизни. Многие из охотников продвигают куда более сложные цели собственных организаций, от локальных содружеств до глобальных структур.

Участие в коллективной деятельности предоставляет неоспоримые преимущества: многочисленность, заработную плату, доступ к уникальным видам оружия и критической информации, не говоря уже о сплочении с другими последователями Бдения.

Однако вступление в группу приводит и к новым трудностям: конкуренции, необходимости замечать следы и потребности в жёсткой системе правил, которых должен придерживаться каждый охотник, не желающий испытать на себе последствия неподчинения.

Эта книга описывает образ жизни охотников в каждой из организаций. Каково это – действовать по законам содружества или структуры? Как проходит вербовка? Какие преимущества сопутствуют жизни рекрута – и какие жертвы ему приходится принести?

Эта книга содержит:

- Подробное рассмотрение всех структур и содружеств, представленных в ***Hunter: The Vigil Rulebook***.
- Дополнительные системы и материалы, посвящённые деятельности каждой организации.
- Достижения для содружеств.

Создатели

Концепция и дизайн: Джастин Акилли, Ричард Томас, Чак Вендиг

Автор: Чак Вендиг

World of Darkness создан Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Эдди Вебб

Редактор: Женестьева Подлески

Дизайн книги: Майк Чейни

Внутренние иллюстрации: Эвери Баттеруорт, Сэм Эрайя, Ник Стакал, Филлип Хилликер, Джим Пэвелек, Эрис Джист, *дагнейшен*, Эрик Роуз, Энтони Грэнейто и Хуан Калле

Обложка: Чек Майкл Уорд, Эфрем Палакиос и Майк Чейни

Вступление

Для многих смертных, идущих по тропе Бдения, охота остаётся всего лишь одной из множества сторон жизни. О да, это *значимая* сторона, однако она не забирает у человека каждый час его жизни. Многие из охотников продвигают куда более сложные цели собственных организаций, от локальных содружеств до глобальных структур.

Участие в коллективной деятельности предоставляет неоспоримые преимущества: многочисленность, заработную плату, доступ к уникальным видам оружия и критической информации, не говоря уже о сплочении с другими последователями Бдения.

Однако вступление в группу приводит и к новым трудностям: конкуренции, необходимости замечать следы и потребности в жёсткой системе правил, которых должен придерживаться каждый охотник, не желающий испытать на себе последствия неподчинения.

Читатель уже неоднократно мог увидеть, как подходят к охоте те или иные организации в мире охотников. Начиная основной книгой правил и заканчивая всевозможными дополнениями, материалы по сеттингу **Hunter** показывали, как представители разных структур и содружеств взаимодействуют с кровожадными обитателями Мира Тьмы.

Что касается этой книги, она описывает сам образ жизни охотников, представляющих те или иные организации. Каково это – действовать по законам содружества или структуры? Как проходит вербовка? Какие преимущества сопутствуют жизни рекрута – и какие жертвы ему приходится принести?

В дополнение к ответам на эти вопросы, каждая организация получает множество новых техник и преимуществ.

Тема

Описывая каждую из организаций охотников, мы старались подчеркнуть сразу несколько основных тем:

- **Ваша организация не всегда приходится вам другом.** Охотник примкнул к определённой организации не без причины: возможно, он искренне верит в действенность её методов, а возможно, вступление стало его единственным шансом на выживание или успех – или, может быть, его заставили подписать контракт о присоединении под дулом пистолета. В каждом из этих случаев видно, что организация далеко не всегда становится другом своих охотников. Структуры и вовсе могут выступить в роли полноценных антагонистов, нередко даже затмевающих самих монстров. Но и содружества редко колеблются перед тем, как сломать охотнику жизнь, если это соответствует целям их руководства: например, Объективисты и Рационалисты из Нуль Мистерии уже давно стали злейшими врагами, готовящими друг на друга череду покушений. А это ведёт нас к следующему принципу...

- **Для хорошей истории нужен конфликт.** Истории без конфликта попросту неинтересны. Представьте, что в “Крепком орешке” Джон Макклейн и тер-

рористы жали бы друг другу руки и обсуждали дела за чашечкой чая. Совсем не то, правда? Это означает, что каждую из организаций мы создали с изначально заложенным в неё конфликтом. Каждая из них страдает от внутреннего раскола. Деятельность многих групп подрывают её собственные сотрудники. Никто уже не удивляется очередному предательству. Мы описали организации так, чтобы вы могли рассказать полноценную историю о конфликтах внутри содружества или структуры, даже отодвинув тяготы Бдения на второй план.

- **Каждая организация – одинокий остров.** Определённые организации могут попросту не существовать в вашем игровом мире. Вот почему мы описываем их как самодостаточные единицы, практически не связанные друг с другом. Само собой, в определённых местах их деятельность пересекается, однако, по большей части, вы сами должны решить, взаимодействуют ли их члены друг с другом. В целом каждая организация может оперировать безо всяких контактов с другими защитниками человечества.

Постойте! Ни одной новой Тактики?

Тактики занимают чудовищное количество места, а те, что уже были описаны в основной книге правил и её дополнениях, применимы почти к любым мыслимым ситуациям. Более того, не забывайте о системе, позволяющей вашей ячейке самостоятельно разрабатывать уникальные Тактики. В остальном – приносим свои извинения!

Раскладка

Описание любого содружества и структуры выглядит приблизительно так:

Реплика представителя: Небольшой абзац, произнесённый действующим членом организации и чаще всего выражающийся в поучении новичка опытным охотником.

Общая информация: В каждой главе подробно описано, что вообще удерживает отдельных членов содружества или структуры друг с другом. Вы найдёте здесь описание внутренней иерархии, вербовки, истории, философии – как и неизменные факторы, угрожающие разорвать всю группу на части. Поскольку аналогичные данные уже были приведены в книге **Hunter: The Vigil Rulebook**, мы постарались раскрыть те стороны деятельности охотников, которые ещё не были рассмотрены ранее.

Подгруппы: Каждая организация обладает тремя подгруппами (фракциями, теориями, философиями и так далее). Их уже можно было увидеть на страницах **Hunter: The Vigil Rulebook**, однако здесь они рассмотрены куда подробнее, не говоря уже о двух важных дополнениях.

Прежде всего, каждая из подгрупп обладает бесплатной Специализацией. Охотник приобретает её автоматически после вступления в группу. Рассказчики могут использовать это правило так, как считают нужным: вы можете потребовать от игрока приобретения определённого Статуса в группе, а можете просто предложить игроку отыграть свою приверженность той или иной фракции, чтобы получить эту Специализацию.

Во-вторых, секрет. Каждая группа располагает важным секретом, который Рассказчики и игроки могут использовать для проведения отдельной истории или даже хроники.

Система

Каждая организация, описанная в этой книге, получила целый набор игрушек: в частности, новые Достижения. И теперь это касается даже содружеств.

Содружества теперь располагают особыми Достижениями. Такие Достижения выступают в роли *несверхъестественного* Препимущества, доступного членам организации сразу после того, как они получают первый уровень Статуса в своей группе. Опять же, эти Достижения не обладают мистическими эффектами. Большинство из них отражают социальные связи, которые охотник приобретает благодаря членству в содружестве: например, члены Профсоюза способны собрать вокруг себя жителей целого квартала или даже маленького городка.

Дополнительные материалы

Каждая организация получает дополнительные материалы, которые мы отобрали, основываясь на стремлении подарить каждой организации что-нибудь неожиданное, что-нибудь такое, что могли бы использовать и Рассказчики, и игроки. Более того, мы старались придумать то, что могло бы работать не только в случае с определённой организацией.

Например, Эшвудское аббатство получает систему, позволяющую устраивать в игре оргии (хотя вы можете оцифровать с её помощью любое мероприятие содружества). Тем не менее, ничего не мешает вам использовать эту систему и в случае с другими организациями или даже отдельными ячейками. Глава, посвящённая Долгой ночи, вводит в игру систему более “милосердного” взаимодействия с монстрами, однако вы легко можете использовать её и для проведения игр, в которых не участвуют представители Скорбного ополчения — даже если сама система была вдохновлена именно этим содружеством.

Эшвудское аббатство

Секс, гольф и тусовки с чудовищами

Не позволяй другим переубедить тебя. Ты важная шишка. У тебя есть деньги. У тебя есть такие же друзья, как ты сам. Вот почему ты здесь. Именно поэтому ты сейчас держишь в руках этот нож и верёвку. Ты заслуживаешь больше денег. Больше любви и славы. Ты – человек с привилегиями, а это значит, что ты можешь делать всё, что угодно твоей душе. Как только я открою эту дверь, ты увидишь того, кто будет ждать тебя на кровати. Можешь сделать с ним всё, что угодно. Я не намекаю на секс, хотя если хочешь – пожалуйста. Я говорю о власти. Об удовольствии. И, самое главное, о привилегиях.

Аббатство:

Членство имеет свои привилегии

Зачем вступать в Эшвудское аббатство? Во-первых, оно обладает всеми преимуществами любого другого клуба или великосветской клики джентльменов. Виски с сотней лет выдержки. Лучшие сигары. Самая экзотическая пища. Доступ к безупречным полям для гольфа и частным островам, не говоря уже о других радостях, которые может познать только богатый, привилегированный человек.

Однако значительное количество членов Аббатства уже располагают этими преимуществами: как правило, это и позволяет им записаться в клуб. Целевой фонд? Конная ферма? Семейное имущество и знаменитое имя? Добро пожаловать в клуб. Однокомнатная квартира, “Хёндай” седан и нож мясника из Икеи? Подождите за дверью, если только у вас нет каких-нибудь выдающихся или интригующих качеств... но, в любом случае, это не сделает вас хоть сколько-нибудь лучше чудовищ, с которыми играет Аббатство.

Но это и есть самое главное: готовность играть с чудовищами. Конкретное значение слова “играть” варьируется от ячейки к ячейке, от клуба к клубу. Аббатство неспроста заработало репутацию извергов и насильников, но даже самые порядочные среди них охотятся ради азарта. У них уже есть власть и влияние. В сущности, у них столько привилегий, что они тягостятся своей жизнью от постоянной скуки. Им нужно чувство опасности, чувство смертельной угрозы – и членство в Аббатстве позволяет справиться с этой проблемой.

Как добиться по-настоящему острых ощущений? Одна ячейка устраивает вечеринки. Мелкие, вроде личных встреч. Они приглашают одного монстра, или двух, или может быть, трёх. Они не убивают их. Скорее накачивают наркотой. Если секс и имеет место, то только по обоюдному согласию. Некоторые устраивает оргии с флагелляцией и лёгким связыванием, другие предпочитают ограничиваться разнузданными вечеринками, в ходе которых они могут присосаться к шее вампира или укусить язык какого-нибудь невиданного демона.

Другая группа может устроить вечеринку и покрупнее, в старинном особняке, с кучей звёзд, бизнесменов и чеков на \$10000 за самые основные блюда. В полночь они открывают клетки, выпускают пленников на улицу и сдлают лошадей (или тележки для гольфа, или новенький “Мазерати”).

Ячейки в Чикаго получают кайф просто от времяпровождения с настоящими монстрами: они смотрят, как охотятся вампиры, они носятся по ночному городу со стаей оборотней, всегда готовые им помочь.

Ячейки в Бангкоке, по сути, играют в более взрослую версию пятнашек и прятков, буквально играя с монстрами, дразня их или нападая на них, а затем делая ноги.

Один из многочисленных клубов в Нью-Йорке известен играми на политической арене. Они устраивают настоящие войны в брокерском мире (просто чтобы заставить жертву потрепаться), иногда убивая своих врагов, иногда – оставляя их жить с памятью о своём поражении.

Пожалуй, было бы слишком легко изобразить этих охотников как безбожников, одержимых пороками и сексуальными извращениями – что, разумеется, во многих случаях соответствует действительности, – но на самом деле важностью обладает только одно: это охотники, которые *играют* с чудовищами точно так же, как короли древности когда-то играли с простолюдинами. Им просто нравится ломать жизни, разбивать сердца и ставить себя под угрозу, чтобы напомнить себе, что они – не боги, а всё ещё люди.

Возможно, имеющие не так много с окружающими, но всё ещё люди.

О, разве мы не упомянули о плате?

“Вербовка” нового члена редко носит формальный характер. Само собой, действующие представители клуба голосуют за или против предложенной кандидатуры, после чего скрепляют своё предложение каким-нибудь официальным мероприятием (или устраивают игру: *“Ого, да ты вытащил красный бильярдный шар! Вот, держи жертвенный нож. Мы покажем, куда идти”*).

Однако есть то, что они никогда не упоминают сразу: привилегии обладают не только своими преимуществами, но и своей ценой.

Прежде всего, охотник должен платить за членство. И речь идёт о буквальных деньгах, точно так же, как это происходит в любом другом клубе. Конкретная сумма может разниться от клуба к клубу и от ячейки – к ячейке (наконец, иногда даже от индивида к индивиду, хотя члены клуба редко говорят об этом в открытую, если только не хотят поиграть в шпионские игры или если в этом не появляется насущная потребность), однако новому члену следует ожидать чека приблизительно на тысячу в месяц *без учёта* расходов на поддержание полей для гольфа, оружейных тайников (*“Господи, мы не пользуемая этими американскими дробовиками – только итальянскими. Да, Caesar Guerini или Luciano Bosis вполне подойдут”*), проведение вечеринок и так далее.

Во-вторых, платой становится готовность работы. Бдение требует своевременного выполнения целой груды задач, и сколько бы денег ни было у охотника, некоторые вещи ему придётся делать самостоятельно. Он может нанять гастарбайтера для поливки цветов, но ему не следует доверять захоронение тела. Член Эшвудского аббатства очень быстро узнаёт, что в

содружестве хватает обладателей куда более высокого статуса (и Статуса), которые не замедлят воспользоваться им для манипулирования окружающими.

Наконец – *простите, вы правда думали, что вам позволят уйти? Удачи вам с этим.* Члены некоторых клубов подписывают настоящий контакт, который, само собой, не имеет юридической силы из-за упоминаний об охоте на монстров, однако предоставляет другим членам клуба ценный компромат на случай попытки новичка выйти из клуба. Большинство, впрочем, не удосуживаются составлять буквальных контрактов, поскольку им достаточно негласного правила: если ты с нами, то это навсегда.

Ситуация подобна той, которая царит в мафии. Только в этом случае речь идёт о куда более состоятельных и... странных преступниках.

Список богатых и знаменитых

Эта система имеет немало общего с пирамидой. Именно так устроено всё содружество. Каждый филиал клуба – будь это одна-единственная городская ячейка или буквальный клуб, состоящий из разных групп – должен платить за лицензию. *Буквально.* Каждый клуб выступает в роли франшизы, которой владеет другой, более крупный.

Одна ячейка платит другой, которая платит третьей, и так по цепочке до владельца лицензии (и да, это означает, что наверху сидит совершенно конкретная группа людей, собирающая невообразимые суммы денег; к этому мы обратимся немного позже). Что мешает такой франшизе распространиться по всему миру? Прежде всего, цена.

Даже один охотник платит своему клубу значительную сумму денег. Однако сумму, которую передаёт его клуб другому, более крупному, собрать ещё тяжелее. Если охотники собираются открыть в своём городе клуб Аббатства, им следует приготовиться к отчислениям в районе \$100000 и выше, включая значения до миллиона долларов.

Во-вторых, Аббатство действует в условиях полной секретности. Они не рассказывают о себе в соцсетях. Они не разбрасывают флаеры в школе для богатеньких. Это эксклюзивное право заниматься эксклюзивной деятельностью. И они знают, что так будет лучше для всех. Конечно, было бы здорово получить ещё больше денег, однако первостепенным значением для них обладает элитный статус охотника, состоящего в их содружестве – а это значит, что награждать таким статусом каждого, кто готов заплатить, было бы неприемлемо. За этим следят владельцы лицензии. Всегда есть тот, кто следит за “чистотой крови” – и согласие принять в свои ряды человек низкой культуры, лишённого статуса в обществе, считается столь же тяжким преступлением, что и вовлечь в свои дела полицию или опоздать с платой за лицензию. В таких ситуациях местный клуб может обнаружить, что у него больше нет права использовать франшизу Аббатства. Что это означает? Именно то, что можно было бы ожидать: шприц в шею каждого провинившегося охотника и захоронение где-нибудь в фундаменте строящегося банка или стадиона.

Три лица Эшвудского аббатства

Хотя ни одна группа охотников не поддаётся лёгкой категоризации, три лица Эшвудского аббатства стоят особого рассмотрения.

Старый Свет

Вы знаете таких ребят: самопровозглашённых джентльменов – возможно, действительно происходящих от каких-нибудь аристократов или знаменитых политиков, а возможно, наградивших себя этим статусом в память о предке, сколотившем солидное состояние, несмотря на отсутствие благородного имени. Среди них хватает светловолосых парней с забавным акцентом (даже если они живут в Новой Англии). Они курят трубки, читают книги в кожаных переплётах, носят охотничье оружие, доставшееся им по наследству от предков, живших в поистине незапамятные времена. Это носители древней крови. Это те, кто проживает в частном особняке в Чёрном лесу или в холмах Вирджинии. Это те, кто поддерживают связь с огромным количеством однофамильцев по всему свету. Это члены клуба для джентльменов в самом буквальном смысле этого слова, и они охотятся не столько ради азарта и дебоширства, сколько для того, чтобы поддержать традицию “охоты на лис” – какой они её видят в современные дни и ночи. Неудивительно, что на своих молодых товарищей по клубу они часто смотрят с нескрываемым превосходством.

Свежая кровь

Многие представители западных филиалов Аббатства считаются “свежей кровью”. Это владельцы особняков, генеральные директора, короли Уолл-стрит и другие крупные игроки современного мира, особенно на Американском континенте. В их случае не так уж и важно, кем был их дед или прадед: имеет значение только то, что они знают и как много могут себе позволить. Именно такие охотники называются “свежей кровью”. Это скорее “загородный клуб”, чем “клуб для джентльменов”, и в нём могут состоять мужчины и женщины от тридцати до шестидесяти, буквально вырвавшие себе место в современном мире и привыкшие интересоваться всем, что происходит вокруг. Если вскоре намечается адреналиновая охота на монстров, они не упустят шанса в ней поучаствовать.

Богатенькая молодёжь

А теперь давай посмотрим на современный клуб. Знаете “Нью-Йорк Преп”? Тот, где снимали “Сплетницу”? Тогда вы знаете, как выглядит золотая молодёжь современных США. Это дочери рок-звёзд, сынки владельцев роскошных отелей, ещё слишком молодые, чтобы успеть заскучать, но уже слишком богатые, чтобы получить развлечение, которое бы заставило их сердца застучать в полную силу. В настоящий момент они составляют растущий контингент Эшвудского аббатства, но уже пробивают себе дорогу плечами, массивными банковскими счетами и хитроумными социальными манёврами. Эта молодёжь — в равной степени эгоистичная и

хладнокровная — легко может даже сойтись с чудовищами, чтобы испытать новые ощущения... во всяком случае, до тех пор, пока скука не заставить их развеять себя старым, проверенным способом: звериной жестокостью.

Клики

Ниже описаны ключевые фракции Эшвудского аббатства.

Соперники

Бесплатная Специализация: Запугивание (бахвальство)

Они неслучайно получили своё название. Это игра. Они состязаются друг с другом и с представителями других клубов Аббатства, рассматривая чудовищ как часть игры: например, как фишки для покера или пешки. Они занимаются тем же, чем и другие хвастливые игроки: *“Спорим, наша команда сможет настроить клыкастиков с Филберт-стрит друг против друга?”*, *“Мы будем первыми, кто вернётся в здание клуба с пинтой демонической крови”*, *“Победит тот, кто первый вырубит оборотня – или кого самого вырубят первым”*.

Они постоянно делают новые ставки (в самом прямом, игровом смысле этого слова). Победитель получает ящик *Шато латур* девяностолетней выдержки, или глоток крови вампира, или право пользования зданием клуба до конца года. Некоторые соперники отличаются по-настоящему ревностным и даже злобным характером. Другие занимаются этим с улыбками, относясь к своим конкурентам как к приятелям по игре. В определённом смысле эти охотники меньше других преданы идеалам Бдения, поскольку для них охота – не более чем развлечение и игра. Большую часть времени они живут привычной роскошной жизнью, занимаясь открытием новым галерей, охотясь на уток и тусуясь в ночных клубах.

Секрет: Самые видные представители этой клики рано или поздно узнают о важнейшей игре, доступной членам Аббатства: ежегодной Чёрной королевской регате (или “Большой гонке”). Эта игра не имеет ничего общего с корабельными гонками: название создано лишь для того, чтобы сбить с толку всех, кто случайно его услышит. Для того, чтобы узнать, о чём идёт речь, охотникам необходимо либо самостоятельно докопаться до правды (после чего их могут как занести в список участников, так и устранить как ненужных свидетелей), либо впечатлить самопровозглашённый Королевский совет своими деяниями. Цель Королевской регаты меняется каждый год, однако совет всегда называет конкретную цель: священную реликвию могущественного чудовища или голову (или даже волос) какого-нибудь проклятого существа. Чем бы ни была эта цель, ячейка, которой удастся принести её в клуб Королевского совета, получает миллион долларов и значительную известность в содружестве.

Искатели

Бесплатная Специализация: Скрытность (смешивание с толпой)

В определённом смысле, эта группа охотников занимается сбором и распространением сплетен оккультного мира. Они ищут секреты. Они разыскивают информацию обо всём зловещем или запретном. Зачем? Затем, что это чертовски увлекательно. Они представляют собой своего рода миниатюрную версию Сети Зеро, кооперирующей свою деятельность по всему миру, выкладывая ролики в стиле снафф и запретные документы, наблюдая за определёнными монстрами (или охотниками) на протяжении дней или даже недель и записывая интересные факты для дальнейшего использования.

По иронии судьбы, это также означает, что Искатели представляют собой, вероятно, самую полезную группу Эшвудского аббатства. Это не означает, что они *хотят* быть полезными – в сущности, они просто ищут возможности развеяться от скуки, – однако нередко в их руках оказываются мощные и опасные инструменты, позволяющие им стать реальной угрозой для мира монстров.

Секрет: Иногда от них можно услышать про “Круг”. Этот круг не имеет ничего общего с ритуальными кругами на полу, потому что речь идёт о буквальном круге привилегированных Искателей, собравших действительно впечатляющую – и зловещую – коллекцию артефактов и сведений. У них хранится всё, что успели накопить лучшие представители группы: от фотографий, показывающих убийство Кеннеди с необычного ракурса, до мутных снимков Совета директоров Коллектива Хирон и украденных страниц из ритуальных текстов Влада Цепеша. И это делает их опасными врагами мистического сообщества монстров, поскольку им известно уже слишком много о врагах человечества и даже других охотничьих организациях – а ещё потому, что время от времени они выкладывают самые интересные сведения в общий доступ в сети.

Либертены

Бесплатная Специализация: Убеждение (соблазнение)

Либертены давно заработали репутацию насильников и извращенцев. Хотя последнее чаще всего соответствует действительности, первое справедливо не во всех случаях. Либертены обожают стирать границы между социальными нормами и нравами, однако им куда интереснее развращать окружающих вместо того, чтобы принуждать их. Вот, вставь это в рот. Положи руку сюда. Попробуй молоко этого существа. Выпей собственной крови. Достань из себя этот золотой ключик. В глазах этих охотников жизнь – это непрерывное удовольствие, хотя боль, разумеется, часто оказывается важной частью этого удовольствия. И всё же, чаще всего они причиняют боль лишь тогда, когда этого хочет партнёр.

С одной стороны, это сближает их с остальными охотниками содружества. С другой, их охота немало отличается от Бдения других членов группы. Они обожают новые идеи и развлечения. Они не так часто ранят или убивают пойманных монстров, однако они действительно стараются использовать их противоестественные желания в собственных целях. В конечном итоге

многие из них оказываются гулями кровососов или сексуальными партнёрами оборотней. Ещё больше либертенов со временем вырабатывают особенно странные привычки. Как насчёт пристрастия к крови Франкенштейнов (что бы ни заменяло им настоящие жизненные соки)? Совокуплений с осьминогоподобными тварями? Поедания демонических блюд? Разумеется, некоторые из них находят подлинный трепет в убийстве чудовищ, однако в действительности этим занимается лишь смехотворно малая часть либертенов.

Секрет: Не так давно одна либертенка обнаружила, что беременна от вампира. Считается, что вампиры, будучи ожившими мертвецами, не могут давать жизнь потомству, однако это не отменяет реального факта беременности этой женщины. Теперь многие либертены с интересом разыскивают эту женщину (хотя до сих пор не совсем ясно, зовут ли её Бетани или просто Бет-Энн). Почему они это делают? Потому что, хотя технически она состоит в их содружестве, рождение такого ребёнка грозит привести к... нежелательным осложнениям, поставив под удар деятельность всего клуба.

Система

Ниже описано уникальное Достижение Эшвудского аббатства.

Достижение Эшвудского аббатства: Вакханалия

Эффект: Далеко не все называют это событие Вакханалией. Хотя некоторым нравится псевдоязыческое звучание и головокружительная атмосфера подлинной сатурналии, большинство выбирают другое название. Они могут называть это встречей, празднеством, вечеринкой, карнавалом, фестивалем или даже оргией. Некоторые подходят к празднику сдержанно (одевая официальные костюмы, собираясь на поле для гольфа и заказывая ледяные скульптуры), в то время как другие дают выход своей энергии и беснуются, нацепляя лишь чудаковатые маски и вооружаясь элетрошокерами, прежде чем начать свою зловещую вечеринку.

Тем не менее, атмосфера ничуть не влияет на общий эффект Вакханалии. Члены Эшвудского аббатства всегда ставили привилегии над финансовым состоянием. Они знают, что привилегии могут открыть куда больше дверей, чем любые суммы. Вакханалия позволяет охотнику сделать именно это: раскрыть себе новые двери благодаря новым связям и привилегиям.

Один раз за историю персонаж, обладающий этим Достижением, может устроить праздник, который предоставляет ему череду незначительных преимуществ. Для проведения вечеринки не требуется никаких бросков. В сущности, для этого даже не требуется обладание Достижением: последнее необходимо лишь для получения новых связей благодаря особому статусу в рядах содружества.

Количество гостей, которые приходят на подобные вечеринки, равно приблизительно *двадцатикратному* значению Достижения (так, третий

уровень Вакханалии позволит собрать до шестидесяти посетителей, если этого пожелает охотник).

Однако подлинный эффект Вакханалии вступает в силу уже во время и после праздника. Перед самым началом мероприятия персонаж получает запас очков, равный удвоенному значению Вакханалии. С этого момента он может тратить очки на определённые преимущества (персонаж должен решить, как он распределяет эти очки, ещё перед началом праздника). Ниже приведён список преимуществ, которыми может обзавестись персонаж:

- **Влияние на Аббатство:** Проведение грандиозного праздника может наделить охотника Социальным бонусом к любому взаимодействию с членами Эшвудского аббатства. Каждое очко, вложенное в это преимущество, повышает бонус на +1 (до максимального значения +5). Эффект сохраняется до окончания всей истории.

- **Знаменитые гости:** Протагонист может вложить эти очки в приглашение людей, обладающих Преимуществом *Известность*. Охотнику необходимо вложить количество пунктов, равное показателю Известности его гостей.

- **Сферы влияния:** Выберите одну профессиональную сферу или просто группу индивидов (политики, рекламщики, супермодели и так далее). Охотник приобретает Социальный бонус на любые взаимодействия с этой группой людей. Бонус равен количеству потраченных пунктов (до максимума +5). Он остаётся в силе до окончания всей истории. Также обратите внимание, что Рассказчик может запретить использование этого преимущества в случае с группами, которые едва ли придут на такое празднество (простые сантехники, бездомные и так далее).

- **Сверхъестественные сообщества:** Охотник может приобрести бонус на взаимодействие с конкретной группой потусторонних созданий. Для установления подобных связей ему необходимо отыграть получение статуса в соответствующей группе существ. Например, благодаря пыткам пленённого оборотня охотник может обзавестись влиянием на городских вампиров, изрядно пострадавших от этого зверя. Или, пригласив к себе гедонистическую кабалу магов, охотник может получить бонус на взаимодействие со всеми членами их сообщества. Каждое очко, вложенное в это преимущество, повышает бонус на +1 (до максимального значения +5). Эффект сохраняется до окончания всей истории.

- **Тактическое преимущество:** Любая Тактика, которую члены Аббатства решают провести на мероприятии, получает определённое преимущество. Это объясняется тем, что охотники подготавливаются к осуществлению Тактики заранее (возможно, используя съёмные ножки стола в качестве кольев или расставляя мебель по комнате так, чтобы жертва не смогла маневрировать). Каждое очко позволяет добавить по одному дайсу к проверкам вторичных участников Тактики (до максимума +3). Основной участник не получает бонусов, если не говорить об успехах, которые предоставляют ему товарищи.

Дополнительный материал:

Оргия

Ладно, давайте говорить откровенно. Ниже представлена система, позволяющая проводить “общественные мероприятия” Эшвудского аббатства так, как и подобает членам этого содружества. Хотя оргии далеко не всегда сводятся к групповому сексу, ничто не мешает охотникам дополнить своё собрание и такой практикой.

Во-первых, давайте подумаем, чего охотники могут хотеть от подобных мероприятий. Очевидный ответ: *веселья*, однако нам не нужна механика, отражающая удовольствие. Персонаж либо получает его, либо нет.

Тем не менее, охотник может желать дополнительных преимуществ. Оргии проводятся для того, чтобы впечатлить окружающих – будь это монстры, другие охотники или потенциальные спонсоры.

Несмотря на общую цель, охотники могут по-разному смотреть на то, какой атмосферой должна обладать вечеринка. Рассказчику следует выбрать определённую “тему” оргии – совершенно любую. Для этого можно использовать систему Навыков (*“Это Оккультная вечеринка со сдержанными церемониями ритуалистов и эротической атмосферой в духе обрядов Кроули”*) или назначить более всеобъемлющую тему (*“Боль становится наслаждением”, “Мы можем быть страшнее, чем сами монстры”* или *“За деньги можно купить всё на свете”*).

Обратите внимание, что такая тема может идти вразрез с намерениями организатора вечеринки. Атмосфера зависит от сиюминутного настроения и интересов толпы, а потому Рассказчик должен чувствовать полную свободу в определении темы.

Цена: 1 очко Воли

Действие: продолжительное (охотнику необходимо набрать количество успехов, составляющее приблизительно 10% от числа гостей: если на вечеринке присутствуют сто человек, ему понадобится набрать десять успехов; каждый бросок отражает полчаса деятельности). Если охотнику не удастся набрать требуемое число успехов до конца мероприятия, очко Воли оказывается потрачено впустую.

Бросок: Внушительность + Решительность + подходящий Навык. Это может быть любой Навык, соответствующий теме и настроению вечеринки (последнее определяет Рассказчик). Охотники могут использовать разные Навыки: одного заинтересуют сексуальные ритуалы (Оккультизм), другой может продемонстрировать своё владение мечом (Холодное оружие), в то время как третий просто решит поболтать с окружающими (Коммуникабельность).

Результаты броска

Полный провал: Охотника поднимают на смех. Неудавшаяся попытка впечатлить окружающих налагает на его Социальные действия штраф -3, который остаётся в силе на протяжении 24 часов.

Провал: Охотнику не удастся произвести впечатление на собравшихся.

Успех: Персонаж приобретает несколько потенциальных преимуществ:

- До окончания всей *истории* социальное взаимодействие с любым из гостей вечеринки позволяет достигать исключительного успеха при получении трёх успехов (вместо пяти).

- Протагонист может выбрать одну из собравшихся на оргии групп (банкиры, вампиры, гули – фактически, кто угодно). С этого момента он может покупать их в качестве Союзников за полцены (с округлением вверх).

- Использованный охотником Навык получает бонус +1 на ближайшие 24 часа благодаря приливу уверенности и решительности.

Исключительный успех: В дополнение к вышеперечисленным преимуществам персонаж восстанавливает очко Воли.

Возможные модификаторы

- | | |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| -3 | Охотник уже использовал этот Навык на последней вечеринке (оргии, празднестве или другом социальном мероприятии) |
| -3 | Навык, использованный персонажем, плохо сочетается с “темой” мероприятия (например, охотник пытается впечатлить собравшихся своим Образованием, в то время как остальные просто ищут партнёра для извращённого, ни к чему не обязывающего секса) |
| +X | По усмотрению Рассказчика охотник может добавить свои очки Вакханалии (см. выше), но только если он сам организовал этот вечер. |
| +3 | Охотник использует Навык, безупречно сочетающийся с “темой” оргии (то есть применяет Навык, определённый Рассказчиком, или, например, Убеждение для соблазнения собеседника, как раз подыскивающего партнёра для извращённого и бездумного секса). |

Долгая ночь

Предвестники Вознесения

Почти эти строки внимательно. Это агнец открывает первую печать. Господь только раскрывает книгу истории нашим глазам. Это всё часть его плана, разве ты не видишь? Монстры не могут остановить приближение этого часа. Они просто актёры, вышедшие на сцену по чужой воле. Единственные, кто может остановить пришествие Судного дня, – это мы, его дети. Мы прокляты свободой выбора и ответственностью за свои мысли. Но мы не хотим останавливать его пришествие. Мы хотим приблизить его. Чем раньше оно наступит, тем лучше. Теперь же давай помолимся вместе и отдадим ему должное.

Множество голосов, поющих песнь спасения

Охотники Долгой ночи распространились по всему христианскому миру. Сколько бы вы ни пытались выделить одну группу охотников, лучше других воплощающую идеи содружества, вы никогда её не найдёте.

Поддерживают ли Долгую ночь радикальные борцы за выживание? Да. Предельно консервативные проповедники? Безусловно. Социально-либеральные женские группы? Даже не сомневайтесь. В рядах содружества вы найдёте любые христианские коллективы. Строгие молодёжные службы, старейшие религиозные учреждения, безумцы, страдающие глоссолалией, заклинатели змей, сельские домохозяйки, прогрессивные проповедники, экстремисты, протестующие против аборт, уличные религиозные движения и так далее, и тому подобное.

В этом смысле содружество разделено на множество совершенно разрозненных групп. Некоторые ячейки действуют независимо от окружающих. Другие образуют отдельные течения посреди более крупной организации. Но что, в таком случае, представляет собой содружество? Если его представляют столь разные люди, почему они всё равно говорят о себе как о последователях одного движения?

Природа содружества

Долгая ночь – как, впрочем, и большинство других содружеств охотников – представляет собой *разрозненную* группу ячеек. Они могут не соглашаться друг с другом. В сущности, многие из них и не соглашаются. Однако они обладают широкой сетью ресурсов и информации, о которой ячейкам первого яруса остаётся только мечтать (поскольку, как только независимая ячейка вырабатывает подобную сеть ресурсов и сведений, *фактически* – если даже не номинально – она становится полноценным содружеством).

Тем не менее, у любого содружества должна быть общая цель или хотя бы догмат. Так что может связывать охотников Долгой ночи друг с другом?

Скорбь и Вознесение

Их связывает христианская эсхатология, позволяющая им рассматривать конец света как положительное событие (не следует забывать, что само слово Апокалипсис означает божественное *откровение*).

Почему они считают его положительным событием? Потому что наш мир проклят. Он погряз во грехе. Человечество давно свернуло с пути, указанного ему Господом, и только возвращение Христа в земной мир позволит установить долгожданный порядок. Христос был и остаётся Спасителем человечества, и он покажет своим детям лучший мир.

В глазах тех, кто считает себя детьми Христовыми, это великое утешение. Представьте, что вы были долгие годы заперты в тюремной камере, но вам известно, что в один прекрасный день добрые родственники придут к вам и выведут из промозглой камеры на яркий свет. Конец этого тёмного мира – отнюдь не трагедия. Это будет прекрасно. Это будет восхитительно!

Именно так последователи Долгой ночи видят Апокалипсис. Христос освободит их из длительного заточения в беспроглядной тьме. И хотя не все охотники Скорбного ополчения согласны с деталями такого подхода, все они одобряют озвученный взгляд на Апокалипсис. Всё, что происходит здесь, в этом мире, прямо сейчас, и есть Скорбь. Это и есть темница – буквальная “долгая ночь”, в которой томятся верующие и в которой дети Христовы страдают под гнётом чудовищ. Долгая ночь тянется здесь и сейчас.

Подобный взгляд заставляет их верить, что время легендарного Вознесения ещё не пришло. Христос ещё не явился в мир, потому что его верные дети всё ещё не очистили Землю от скверны. В сущности, в том и заключается их задача: освободить “дорогу”, по которой Христос сможет проехать на белой лошади, вскинув сияющий меч. Как только воины армии Христовой – охотники Долгой ночи – очистят эту дорогу, начнётся долгожданное Вознесение.

Это и будет Апокалипсис. Христос появится перед своей исстрадавшейся и усталой паствой. Неудивительно, что последователи Долгой ночи мечтают об Апокалипсисе. Они жаждут увидеть знаки Судного дня и постоянно ищут их в окружающем мире – потому что как только они увидят их, можно будет уверенно заявить, что тьма отступила и Христос вот-вот предстанет перед их взорами.

Знаки Судного дня

“Знаки Судного дня” важно отличать от “знаков Великой Скорби”. Одного лишь того обстоятельства, что мир страдает от множества скорбных событий – войн, голода и чумы, – недостаточно, чтобы говорить о приближении Вознесения. Это признаки Великой Скорби. Долгая ночь мечтает увидеть совсем другое: знаки Судного дня, указывающие, что он уже наступил или наступит уже в обозримом будущем.

Эти охотники жаждут увидеть божественные послания – если конкретнее, то любые шифры и символы, которые могли оставить на Земле посланники Божьи с тем, чтобы даровать надежду верующим.

На что могут указывать подобные знаки?

• **Антихрист.** Прежде чем Христос явится в мир, сначала голову должна поднять совершенно иная фигура: лжец, который объявит себя спасителем. Пока что этого не произошло. Долгая ночь постоянно вглядывается в

окружающий мир в надежде заметить первые признаки его деятельности: может быть, это Ким Чен Ир? Осама бин Ладен? Увы, никто из подобных деятелей ещё не объявлял себя лидером христиан. И пока что никто не воплотил этот образ всей своей жизнью.

- **Чудеса.** Охотники Долгой ночи постоянно ищут чудес – и чего-нибудь посуущественнее, чем *“Ржавчина у меня в подвале образует облик Христа”*. Исцеление слепоты. Выживание в ситуациях, в которых попросту невозможно выжить. Воскрешение. Неуязвимость белых животных к ножу мясника.

- **Числовые знаки.** Цифра семь пронизывает всю христианскую эсхатологию. Охотники могут уделять особое внимание событиям, происходящим в седьмой день месяца. Или убийству семи известных лидеров. Или семикратному повторению чудес (числа три, четыре и двенадцать также могут привлечь внимание Долгой ночи, хотя они часто ведут к противоречивым трактовкам).

- **Проблески Вознесения.** Большинство последователей Долгой ночи верят в ангелов. Хотя некоторые представляют ангелов в виде крылатых, сияющих мужчин и женщин с нимбом над головой, большинство понимают, что их обличье не имеет ничего общего с человеческим. Создания с бесконечными ртами, многоглазые существа, кольца пламени – охотники ищут возможности вступить в контакт с этими и другими божественными существами (а последнее означает, что представители Долгой ночи легко могут спутать с посланником Божиим какую-нибудь монструозную сущность).

Обсуждение религиозных вопросов

Важно повторить: это содружество – даже больше, чем Маллеус Малефикарум – занимается религиозными вопросами. Более того, оно занимается самыми деликатными сторонами веры. В содруестве состоят приверженцы всех христианских доктрин, от консервативных фундаменталистов до либерально-социальных философий. Вне зависимости от того, как вы – игроки и Рассказчики – привыкли решать вопросы, связанные с религиозными взглядами, помните, что религия – явление чрезвычайно личное. А это – просто игра. Более того, это игра по сеттингу Мира Тьмы. Всё здесь показано куда мрачнее, страннее и неприятнее, а потому не воспринимайте произошедшее на игре как нечто связанное с вашей жизнью. Решайте любые споры мирным, дипломатическим путём. Любые разговоры должны касаться игры. В любом случае – не задевайте чувства других игроков и соблюдайте правила этикета.

Доктрины

Ниже представлены дополнительные сведения о доктринах Скорбного ополчения.

Безнадёжные

Бесплатная Специализация: Выживание (травма)

Алкоголики. Наркоманы. Бывшие рабы вампиров и чернокнижников. Бесноватые. Проститутки. Раскаявшийся Люцифуг. Коллектив охотников, следующих этой доктрине, представляет собой что-то вроде свалки содружества – свалки для людей, судьбы которых были поломаны миром, чудовищами или даже ими самими. Они мечтают помогать окружающим справляться с их собственными проблемами, смирившись с мыслью, что им самим уже никогда не суждено обрести покой в Божьем царстве.

Разумеется, это не самая здоровая часть содружества – однако она считается едва ли не самой активной и эффективной. Этим охотникам просто нечего терять, а потому они идут по дороге Бдения с редким упорством и энтузиазмом.

Секрет: Небольшая часть Безнадёжных собралась в отдельную группу, известную как Войско грешников. Эти люди поддерживают самые кровопролитные практики Бдения, вселяющие ужас даже в сердца других Безнадёжных, включая самоподрыв. Такие люди просто не знают, зачем им жить, а потому обвешивают себя бомбами и пытаются унести вместе со своей жизнью жизни стольких чудовищ, сколько возможно. Операции этих охотников всегда выглядят одинаково: они берут в руки оружие, надевают пояс со взрывчаткой и отправляются на охоту. Когда патроны заканчиваются или в перестрелке исчезает какой-либо смысл, они нажимают на кнопку. Хотя их мишенями всегда служат монстры, а не смертные, взрывы нередко уносят жизни случайных прохожих.

Правоверные

Бесплатная Специализация: Атлетика (подвиги физической мощи)

Правоверные убеждены, что они были выбраны Господом как солдаты, способные поддержать его волю в период Скорби. Ими движет слепая вера, которая и превращает их в неудержимых фанатиков. Как правило, ячейки Правоверных отличаются наиболее консервативным характером, хотя существуют и исключения. Кроме того, они принадлежат к числу тех охотников, которые постоянно просматривают газеты или поглядывают в небо в поисках добрых знамений.

Как они получили свою Специализацию? Правоверные убеждены в том, что Господь наделяет их чудотворной силой – как внутренней, так и внешней. Безусловно, речь идёт о самоубеждении: они обретаю силу не благодаря поддержке Создателя, но благодаря изнурительным тренировкам.

Секрет: Последователи этой доктрины поистине вездесущи. Они позаботились о том, чтобы проникнуть в высшие эшелоны власти, бизнеса и даже сферы развлечений. Всё это позволяет им продвигать идеалы содружества – те самые идеалы, которые нацелены на приближение Апокалипсиса. Они хотят подстегнуть любые знамения Судного дня при помощи своей власти (не сейчас – когда настанет нужное время), чтобы помочь человечеству отбросить тьму и приблизить конец этого мира. Если об этом станет известно всем Правоверным, некоторые из них могут усомниться в методах своих братьев по доктрине.

Милосердные

Бесплатная Специализация: Коммуникабельность (опрос)

Если говорить прямо, Милосердные просто хотят спасти монстров. Бог долгое время считался гневной и неумолимой силой, однако Иисус показал любовь Создателя к человечеству – что хорошо прослеживается в изменении идеологии от Ветхого Завета к Новому. Милосердные воплощают эту любовь и пытаются спасти монстров, не причиняя им вреда (понятие “вреда” в этом случае следует считать весьма субъективным: так, заставив бесов вселиться в свиней, Иисус *мог* причинить им вред, и уж точно он причинил его свиньям). Большинство Милосердных надеются обратить чудовищ в свою веру или даже прилагают усилия к превращению монстров обратно в людей.

Секрет: Существует особый коллектив Милосердных, известных как Львиное логово – и другие охотники рискуют испытать настоящий шок, если когда-нибудь узнают об их тайной миссии. *Они пытаются стать чудовищами.* Они хотят попасть под проклятие, которое превратит их в оборотней, хотят стать жертвами кровавого Обращения вампиров, они хотят всего, что может сделать их нечеловеческими существами. Они считают, что праведные должны смело войти в логово льва, не боясь, что их съедят. Даже став рабом ведьмы или настоящим вампиром, они продолжают выполнять свою евангельскую миссию и служить Творцу.

Система

Ниже представлено новое Достижение, доступное исключительно Долгой ночи.

Достижение Долгой ночи:

Молитва (от • до •••••)

Эффект: Хотя это Достижение не обладает сверхъестественным воздействием на охотника, его эффекты могут производить обратное впечатление. Представители Долгой ночи выходят на тропу Бдения потому, что обладают глубокой и чрезвычайно могущественной верой. Воплощаясь в молитве, эта вера способна наделить их предельной решимостью и единством даже (или особенно) в тёмный час.

Если охотник, располагающий этим Достижением, молится перед сном, на рассвете он получает запас очков, равный уровню самого Достижения. Эти очки называются “очками Молитвы”. На протяжении всего дня охотник может расходовать их на приобретение различных преимуществ:

- Охотник способен “превратить” очки Молитвы в очки Воли (пассивным образом).
- Охотник способен передавать очки Воли другим обладателям этого Достижения. Передача одного очка Воли требует расхода одного очка Молитвы (пассивным образом). Обратите внимание, что в этом случае очки Молитвы не превращаются в очки Воли (в отличие от предыдущего эффекта): они расходуются для осуществления передачи, а не укрепления

Воли другого охотника. Кроме того, персонаж должен обладать временными пунктами Воли, которые он собирается передать.

- Очко Молитвы позволяет игнорировать штраф за раны в пределах одного раунда.

- Охотник может использовать очко Молитвы для преодоления ментального доминирования в пределах одного раунда – в этом случае он добавляет уровень этого Достижения к броску на сопротивление сверхъестественному управлению сознанием.

Охотник восполняет весь запас Молитвы на следующий же день при условии, что ему удастся помолиться непосредственно перед сном. Для этого он должен провести один час в мысленном контакте с Богом, и никто не должен ему мешать.

Дополнительный материал:

Система милосердия

Реальность такова, что сеттинг **Hunter: The Vigil** предоставляет игрокам огромное количество систем, позволяющих причинять монстрам боль. Вместе с тем, у игроков нет особой системы, позволяющей взаимодействовать с монстрами по всем правилам сострадания и милосердия (если только “милосердием” в глазах охотника не становится выстрел в голову из Ремингтона).

Давайте исправим это. Ниже представлена игромеханика, позволяющая охотникам Долгой ночи – как и представителям других содружеств и даже структур, члены которых верят в эффективность более мягкого подхода к Бдению – проявлять милосердие к монстрам. Вы можете принять эту систему или отказаться от неё без малейших последствий.

Убийства из милосердия

Это Мир Тьмы – и чтобы не разрушить атмосферу игры, мы не рекомендуем использовать эту систему слишком часто. Более того, мы не станем заверять, что она будет исправно работать при любых обстоятельствах. Тем не менее, иногда охотники могут добиться своего и таким путём...

Искреннее сострадание может предоставить охотнику бонусы при расправе над монстрами. Чудовища не привыкли к тому, чтобы кто-либо из смертных – или других существ – относился к ним с милосердием. Существование каждого из чудовищ проходит в условиях постоянной борьбы, ожесточённого соперничества, паранойи и политических игр, причиной которых становится необходимость борьбы за блага, в которых они так нуждаются. А потому, когда охотник делает для них что-нибудь... светлое и нужное, не требуя ничего взамен, их может ждать настоящее потрясение.

Последнее *может* наделить охотника бонусом от +1 до +5 к Социальным броскам, в зависимости от значимости этого милосердия. Разумеется, это может окончиться смертью охотника или убедить чудовище, что перед ним – наивный простака, которого можно легко использовать.

Но такова жизнь охотника: ему необходимо рисковать ради самой *возможности* вознаграждения. Опасность может поджидать его даже после того, как он совершил для чудовища благородный поступок.

Ознакомление

Многие монстры – всё ещё люди. Возможно, не люди в буквальном смысле этого слова, но у них есть свои проблемы. Есть свои страхи. Свои мечты и надежды. Сложность заключается только в том, что их проблемы носят куда менее здоровый характер, чем проблемы обычных людей, а мечты и надежды практически невозможно осуществить бескровно – или, может быть, они давно уже погребены под слоями ненависти и безумия.

Милосердный охотник выполняет свою работу лучше всего тогда, когда знает, к чему стремится чудовище. Каждый монстр отличается от другого, и у каждого из них хватает проблем и секретов, далеко не всегда сводящихся к самому факту их принадлежности к потустороннему миру.

Ознакомление с внутренним миром чудовища сопряжено с большими опасностями: во многом это напоминает высасывание яда из раны. Кроме того, попытка охотника узнать о проблемах монстра может заставить чудовище испытать ужасающую душевную боль. А когда чудовище чувствует боль, оно представляет большую опасность – и не только сверхъестественную, но и физическую.

Бросок: Манипулирование + Эмпатия

Действие: продолжительное (охотнику необходимо накопить сумму успехов, равную Решительности + Самообладанию монстра; каждый бросок отражает одну “беседу”, которая может длиться как пять минут, так и пять часов, в зависимости от конкретной ситуации).

Результаты броска

Полный провал: Охотник говорит или делает что-то такое, что причиняет монстру сильнейшую боль. Создание незамедлительно отвечает психической или физической агрессией.

Провал: Охотнику не удаётся узнать дополнительную информацию о чудовище – во всяком случае, от самого чудовища. Что ещё хуже, провал начинает ослаблять связь монстра с охотником, удаляя один успех из накопленной суммы. Два провала подряд приводят к возникновению новых барьеров между охотником и чудовищем: в этом случае монстр замыкается и перестаёт рассказывать важную информацию о себе до окончания ночи. Охотник может предпринять новую попытку уже следующей ночью, но только со штрафом -3.

Успех: Охотнику удаётся приблизиться к цели: как только он добивается своего, чудовище раскрывает факт, обладающий важным значением для понимания его личности или биографии. Охотник не может определить, что именно он узнает (хотя он может сознательно направлять беседу в нужное русло): Рассказчик сам определяет, узнает ли он о страхах, надеждах, мечтах или тайнах монстра.

Важно понимать, что это должна быть именно личная, глубоко эмоциональная информация. Она не должна касаться каких-либо стратегических планов. Охотник должен узнать о личности самого чудовища – возможно, для того чтобы найти путь к его сердцу, но возможно, и для того чтобы узнать слабости и уязвимые точки противника (чем нередко пользуются охотники, обладающие развитыми манипуляторскими способностями).

Исключительный успех: Аналогично простому успеху, однако с этой минуты охотник приобретает бонус +1 ко всем Социальным проверкам, связанным с этим чудовищем.

Депрограммирование

В случае с депрограммированием монстров цель операции заключается не в том, чтобы превратить чудовище обратно в человека, но в том, чтобы разорвать нейролингвистические связи (реальные или метафорические), привязывающие существо к его социальной группе. Вампир может быть поработён другим вампиром, а может страдать от промывки мозгов, сделавшей его последователем какой-нибудь тёмной религии. Колдуна могут проклясть на вечное помешательство другие представители его коллектива.

Депрограммирование позволяет вернуть созданию здравомыслие и рассудок. Для этого существует одноимённая Тактика, описанная на стр. 219-220 книги **Hunter: The Vigil Rulebook**.

Превращение в смертного

Будучи самостоятельным сеттингом, **Hunter: The Vigil**, тем не менее, хорошо сочетается с другими играми Мира Тьмы – во всяком случае, до определённой степени. Безусловно, эта игра повествует об охоте на монстров, однако “охота” может принимать разные формы, и в некоторых играх вы вполне можете рассказать увлекательную историю о ячейке, заключившей шаткий союз с мистическими порождениями Мира Тьмы (как правило, руководствуясь философией меньшего из двух зол).

Один из вариантов такой игры предполагает создание глубоко драматических (и достаточно редких) историй о превращении монстра в смертного.

Нам нравится эта идея. Она требует долгой, насыщенной истории и преодоления множества препятствий. Кроме того, её финал достаточно показателен, чтобы игроки знали, зачем они проделали этот путь: вампир становится человеком, девчонка-подменыш получает шанс вернуться в давно забытое общество смертных и так далее. “Отмена” сверхъестественного состояния может требовать проведения кровавых ритуалов, религиозных изысканий, использования солнечного света, священных Реликвий, пыток, депрограммирования, благословений, проклятий, демонических даров (возможно, охотнику нужно оказать услугу демону, который некогда и превратил жертву в чудовище), принесения в жертву животных и даже людей... в сущности, этот перечень можно продолжать бесконечно.

Существует лишь несколько подводных камней, связанных с этим видом игры. Прежде всего, превращение монстра в смертного не должно даваться легко. Таким событием должна заканчиваться кульминация всей истории, если даже не хроники. Если по городу начнут бегать целые ячейки охотников, пытающихся избавить монстров от их проклятия... что ж, вам решать. Вы можете играть так, как вам нравится. Но учите, что мы настоятельно рекомендуем использовать эту идею только в том случае, если её реализация требует постоянных усилий и подвергает охотников большой опасности.

Кроме того, если в вашей истории игроки отыгрывают роли не только охотников, но и монстров из других сеттингов Мира Тьмы, старайтесь не позволять охотникам “избавлять” своих монструозных товарищей от бремени сверхъестественного бытия. Разумеется, если в подобном сюжете заинтересованы сами игроки, пожалуйста — это может вылиться в увлекательную историю.

Третье и последнее: убедитесь, что “исцеление” монстра имеет смысл. Безусловно, такая игра позволит осветить тему “человек против монстра”, однако помните, что некоторые монстры вполне довольны своими сверхчеловеческими особенностями (заберите у оборотня способность к изменению облика — и не факт, что он вас отблагодарит). Кроме того, как видно из этого раздела, существуют другие системы и способы, позволяющие ввести в игру тему сострадания к монстрам.

Лоялисты Туле

Оккультная повинность

Скажу откровенно: ты облажался. Ты вызвал то, что тебе не следовало, и теперь оно бежит по городу, убивая твоих друзей и отскакивая обратно в ночь, как кузнечик. Тебе нужно что-нибудь предпринять, и немедленно. Это твоя вина, но раньше ты просто не знал, как это можно исправить. Теперь ты знаешь, что делать. У тебя есть долг, и пришло время вернуть его. У меня тоже есть долг. Я заработал его не сам, как это произошло с тобой. Я был рождён с ним. Настоящим виновником был мой дед, но теперь это и мой долг. Привыкай к этой мысли. Долг есть долг – когда-нибудь его нужно вернуть. Давай, поднимайся. У нас есть работа. Пора платить по счетам. Возьми книгу, которую ты нашёл. Ах да, и лопату тоже.

Должники:

Охотники и исследователи

В кругах Лоялистов Туле разум всегда господствует над мускулами. Безусловно, никогда не повредит умение врезать вампиру по шее лопатой или снять пистолет с предохранителя и выстрелить точно в цель, однако всё это не имеет реального отношения к их работе. Они не играют в открытую. Они прячутся в тенях. Они наблюдают. Они собирают данные. Когда они наконец выходят на охоту, они действуют исключительно с умом – расставляя ловушки, натравливая одного монстра на другого и вооружаясь любыми доступными сведениями, которые они только могли получить перед операцией.

Некоторые считают, что они боятся опасности, что пока они спорят о древних текстах или пробираются в логово кровососа, чтобы взломать его компьютер, чудовище бродит по ночным улицам, убивая людей и зная, что никто не станет его останавливать. С другой стороны, некоторые говорят это лишь до тех пор, пока Лоялисты не показываются у них на пороге, покрытые грязью и кровью, держа в руках книгу со старой буддийской молитвой, которой им так не хватало.

Учитывая всё это, нетрудно задаться вопросом: зачем они ведут себя с такой осторожностью? Что мешает им просто выходить на ночные улицы и охотиться так же, как это делают остальные последователи Бдения?

Потому что кто-то как следует облажался

Именно так вы попадаете к Лоялистам. Кто-то в вашей семье практиковал чёрную магию, или, быть может, вы сами начали применять оккультные практики в своих целях – но, в любом случае, произошло что-то плохое. Поскольку что-то плохое произошло из-за вас или ваших родственников, вы обязаны вернуть долг перед человечеством. И в вашем случае это не самый маленький долг.

Если вы оказываетесь с Лоялистам из-за своих предков, можно предположить, что пару поколений назад кто-то из вашей семьи состоял в Туле Гехельшафт (Обществе Туле) и своими глазами видел, как его товарищи начинают продвигать в мир дурные идеи – идеи, которые привели к основанию Социалистической партии Германии, представители которой

больше известны как нацисты. И неважно, что сами нацисты в конце концов отвергли оккультные идеи и даже объявили мистические учения вне закона. Важно другое: первоначальная философия Общества Туле подпитывала величайшее зло, известное современному миру. И это зло становится жирной чёрной стрелкой, указывающей на вашу семью.

Это тяжкое бремя, а потому наследники первых членов Общества Туле выбрали себе наказание – и теперь они идут по дороге Бдения, помогая миру справляться с другими проявлениями зла – как земными, так и сверхъестественными.

С другой стороны, вы могли оказаться в содружестве потому, что вы или кто-нибудь из ваших родственников сунул нос в дела оккультного мира: ваш отец пробудил древнего вампира в надежде получить от него ответную услугу, мать заключила сделку с местной колдуньей, позволившую этой колдунье обрести ещё большее могущество, или, может быть, вы сами наложили проклятие на другого человека при помощи доски *куиджа* или впустили в мир призрачный сонм, творящий теперь бесчинства по всему городу. Появление новичка в содружестве означает, что недавно кто-то допустил большую ошибку – и кому-то теперь предстоит заплатить за неё. Этим кем-то оказываетесь вы.

Вы можете даже не знать о своём долге – или, быть может, вы не считаете тот или иной поступок крупной ошибкой. Возможно, вы решаете убежать. Возможно, вы прячетесь. Не волнуйтесь: Лоялисты отыщут вас. Это часть их работы. Если они замечают, что в сверхъестественном мире происходят какие-то изменения, инициаторов этих изменений они ищут среди людей.

Если им удаётся найти таких людей, они обращаются к ним напрямую и требуют вернуть долг. В конце концов, ответственность всегда оставалась одним из важнейших достоинств, известных содружеству. Вы не можете просто высвободить в мир древнее зло и позволить ему жить своей жизнью. Если вы что-то сломали – оплатите стоимость изделия.

Нацизм не пройдёт

Лоялисты не имеют ничего общего с нацистами. Трудно даже описать ненависть, с которой они относятся к мысли о своей репутации. Они презирают людей, которые некогда сделали вклад в образование Третьего Рейха. Они с омерзением вспоминают о фашизме. Они с напряжением реагируют на любые сведения об авторитарном правлении в любом обществе. Они осуждают дискриминацию, будь это дискриминация евреев, цыган, афроамериканцев, католиков или кого-нибудь ещё – и в своём осуждении они сами порой доходят до фанатизма.

Проблема в том, что нацизм всё ещё жив. Он процветает среди людей: достаточно вспомнить неонацистские идеалы “белой власти”, только и ждущие момента, чтобы провозгласить превосходство белых людей над чёрными. Он процветает среди чудовищ: некоторые создания опираются на “бренд” нацистской идеологии в попытке добиться трепета смертных или вернуть в мир древнее зло и сравнить людей друг с другом.

Это и есть главный враг, с которым борются Лоялисты. Всегда, когда они узнают о приверженцах этой идеологии, они разбираются с ними и выкорчёвывают любые упоминания об их деятельности. И да, это означает, что они выступают против людей. Лоялисты уделяют не меньше внимания устранению неонацистских фракций среди людей, чем ликвидации аналогичных фракций в коллективе чудовищ. Обычно они стараются решить вопрос легальными методами, используя для борьбы с нацистами саму систему. Однако такой подход срывает не всегда, и если Должники не видят другого выхода, они прибегают к насилию.

Ритуалисты

Многие книги, посвящённые Миру Тьмы, описывают способы, позволяющие обычным людям проводить оккультные ритуалы. Смертные могут изгонять призраков (см. стр. 214 книги **World of Darkness Rulebook**). Вам не составит труда превратить заклинания магов в оккультные ритуалы при помощи **Witch Finders**. Вы можете использовать ясновидческие способности (**Second Sight**) и ритуалы призыва (**Summoners**). Вполне логично будет предположить, что если кто-то из смертных и способен использовать подобные ритуалы на регулярной основе, то это Лоялисты Туле.

Хотя они и не достигли статуса полноценной структуры, история и интересы содружества гарантируют, что время от времени среди них будут встречаться охотники, готовые применить в деле любые ритуалы по изгнанию бесов, общению с призраками и так далее. Таким образом, мы горячо рекомендуем открыть Лоялистам путь к использованию всех этих способностей.

Просто не забывайте: они действуют с максимальной сдержанностью и осторожностью. Они не проводят ритуалы изо дня в день. Когда-то они уже это делали, и история закончилась не слишком хорошо. В сущности, из-за этого они и встали на тропу Бдения.

Поиск Туле в крови и духе

Должники постоянно ищут секреты. Когда им удаётся найти что-то ценное, они передают свои открытия другим охотникам, помогая расправиться с монстрами. Таков их *modus operandi*.

Обычно они это называют “поиском Туле”. Это всего лишь метафора: название Туле носил нордический вариант Атлантиды, места, в котором раса гигантов создавала чудесные технологии и занималась деятельностью, которую невозможно представить даже в наш век. То было место великой магии, древних секретов и оккультной архитектуры.

Таким образом, “поиск Туле” в наше время служит метафорой, позволяющей описать попытки добраться до забытой истины и раскрыть секреты великой силы. Это нелёгкая задача, а потому для завершения поисков Лоялистам необходимо обладать обширным мистическим

арсеналом. Разумеется, под арсеналом не обязательно понимать ятаганы и дробовики: Лоялистам нужно оружие более академического характера.

Как правило, каждый Лоялист обладает следующими инструментами: широкой библиотекой книг по оккультным и иным вопросам; мистическими предметами наподобие кристаллов, колод Таро, благовониями, реагентами, досками *куиджа*, вудуистскими гри-гри, ясновидческими приспособлениями; предметами, украденными у сверхъестественных обитателей Мира Тьмы; археологическими предметами наподобие лопат, мотыг, ламп-вспышек, касок с фонариками; спелеологическим снаряжением; инструментами для резки стекла; наконец, одним проверенным оружием (как правило, небольшим ножом или пистолетом), позволяющим гарантировать, что никто не украдёт его книги.

А это предполагает, что некоторые Лоялисты выходят за рамки метафорического понимания поиска и... в буквальном смысле ищут Туле. Такие охотники утверждают, что призраки загадочных обитателей Туле всё ещё бродят по свету, и что всякий, кому хватит смелости их отыскать (см. Дополнительный материал: Рмоахалы), может узнать от них секреты, позволяющие совершенно иначе взглянуть на мир, известный современному человечеству.

Трое стариков (Die Drei Alterer Männer)

Трое мюнхенских “стариков” не совсем управляют содружеством: в конце концов, оно более-менее самодостаточно. Они занимаются наблюдением, сбором и распространением сведений. О, и конечно, они ненавидят. Главным образом друг друга, хотя практически всё на свете также удостоивается частички их ненависти, как если бы она распространялась по всему миру подобно горстки песка, брошенной на ветер.

Все трое чрезвычайно стары. Когда они состояли в Обществе Туле приблизительно в 1933 г., они были ещё совсем молоды – однако теперь им уже давно за девяносто. Они знают, что каждый из них виноват в случившемся; в том, что теперь им приходится нести на своих плечах бремя содружества. А потому они ненавидят друг друга. Их имена? Отто Ланц, Кристоф Дамер и Алоис Штайгер. Охотники могут даже обзавестись Наставниками в их лице (•••••), однако это будет нелёгкая и весьма неприятная разновидность наставничества.

Старики обладают чередой тайных служителей во всём содружестве. Эти служители собирают информацию и передают своим хозяевам в Мюнхен. Затем старики решают, стоит ли распространить эти сведения по содружеству или спрятать от чужих глаз понадежнее. В первом случае они также определяют, кто “должен знать”. Во втором они складывают всё в специальную папку или заносят в записную книжку (одну из тысяч), после чего отправляют носитель информации в хранилище, известное как “Архив” или “*Das Archiv*”.

Философии

Лоялисты недостаточно организованы, чтобы располагать полноценными фракциями, однако члены содружества иногда придерживаются совершенно различных взглядов на свою деятельность. Невзирая на это, важно отметить, что Лоялисты сплочены куда больше, чем представители других содружеств и даже структур. По большому счёту, все они тесно связаны друг с другом.

Исследователи

Бесплатная Специализация: Образование или Оккультизм (исследование)

Как видно из названия, эта группа охотников состоит из учёных и эрудитов, верящих, что гонку выигрывает тот, кто едет медленно, но умело. Этот подход они распространяют на всё своё Бдение. Они знают, что перед тем как нанести удар по врагу, имеет смысл узнать о нём побольше.

Такой подход к Бдению может показаться пассивным, однако подобное трудно сказать про людей, взрывающих стены тайных архивов и обезглавливающих зомби и мумий ради обветшалого свитка. По большей части, эти охотники не формируют полноценных ячеек: вместо этого один или двое Исследователей могут попытаться стать частью уже существующего коллектива охотников (всегда сохраняя в тайне факт своей принадлежности к Лоялистам Туле, поскольку их долг достоин презрения) для того, чтобы предоставить им знания, необходимые для успешной охоты.

Секрет: Величайший секрет этой группы охотников заключается в том, что им известно уже *слишком* много – и значительную часть своих знаний они никому не передают. Как правило, они располагают слишком опасными сведениями, чтобы их можно было свободно распространять (поскольку это было бы сопоставимо с раздачей заряженных пистолетов ученикам средней школы). Они знают, где захоронены древние вампиры. Они хранят свитки, описывающие, как вызвать Великих демонов из самых непостижимых уголков Ада. У них есть дорожные карты, ведущие к Туле, как и археологические находки из Шамбалы, Атлантиды и Му.

Однако всякий, кто попытается это использовать, поставит смертных под величайшую угрозу. Неумелый охотник может пробудить древних вампиров, раскрыть двери гиперборейских гробниц или набраться смелости поговорить с Великим демоном, заперев его в защитном круге (и вместо этого выпустив в мир). Поэтому они тщательно следят за неприкосновенностью своих знаний. Увы, если другие охотники когда-нибудь узнают этот секрет, едва ли действия Исследователей покажутся им оправданными.

Кающиеся

Бесплатная Специализация: Огнестрельное оружие (пистолет)

Кающиеся образуют нечто вроде неофициального “клуба” Лоялистов Туле. Если хотите вступить, пожалуйста. Вам дают пистолет – нацистский пистолет – наподобие “Люгера” или “Вальтера П38”. И это не шутка или попытка унижить охотника. Это живое напоминание о том, что из таких

пистолетов убивали людей: американских солдат, евреев, членов французского сопротивления и всех, кто вставал на пути нацистской машины. Охотнику передают совершенно простое оружие – но оружие, обладающее зловещей историей.

После этого охотнику предлагают просто выходить на ночные улицы и охотиться. В отличие от Исследователей, Кающиеся чаще всего формируют полноценные ячейки. Как и другие члены содружества, они подходят к охоте с оккультно-научного ракурса, однако они занимаются Бдением... ну, говоря откровенно, с куда большей жестокостью. Они не видят причин слишком долго нянчиться со своими врагами и считают, что Лоялисты сами должны активно участвовать в исправлении своей старой ошибки.

Секрет: Вы ещё не забыли о пистолетах? Большинство Кающихся говорят о них без особой охоты, однако им хорошо известно, что многие из них служат вместилищами неупокоенных призраков – и не одного призрака, а целого сонма страдающих душ. Нацист, потерявший во время взрыва руку, стискивающую пистолет. Цыган, получивший девятимиллиметровую пулю в затылок. Американский солдат, убитый из этого самого пистолета. Все эти голоса ещё можно услышать. Они молят об освобождении. Они напоминают охотнику, почему он встал на свой бесконечный путь. Рассказывают, будто некоторые Лоялисты сходили с ума от этих неумолкающих голосов.

Исправители

Бесплатная Специализация: Убеждение (лидерство)

Кому-нибудь может показаться забавным, что именно эта философия составляет маленький (но постоянно растущий) идейный центр содружества. Другие члены организации не слишком их любят. В целом они исповедуют проактивный – а кто-то мог бы даже сказать, неоправданно дерзкий – подход к “исправлению ошибок”. Иными словами, вместо того, чтобы просто заниматься решением текущих проблем, эти охотники мечтают развить саму идеологию Должников. Те, кто согласен с этим подходом, часто решают возглавить ячейки, идущий к этой цели – и многим это действительно удаётся.

Проблема заключается в том, что они возглавляют группу людей, охваченных ненавистью к самим себе и чувством вины перед окружающим миром. Такие охотники просто не видят причин развивать или продвигать свою идеологию. Более того, продвижение каких-либо идеологий может привести к новым ошибкам – а самоуверенное мышление даже рискует (если верить противникам этой философии) привести охотников к первоначальной идеологии Общества Туле, с которой и началось нацистское движение.

Секрет: Лоялисты давно уже подозревают, что Исправители собирают вокруг себя неонацистов. Это не так. Они борются с современными воплощениями этой тлетворной идеологии так же, как и любые другие члены содружества – а может быть, даже с большим энтузиазмом, поскольку им постоянно приходится защищаться от обвинений в пособничестве нацизму. Но в чём они действительно заинтересованы, так это в возвращении своего

содружества в мир влиятельных и совершенно законных оккультных групп. Они мечтают стать организацией, к которой бы обращались за помощью все, кому нужны сведения по оккультным вопросам. И они не считают, что должны действовать в рамках полной секретности. Их готовность распространять тайные сведения по всему коллективу охотников часто приводит их к конфликту с другими представителями содружества.

Система

Ниже представлено уникальное Достижение Лоялистов Туле.

Достижение Лоялистов:

Раскопанные секреты (от • до •••••)

Эффект: Несмотря на отсутствие тесных контактов в любых других сферах, Должники постоянно обмениваются информацией. Лоялисты нечасто страдают от междоусобиц и паранойи: они делятся сведениями со своими товарищами, и делают это достаточно бескорыстно. Чем больше информации охотник предоставляет другим, тем более ценные секреты ему открывают в ответ.

В начале каждой истории персонаж, обладающий этим Достижением, получает ценную информацию. Конкретное число секретов о мире чудовищ (или о других охотниках, если это не противоречит духу истории), известных протагонисту, равно очкам этого Достижения.

Рассказчик может использовать эту систему в качестве сюжетного инструмента для создания новых зацепок и предоставления важной игровой информации игрокам. Кроме того, игроки пользуются реальными плодами своей “исследовательской деятельности” в предыдущих сессиях.

Раскопанные секреты предоставляют охотнику небольшое побочное преимущество, которое он может использовать на протяжении всей истории. Речь идёт о своеобразном “Оккультном контакте”. Последний работает так же, как и Преимущество *Контакты*, описанное на стр. 114-115 книги **World of Darkness Rulebook**, однако в этом случае каждое очко указывает на конкретную группу людей, занимающихся оккультными вопросами: “Владельцы книжных магазинов по нью-эйдж тематике”, “Ясновидцы” или “Эксперты по вампирам”.

Дополнительный материал:

Рмоахалы

Рмоахалами называются призраки гигантов с острова Туле, которые, в свою очередь, были одной из рас, на которые поделились наследники Атлантиды (или, согласно некоторым источникам, соперники атлантов). Хотя Рмоахалы действительно существуют, получить от них ценную информацию может быть чрезвычайно трудно.

Усыпальницы Рмоахалов

Гробницы, как правило, представляют собой хорошо спрятанные подземные сооружения. Хорошими примерами могут служить языческие курганы и древние североевропейские катакомбы. Весь путь к усыпальнице Рмоахалов усеян хитроумными ловушками (полы, обваливающиеся под ногами исследователей и обнажающие глубокие ямы с пиками из кварцевых кристаллов; серпы из непотускневшего серебра, выскакивающие из стен; древние механизмы, перемалывающие заживо всех, кто случайно облокотится на них). Кто знает, кто разместил здесь эти ловушки? Сами Рмоахалы? Ведьмы, боящиеся, что кто-нибудь узнает секреты забытого острова? Допотопные вампиры, считавшие обитателей Туле своими друзьями или врагами?

Для того чтобы обнаружить гробницу и добраться до её центра, игроку недостаточно просто сделать череду успешных бросков. Посвятите этому поиску одну или несколько полных сессий.

Пробуждение Рмоахалов

Призраки Рмоахалов спят. Для того чтобы пробудить одного из них – и заставить его материализоваться в земной реальности, хотя бы на какое-то время, – охотнику необходимо пожертвовать чем-то ценным.

Как правило, от охотника требуется принести в жертву магическую святыню. С точки зрения игромеханики это должна быть Реликвия третьего или более высокого уровня – и да, это означает, что Лоялисты могут вступить в серьёзный конфликт с членами Эгис Кай Дору.

Призраки тулистов

В определённом смысле призраки Рмоахалов не слишком отличаются от любых других. Они пребывают в состоянии Сумрака, если только их не заставляют материализоваться. Они обладают Нумина (хотя большинство тулистов располагают сразу пятью или большим количеством этих мистических сил). Они привязаны к этому миру благодаря якорям, располагающимся в их гробницах (а потому уничтожение древних урн и сокровищ в усыпальнице Рмоахала способно убить его призрак – или, по крайней мере, отправить его в Загробный мир).

И всё же... не так уж трудно заметить отличия. Прежде всего: они огромны. В своей материальной форме тулисты вдвое превышают нормальных людей (Размер 10). Во-вторых: они напоминают людей, но обладают совершенно нечеловеческими чертами. Их плоть бледна и вяла. Она отличается голубоватым или желтоватым оттенком (в зависимости от конкретного Рмоахала). Оба глаза кажутся совершенно слепыми и покрыты катарактами, однако во лбу распахнут третий глаз, постоянно мечущийся из стороны в сторону, как если бы Рмоахал страдал от сильнейшей паранойи. Они обнажены и обладают как мужскими, так и женскими гениталиями. И последнее – вероятно, самое странное – заключается в их *ртах*. Зубы тулистов представляют собой путаницу из искривлённых клыков, а языки

покрыты странными символами и молитвами, написанными на мёртвых наречиях.

Третье: Рмоахалы могут быть совершенно безумны или, напротив, могут обладать нечеловечески развитым интеллектом либо рассудком давно умершего мира. Их слова чрезвычайно трудно понять. Они отвечают песнями, глоссолалией, грохочущим шумом и животными криками – словом, настоящей какофонией звуков. Любопытно, что, невзирая на явный барьер коммуникации, Рмоахалы прекрасно понимают охотников.

Четвёртое: общение с Рмоахалом способно искалечить человеческую психику. Любой контакт с этим существом вызывает умеренное отклонение, которое персонаж должен исцелить нормальными методами (посредством длительной терапии или вложения очков Воли). Что ещё опаснее, под ударом оказывается Нравственность охотника: если протагонист делает бросок на дегенерацию в пределах семи дней после встречи с тулистом, он утрачивает один дайс из запаса из-за чувства полнейшей отрешённости от содеянного.

Выгоды?

Так что может заставить охотника вообще приблизиться к Рмоахалу?

Ответом на этот вопрос могут служить сразу два потенциальных эффекта.

Во-первых, этим безумным архитекторам оккультного мира приписывают изобретение Логоса – или *слова*. Считается, что они могли создавать вещи, просто называя их или вплетая новые слова в свои песни. Даже после смерти они сохранили эту способность. Если охотник нуждается в каком-либо предмете или объекте (или даже существе, живом или мёртвом), Рмоахал способен призвать его в земной мир, просто произнеся название или имя. Этот предмет реален. Он не исчезает (во всяком случае, пока его не уничтожат нормальными методами). Он работает безупречно. Это не какая-нибудь проклятая копия или двойник.

Во-вторых, эта способность позволяет тулисту передать охотнику любые сведения. Вместо того, чтобы просить духа о каком-либо предмете, охотник может задать ему один вопрос, на который Рмоахал незамедлительно ответит. Равным образом, он может призвать физический объект, отвечающий на этот вопрос: свиток, или кусок камня, на котором высечен ответ, или аудиокассету с записанной на неё информацией. Всякому, кто нашёл Рмоахала, это создание даёт лишь один ответ. Попытка задать ещё один вопрос приводит к кровавой трагедии. Рмоахал реагирует на такую попытку с немедленной, яростной и совершенно немыслимой жестокостью.

Учитывая, что благодаря Рмоахалу протагонист может получить фактически что угодно, поиск гробницы должен стать сердцем всей истории – и эта история не должна быть простой. Смертельные и нравственные угрозы должны поджидать персонажей на каждом шагу.

Сеть Зеро

Средства монструозной информации

Теперь всё по-другому. Гораздо лучше, если тебе интересно моё мнение. Мы оставили все границы позади. Подумай об этом. Интернет всё изменил. Теперь разместить видео в Сети вообще ничего не стоит. Пости себе на “Ютубе”, води личный блог, обновляй страницу с фотками, делай буквально что хочешь! Теперь у каждого при себе мобильник с камерой. Приватность и личная жизнь? Теперь об этом можно забыть. Это раньше чудовищам можно было прятаться где угодно. А теперь тени становятся всё тоньше, и почему? Потому что мы освещаем мир своими камерами. Веб 2.0 – вот наша грёбаная революция. Готовься увидеть шоу, дружище.

Свет, камера, монстры:

Революция откровения

Сеть Зеро стоит на пороге мировой революции. И если подумать, это вполне ожидаемо. У нас практически не осталось личной жизни. Камеры установлены на каждом углу. Нас снимают, даже когда мы едем по шоссе в автомобиле. Системы слежения позволяют прослушивать телефоны, даже когда мы никому не звоним. Ни один файл никогда не стирается с компьютера, а удалённая история веб-браузера почти всегда поддаётся восстановлению.

Наступил век Большого Брата, Всевидящего Ока. И есть только одна значительная оговорка: за исключением нескольких продвинутых пользователей, никто не знает, что в частную жизнь вторгается не только правительство и мошенники. По счастью, самые талантливые из этих редких пользователей – охотники Секретной частоты – способны подключаться к этим системам и пользоваться всевидящими камерами в своих целях.

Монстры привыкли действовать лишь в тених, и теперь эти тени становятся всё меньше. С каждой новой системой слежения, новой телефонной камерой, новым спутником, запущенным в космос, тьма, на которую так полагаются монстры, начинает рассеиваться всё сильнее. Некоторые хищники залегают на дно, однако у других нет такой возможности.

А кроме того, многие просто ещё не успели оценить силу человеческого любопытства. И Сеть Зеро активно использует каждое из таких преимуществ. Их работа заключается в том, чтобы распространять своё послание по всему человечеству.

Что это за послание?

Чудовища существуют.

Старые методы против современных технологий

То, что Сеть Зеро сейчас называет “прежними временами”, в действительности происходило пять, десять, может быть – пятнадцать лет назад. Тогда Интернет только начинал своё существование, и постоянный контакт поддерживало не так уж много людей. Традиционные средства массовой информации обладали неоспоримой властью. То, что выкладывали в Сети, часто рассматривалось как работа дилетантов или откровенная

подделка – в отличие от сегодняшней Сети, в которой Интернет обладает большей независимостью и влиянием, чем телевидение и газеты.

Раньше попытка выложить в Сеть прямое обращение редко увенчивалась успехом. Ячейка “сетевиков” с камерой *MiniDV* должна была не только заснять самые значные кадры, но и сбежать, а потом и распространить снимки. Безусловно, уже тогда они могли выложить материал в Сети, однако “диалап” мешал не только быстро загрузить снимки, но и просмотреть их.

Более воинственные ячейки могли даже вырваться в местные точки радиовещания и распространять свою информацию незаконным путём (менее воинственные ограничивались покупкой времени в эфире). Аудитория была маленькой, качество – откровенно убогим. И даже простая передача снимков из Точки с монстрами А в Точку распространения Б оказывалась смертельно опасной миссией.

А теперь подумайте, как это выглядит в наши дни. Группа Сети Зеро выходит на улицу с камерами, занимающими чуть больше ладони. Снимки отличаются безупречным качеством. У охотников есть GPS, позволяющий отследить, где был снят тот или иной ролик. Ячейка может использовать смартфон, пожертвовав качеством ради возможности не только отслеживать место съёмки, но и мгновенно выкладывать ролик в сеть. Авторы высококачественных или просто захватывающих роликов располагают стабильной аудиторией в сотни и даже тысячи человек. Если каждый из этой тысячи разошлёт понравившееся видео трём другим – или оставит сообщение в Твиттере, в котором каждый из пользователей сам может располагать “аудиторией” в несколько сотен человек, – ролик может приобрести характер вирусной рекламы.

Вот как это выглядит в наши дни. А что произойдёт через год? Или через пять? Тени постоянно сжимаются. Это не означает, что Сеть Зеро *уже* управляет многотысячной аудиторией. Но это означает, что она лишь *пока* не управляет многотысячной аудиторией.

И всё же чудовища поспевают за развитием технологий. Многие из них – например, вампиры – всё ещё с трудом приспосабливаются к новшествам современного мира, однако они уже поняли, что пора создать новых, более молодых и подкованных в этих вопросах вампиров, которые смогут стать незаменимыми солдатами в их тёмной армии (и многие убежища кровососов уже защищены телефонными скремблерами). Более того, по-прежнему существуют территории вне зоны доступа к Сети. Территория оборотней посреди сельской глуши не слишком располагает к лёгкой работе. В таких ситуациях применяется старая модель работы, когда ячейка врывается на враждебную территорию, делает снимки и удирает прочь.

Тёмные каналы: Секретная частота

Главное оружие Сети Зеро заключается в коммуникации, а не организации. В сущности, это одно из самых дезорганизованных содружеств в мире охотников: последнее означает, помимо прочего, что вступить в него совсем

нетрудно. Разместите онлайн или даже в реальном мире захватывающую информацию, явно относящуюся к сверхъестественному миру, и считайте, что вы уже в клубе.

Однако встаёт вопрос, какая судьба ожидает ваш материал. Какими каналами и секретными тропами ваши новые товарищи донесут ваши снимки до окружающих?

Ниже приведены несколько примеров распространения информации Сетью Зеро. Можете рассматривать их как сюжетные зарисовки, посвящённые деятельности любой ячейки. Не обязательно ограничиваться только Секретной частотой (хотя именно Секретная частота может постоянно обновлять сведения в Сети, обеспечивая что-то вроде постоянного комментария ко всему, что происходит в вашей истории; ещё лучше будет, если этот постоянный комментарий будет отражать деятельность игровой ячейки из сессии в сессию).

Канал Зеро

Канал Зеро считается главной дорогой к распространению свежих материалов, посвящённых сверхъестественному миру. Это просто один из каналов *YouTube*. Кроме того, его используют в аргументах за или против деятельности анархических членов содружества.

Прежде всего, это *YouTube*, а потому многие ролики приходится отсеивать, не говоря о регулярно встающих вопросах о том, кто обладает “правами” на эти ролики. Во-вторых, канал модерируется загадочным охотником, известным только как *Кольт45*. Последнее означает, что для размещения ролика на Канале Зеро охотникам необходимо передать его на “проверку” этому пользователю (хотя, к его чести, он оценивает ролики в настораживающем темпе 24 в сутки, что заставляет некоторых охотников задаваться вопросом, не идёт ли речь о целом модераторском коллективе или даже боте).

Варчалкинг и вардрайвинг

А вот пример скорости, с которой развиваются технологии и, что гораздо важнее, с которой Сеть Зеро поспевает за усовершенствованием технических новшеств.

Членам Сети известно мобильное приложение “Усовершенствованная реальность”, доступное уже для огромного количества самых разных моделей. Эта программа позволяет просматривать мир через видеокамеру, получая дополнительную информацию за счёт постоянного обновления изображения. Так, охотник может узнать о расположении ближайшей бензозаправки или получить все интересующие его сообщения из Твиттера, не отключая камеру.

Какие возможности это предоставляет Сети Зеро? Агенты Секретной частоты уже прибегли к старой идее варчалкеров и вардрайверов (то есть отмечиванию меловыми символами мест с уязвимым доступом к Сети, который нетрудно взломать или просто использовать в своих целях).

Охотники помечают таким же образом места, известные как территории монстров или участки, попавшие под их влияние.

Обладатели “Усовершенствованной реальности” (официально известной как *HellVue 2.0*) способны просто включить камеру и снимать происходящее в режиме реального времени, в то время как GPS автоматически отмечает место съёмки. Всё это позволяет другим охотникам просматривать то, что снимает их товарищ, без малейшего промедления, по мере возможности дополняя материал собственной информацией.

В этом офисе работают слуги вампира? В этом переулке обитают кровожадные призраки? Эта дверь открывается в место, полное странного сияния и переплетающихся виноградных лоз? Охотник Сети Зеро будет получать эти сведения в режиме реального времени.

Как уже говорилось ранее, в наши дни Сеть Зеро активно помечает места обитания монстров секретными знаками (основанными на знаменитом “шифре бездомных”). Каждый знак указывает на наличие доступа к сети в пределах 50 ярдов при хорошей связи; плохая связь может потребовать от охотника подойти к источнику ближе.

На этом разработки содружества не заканчиваются. *HellVue 3.0* позволит определять черты лица чудовищ, попавших на камеры “сетевиков” ранее. Подозреваете, что разговариваете с монстром? Если только ему не удавалось избегать камер Сети Зеро раньше, программа распознает его черты лица, избавив вас от ненужной работы. Просто позаботьтесь о том, чтобы его лицо попало в камеру. Остальное телефон сделает за вас.

Всевидящие камеры

Некоторые охотники Сети Зеро не хотят останавливаться на пассивном сборе информации. Выкладывая ролики на *YouTube* или в местный публичный доступ, позволяя аудитории поболтать об этих материалах и забыть, охотники подрывают собственную миссию. Снимки и записи с монстрами быстро перестают распространяться по принципам “вируса” и просто превращаются в любопытные видео.

“Всевидящими камерами” называется себя одна из групп Войска истины (см. ниже). Эти охотники убеждены, что куда важнее будет достучаться до разума смертных и заставить их обсуждать увиденное с сияющими, как пара янтарей, глазами. Эти охотники выходят на улицы современных городов для того, чтобы проводить изобретательные трюки, позволяющие продемонстрировать окружающим скрытую истину.

Вот некоторые примеры их работы:

- Взлом домашних сетей, сотовых телефонов, *Wi-Fi* в ресторанчиках и кафе, даже вторжение в информационную сеть крупных видеомагазинов наподобие “Best Buy” с целью размещения видеоматериалов о сверхъестественном мире.

- Проникновение в дома и офисы с размещением DVD или USB, содержащих важные аудио- и видеодоказательства существования монстров (цель заключается в том, чтобы заставить других жертв монстров

распространять материалы о потустороннем мире... что в конечном итоге притягивает к ним – а не к охотникам – внимание мстительных монстров. Впрочем, последнее помогает вербовать новых последователей Бдения).

- Установка “проекторных ловушек”. Охотники размещают в различных местах миниатюрные проекторы (а есть их удаётся хорошо скрыть, то и крупные), после чего снабжают их механизмами, активирующимися при задевании растяжки или какого-нибудь устройства. Когда жертва пересекает порог, проектор неожиданно начинает демонстрировать кровавую деятельность чудовищ.

Всевидящие камеры отличаются от остального состава Войска истины в том отношении, что они действуют в условиях полной анонимности и, по этой причине, не столь озабочены смертоносным оружием, сколько “оружием коммуникации”.

Короткие волны (“Числовые станции”)

Неудивительно, что их так долго считали обителями иностранных шпионов. Числовыми станциями называют коротковолновые (и, надо заметить, довольно жуткие) станции, эфир которых целиком сводится к передачи тонов, частот, песен и чисел (произносимых со странным акцентом или даже на других языках) по кругу, безо всякой остановки. Некоторые из них полностью соответствовали представлениям обычных людей: это были зашифрованные приказы шпионам и террористам, действующим буквально здесь и сейчас. Другие не имели ничего общего с представлениями смертных, поскольку это были не шифры, а вполне естественное общение монстров и неземных существ. Однако небольшая часть таких станций передавали команды Сети Зеро.

Они использовали эти станции не для распространения сведений о сверхъестественном мире, а для передачи сведений членам содружества, отправленным на “полевую работу”. Шифр позволял передавать прямые указания на области, в которых была замечена сверхъестественная активность и которую только предстояло задокументировать. Проверенные охотники получали “ключ” (слово или число), позволявший расшифровывать коротковолновые сообщения.

При наличии такого ключа расшифровать послание совсем нетрудно: одного успеха при мгновенной проверке Интеллекта + Расследования должно хватить. Не обладая ключом, персонаж имеет куда меньше шансов докопаться до истины. Бросок приобретает продолжительный характер, требует проверки Сообразительности + Расследования и проходит со штрафом -5. Персонажу необходимо набрать десять успехов, и каждый бросок отражает десять минут работы. Вполне вероятно, что к тому моменту, когда охотнику удастся взломать шифр, сверхъестественная активность давно уляжется.

Некоторые числовые станции Сети Зеро поддерживаются известными операторами. Тем не менее, владельцы многих таких станций неизвестны даже другим членам содружества.

Команды

Ниже представлена информация о трёх центральных командах Секретной частоты.

Хранители записей

Бесплатная Специализация: Компьютер (мультимедиа)

По большей части, Хранители записей не думают об “общей картинке”. Им это просто не нужно. Подобно тому, как солдату достаточно просто стрелять, а не пытаться выиграть всю войну в одиночку, Хранителям записи достаточно выполнять единственную работу, которая им известна: записывать оказательства существования тёмного мира на различные медианосители. Разумеется, некоторые продвигают и распространяют свои работы, опасаясь, что в обратном случае они будут забыты общественностью – однако большинство поручают эту задачу своим коллегам из Войска истины.

Секрет: Если вы заработаете определённое признание как успешный Хранитель записей (то есть получите кучу просмотров на *YouTube*, устроите отличное конспирологическое шоу у себя в блоге, заслужите высокий уровень Статуса), вы неизбежно услышите о необычном явлении, известном как Нулевой реестр. Это база данных, работающая в режиме онлайн и отслеживающая деятельность *каждого* конкретного монстра, сопровождая её удивительным количеством ценных сведений и комментариев. Получая доступ к реестру, охотник узнаёт и пароль, позволяющий ему редактировать текст (проект действует по принципу вики).

Войско истины

Бесплатная Специализация: Огнестрельное оружие (ружьё) или Огнестрельное оружие (дробовик); выберите одно из двух.

Они называют себя войском потому, что по большей части они прекрасно вооружены. Достать ружьё или дробовик не так уж и трудно, особенно учитывая, что это не заставляет вас проходить кучу регистрационных инстанций (вы можете просто отправиться в Уолл-Март и приобрести охотничье ружьё без особых проблем – что трудно сказать о пистолете).

Эти самопровозглашённые “воины истины” распространяют по свету материалы, набранные Хранителями записей, применяя любые возможные тактики. Если это означает, что им нужно ворваться на местную ТВ-станцию в масках с дробовиками в руках, так тому и быть. Раньше они старались действовать более мирным путём, однако их команду (даже больше, чем остальную часть Сети Зеро) отличает едва ли не апокалиптическое видение происходящего. Со временем они пришли к выводу, что даже самый жестокий, грубый или вирусный способ распространения данных стоит своих

жертв, если он раскроет людям глаза... и в последнее время Войско истины прибегает к подобным приёмам всё чаще и чаще.

Секрет: Большинство членов Сети Зеро хранят целые тайники с видеозаписями, ворованными телефонами и USB с зашифрованной информацией. Некоторые из них дополняют этот перечень тайниками с оружием. То есть: большим оружием. Видите ли, никто не ожидает от Сети Зеро опасных, решительных действий. Однако вокруг Войска истины ходят слухи... намекающие на хранение самых разных вещей от штаммов оспы до неразорвавшейся бомбы советского периода. И знаете что? Эти слухи не противоречат действительности.

Сеть Зеро недаром заработала репутацию группы людей с доступом к тайным местам. Эти охотники очень убедительно лгут, и последнее иногда позволяет им забираться в секретные области. Они похитили несколько образцов чрезвычайно опасного и запретного вооружения – и продолжают искать ещё и ещё. Они готовы пойти на любые жертвы, чтобы очистить улицы и обезопасить радиоэфир... однако сначала им придётся пуститься во все тяжкие.

Хранители секретов

Бесплатная Специализация: Запугивание (внушительное молчание)

Вот как работают Хранители секретов. Вы состоите в Сети Зеро или, может быть, в другой охотничьей организации. Вы узнали то, что не предназначалось для ваших ушей и глаз. С точки зрения Сети Зеро, вы просто подарок: вы хотите рассказать об увиденном и услышанном остальным (в конце концов, любой секрет так и напрашивается на раскрытие). Но *ни в коем случае* не упоминайте об этих сведениях в присутствии Хранителей секретов. Если они об этом услышат, вас ждёт серьёзный разговор.

Видите ли, они не хотят, чтобы вы раскрывали эти секреты. Свободное распространение сведений о сверхъестественном мире они считают опаснейшим мероприятием. Оно спугивает чудовищ раньше времени. Напугайте червя, и он закопается в землю, откуда вы его уже не достанете.

Если это необходимо, они попытаются запугать вас или просто похитить сведения. Однако они не станут их уничтожать. Они сохраняют их. Будут держать при себе и лелеять, выжидая, пока не наступит нужный момент.

Хранители секретов считают, что этот момент наступит уже совсем скоро. И они не видят смысла впрыскивать информацию в человеческое сообщество капля за каплей. Они собираются обрушить на мир мегатонную бомбу свидетельств и доказательств, которые попросту невозможно будет скрыть. Вопрос заключается в том, успеют ли они это сделать прежде, чем их уничтожат... возможно, даже другие члены содружества.

Секрет: Хранители секретов часто работают в тандеме с другими организациями охотников. Многие из них не верят в ценность распространения сведений о чудовищах. В конце концов, по этой же причине правительство не объявляет о каждой секретной миссии или

антитеррористической операции, опасаясь спугнуть врагов раньше времени. Это не означает, что они отказываются от Бдения. Это лишь объясняет, почему некоторые из них поддерживают хорошие отношения с Опергруппой: Валькирия и другими правительственными структурами.

Система

Ниже представлено уникальное Достижение, доступное охотникам Секретной частоты.

Достижение Сети Зеро: Всевидающее око (от • до •••••)

Эффект: Лучше всего Сеть Зеро работает при наличии специальных устройств, помогающих им запечатлевать и документировать существование сверхъестественного коллектива чудовищ. Этой цели и посвящено их уникальное Достижение.

За каждое очко Достижения охотник получает доступ к одному *частному* потоку информации (как обычно, Рассказчик может запретить использование определённых источников). Так, охотник может подключиться к камерам наблюдения возле банкоматов, дорожным камерам, системе слежения местной компании, чипам радиочастотной идентификации и так далее. Каждое очко позволяет узнавать информацию из одного такого источника.

Обычно получение доступа не требует никаких бросков, однако охотник должен находиться возле компьютера или держать в руках подходящее устройство (например, телефон с передовой операционной системой и сетевым браузером). Проверка требуется лишь в том случае, когда охотник пытается использовать заблокированный компьютер или внедриться в хорошо защищённую сеть.

Кроме того, один уровень Достижения позволяет охотнику обзавестись доступом только к тем сферам или сетям, которые соединены друг с другом. Если протагонист выбирает “камеры наблюдения возле банкоматов”, он получает доступ только к камерам определённого банка или вида банкоматов: так, доступ к камерам слежения Банка Америки не поможет охотнику увидеть, что происходит возле банкоматов Вачовии – для получения доступа к обоим типам машин необходимо вложить два очка.

Существуют и дополнительные ограничения. Например, охотник не может подключиться к системам наблюдения, используемым в сверхъестественных местах. Так, если вампир обезопасил все свои убежища камерами наружного слежения, охотник просто не сможет подключаться к ним на регулярной основе (хотя ничего не мешает ему подключиться к ним старым хакерским методом – что требует продолжительной проверки, а не владения этим Достижением).

Недостаток: Всякий раз, когда охотник подключается к источнику информации благодаря этому Достижению, Рассказчик втайне бросает один дайс. Если он получает результат 1, охотника засекают. Охотник утрачивает доступ к этому источнику (получая назад половину опыта, затраченного на

приобретение доступа). Кроме того, хранителям сети становится известно, что охотник пытался взломать их базу данных.

Дополнительный материал: От содружества к структуре

Если какое-либо содружество и подошло к границе между содружеством и крупномасштабной структурой, то это Секретная частота. Информационная революция постоянно наращивает обороты: каждый охотник находится в непрерывном контакте с другими, устройства позволяют синхронизировать запись материала и его просмотр, а влияние всего содружества на мир уже не вызывает сомнений и постоянно растёт. Более того, многие из них отличаются редким талантом к развитию информационных технологий. Наконец, они уже разворачивают свою деятельность по всему миру. Они уже оперируют методами колоссального тайного общества. Оставаясь содружеством, они обладают уже многими признаками структуры.

Давайте сделаем шаг вперёд и объявим их новой структурой. Что должно произойти, чтобы они стали такой структурой? Прежде всего, им нужно организовать свою деятельность. В отличие от содружеств, эффективность которых завязана на успехах конкретных ячеек, структуры осуществляют планы, составленные правящей верхушкой. Структура просто не может позволить себе погрязнуть в простых войнах за территорию... или, точнее, выступить в них открыто. А потому выберите одну из описанных выше команд и объявите её философию доминирующей.

Во-вторых, разверните их операции на всю катушку. Сеть Зеро должна перейти на следующий уровень. Пусть у них будет собственный спутник, позволяющий транслировать пропаганду против чудовищ по зашифрованным каналам в Сети или даже по телевидению. Численность группы также должна значительно вырасти – от нескольких сотен перейдите к тысячам воинственных операторов и вещателей по всему миру.

В-третьих, пора предоставить им новое Достижение – и покрупнее, чем то, что мы описали ранее. Если в вашем мире не существует Опергруппы: Валькирия, можете позаимствовать небоевые образцы Передового вооружения (Ведьмобой, Эфирные очки и так далее). Однако они мало что скажут о самой захватывающей стороне деятельности Сети: их стремлении распространять в человеческом обществе сведения о сверхъестественном мире. Так что давайте придумаем новое, полноценное Достижение.

Назовём его...

Средства монструозной информации

Это Достижение измеряется по шкале от • до •••••. Так игрокам будет легче его использовать (а кроме того, у нас просто не хватит места описывать целое Достижение в этой книге). Каждое очко этого Достижения позволяет охотнику Сети Зеро настроить одно техническое устройство (как правило,

обладающее записывающими функциями) на восприятие и изображение монстров в их истинном, сверхъестественном облике.

Представим, что Казимир Белл состоит в Сети Зеро как полноценной структуре. Его игрок приобретает три очка уникального Достижения, два из которых он вкладывает в усовершенствование мобильного телефона. Теперь Белл может использовать телефон для визуального распознавания двух видов чудовищ: призраков и оборотней. Рассказчик хочет, чтобы игрок Белла сделал свой вклад в развитие его мира, позволяя ему самому описать, как подобные существа будут выглядеть на телефоне охотника. Игрок решает, что призраки принимают форму прозрачных, туманных фигур, лишённых черт лица. Оборотни похожи на обычных людей, однако их глаза горят ярким жёлтым светом. Также игрок решает, что у его персонажа будет миниатюрное звукозаписывающее устройство, которое можно будет незаметно нацепить на рубашку. Он вкладывает третий пункт Достижения в это устройство, позволяя ему записывать голоса призраков и немедленно передавать их в крохотный наушник. Таким образом, если призраки, находящиеся в Сумраке, начнут говорить, Казимир услышит их, даже если этого не заметит больше никто из смертных.

Нуль Мистериис

Новый век разума

Я не верю в сверхъестественное. И вместе с тем, мне известно о существовании вампиров. Я знаю, что магия реальна. Я знаю, что существуют люди, способные менять свою анатомию с человеческой на волчью. Я знаю, что мёртвую плоть можно привести в движение – оживить, если угодно, – посредством электрических импульсов. Однако позвольте ещё раз повторить: я не верю в сверхъестественное. Не видите логики? Попробуйте взглянуть на моё утверждение с такой стороны: когда-то солнце на небосклон затаскивала колесница древнего бога, чума возникала из-за проклятий ведьм и чертей, а употребление чая из “вина мертвецов” позволяло видеть грёзы богов-ягуаров. А затем в мир пришла наука. Она не стала доказывать, что в мире не существует солнца, чумы и вина из аяхуаски. Она просто объяснила их функции. Она использовала разум и доказательства для того, чтобы дать ответы на все загадки. Вот чем мы здесь занимаемся. Я не верю в сверхъестественное, потому что мне хорошо известно: в конечном счёте наука всё объяснит.

Самое опасное хобби в мире

Охотники Нуль Мистериис считают Бдение своим научным хобби. Это ни в коем случае не работа, поскольку заработать на Бдении невозможно – в сущности, поэтому большинство членов содружества трудятся в других местах (и, как правило, получают за это солидные деньги).

Даже начинают охоту они с меньшим фанатизмом, чем остальные последователи Бдения. Нет, многие из них отличаются “научным фанатизмом”, а кое-кто даже пожертвовал личной жизнью или карьерой ради продвижения своих идей в Нуль Мистериис. Однако в целом они погружаются в охоту так, как если бы это была горячая ванна – сантиметр за сантиметром. Со временем это меняется, и постепенно хобби становится чрезвычайно опасным и дорогостоящим. Всё это оборудование? Лаборатория вместо конспиративной квартиры? Необходимость заниматься научной деятельностью, которая совершенно не окупается и не вклинивается в нормальный рабочий график? Со временем все эти факторы заставляют каждого члена организации превратиться в настоящего фанатика своего дела.

Последнее неудивительно. Некоторые сравнивают это со сказочной “погоней за драконом”, то есть попыткой ухватиться за хвост рептилии, которая постоянно находится прямо перед тобой, вот за этим углом. Им известно, что одно открытие порождает десять новых вопросов. Это как шкатулка Пандоры: как только ты ещё откроешь, изнутри хлынут самые ужасающие загадки Земли. Однако, в глазах Института рациональной оценки паранормальных явлений (ИРОП), на дне шкатулки их ожидает отнюдь не надежда, как гласит миф, а *разум*.

Вербовка и повышения

Несмотря на сравнение с хобби, деятельность Нуль Мистериис отличается редкой организованностью. В содружестве попросту нет автономных ячеек, действующих безо всякой связи с организационным центром: напротив, каждому представителю организации известно обо всех членах содружества,

увлекающихся тем же хобби в пределах его территории. Они постоянно встречаются, обмениваются научными журналами и награждают друг друга деньгами или повышениями. Как охотник вообще оказывается в содружестве? Обычно он должен проявить себя как исследователь паранормальных явлений: будучи эрудитом или даже настоящим учёным, при столкновении с необъяснимой загадкой он должен начать докапываться до истины.

Такой охотник пытается сделать выводы из произошедшего и рассказать о случившемся окружающим. В конце концов он практически неизбежно начинает искать доказательств произошедшего. Или, возможно, такой учёный неожиданно покидает научные сферы деятельности, потеряв веру в рациональное объяснение любых феноменов. А может быть, он даже начинает страдать от психических отклонений, полученных в результате увиденного. Всё это означает, что охотник невольно поднимает над собой большой красный флаг, и когда этот флаг видят другие члены содружества, они ищут пострадавшего (при условии, что они убеждены в ценности его данных или способностей; если нет, они просто желают ему удачи и забывают о произошедшем). В таких ситуациях Нуль Мистериис просто посылают к жертве кого-нибудь, кто мог бы поговорить с ней о произошедшем и пригласить в содружество.

Подосланный охотник сразу заявляет, что содружество не имеет ничего общего с организациями, пытающимися раскрыть миру глаза на существование мистических феноменов. Это бессмысленно. Это только запугивает людей, мешая им мыслить рационально (а Нуль Мистериис хорошо знают, насколько иррационально человечество мыслит даже в наш современный век и в какие глупости верят люди, даже невзирая на бесконечные доказательства и опровержения). Они рассказывают окружающим о сверхъестественном лишь тогда, когда у них есть объяснение его функций. Другое дело, что жертва не получает шанса узнать, насколько силен в содружестве дух соперничества, пока сама не вступает в него.

Прежде всего, новичку ничего не рассказывают о комитетах. Вся организация Нуль Мистериис разделена на множество крохотных научных кругов и дискуссионных групп, будь это Комитет по изучению паразитических гемофагов, Комитет по развитию теории струн и промежуточных зон, Рабочая группа по определению достоверности психических феноменов и так далее, и тому подобное.

Во-вторых, он ничего не узнаёт о системе рангов. Содружество опирается на ужасающее количество должностей и позиций, которые можно лишь приблизительно назвать рангами (и которые лишь отчасти сочетаются со Статусом в организации). Как правило, речь идёт об академических рангах: провост, главный лектор, главный исследователь, младший ректор, старший инструктор и так далее.

Охотников, занимающих три высочайшие должности, выбирают голосованием. Речь идёт о должностях Провоста (Статус ●●●), который занимается сложными и запутанными административными делами, а также

следит за составлением и изданием научных журналов содружества; Советника (Статус ••••), правой руки Главного секретаря, и самого Главного секретаря (Статус •••••), который следит за деятельностью всего содружества и определяет цели организации в текущем году.

Продвижение по социальной лестнице чаще всего носит сугубо “номинативный” характер - иными словами, вас просто должен выдвинуть на эту должность вышестоящий охотник, а совет высокопоставленных членов содружества должен утвердить вашу кандидатуру. После этого вы получаете ранг и звание, каким бы оно ни было.

В-третьих, важно помнить о научных журналах. Бдение беспрерывно пополняет сведения Нуль Мистериис, однако члены организации занимаются не только этими исследованиями. Многие разделы журналов посвящены темам, которыми учёные занимались ещё до вступления на дорогу Бдения. Журналы издаются на месячной, полугодовой и ежегодной основе (и издаются как на бумаге, так и в электронном виде). Каждый журнал посвящён сверхъестественным состояниям человеческого организма и паранормальным явлениям, о которых он повествует академическим языком (последнее означает, что среднестатистический человек, взявший такой журнал в руки, едва ли сумеет понять даже первое предложение – не говоря о подлинном изобилии научных терминов и незнакомых определений, которые ждут его в сердце каждой статьи).

Ах да, и членские взносы. Представители Нуль Мистериис не только не получают платы за свою деятельность, но и сами отдают в общий фонд по \$1000 в год.

Наука, псевдонаука и откровенное шарлатанство

Содружество служит домом для колоссального контингента рациональных, хорошо образованных и глубоко эрудированных людей: биологов, химиков, физиков и других учёных. Однако в последнее время охотники организации начали всё регулярнее прибегать к псевдонаучной деятельности. Об этом мы поговорим несколько позже, однако важно уже сейчас отметить, что от сугубо научных принципов многие представители коллектива Нуль Мистериис перешли к псевдонаучным (или даже антинаучным) методам.

Те, кто поддерживает исключительно академические принципы, используют только проверенные материалы. Для таких охотников научный метод всегда остаётся единственным *modus operandi*. Они знают, что рано или поздно добьются успеха, даже если и небольшого: они найдут отличия крови вампиров от крови простых людей под микроскопом или поймут, как электричество оживляет мёртвую плоть.

Проблема заключается в том, что Мир Тьмы всегда служил обителью множества необъяснимых и жутких феноменов, которые принципиально не поддаются рациональному истолкованию. Самые упорные продолжают искать научного объяснения этим феноменам. Однако некоторым не хватает такого упорства.

Кроме того, даже научный подход к изучению оживших кошмаров не отменяет того факта, что охотнику приходится посвятить свою жизнь

изучению... оживших кошмаров. Это оставляет тяжёлый след на человеческой психике. Это ослабляет приверженность человека к рациональному взгляду на мир. И со временем охотник может обнаружить, что ему куда легче объяснить происходящее, если он расширит рамки своих истолкований, выйдя за пределы строго научного метода.

Именно так это происходит с охотниками Нуль Мистериис. В конечном счёте наука уступает место псевдонауке: использованию сведений, не подтверждённых научными данными, и объяснению некоторых феноменов иррациональными принципами.

Может ли охотник пойти ещё дальше? Разумеется. Прибегая к псевдонаучному истолкованию мистических феноменов, охотник встаёт на скользкую дорожку. Ослабьте свои суждения раз, и вы будете ослаблять их и дальше. Что ещё хуже, Бдение наносит серьёзный удар по рассудку любого смертного, и не пройдет много времени, прежде чем бывший учёный начнёт использовать ясновидческие кристаллы, всматриваться в кофейную гущу, толковать пророчества Нострадамуса, изучать собственные сновидения и так далее.

Время определиться!

Если в вашей истории действует один или сразу несколько охотников Нуль Мистериис, вам лучше сразу определиться, насколько их философия соответствует игровой действительности. В целом, Мир Тьмы редко выглядит так, как этого хотелось бы представителям Нуль Мистериис. А потому вам нужно определиться ещё до начала истории и действовать в соответствии с принятым решением. Как правило, вы можете использовать один из трёх подходов. Выберите тот, который подходит вашей истории.

Прежде всего, вы можете решить, что учёные из Нуль Мистериис ошибаются во всём. Они продолжают слепо цепляться за рациональное объяснение, невзирая на то, что живут в мире, действующем по необъяснимым принципам. Они делают ложные выводы на каждом шагу, однако это не останавливает их от продолжения своих ошибочных (и смертельно опасных) изысканий.

Во-вторых, Нуль Мистериис могут быть совершенно правы. Любые сверхъестественные феномены вполне поддаются рациональному объяснению – просто на данный момент наука ещё не развилась в достаточной степени (не в последнюю очередь потому, что чудовища прячутся от посторонних глаз, и потому что ещё никто, кроме Нуль Мистериис, не пытается объяснить всё с научного ракурса). Однако в один прекрасный день они совершат прорыв: в конце концов, даже сейчас они делают открытие за открытием.

Третий подход предполагает смешение обоих вариантов. В Мире Тьмы хватает созданий, принципиально не допускающих рациональное или хотя бы правдоподобное объяснение их деятельности – однако это не означает, что учёные не могут объяснить других явлений. Даже если они слишком самонадеянны в своём стремлении объяснить всё с научных позиций, это не

означает, что они не способны выследить кровососа, предсказать, кто в семье родится вервольфом, или указать на физические отличия Великого демона от человека.

Раскол, порождённый разочарованием

Вышеописанный переход от науки к хорошо иллюстрируется ежегодными выборами Главного секретаря. Текущий секретарь, Александр Уотт – Рационалист – выигрывал выборы каждый год с момента своего первого избрания, однако с каждым годом голосов становилось всё меньше. Его прямой соперник Винсент Филдинг, текущий провост (и казначей; мы разве не упоминали, что ранги нередко придумываются на ходу?), всё успешнее продвигает в содружестве псевдонаучные методы.

(Не так давно появился и третий соперник: Махасты Джалили. Эта американка иранского происхождения занимает роль своеобразного *гуру* в рядах содружества. Хотя за ней следует не так много охотников, они отличаются самым буквальным фанатизмом и исповедуют нетрадиционные методы работы, которые лишь отчасти базируются на научных принципах и куда больше имеют с оккультизмом. Подобную философию сама Джалили называет Духовной наукой).

Теории

Ниже приведены ключевые теории, которых придерживается Институт рационального объяснения паранормальных явлений.

Рационалисты

Бесплатная Специализация: Наука (эксперименты)

В мире существуют учёные и исследователи по Профессии, и они верят, что сверхъестественное совершенно... *естественно*, если можно допустить такой каламбур. Проблема в другом: до сих пор не понятно, как функционируют те явления, которые принято называть мистическими.

Многим такой подход кажется откровенно скучным: постоянные книжные изыскания, длительные лабораторные опыты, попытки изучить Мир Тьмы через микроскоп и так далее. Однако в глазах охотников, исповедующих рациональное изучение мира, такой подход полон красок и неожиданностей. В сущности, это подобно расследованию преступлений, только в паранормальной области. Каждая зацепка, каждая деталь может стать ответом на загадку. А кроме того, если кто-то считается учёным, это ещё не значит, что он не может носить при себе пистолет или шокер. Разумеется, многие не умеют *хорошо* пользоваться оружием – однако они понимают, что лучше быть в безопасности, чем в полной беспомощности.

Секрет: Рационалисты знают, что их содружество страдает от действий “безумцев”. Эти упрямые псевдоучёные постоянно ставят им палки в колёса. Рационалисты считают, что так называемым “Объективистам” пора указать на дверь. Пусть найдут себе собственное содружество, которое будут устраивать их недоказуемые теории. Более того, в среде высокопоставленных

Рационалистов, включая самого Александра Уотта, зародилось ещё более радикальное общество, подумывающее о том, что Винсента Филдинга и Махасти Джалили пора убрать.

Объективисты

Бесплатная Специализация: Экспрессия (аргументация)

Охотники, придерживающиеся этой теории, занимаются целым спектром неакадемических изысканий, начиная от псевдонауки (камеры Кирлиана, оборудование для охоты за привидениями, карты Зенера) и заканчивая откровенным мистицизмом (теория полой земли, рассказы о похищении инопланетянами, случаи бесовской одержимости, теософский спиритизм и так далее). Как правило, они просто стараются не ставить крест на идеях, которые кажутся маловероятными, просто потому, что боятся упустить что-нибудь важное из-за предельно строгих рамок классического подхода. Даже если они и придерживаются странных взглядов, они занимаются тем, же чем и другие члены содружества: изучают чудовищ. Другое дело, что если в мире существуют призраки и вампиры, то кто сказал, что псевдонаука никогда не станет *наукой*?

Секрет: Среди Объективистов действует охотник, называющий себя Контактёром. Его настоящее имя? Джим Тейлор. Ему уже за пятьдесят, и он уже давно работает в компании “Главфармацевтика”, однако не так давно он пришёл к выводу, что располагает вторым сознанием – духом загробного мира, известным как Похититель детей. По словам Джима, этот дух поселился в его сознании после того как он провалился под лёд на озере и едва не умер от переохлаждения. Он утверждает, что этот призрак бродил по Земле уже многие столетия, а потому знает бесчисленное количество фактов о Мире Тьмы. В настоящий момент Махасти Джалили следит за его безопасностью и скрывает его местонахождение, поддерживая непрерывный контакт как с самим Джимом, так и с его незримым попутчиком. Зачем она это делает? Джалили убеждена, что Рационалисты собираются его убить (в то время как они пытаются убить *её*).

Катаклизмики

Бесплатная Специализация: Расследование (паранормальные явления)

Объедините страх перед Апокалипсисом с научными изысканиями, и вы получите Катаклизмиков. Они уже заметили, что самоорганизованные системы, управляющие жизнью современного человека, обречены на постоянное разрушение, будь это инфраструктура, финансовый рынок или просто сооружения, не защищённые от землетрясений. Однако люди становятся всё больше зависимы от систем, обречённых на разрушение – и Катаклизмики полагают, что увеличившаяся сверхъестественная активность выступает в роли предупреждающего знамения, указывающего на грядущие катастрофы (или один большой катаклизм)

Безусловно, к последователям этой теории присоединяются и те, кто верит в реальность уничтожения всего мира в 2012 году, как и те, кто верит в конец

света, якобы предсказанный Нострадамусом, однако по большей части в этой фракции состоят совершенно вменяемые и квалифицированные учёные – просто считающие, что возрастающий хаос и принцип энтропии рано или поздно развалят мир на части. Грядёт Апокалипсис. Только объявят о его наступлении вовсе не ангелы.

Секрет: Проект уже запущен в полную силу. Он называется *Проект сохранения человеческой расы*. Катаклизмики убеждены в том, что скоро миру настанет конец, а потому они заключили союз с другими людьми, пытающимися спастись от грядущего Армагеддона (даже если они имеют куда больше общего с религией, чем с наукой), для спонсирования возведения группы подземных убежищ для спасения людей от смертоносного Апокалипсиса. Эти убежища – все семь – построены в разных точках земного шара.

Система

Достижение Нуль Мистериис: Я занимаюсь наукой (от • до •••••)

Эффект: Это Достижение меньше завязано на социальных взаимоотношениях протагониста с его организацией, чем Достижения других структур и содружеств. Иными словами, для его применения охотнику достаточно хорошего оборудования и уверенности в своём научном подходе – связь с самой организацией в этом смысле необязательна.

Это Достижение предполагает, что охотник располагает всеми необходимыми инструментами для охоты на монстров в исследовательском, научном (или псевдонаучном) ключе. Само Достижение не предоставляет ему подобного оборудования, однако предполагает, что персонаж знает, где его достать и как использовать в целях Бдения. Чем больше уровень Достижения, тем выше эффективность, с которой он применяет свои научные методы.

Достижение может принимать форму как оборудования Рационалистов (фосфорные полоски, сумки для сбора образцов, микроскопы), так и менее научной экипировки (камеры Кирлиана, измерители энергии, ясновидческие кристаллы). В любом случае уровень Достижения напрямую определяет эффективность охоты протагониста, предоставляя ему новые возможности.

В начале сцены, связанной непосредственно с охотой, обладатель этого Достижения должен сделать бросок на Интеллект + Расследование + Я занимаюсь наукой. С технической точки зрения эта проверка носит характер мгновенного действия, однако охотник выполняет его на протяжении пяти минут, осматривая местность и собирая материалы. По истечении этих пяти минут охотник может использовать накопленные успехи следующим образом:

- Персонаж способен использовать найденные улики (кровь, эфирные испарения, образцы волос и так далее) для отслеживания монстра. Любые броски, позволяющие найти чудовище, получают бонус в размере очков этого Достижения. Охотник пользуется этим бонусом на протяжении нескольких часов, точное количество которых равно накопленным успехам.

- Охотник узнаёт один важный факт о чудовище, хотя этот факт можно обнаружить при помощи научных изысканий. Так, охотник может узнать группу крови вампира или понять, кем он питался в последний раз, однако он не сумеет определить, как кровосос относится к своей жизни. Или персонаж может узнать, что пучок волос на старых половицах в логове оборотня принадлежит не волку, а койоту.

- Охотник может использовать накопленные успехи в качестве дополнительных дайсов к ближайшей проверке нападения на этого монстра. Он вправе использовать этот бонус сам или передать его товарищу по ячейке. Так, персонаж может взглянуть на отпечаток ноги вервольфа и понять, что тот подволакивает левую ногу. Или он может понять, что ведьма испускает магическую энергию из ладоней и кончиков пальцев.

Охотник вправе использовать это Достижение только один раз в день.

Подтасовка?

Описанное здесь Достижение – как, в сущности, и многие другие сведения о Нуль Мистериис – требуют некоторой “подтасовки фактов”. Учёные занимаются работой, которая практически обречена на провал, учитывая реалии Мира Тьмы. В конце концов, это мир, который попросту отвергает рациональные принципы и законы. Однако им это удаётся – причём вне зависимости от того, используют ли они проверенные научные методы или псевдонаучные убеждения.

Но это нормально. Повествовательная система никогда не ориентировалась на создание неизменного мира, обладающего фиксированной чередой реалий. Она создана для того, чтобы рассказать интересную историю, а потому, если всё это воодушевляет ваших игроков и помогает им создавать захватывающий сюжет, вы всё делаете правильно.

Дополнительный материал:

Моя коллекция фактов

Реальность такова, что даже если существование монстров и невозможно объяснить с рациональной точки зрения, все они оставляют за собой следы, которые можно зафиксировать с научной точки зрения.

Ниже представлены кое-какие идеи, которые вы можете использовать в истории, посвящённой учёным или другим исследователям. Каждый из этих фактов выступает одновременно в роли “техники исследования” и “сюжетной зацепки”.

- **Феи под микроскопом:** Исследование клеток подменыша под микроскопом выявило череду необычных свойств, даже несмотря на то, что подменыш казался охотникам совершенно обычным смертным. Возможно, его ДНК обладает странными хромосомами – как если бы человеческое ДНК в некоторых местах заменялось ДНК животных или растений. Возможно, что клетки даже превратились в совершенно иную материю: например, водные молекулы, каменные осколки или рыбы чешуйки.

- **Оживлённая плоть:** Сражения с Оживлёнными иногда оставляют на месте события огромные куски мяса или фрагменты кожи. Если пропустить через них внушительный объём электричества, они могут ожить – всего на мгновение. Кусок кожи может попробовать уползти, а палец – задёргаться и откатиться в сторону. Однако если учёный пытается оживить кусок плоти, превосходящий размером кулак, тот может отрастить рот и начать бегать вокруг в попытке что-нибудь съесть (или убежать прочь).

- **Преступления кровососов:** Вампир пьёт человеческую кровь. Эта кровь остаётся в организме вампира до тех пор, пока он не истратит её на активацию своих непостижимых сил. До этого момента анализ крови вампира поможет выявить личности жертв, которыми он питался (и которых он, вероятно, убил).

Профсоюз

Добро пожаловать в наш квартал

Я знаю, о чём ты думаешь. Ты сейчас задаёшься вопросом, не пистолет ли это у меня на бедре, верно? Он самый. Это автоматический Кольт сорок пятого калибра, если тебе есть до этого дело. Раньше принадлежал моему отцу. Он ещё любил поиграть в софтбол, а потому я прихватил его биту. Она сейчас в машине рядом с инструментами. Знаешь, там, где я храню автомобильный аккумулятор с кабельными перемычками. Ты, наверное, думаешь: “Чёрт побери, вот парень, готовый к войне! У него оружия выше крыши!” Но не это – моё оружие. Моё оружие ходит сейчас вокруг. Видишь, вон там? Это миссис Сэлезер. Та, что несёт сумку с продуктами. У этой пожилой дамочки глаза, как у совы. И поверь, каждую ночь она по несколько часов смотрит, что происходит вокруг. Знаешь местечко Кэдди, там сейчас размещён газетный киоск Эдди Чейза? Эдди держит палец на пульсе всего района. Плюс ко всему, он умеет работать по-мужски. Как-то помог мне решить проблему с одним... ну, не буду вдаваться в подробности. В общем, парень из тех, кто не боится впечатать ублюдка в стену бампером грузовика. Пистолет, бита, аккумуляторная кислота... Какое это оружие? Но люди этого города... они – оружие, каждый до последнего. В каждом районе свои недостатки, но сейчас у каждого района появилось своё решение. Добро пожаловать в Профсоюз, приятель.

Организация второго яруса, философия первого

Профсоюз можно назвать практически идеальным – и самым свежим – примером группы охотников первого яруса, объединивших усилия с достаточным числом единомышленников, чтобы завоевать статус организации второго яруса.

Это одно из самых молодых содружеств в мире охотников, насчитывающее немногим больше десятилетия. По большей части, его представители подходят к охоте так же, как и охотники первого яруса. Они просто видят, что вокруг происходит что-то неординарное, и пытаются вовремя на это среагировать.

Это и есть Профсоюз – за исключением более организованной (но отнюдь не идеально налаженной) деятельности. Главным образом, философию и подход к охоте Профсоюз сохранил ещё со времён пребывания в числе организаций первого яруса. *В нашем квартале появились чудовища. Они угрожают нашим друзьям, нашим семьям и нашей жизни. Это неприемлемо.*

Большинство охотников Профсоюза не пытаются уничтожить всех монстров на свете или взять под контроль их деятельность. Они просто хотят очистить свой собственный уголок от опасностей для того, чтобы их дети смогли ходить в школу, не рискуя столкнуться с наркоторговцем или какой-нибудь тварью с чёрными крыльями, преследующей ребятишек от игровой площадки до дома.

Хочешь к нам?

Профсоюз редко по-настоящему вербует новых участников. Разумеется, некоторые ячейки могут собраться вместе для проведения “испытания”, в ходе которого новички смогут доказать свою пригодность к охоте и способность помочь в очищении района от “нежелательных элементов”.

Вместе с тем, подобное происходит далеко не везде. По большому счёту, Профсоюз набирает членов следующим образом. Вы – охотник. Охотник первого яруса. Вы совсем один в этом тёмном мире или, может быть, с вами пара дружков, которых вы знаете со старших классов, и вы пытаетесь сдерживать порождений ночи, насколько это возможно. Вы окружены – во всех отношениях. Работа, семья и Бдение требуют от вас внимания не меньше, чем остальные дела, сопровождающие жизнь нормального человека.

А теперь представьте, что к вам обращается Профсоюз. Пара местных охотников показывается у вас на пороге и объясняет, что на самом деле происходит в мире. Они дают вам выбор: присоединиться к их группе и продолжать делать то, к чему вы привыкли, обязуясь лишь координировать свои действия с другими ячейками. *Или* проваливайте к чертям, забирайте свой ржавый ножик или охотничье ружьё от греха подальше и не путайтесь под ногами у... что же, не совсем *профессионалов*, но более опытных специалистов, которые не собираются ждать, пока вы перевернёте всё вверх дном и спугнёте дичь.

Так – практически без исключений – выглядит процесс вербовки. Время от времени Профсоюз узнаёт об очередном жителе своего квартала, который может помочь их деятельности. Это может быть старый ветеран войны, местная проститутка или сын одного из охотников, которому только предстоит забыть о подростковых увлечениях и перейти во взрослую жизнь. В таких случаях охотники легко могут обратиться к потенциальному участнику напрямую.

Вступление в Профсоюз позволяет узнать адрес веб-страницы и пароль от форума организации (см. ниже).

Это тайна... ну, не совсем

Одна из неочевидных истин, сопровождающих жизнь любого смертного в Мирах Тьмы, заключается в том, что люди *знают*. Они знают, что живут в мрачном мире, в котором тени куда глубже и опаснее, чем они готовы признать. Они подозревают, что монстры реальны и что это – не просто метафора. Но они напуганы. Одиноки. Куда легче прожить жизнь в добровольном невежестве и ходить по улицам в яркую солнечную погоду, не позволяя себе увидеть жуткий мир, погружённый в тени.

Однако такое невежество начинает меняться, как только в городе появляется Профсоюз. В любом квартале, находящемся под защитой содружества, люди медленно избавляются от повязки, которую они нацепили на глаза по собственной воле.

О, разумеется, это не означает, что они разом приступают к охоте или оказывают реальную поддержку охотникам. Это лишь означает, что одинокий член Профсоюза, бегущий по тёмной аллее в крови и саднящих порезах, зная, что за ним гонятся твари, *к о т о р ы е у ж е н е п о з в о л я т е м у* поднять упавший под ноги пистолет... этот одинокий охотник может неожиданно увидеть, как задняя дверь индийской закусочной открывается, и стоящий на пороге человек, опасливо озираясь, бросает ему завернутый в тряпку ствол.

Люди знают, что происходит вокруг, и когда они обнаруживают, что чудовища взяли их город в осаду, они начинают стучаться в двери Профсоюза, напуганным шёпотом произнося что-нибудь вроде: *“Мне нужна ваша помощь. Я знаю, что вы... решаете особые проблемы. И у меня есть как раз одна из таких проблем”*.

Так начинается охота.

Зло есть зло: Только не на моей территории

Профсоюз можно назвать одной из тех редких организаций, которые не ограниваются охотой лишь на чудовищ. Педофилы. Наркоторговцы. Бандиты, крышующие местные забегаловки. Серийные убийцы. Пара грабителей. Муж, избивающий жену. Любой может стать объектом Бдения Профсоюза.

Разумеется, не каждой ячейке нравится этим заниматься. Иногда выступить против самого обычного наркоторговца оказывается заметно труднее, чем начать охоту на молодую ведьму, призывающую в город демонов.

Однако, по большей части, кварталы, страдающие от рук обычных преступников, оказываются столь же – если не более – опасными местами, что и личные территории монстров. Последнее может лечь в основу интересной истории с трудным нравственным выбором.

Обратите внимание, что подобные случаи часто выходят из-под контроля. Мы говорим не о правиле, запрещающем танцевать в местном кафе – мы говорим о самосуде, к которому прибегают многие участники Профсоюза, готовые отлавливать других людей и ломать им пальцы за каждый поступок, представляющийся им безнравственным.

Форум: collective-bargaining.org

Вы присоединяетесь к Профсоюзу и получаете адрес веб-сайта (www.collective-bargaining.org) вместе с секретным логином и паролём. Пароли меняются каждую неделю.

И да, это означает, что речь идёт не о самой безопасной системе. По счастью, после того как на сайт совершили череду мощных атак, Профсоюз выбрал несколько администраторов (впрочем, не самых опытных), которые если даже не делают сайт более *безопасным*, то защищают его хотя бы от самых элементарных попыток взлома.

Прежде всего, охотники никогда не используют настоящих имён и названий. Каждый пользуется только кодовым именем наряду с числом (которое даётся охотникам в порядке их присоединения к группе: таким образом, чем ниже число, тем дольше охотник пробыл на сайте. Последнее означает, что любой член Профсоюза может быстро вычислить новичка или охотника, обладающего большим опытом пребывания как на сайте, так и на тропе Бдения).

Во-вторых, никто не называет конкретных мест, в которых будут проводиться операции – во всяком случае, на самом форуме. Такие вопросы охотники обсуждают уже по электронной почте. Так, на форуме могут задать вопрос наподобие: *“Вампиры появились на Северо-востоке, могут рассчитывать на поддержку?”* или даже *“Нью-Йорк Сити”*, что само по себе служит достаточно широким определением, чтобы все поняли, о чём идёт речь. Однако никто не называет конкретных районов, участков и даже длины и ширины.

Вдобавок, каждый пост проходит тщательное модерирование. На форуме никогда не появляется сообщений, не проверенных модераторами *www.collective-bargaining.org* (последним занимаются представители шести ячеек, одна из которых некогда была родной группой самой Холли Рамирес и которая занялась администрированием сайта после её гибели в 2005 г.)

Одной из центральных задач модератора становится попытка выяснить, не размещён ли пост монстром или не представляет ли он бессмысленный спам, который охотники в шутку называют едва ли не худшим проклятием, которое может обрушиться на их сайт.

Если на сайте действительно оказываются сверхъестественные порождения Мира Тьмы – ничего страшного. Они не увидят ничего важного. Более того, если они оставят парочку сообщений, охотники смогут узнать их адрес. В сущности, иногда охотники даже используют форум в качестве приманки для монстров.

Преимущества: больше, чем охота на монстров

Профсоюз предлагает своим участникам больше, чем помощь в охоте на монстров.

Не можете заплатить за квартиру? Охотники поговорят (или “поговорят”) с банкирами специально для вас. Они соберут деньги. Они побеседуют с участковым, чтобы он не торопился передавать дело начальству.

Не можете прокормить семью? Охотники могут собрать еду или средства. Равным образом, они могут подыскать место, в котором вы сможете переночевать.

Охотники Профсоюза постоянно приглядывают друг за другом. Сломали мобильник во время драки с рабом вампира? У них найдётся для вас целая коробка стареньких телефонов, которая позволит вам не потерять связей с другими членами группы. Сломали не телефон, а руку? Вот адрес доктора. Может быть, он всего лишь ветеринар, но ведь спасти руку охотника не сложнее, чем лапу бордер-колли, верно?

Они позаботятся о вас, хотя взамен от вас ожидается готовность платить услугой за услугу. Никто не позволит вам забрать средства других охотников и укрыться в уютном уголке. Разумеется, когда охотник окажется на мели, ему помогут. Однако придёт момент, когда за сбором средств обратятся уже к нему. Любой член Профсоюза знает, что в любую минуту в его квартире могут появиться нежданные гости, которые попро-

сят внести посильную сумму в общий фонд или помочь разобраться с ипотекой другого охотника, чтобы он не потерял жильё.

Эта система носит сугубо локальный характер, однако во многих случаях охотники высылают деньги или средства для проживания (если даже не самих охотников – идёт ли речь о сражении с монстрами или необходимости починить протекающую крышу) в другие кварталы и города, с тем чтобы гарантировать, что любой член Профсоюза сможет рассчитывать на помощь своих товарищей, где бы он ни оказался.

Разумеется, охотники помогают друг другу и на ночных улицах. Профсоюз рассматривает охоту как общее дело, а не череду разрозненных операций, которыми могли бы заниматься отдельные охотники. Оружие, сведения, боеприпасы – всё это входит в их общий фонд. Если у Джона осталось десять пуль, а у Бетти – ни одной, предполагается, что Джон без раздумий передаст ей половину боезапаса.

Некоторые ячейки распределяют ресурсы более проактивными методами. Они охотятся на преступников и чудовищ, располагающих солидным объёмом ресурсов, после чего “вносят” полученные средства в собственную копилку или в фонд всего Профсоюза.

Неожиданные образы

По большей части, нетрудно представить себе Профсоюз как группу охотников их рабочего класса, спасающих самые обыкновенные (или полузаброшенные) городские кварталы.

Это не всегда соответствует действительности, хотя не следует утверждать и обратного. Важно понимать, что охотники Профсоюза действуют и за пределами городов. Более того, небольшие посёлки можно даже назвать идеальными местами для осуществления деятельности этой организации. Одна, две или даже три ячейки могут приглядывать за городишкой где-нибудь в глуши или в горах. Одна ячейка может следить за центральной улицей, другая – за бесплодными землями, в то время как третья – разбираться с происшествиями в самых безлюдных кварталах.

Кроме того, хотя большинство охотников Профсоюза действительно происходят из рабочего класса и отличаются консервативными взглядами, среди них хватает и “белых воротничков”: адвокатов, отстаивающих высшие идеалы, корпоративных шпионов, местных политиков и либералов.

Фракции

Каждая фракция Профсоюза отличается уникальным подходом ко взаимодействию с остальными членами группы.

Дом превыше всего

Бесплатная Специализация: Знание улиц (имена и лица)

Более половины содружества провозглашают принцип “Дом превыше всего”. Они следят за благосостоянием всего городского квартала, если не всего города и хотя они не всегда занимаются охотой на монстров, в целом

каждый из них старается гарантировать, что любой нежелательный элемент будет незамедлительно выброшен с их родных улиц.

Это касается не только чудовищ, но и сексистов, наркоторговцев и... практически всех, кто не принадлежит к их собственному коллективу. Они защищают родные места, распространяя озвученный выше принцип не только на Бдение, но и на всю свою жизнь. В сущности, они просто хотят сказать: *если каждый будет следить за своим кварталом, жить в мире станет гораздо легче.*

Секрет: Хотя вы предпочитаете этого не замечать, со временем вам становится всё труднее отрицать, что от принципа “Дом превыше всего” не так уж далеко до открытой ксенофобии и фанатизма. Вы можете сколько угодно изображать из себя Робина Гуда, однако в действительности вы действуете методами любой другой криминальной организации наподобие уличных банд, расистских объединений и мафии. Вы готовы на всё, чтобы защитить родной город. Власть развращает.

Первый удар

Бесплатная Специализация: Политика (пропаганда)

Первый удар выступает в роли самой активной ветви содружества. Подобно движению “Дом превыше всего”, они занимаются проблемами собственной территории, однако в этом случае слово “территория” утрачивает материальный характер и распространяется на любые сферы, принадлежащие охотникам. Угнетение женщин, плохая система здравоохранения, коррупция местных чиновников – всё это заставляет охотников бороться за безопасность соответствующих “территорий”, особенно если на них посягают монстры. Это может означать своевременную инфильтрацию в заражённый правительственный аппарат или попытку остановить деятельность чудовища при помощи хорошо организованной пропаганды или грамотной череды протестов.

Так, охотники могут пресечь финансирование компании, занимающейся преступной деятельностью, проголосовать против депутата, служащего интересам чудовищ, организовать убежища для женщин, страдающих от домашнего насилия, и так далее. Равным образом, иногда это переходит в буквальный вигилянлизм. Ставленник монстра получает пулю промеж глаз. В вентиляционных шахтах коррумпированной компании оказывается пара взрывчаток. Бесчеловечные твари, питающиеся женской кровью, даже не подозревают, что охотники вот-вот поставят свои ботинки на их размножённые головы.

Секрет: Первый удар занимается одним небольшим проектом, известным как Новогодняя революция. И они вот-вот приступят к его реализации. О чём идёт речь? Нескольким членам фракции удалось проникнуть в личные круги монстров, занимающих высокое положение в коллективе смертных, как и в круги людей, служащих таким монстрам.

В канун ближайшего Нового Года Первый удар начнёт вырезать всех, кто может быть связан с этими тайными обществами, включая самих чудовищ. И

они не собираются прятать следы своей деятельности. Эта резня должна во всей красе показать смертным то разложение, до которого монстры довели человечество. Разумеется, если их план не раскроют раньше.

Политики

Бесплатная Специализация: Убеждение (вербовка)

Едва ли название этой фракции следует считать точным: речь идёт не о реальных политиках. В действительности эти охотники занимают одну из самых безумных позиций во всём Профсоюзе. Эти доморощенные ополченцы видят весь мир как место, пребывающее в постоянной осаде, а потому объединяются для противостояния вездесущей оккупации.

Проблема заключается в том, что подобную оккупацию они видят буквально *повсюду*: в правительстве, в военных структурах, в корпоративном бизнесе. Все эти сферы созданы лишь для того, чтобы люди жирели, глупели и закрывали глаза на несоответствия между своими представлениями о мире и утверждениями охотников.

Политики жаждут войны. Они хотят разорвать всё на части, не оставив ни кирпичика от современных компаний, структур и правительственных аппаратов. Они хотят сами возглавить восстание человечества. В их глазах, небольшая революция – именно то, чего не хватает человеческой расе в эти дни. Все нынешние правители кажутся им живыми реинкарнациями Гитлера и Сталина.

Секрет: Политики располагают целыми лагерями и штаб-квартирами, разбросанными по всей стране. У них хватает убежищ, тайников с оружием, церквей и любых других мест, в которых может спрятаться протореволюционное ополчение. Именно из этих мест Политики и собираются нанести удар.

Знаешь нашего представителя?

В иерархии содружества существует одна особая роль – роль *представителя Профсоюза* (Статус ●●●). Представителем называют странствующего охотника, который присматривает за “областью”, доверенной ему организацией. Такими областями могут стать Северо-восток США, Техас, Калифорния, Великобритания и любая другая территория. Его работа заключается в том, чтобы следить за происходящим, выслушивать жалобы, определять, кому помощь нужна больше других, распределять деньги, боеприпасы и другие ресурсы.

Что важнее всего, он считается мастером на все руки: если у ячейки охотников возникает проблема с вампиром, именно представитель должен знать, как разобраться с кровопийцей. Если другая группа охотников пропадает в тёмной аллее, лишь слегка освещённой тусклыми отблесками неона, и не выходит на связь с товарищами уже больше десяти дней, именно этот парень должен знать, как вернуть их назад (или хотя бы назвать тех, кто *может* знать, как решается эта проблема – и да, последнее означает, что знание нужных людей также входит в число обязанностей представителя).

Как правило, представители присоединяются к охоте лишь на короткие периоды времени: на неделю или, может быть, месяц.

Система

Достижение Профсоюза: Твои друзья и соседи (от • до •••••)

Эффект: Профсоюз полагается не на ружья, бейсбольные биты и аккумуляторную кислоту. Главное оружие всегда остаётся с ними, поскольку это *сам их квартал*. Охотник, знающий территорию как свои пять пальцев и знакомый с каждым из её обитателей, готов к столкновению с любым монстром – и это Достижение позволяет оценить готовность каждого отдельного персонажа.

В начале каждой сессии охотник, обладающий этим Достижением, может выбрать *одно* преимущество для себя и своей ячейки. Это преимущество сохраняется до окончания сессии (хотя ничто не мешает ему использовать одно и то же преимущество из игры в игру).

- Он может обзавестись временной конспиративной квартирой (см. стр. 70-71 **Hunter: The Vigil Rulebook**), уровень которой равен значению этого Достижения. Он может распределить полученные очки между любыми характеристиками конспиративной квартиры (Тайниками, Ловушками, Засекреченностью и Размером). Это может быть дом его соседа, офис, закрытый на реконструкцию, или заброшенный склад.

- Он может приобрести Социальный бонус (равный очкам этого Достижения) при взаимодействии с одним конкретным жителем района. Если они использует этот бонус, его партнёр имеет право попросить об ответной услуге. Отказ или неспособность оказать такую услугу может лишить охотника доступами доступа к этому преимуществу в отношении того же партнёра или даже превратить бонус в равнозначный *штраф*. Последнее исправляется только налаживанием отношений в ходе игры.

- Он может превратить очки Достижения в очки Союзников до окончания сессии. Эти Союзники связаны с местными жителями: добровольной пожарной бригадой, родительским комитетом, дружинниками, полицейскими, владельцами здешних магазинчиков и так далее.

- Он может добавить очки этого Достижения к проверкам Вождения при передвижении по родному кварталу (он знает, когда загорится зелёный свет, как сократить дорогу и где сидят полицейские).

Дополнительный материал:

Карта района

Даже если вы не используете книгу **Block By Bloody Block**, ничто не мешает вам нарисовать карту квартала (которую можно использовать и в историях, посвящённых другим охотничьим организациям). Сделать это нетрудно.

Достаньте карту. Вам не обязательно использовать реальную карту района, если только вы не пытаетесь педантично восстановить все реалии знакомой местности. Готовые карты можно найти на *Google Maps* – в частности, их

нетрудно скопировать на экран и распечатать (более того, вы можете даже создать целую папку с картами, используя приложение *Google My Maps*).

В начале хроники или истории персонажи не должны иметь под рукой заполненной карты. В сущности, вы можете сделать исследование территории важной частью игры. Протагонисты должны получить новое задание, которое будет вращаться вокруг поиска логова монстров. Пусть герои сами попробуют узнать, какие части их собственного квартала безопасны, а какие – нет.

Использование спутникового изображения (из *Google Maps*) позволяет оставлять комментарии к определённым частям карты, перекрашивать их в зелёный в случае с безопасными локациями, в жёлтый – в случае с незнакомой местностью и в красный – в случае с логовами чудовищ.

Самим игрокам лучше проделывать ту же задачу с помощью простой ручки. Пусть они отмечают по ходу игры, где рыщут оборотни, охотятся вампиры и так далее.

Рассказчикам рекомендуется иметь собственный вариант карты, отдельный от карты игроков. Вы можете даже добавлять комментарии, связанные с игромеханикой – например, налагая один или два ключевых модификатора. Например: *Нет электричества, -2 к восприятию* или *Святая земля, +2 для охотников, -3 для чудовищ*.

Охотники могут даже “занять” новую территорию и отметить её на карте как собственную. Рассказчик вполне может вознаградить их соответствующим бонусом. Что ещё можно отметить на карте? Подумайте, где живут охотники, а где – их семьи. Где расположены конспиративные квартиры? Существуют ли хорошо изученные маршруты или объездные пути?

Если Рассказчик или игрок узнаёт о новой сюжетной зацепке, вы также можете отметить её на карте. Теперь вы будете точно знать, откуда начнётся следующая игра.

Эгис Кай Дору

Охотники за реликвиями

Это наследие, сын мой. Это наследие, которое двигало куда большим количеством добрых людей, чем ты думаешь. Оно восходит ко временам, предшествующим Христову рождению. Ко временам, когда Бог ещё не воззвал к Моисею и Аврааму, когда Гильгамеш и Энкиду ещё не встретились. В этом мире таится зло – зло, которое пытается уничтожить не только род человеческий, но и саму реальность. Магия грозит подвести нас к самому краю бытия. Мы не должны позволить этому случиться. Магия может принадлежать нам, и именно с её помощью мы отбросим тьму. Магия оседает в земные сосуды, она сокрыта в мистических артефактах и древних святынях. Мы спасаем их из рук бесчеловечных оборотней и манипуляторов, а затем используем артефакты против их бывших хозяев, чтобы уничтожить их навсегда. Такова наша клятва. Согласен ли ты принести её вместе со мной, прямо здесь и сейчас?

Лабиринт истории: Три возможные истины

Эгис Кай Дору отличаются на удивление туманной историей. Ниже приведены три различные теории о том, как могли появиться эти охотники.

Вариант первый: Война чернокнижников

Именно этой версии придерживаются сами Стражи.

Они называют это войной чернокнижников, и произошла она... что ж, придётся обойтись обширным определением “несколько тысячелетий назад”. Доподлинно известно лишь то, что эта война предшествовала потопу из библейских мифов.

Тогда человек был возвышенным существом, способным совершать невиданные чудеса. Он жил в раю: на ныне затопленном континенте, известном как Атлантида, Лемурия, Му, Эдем, не говоря о тысячах других наименований.

Разумеется, как это всегда происходит с человечеством, в конечном итоге смертные разделились на разные группы. Поначалу в этом не было ничего дурного: каждая группа выполняла собственные задачи, к которым она была приспособлена лучше всего, и каждый стремился к всеобщей гармонии.

Однако это не могло продолжаться вечно. Древние предки Эгис Кай Дору, первоначальные Стражи лабиринта, считались древнейшими художниками, и возглавлял их величайший художник мира – Дедал.

Стражи построили четыре лабиринта, за которыми они следили на протяжении долгих лет. То были Лабиринты Крокодилов, Болот, Острова и Гробницы. Самым крупным из них считался Лабиринт Острова, который служил одновременно дорогой к просвещению и темницей древних богов, запертых в его бесконечных туннелях.

Одним из божеств считалась Владычица мёда: древняя соблазнительница, тело которой служило ульем для золотых пчёл. Другим божеством был Астерион, огромный человек с головой рогатого быка. Все знали старинный закон, запрещающий высвободить их из темницы. Закон гласил, что если когда-нибудь эти двое освободятся, они создадут потомков, которые смогут

изменять собственное обличье и вдохнут жизнь в целую расу чудовищ, которые погрузят мир во тьму.

Как и в случае с любыми ужасающими пророчествами, этому суждено было сбыться. Одна из фракций, которую современные смертные называли бы магами, затаила злобу на окружающих. Наибольшей ненависти в их сердцах удостоились Стражи лабиринта. Поскольку они считались хранителями путей к просвещению и создателями величайших реликвий.

Так началась война, которая положила конец райской жизни. Величественные и ужасающие заклатья оставили шрамы на теле самой реальности, и мир не смог этого выдержать. Земля содрогнулась и раскололась. Рай погрузился в морскую пучину. Сам остров покрылся трещинами, и Владычица мёда вместе с Астерионом смогли вырваться в окружающий мир.

Глядя на разрушение вселенной, выжившие обвинили в случившемся Стражей лабиринта. Они забрали у них магию и изгнали их с острова.

Так началось падение рая. Владычица мёда совокупилась с Быком, и дьявольские создания населили мир. Наследники первых фракций бежали и до сих пор управляют своими безумными армиями колдунов, которые преследуют лишь одну цель: вернуть миру рай – каким они видят его в своём больном воображении.

Вот почему Эгис Кай Дору борются с оборотнями и колдунами.

Вариант второй:

Древнейшее похищение личности

Может быть, это даже не ложь. Возможно, всё происходило практически так, как это рассказывают Стражи.

За исключением одного обстоятельства: сами Стражи – не те, за кого себя выдают.

Возможно, из рая действительно изгнали Стражей лабиринта. Однако они не смогли выжить во тьме. Или, возможно, чудовищное потомство Владычицы мёда и Астериона догнало и перебило их до последнего.

Или, быть может, примитивные человеческие племена, лишённые знания подлинной магии, выбрались из темноты за пределами рая и просто убили Стражей, пока они спали.

Что если даже в самом раю люди были созданы неравными? Что если не все обладали способностью творить чудеса? Что если некоторые из смертных жили на краю вселенной, освещённой не величественными колдовскими лампами, а бледными отсветами гаснущего костра.

Эти “непросвещённые” смертные могли уничтожить Стражей или просто найти их бездыханные тела. Они могли похитить реликвии, которые те утаили во время бегства. И с тех пор они рассказывали своим детям совсем другую историю о том, как они нашли эти артефакты, избегая признания в том, что *“мы просто забили живых людей до смерти и забрали их сбережения”*.

Что если всё это время Эгис Кай Дору рассказывали историю, которая принадлежала совсем другим людям? Как и другие варианты, эта теория может полностью соответствовать действительности.

Вариант третий: Кукольный театр

В Мире Тьмы существует достаточно фракций, которые также могут стремиться к полному и окончательному уничтожению магов и оборотней. Это могут быть так называемые “Чистые” племена вервольфов, или Жрецы престола, или Истребители, или любые другие структуры охотников.

В любом случае, выберите одну из них. Эта организация – или даже альянс нескольких фракций – на протяжении сотен лет повышала своё влияние на охотников Эгис Кай Дору. Это было не так уж и сложно. Детей охотников, павших на тропе Бдения, не слишком трудно убедить в том, что их предки или наставники были частью *особого* ордена, ведущего “священную войну с колдунами”, и так далее, и так далее.

Разумеется, ничего из этого не происходило в действительности. Однако люди всегда хотят верить во что-то возвышенное. Им всегда хочется иметь Цель.

И тайная организация дала им именно это. Она “раскрыла” секреты их тайной истории, дала им повод для мести – и да, разумеется, она не забыла наделить их магическим вооружением. В конце концов, у них тоже должно быть какое-то преимущество.

Ах да, и четвёртый вариант: Авес Минерва

Считается, будто Авес Минерва (см. стр. 18 книги **Hunter: The Vigil Rulebook**) исчезли тысячи лет назад. Однако хватает и тех, кто предполагает, что эта группа или её наследники всё ещё идут по дороге Бдения в той или иной форме. В книге **Night stalkers** можно даже найти утверждение, что они дожили до наших дней в виде так называемой “Каинитской ереси”.

Однако возможно, это наследие нашло своё воплощение в лице Эгис Кай Дору. Разумеется, в этом случае они возводят свою родословную к древним римлянам, а не грекам, однако обе культуры обладали достаточным количеством точек соприкосновения, чтобы их мифология перемешалась, позволив создать новую, правдоподобную историю восхождения Авес Минерва.

Эта группа охотников действовала на Авентинском холме, охотясь на монстров, живущих в различных некрополях и катакомбах (или даже лабиринтах!) Как Минерва, так и Афина рассматривалась как покровительница искусств и плетения. И та и другая изобрела колесницу. И та и другая носила шлем и копье. Наконец, и та и другая прятала змею (или ребёнка) в *цисте* – то есть коробке.

Это может быть правдой. А может, и нет.

Мы просто подбросим идею в общую копилку.

Афинская иерархия

Ниже описана иерархия, которой придерживаются все члены Эгис Кай Дору. Речь идёт не о повсеместных титулах и должностях, а о самых главных позициях, известных всем представителям ордена.

Охотник, обладающий определённым уровнем Статуса, может и сам занять соответствующую позицию. В качестве опционального правила Рассказчик может ограничивать уровень Реликвии показателем Статуса протагониста (иными словами, охотник не может получить в руки Реликвию, уровень которой превышает значение его Статуса в Эгис Кай Дору). Если он обладает третьим уровнем Статуса, он может располагать даже несколькими Реликвиями третьего уровня, но ни одной – четвёртого.

Доспех (Статус •••••+)

Надо всеми членами Эгис Кай Дору стоит Внутренний круг, состоящий из пяти женщин и четырёх мужчин. В то время как членство в Эгис Кай Дору никогда не требовало родственной принадлежности к династии первоначальных изгнанников, многие члены структуры действительно в какой-то степени связаны с теми древними смертными кровными узами. Они унаследовали потребность в охоте от своих отцов, дедов и патриархов, и эта наследственность сохранялась на протяжении многих столетий.

В этом смысле Внутренний круг отличается от других групп Эгис Кай Дору, поскольку его представители *обязаны* принадлежать к древней родословной этих охотников. Каждый из них должен быть готов в любую минуту предоставить доказательства принадлежности к этому наследию хотя бы пяти поколений своих предков.

Внутренний круг по меньшей мере *отчасти* базируется в Афинах. Эти Стражи пристально следят за наличием артефактов в центральном хранилище и лично несут ответственность за сохранность определённых предметов, сила которых не позволяет использовать их на регулярной основе или даже грозит миру буквальным уничтожением (как в случае со скелетом, зубы которого, соприкасаясь, создают землетрясения, погружающие в песок целые города).

Последнее не означает, что эти девятеро охотников оставили Бдение позади. Они продолжают охоту с необычайным рвением и страстью, а учитывая предметы, которыми они владеют, неудивительно, что оборотни и заклинатели обходят Афины стороной, а многие из них разбегаются во всех четырёх направлениях, только заслышав о приближении Внутреннего круга.

Кроме того, эти девятеро охотников *совершенно безумны*. Во многом это объясняется постоянным приёмом наркотиков: лабиринт, который сторожат они, только частично принадлежит к земной реальности. Для того, чтобы охранять его метафорическую половину, они принимают мощнейшие природные галлюциногены (что, как правило, они делают непосредственно перед охотой).

Внутренний круг утверждает, что они продолжают Бдение и охотятся на чудовищ в этих невидимых лабиринтах. Ходят слухи, что они –

единственные, кто охотится в *Самом Лабиринте*, который находится где-то в глубинах Крита и служит логовом быкоголового божества.

Сагарис (Статус •••••)

Сагарис назван в честь двукрылого минойского топора (также известного как *лабрис*), на лезвии которого выгравирована схема критского лабиринта. Рассказывают, будто это оружие символизирует молнии разъярённого Зевса.

Последней образ напрямую связывают и с самим Сагарисом. В сущности, этим именем награждают “эпических героев” ордена. Для того чтобы заняться положением Сагариса, охотник должен обладать не только известностью, но и поистине легендарной биографией, полной великих триумфов, доблестных сражений и обнаружения древних реликвий. Подумайте о слиянии образов Индианы Джонса и Ахиллеса, и вы поймёте, каким Сагариса видят другие охотники.

Впрочем, последнее не означает, что носители этого звания проживают долгую и счастливую жизнь.

Копис (Статус ••••)

Этих охотников символически сопоставляют с кописом – искривлённым мечом греческого воина, который только отчасти служил оружием и куда чаще использовался в качестве жертвенного клинка.

Эти охотники выполняют две ключевые задачи: они выступают в роли локальных руководителей всей ячеек Эгис Кай Дору и судят чудовищ. Так, Копис выступает в роли регионального авторитета. По большому счёту, весь мир разделён на несколько областей, каждая из которых может сводиться как к одному городу, так и к нескольким штатам или географическим регионам в зависимости от важности охоты в тех или иных местах.

От Кописа ожидается координация местных охотников. Однако последнее заставляет его выступать и в роли судьи. Он – или она (поскольку многие носители этого звания принадлежат к женскому полу, поскольку Эгис Кай Дору ставят женскую мудрость выше мужской) – должен изучить деятельность местных чудовищ и определить, как охотники смогут распознать степень его угрозы. Как правило, ликвидация монстра проходит только по решению Кописа.

Дору (Статус •••)

Это название носило копье греческого воина, которое обладало как смертоносностью, так и изяществом. Последнее относится и к охотникам, занимающим эту должность. Они считаются опытными воителями и наставниками, и речь идёт именно о союзе *и*, а не *или*.

Они должны быть экспертами в своих областях, хотя от них и не ожидается по-настоящему безупречного уровня мастерства. Предполагается, что каждый Дору будет умелым воином и стрелком, который также способен писать научные труды, инструктировать других охотников и читать лекции по охоте на монстров.

Ксифос (Статус ••)

Хотя короткий меч греческого солдата, Ксифос, считался ценным оружием, многие все равно отдавали предпочтение копьё.

Этот статус получают охотники, ещё не достигшие более высокой позиции власти. Они ценны. Они способны. Возможно, они даже считаются восходящими звёздами. Однако они ещё не сделали себе имя.

Возможно, они убили нескольких монстров. Возможно – ни одного. Некоторые уже успели найти одну-две реликвии. Подобно короткому мечу, они считаются ценными, но не *обязательными*.

У каждого Ксифоса лишь одна цель: проявить себя.

Аспис (•)

Так назывался щит греческого солдата, который считался важнейшей частью его обмундирования. Вместе с тем, многие щиты были неудобными и громоздкими, а потому лишь ограничивали движения воина.

Это же касается и охотников, занимающих низшую должность в рядах Стражей. К Асписам относятся как к способным ученикам, однако последнее означает, что именно их заставляют носить тяжёлое оборудование, первыми вступать в бой и выполнять грязную работу, которой не хочет заниматься ни один другой член структуры.

Аспис – всего лишь инструмент, и не обязательно самый удобный. Таким охотникам никогда не позволяют действовать в одиночку. Это не означает, что они никогда не нарушают подобного запрета, и в некоторых случаях именно проявление самостоятельности оказывается испытанием, позволяющим им подняться до следующего уровня власти... разумеется, если Аспис вообще выживает.

Общества

Меч

Бесплатная Специализация: Оккультизм (распознавание магии)

Эта группа преследует чрезвычайно простую цель: уничтожение чародеев и оборотней. Они не знают милосердия. Ключевыми навыками считаются боевые, и даже Реликвии они чаще всего используют как оружие, будь это заговорённые мечи, проклятые топоры, магические винчестеры или что-то иное. Это не означает, что они действуют бездумно – даже напротив, многие из них считаются выдающимися стратегами. Тем не менее, это несколько не усложняет их прямолинейной миссии.

Секрет: Разумеется, члены Меча всегда с гордостью говорят о своей задаче: отслеживать и истреблять врагов, следуя духу и букве своей древней клятвы. О чём им не говорит руководство, так это об *истинной* цели их деятельности: они хотят вернуть себе колдовские способности. Их изгнали из рая. Заставили забыть магию. Они хотят вернуть всё назад.

Реликвии могут быть чрезвычайно удобными инструментами, однако руководство Меча жаждет вернуться обратно на магическую арену. И они не остановятся ни перед чем в попытке довести свою миссию до конца.

Храм

Бесплатная Специализация: Ремесло (ловушки)

Этих охотников часто считают слишком пассивными. В сущности, многие из них действительно не отличаются инициативностью, но такова их работа. Кому-то ведь нужно изучать артефакты, не так ли? Кроме того, в этом деле они достигли неоспоримого мастерства. Ячейки, принадлежащие к Храму, действуют в лабиринтообразных убежищах и конспиративных квартирах, разбросанных по всему миру, и только им известно, насколько могущественны (или слабы) артефакты, спрятанные в их тайниках. Это не означает, что они не способны выступить против чудовищ единым фронтом. Они наблюдают за окружающим миром, обороняются и иногда даже нападают на монстров первыми, чтобы не позволить им добраться до артефактов. И опытные представители других обществ знают, что переходить Храму дорогу – не самая хорошая мысль. В конце концов, речь идёт о хранителях самых мощных магических артефактов на свете.

Секрет: С мистической точки зрения эти охотники занимаются именно тем, о чём говорят окружающим. Даже расположение их загадочных лабиринтов и храмов прекрасно известно всем членам структуры, разве нет? *Вовсе нет.* У Храма хватает скрытых убежищ, в которых хранится по-настоящему могущественное оружие – оружие, которое не должно попасть в чужие руки. И особенно – в руки воинственного Меча.

Свиток

Бесплатная Специализация: Образование (исследование)

Свиток существует лишь потому, что кому-то нужно погружаться в самое сердце тьмы и возвращаться оттуда со сведениями о противнике. Вероятно, в Свитке состоит наименьшее количество Стражей по сравнению с другими обществами, однако им известно о мире чудовищ больше всего.

Последнее объясняется самой их целью для того чтобы верно классифицировать артефакты, составлять карты владений и заполнять перечни магов и оборотней (наряду с их слабостями), они должны первыми исследовать новые территории. Одно из самых больших удовольствий от членства в Свитке заключается в том, что именно они получают возможность первыми тестировать новые реликвии. И хотя последнее вполне может оторвать охотнику руки или свести его с ума, разве бывает веселье без риска?

Секрет: Они размякли. Будучи хранителями тайных сведений, члены Свитка давно узнали, что среди магов и оборотней хватает тех, кто не представляет угрозы для человечества. Более того, некоторые из них совершают даже *благородные* поступки. И это всё меняет. Как и любой современный бухгалтер, каждый член Свитка рано или поздно подчищает списки – и в данном случае речь идёт о списках потенциальных врагов. Хотите больше? У них хватает союзников среди чудовищ (даже если они объясняют это необходимостью получить сверхценную информацию). Если

когда-нибудь об этом разузнают последователи Меча, войны в коллективе Эгис Кай Дору не избежать.

Новые Реликвии

Ниже приведены несколько новых Реликвий, которыми обладают Эгис Кай Дору. Как можно будет увидеть из текста, каждая из них представляет собой отрубленную голову.

Барнабас-в-янтаре (••••)

Факт: Эгис Кай Дору всегда отличались интересом к отрубленным головам. Они полагают, что именно головы сохраняют души и мудрость смертного, и даже его кончина не забирает эти ценности насовсем.

Разумеется, смерть закрывает дверь к этим знаниям. Но любую дверь можно открыть.

Ещё один факт: иногда Эгис Кай Дору сохраняют головы знаменитых охотников (в основном обладающих Статусом •••••). Некоторые из этих голов становятся полноценными артефактами. Более того, некоторые из них занесены в списки оперативных Реликвий, а потому стоят на полках охотников наряду с другими важными артефактами.

Что касается непосредственно этой головы, то она была отрублена у могущественного охотника на индейцев, действовавшего в Соединённых Штатах в предреволюционный период. Звали его Барнабас Таттл.

Будучи членом Эгис Кай Дору, Барнабас считался жестоким, хотя и весьма образованным человеком. Его называли одним из самых начитанных Стражей, и со временем он развил у себя особое чувство, позволявшее ему интуитивно чувствовать месторасположение особых реликвий, принадлежавших коренным американским жителям. Неудивительно, что он собрал столько ценных святынь, вырвав их из рук прежних владельцев.

В конечном счёте Барнабас был убит и скальпирован одной из несостоявшихся жертв. Охотники отыскали убийцу и пришили скальп обратно, прежде чем отсечь ему голову в надежде, что мудрость охотника не покинет их вместе с его жизнью.

Голова Барнабаса бросили в смесь смолы, мёда и янтаря.

Цена: Хотя использование артефакта не требует прямых расходов от его владельца, любой охотник, держащий при себе голову Барнабаса в тот момент, когда она начинает стонать, продолжает слышать её стенания на протяжении восьми ночей подряд, что мешает ему высыпаться (иными словами, он не получает очка Воли по пробуждении).

Эффект: Эта Реликвия позволяет находить другие артефакты. Как только она оказывается в пределах одной мили от другой Реликвии, голова начинает тихонько стонать. Чем ближе охотник подходит к потенциальной находке, тем громче становится стон. Если он подходит ближе, чем на сто ярдов, к действительно могущественному артефакту (четвёртого или пятого уровня), Барнабас стискивает зубы и начинает вращать глазами.

Сосуд красоты (•••••)

Джейн Мэнсфилд – известная киноактриса пятидесятых-шестидесятых годов – погибла в ужасной автокатастрофе в возрасте тридцати четырёх лет. Её машину буквально протаранил грузовик, водитель которого сам пытался убраться с пути массивного автомобиля, разбрызгивающего противокамарное средство. Хотя слухи о том, что в результате аварии девушку обезглавило, считается мифом, нередко можно услышать, будто теория о мифическом характере этой истории сама по себе является мифом – созданным для прикрытия того факта, что кто-то действительно забрал голову Джейн Мэнсфилд.

И это были *не* Эгис Кай Дору. Голова досталась безумному доктору, пытавшемуся создать Оживлённого, которого он собирал из прекраснейших частей тела, которые ему только удавалось достать. Учёный попытался сотворить себе некое подобие невесты, однако Эгис Кай Дору успели добраться до головы прежде, чем он закончил свой омерзительный ритуал.

В данный момент голова помещена в огромный сосуд, заполненный рассолом. Каким-то образом, прекрасное лицо актрисы удалось сохранить, хотя её волосы сгнили и напоминают скорее водоросли, чем что-либо ещё.

Цена: 2 очка Воли. Охотник получает штраф -5 на все проверки Вождения до окончания действия Сосуда красоты.

Эффект: Для приобретения преимуществ, даруемых этой Реликвией, охотник должен выпить чашку рассола из самого сосуда (не беспокойтесь: жидкость мистическим образом восстановится несколько дней спустя). После этого охотник получает следующие преимущества: Известность •••, Сногшибательная внешность ••••, отсутствие штрафа за нетренированные Социальные Навыки.

Тело охотника становится необычайно притягательным для окружающих. Мускулы и изгибы просто бросаются в глаза, в то время как шрамы и физические изъяны пропадают бесследно. Эффект сохраняется до тех пор, пока охотник кого-нибудь не поцелует (см. ниже).

Прервать действие Реликвии совсем нетрудно (хотя это *единственный* способ избавиться от “ненужных” преимуществ). Для этого ему нужно кого-нибудь поцеловать. Поцелуй ужасающе мерзок на вкус и вызывает ассоциации с химическими средствами от насекомых, разложением и рассолом. Такой поцелуй способен разрушить отношения с выбранным индивидом, поскольку и сам охотник, и эта персона получают взаимный Социальный штраф -5 на один месяц. Штраф активируется при любых действиях между охотником и его партнёром.

Спустя один месяц эффект Сосуда красоты пресекается.

Дополнительный материал:

Древняя клятва в игре

Давайте представим – всего на мгновение, – что древняя клятва, которая заставляет Эгис Кай Дору охотиться на магов и оборотней, выходит за рамки простых слов.

Возможно, клятва действительно связывает их мистическими обязательствами. Как она будет работать в этом случае?

Странствие сквозь лабиринт

В зависимости от того, где именно охотник вступил в ряды Эгис Кай Дору, он может пройти испытание как в самом буквальном лабиринте, поскольку многие Стражи создают реальные – и опасные – лабиринты под своими владениями, так и в метафорическом клубке тоннелей (какими могут стать для охотника городские улицы при использовании правильных галлюциногенных средств). Иногда от охотника требуется выполнить определённую задачу в самом конце лабиринта: узнать правду о древней Реликвии или уничтожить оборотня или заклинателя, который был насильно брошен в лабиринт – но отнюдь не обезврежен.

В начале испытания охотник должен понизить само значение своей Воли на единицу – и да, речь идёт именно о *значении* всей характеристики. Хорошая новость заключается в том, что если охотник справится с испытанием, это значение вернётся к прежнему уровню. Плохая новость? Если он не выберется из лабиринта, он не получит назад этого очка.

Сама клятва

Охотник должен произнести слова клятвы, признав её власть над своей душой. В большинстве случаев клятва носит характер длинной, рифмованной речи с определёнными фрагментами на латыни и древнегреческом. Принесение клятвы указывает на готовность охотника посвятить свою жизнь охоте на колдунов и оборотней, отравляющих этот мир, а в случае необходимости – пожертвовать собой ради достижения целей ордена. Кроме того, текст может содержать указания на необходимость разгадывать загадки древности (то есть искать Реликвии).

Учитывая, что эта структура сосредоточена на сборе и применении древних Реликвий, кажется вполне логичным, что новичок должен принести клятву на одной из таких Реликвий (подобно тому, как в суде принято клясться на Библии). Такой Реликвией может быть...

Клятвенный камень (•••)

Произнести слова клятвы означает взять на себя великое обязательство – а древние греки и римляне приносили подобные клятвы на алтарях, ассоциировавшихся с Зевсом. Такие святыни всегда отличались крупным, громоздким характером. Про Клятвенный камень такого не скажешь, поскольку в действительности это всего лишь осколок первоначального “Камня Юпитера”, обнаруженного в храме на римском Капитолийском холме. Он легко помещается в ладони (Размер •). На нём изображён двукрылый топор (сагарис или лабрис), символизирующий гнев Юпитера.

Цена: Охотник, приносящий клятву, и наставник, принимающий её, получают по очку летального урона, проливая на Клятвенный камень собственную кровь.

Эффект: Те, кто поклялся на камне, получают значительные преимущества при поиске новых Реликвий и нападении на магов и оборотней. Любые броски, связанные с поиском артефактов, получают бонус +1. Проверки, связанные с попыткой причинить физический вред магу или оборотню, получают бонус +3 (весьма существенное преимущество, которое, впрочем, не идёт ни в какое сравнение с лязгающими челюстями и когтями вервольфа).

Рассказчик может решить, что клятва на этом камне необходима для использования любых Реликвий. В этом случае клятва буквально открывает охотникам доступ к особому виду магии.

Нарушение клятвы

Нарушение клятвы – что чаще всего означает отказ от убийства оборотня или ведьмы – налагает на деятельность охотника существенные ограничения. Рассказчик может придумывать эффекты, исходя из конкретной ситуации, однако ниже приведены общие рекомендации.

- Охотник больше не может использовать Реликвии, поскольку они попросту не отзываются на его попытки привести их в действие. Если Реликвия обладает естественной функцией (способность меча резать плоть), персонаж может использовать её, однако любые мистические преимущества становятся недоступны.

- Проверки нападения на магов и оборотней получает штраф -3 вместо равнозначного бонуса.

- Проверки нападения магов и оборотней *на охотника* получают бонус +3.

Восходящие

Трижды великие

Самый сложный вопрос, который мне задают до сих пор, заключается в том, почему мы это делаем. Почему мы добровольно впускаем отраву в свои тела, будь это змеиные яды, токсины или смертельные споры? Почему мы заставляем эти яды не вредить нашему организму, хотя это столь же смехотворно, что и просить скорпиона не жалить лягушку? Почему мы бродим среди демонов и кровососов, пытаясь понять их, прежде чем уничтожить? Мы делаем это потому, что таков наш священный обычай. Мы делаем это потому, что такую задачу отвёл нам Бог со множеством лиц. Я думаю, бодхисатвы из буддийской традиции делали то же самое, жертвуя собой ради наставления тех, кто их окружает. Это то, что делает каждый из нас. Мы – великие мученики, и наше тело – храм, разрушенный во имя справедливости. Все воплощения нашего бога обращаются к нам с громогласной речью, требуя спасти других вместо себя. Они требуют от нас стать невидимой линией между светом и тьмой. Как можем мы воспротивиться этому зову?

Правила трёх:

Постоянные противоречия

В сущности, эта структура представлена тремя отдельными организациями:

Речь может идти об оккультных мистиках.

Речь может идти о религиозных воинах.

Наконец, речь может идти о наркоторговцах и уличных головорезах.

Связаны ли друг с другом эти три обличья структуры? Или единственной связью между ними служит лишь способность к использованию Эликсиров и постижение их алхимических качеств?

Три гласа гармонии...

Если вы считаете, что Восходящие должны обладать определённой причиной, которая заставила их выйти на тропу Бдения и разделиться на три отдельные группировки, практически не связанные друг с другом, скорее всего, именно этот подход вам следует использовать в своих играх.

Опорой всей философии Восходящих считается Гермис Трисмегист.

Трудно сказать, кем он был в действительности. Герменевтики начала нашей эры считали его великим наставником и пророком, объединившим в своих учениях мудрость древнегреческого Гермеса и древнеегипетского Тота.

Его труды были посвящены в равной степени философии и алхимии – что хорошо сочетается с практиками самих Восходящих, которые также объединяют эти два элемента. Трисмегист означает “Трижды великий” – что также относится к Восходящим и их разрозненной деятельности. Как стал “трижды великим” Гермис? Некоторые полагают, что это прозвание указывает на Изумрудную скрижаль, якобы написанную его рукой, и что три его лика относятся к мастерству в алхимии, астрологии и ритуальной магии. Другие называют его философом, жрецом и царём. Наконец, есть и те кто указывает на ранний эпитет его египетского аналога, трижды великого Тота,

к которому обращались как к Тоту Великому, Тоту Великому и... да, Тоту Великому.

Что особенно любопытно, Гермеса Трисмегиста упоминают практически во всех оккультных источниках. Оккультные и языческие традиции превозносят его мудрость в магии. Гностики считают его многоучёным языческим пророком или религиозным деятелем ранней традиции моисеанства. Мусульманская традиция называет его Идрисом: математиком и алхимиком (математика и наука современного мира восходят именно к ранним мусульманским учёным).

Всё это объединяет принцип *Приския Теологика*, согласно которому любая теология обладает множеством обликов. Таким образом, Орден Феникса, подходящий к охоте с трёх разных сторон, объединён лишь алхимическим образом Гермеса Трисмегиста.

Оккультная фракция видит в нём основателя колдовских традиций. Воинственные монотеисты называют его пророком, предвосхитившим формирование современных религий (или, точнее, религии, которой следует каждый отдельный охотник). Наконец, наркоторговцы и головорезы не могут не признавать его вклад в алхимическое искусство (и, таким образом, в создание новых наркотиков). Кроме того, благодаря ему они могут наносить себе на плечи классные, впечатляющие татуировки.

Как всё это относится к Бдению? Разве речь идёт не о простом мистико-религиозном ордене? Ответ на эти вопросы можно найти в синкретических отношениях Тота и Гермеса. Оба бога считались покровителями мудрости, однако их также называли психопомпами – проводниками, помогавшими душам усопших перебраться из земной реальности в царство мёртвых. Это же касается Бдения, поскольку охота позволяет смертным идти к обретению просветлённого состояния, не опасаясь, что чудовища разрушат их жизнь – или хотя бы загробный покой.

...или три какофонические песни

Опять же, связь между тремя фракциями легко может носить ещё менее тесный характер. Возможно, они и вовсе не поддерживают контактов и не обговаривают действия своих агентов друг с другом.

Если вы придерживаетесь этой версии, считайте, что наркоторговцы озабочены только собственным обогащением, мистики и монотеисты продолжают поглядывать друг на друга с подозрением, а соперничество различных алхимических принципов и даже разных взглядов на охоту рискует со временем погрузить орден в междоусобицу... хотя даже если этого не произойдёт, они будут всегда вести друг против друга “войну пренебрежения”, игнорируя существование своих братьев.

Истина посередине

Как всегда, Рассказчик может решить, что истина находится где-то посередине. Члены ордена просто не могут не поддерживать хоть самых слабых контактов друг с другом, хотя это не означает, что они разворачивают

свою деятельность на одной площадке. Они просто признают печальную необходимость в выполнении всех трёх задач своего ордена, а потому позволяют своим товарищам заниматься тем, что они выбрали для себя. Тем не менее, это не означает, что они будут улыбаться друг другу при встрече или обмениваться рукопожатиями.

Восходящая иерархия

Иерархию Восходящих можно назвать одной из самых хаотичных среди всех, которые можно увидеть в мире охотников.

Закольцованная цепь

В сущности, у Восходящих попросту *нет* подлинной иерархии. Каждая ячейка выбирает своих лидеров и даже свои задачи, исходя из собственных представлений о нуждах Бдения. Некоторые представители Южного храма составляют целые перечни оккультных “степеней посвящения”, в то время как даже самые высокие степени ни о чём не скажут другим охотникам за пределами этой фракции.

Каким образом это относится к иерархии Восходящих? Эта структура оперирует на основе принципа, который сами охотники ордена называют Закольцованной цепью. Каждая ячейка Восходящих связана с двумя другими. Члены каждой ячейки обмениваются информацией со своими партнёрами, передают им новые Эликсиры, предупреждают об опасности и так далее.

Представим, что ячейка Алистер Хайям (А) связана с ячейкой Королей чёрного моста (Б) и Аврелиум Оккультэ (В). Короли чёрного моста поддерживают контакт с Алистер Хайям (А) и, возможно, ещё одной группой, действующей под началом Хирама Фортунато (Г). И так работает эта система.

По большей части, этим и ограничено взаимодействие Восходящих с другими членами своей структуры. Никто не отдаёт им чётких приказов: вместо этого они опираются лишь на редкие встречи с партнёрами, обменивая ресурсами и информацией о чудовищах.

Главным образом, эти связи носят локальный характер. Если две ячейки Восходящих поддерживают контакт друг с другом, скорее всего, они проживают в одном городе (хотя последнее и нельзя назвать универсальным правилом).

Учитывая отсутствие организационного центра, Восходящие не видят ничего дурного в поддержании долгосрочных союзов с другими охотниками или даже в прямом объединении с группами, состоящими из представителей других организаций. Разумеется, чужаки всё равно не смогут постичь мудрость Гермеса Трисмегиста (иными словами, использовать ядовитые Эликсиры в целях охоты). В отличие от других структур, Восходящие практически не обладают подлинными секретами. Что они имеют, так это длительный опыт интерпретации бесконечных книг (как тайных, так и вполне известных), постичь которые другие охотники попросту неспособны.

Подлинные Восходящие

Главным образом, Восходящие рассматривают Гермеса Трисмегиста как мистического пророка, стоящего наравне с величайшими мыслителями этого мира: Иезекилем, Мани, Моисеем, Иисусом Христом, Мухаммедом и некоторыми другими.

Однако Гермес – не простой пророк. Восходящие полагают, что такие, как он, должны постоянно перерождаться, продолжая раскрывать миру тайные истины. Даже при всём своём сосредоточении исключительно на собственной деятельности (что, впрочем, можно сказать и про любую другую группу охотников) Восходящие верят, что именно из их рядов выходят величайшие пророки этого мира.

Хотя Восходящие убеждены, что пророком можно только родиться, а не стать, посланника божьего нужно вовремя распознать. И этим должны заниматься сами Восходящие. Как это происходит в любых других делах Восходящих, для начала им нужно преодолеть многочисленные сложности в общении друг с другом, включая религиозные споры, фанатизм, слепое неверие и даже вражду с другими коллективами Ордена Феникса, провозглашающими собственных пророков и объявляющих всех других самозванцами.

Те, кого окружающие “назначили” пророком, немедленно получают пятый уровень Статуса в организации. Тем не менее, после этого они могут даже не рассчитывать на лёгкую жизнь. Каждый их шаг держат под микроскопом, а по пятам за ними идут в равной степени преданные служители и злейшие враги, ожидающие возможности нанести удар в спину. Каждое их слово и каждое действие интерпретируют в поисках скрытых истин, что иногда приводит к современно противоположному истолкованию их стремлений.

Восходящие (что вполне ожидаемо) называют таких пророков “Взошедшими”. В любую эпоху может существовать далеко не один подобный пророк, однако от них требуется непрерывная кооперация и тесное общение. Они образуют внутренний круг “пастырей”, определяющих общую деятельность структуры, и именно пророки должны определять цели организации и общий подход к охоте в современные ночи.

Фракции

Орден Южного храма

Бесплатная Специализация: Оккультизм (алхимия)

Мистики. Затворники. Учёные. Именно члены Южного храма воплотили мистическую традицию своей структуры. В сущности, они настолько тесно связали свои жизни с оккультизмом, что отбросили все остальные учения и концепции ордена в стремлении развить до предела герметическое начало организации.

Эта фракция служит домом бесчисленному количеству Восходящих, освободивших себя от традиционных обязательств структуры (то есть отказавшихся укреплять свои тела для приёма Эликсиров). Такие охотники

оказывают существенную поддержку организации даже невзирая на то, что затворническое существование мешает им узнавать многие тайны своего ордена.

Сам термин “Южный храм” предположительно указывает на сеть тайных подземных хранилищ, находящихся в ведении структуры. Сам юг в данном случае ассоциируется с направлением “вниз”. Эти хранилища, или храмы, выступают в роли архивов величайших знаний, набранных Восходящими за годы охоты. В их стенах собраны сверхъестественные и оккультные тайны, и члены ордена беспрерывно продолжают записывать новые откровения в виде гравировок на эти древние стены.

Секрет: На стр. 310 книги **Hunter: The Vigil Rulebook** можно найти общие сведения об Оживлённых, представляющих собой альтернативную версию протагонистов из сеттинга **Promethean: The Created**. При чём здесь эти создания? Вспомните, что эти Големы и Франкенштейны обретают жизни благодаря древним алхимическим операциям, проведённым ныне умершими демиургами. Древние тексты Южного храма таят секреты подобного оживления. Вместе с тем, членам ордена удалось завладеть этими секретами совсем недавно. В настоящее время они рассматривают идею о сотворении целой армии Оживлённых “охотников”, которые помогли бы им поддерживать еженощное Бдение. Подобно разъярённому Голему из мифологии, эти “живые механизмы” смогут продвигать цели и идеалы алхимиков Южного храма.

Удачи вам с этим, парни.

Нож рая

Бесплатная Специализация: Образование (религия)

Южный храм посвятил жизнь алхимическому искусству. Зазубренный полумесяц (см. ниже) испытывает новые Эликсиры и, что ещё важнее, предоставляет организации деньги, помогающие Восходящим поддерживать Бдение из ночи в ночь. Но чем, в таком случае, занимается Нож рая? Что же... это – охотники: *настоящие* охотники. Это те, кто убивает чудовищ во имя своего многоликого Бога.

Если точнее, такими они кажутся на первый взгляд. Несмотря на свою воинственность, представители Ножа рая способны на милосердие. Именно они первыми пытаются решить конфликт при помощи *сульи* – дипломата, позволяющего наладить отношения между разумными монстрами и избавиться от страшной участи тех, кто может пострадать от их кровопролитной вражды. Именно они ищут просвещённых чудовищ и помогают им вернуться к Богу (как правило, перед тем, как поставить точку в их монструозной жизни).

Невзирая на воинственную философию и консервативные взгляды, они часто прибегают к интеллектуальной деятельности и социальным манёврам.

Секрет: Слухи не лгут. Они принимают в свои ряды террористов. И не только исламских джихадистов, но и радикальных христианских фундаменталистов, как и израильских экстремистов. Многие их таких

индивидов прошли обучение в ЦРУ. Разумеется, никто из них больше не числится в рядах фундаменталистов и экстремистов – по крайней мере, среди последователей своих религий. В настоящий момент они стараются вести себя как можно тише, чтобы не привлекать внимание посторонних, включая других членов структуры. Что ещё хуже, если о них станет известно другим охотничьим группам, это может привести к войне Восходящих с другими последователями Бдения.

Зазубренный полумесяц

Бесплатная Специализация: Знание улиц (территория)

Эта фракция отличается двумя непохожими сторонами. Одна из них – которую воплощает большинство её членов – занимается исключительно Бдением и пытается разобраться во всех оккультных вопросах, без ответов на которые продолжение охоты стало бы ещё труднее. Это просто крепкие парни, которые разыскивают чудовищ (или соперничающих наркоторговцев), а потом посылают их с воплями в Преисподнюю.

Вторая, менее заметная часть фракции, видит в Зазубренном полумесяце всего лишь удобный инструмент. Подобно тому, как серп пожинает колосья, Зазубренный полумесяц собирает ресурсы и деньги для выполнения общей миссии своей структуры. И неважно, что большинство членов фракции не понимают своей истинной цели. Серпу не обязательно знать, зачем он пожинает колосья, чтобы эффективно выполнять свою функцию.

А потому многие солдаты Зазубренного полумесяца не нуждаются в понимании общей картинки. До тех пор, пока они грамотно выполняют свою задачу, структура сдерживает своё древнее обязательство перед человечеством.

Секрет: Если у кого-либо из Восходящих и существуют зловещие тайны, грозящие поставить под удар всю структуру, то это именно “Полумесяц”. Представители фракции глубоко завязаны на торговле опиумом в Афганистане и продаже метамфетамина в Мьянме. Вместе с тем, по-настоящему *грязный* секрет заключается в том, что они распространяют по современным улицам совершенно новый наркотик, полученный из Загробного мира – буквально. Охотники проникают в тёмные уголки мира мёртвых, используя древние алхимические Эликсиры и собирая загадочные грибы или ритуальные подношения, которые можно найти только в царстве теней. Затем они перерабатывают эти ингредиенты в препарат, вызывающий сильнейшую зависимость. Если вдохнуть этот порошок или выкурить его в косяке, смертный подвергается потенциально *бесконечной* зависимости. И это не говоря о других... побочных эффектах.

Эликсиры

Ниже приведены три новых Эликсира, доступных охотникам из числа Восходящих.

Красная смола (•)

Чудовища скрываются в тенях. Большинство из них выглядят как обычные люди. Многие представляют собой ожившую тьму или способны буквально пропасть из виду. Благодаря этой вязкой токсичной смоле, содержащей тёмный сок драцена или частицы ротанговой пальмы попеременно с алхимической киноварью, охотник может распознавать монстров, просто глядя на них – что позволяет физически сканировать комнату вокруг себя на предмет наличия монстров.

Красная смола представляет собой маслянистую массу, которую достаточно поместить между десной и губой – хотя чаще всего охотники выкуривают её в трубке или самокрутке. В последнем случае они распространяют вокруг себя токсичный дым. Каждый, кто находится в пяти ярдах от курящего охотника, чувствует, как голова начинает кружиться, а глаза – слезиться. Это налагает на любые проверки пострадавших штраф -1 до окончания сцены.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Охотник слепнет на несколько раундов, точное число которых равно 10 – значение Эликсиров охотника.

Провал: Персонаж чувствует головокружение, получая штраф -1 на любые Социальные и Ментальные действия до окончания сцены.

Успех: Охотник способен видеть чудовищ, поскольку в его восприятии их окутывает мягкая красноватая аура. Даже создания, скрывающиеся в Сумраке, попадают в его поле зрения, и хотя охотник не может распознавать конкретную сущность чудовищ, он со полной уверенностью может сказать, кто из присутствующих рядом с ним – чудовище, а кто – смертный.

Существует только одно исключение из этого правила. Если чудовище обладает Нравственностью (или аналогичной характеристикой) восьмого или более высокого уровня, Красная смола не позволяет отличить его от простого смертного.

Эликсир действует на протяжении одной сцены.

Исключительный успех: Охотник узнаёт конкретную сущность чудовища.

Агорский бальзам (•••)

Те, кто принимает участие в практике сульи, то есть помогает вести мирные переговоры в коллективе чудовищ, иногда нуждается в небольшом преимуществе перед своими нечеловеческими партнёрами. Агорский бальзам позволяет добиться именно этого эффекта (Агорой назывались места народных собраний в Греции).

Смешав высушенную кровь вампира с золотым листом и кровью самого охотника, создатель Эликсира получает тягучую мазь, которой можно покрыть язык. Мазь оказывает благотворное влияние на красноречие протагониста.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Персонаж утрачивает дар речи. Язык кажется неповоротливой глыбой. Эффект проходит лишь после того, как охотнику удаётся поспать хотя бы восемь часов подряд.

Провал: Персонаж чувствует себя истощённым и делает по броску на Сообразительность + Выносливость в качестве пассивного действия каждую минуту. В случае провала он теряет сознание. Эффект длится до окончания сцены.

Успех: Речь охотника приобретает медлительный, вдумчивый и успокаивающий. Герой получает бонус к Социальным броскам, равный своему показателю Эликсиров. На протяжении действия этого Эликсира *никто* не способен напасть на него (идёт ли речь о чудовище или человеке), если только охотник сам не наносит удара первым. Эффект длится несколько минут, точное число которых равно полученным успехам.

Исключительный успех: Аналогично простому успеху, однако охотник восполняет очко Воли.

Шёпоты Тота (•••••)

Тот – один из богов, ассоциирующийся с фигурой Гермеса Трисмегиста – считался психопомпом: проводником душ, помогавшим покойникам пересекать границу между мирами живых и мёртвых.

Этот Эликсир помогает охотнику в какой-то степени повторить этот подвиг, буквально “вдохнув” душу призрака и “позаимствовав” его способности на всё время пребывания духа в темнице его плоти.

Большинство охотников считают этот процесс довольно пугающим. Микстура состоит из внушительного количества самодельного пороха и хлорида калия (использующегося в смертельных инъекциях). Охотник должен поджечь смесь и быстро вдохнуть образовавшееся пламя в лёгкие. Многие рассказывают, будто в этот момент можно услышать целый хор призрачных шёпотов.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Персонаж обжигает себе пищевод и получает пять очков летального урона.

Провал: До окончания сцены охотник погружается в транс, сопоставимый с клинической смертью. Всё это время он страдает от жутких видений и галлюцинаций. Он не способен двигаться, однако может вложить очко Воли для пробуждения на один раунд.

Успех: Охотнику удаётся “вдохнуть” привидение. Для этого он должен прошептать призраку приказ войти в его тело. Конкретные слова приказа он выбирает сам. Шёпот не требует никаких проверок.

Исключительный успех: Призрак остаётся в лёгких протагониста на протяжении 24 часов. В ходе этого срока охотник способен пользоваться следующими преимуществами:

- Охотник может использовать одну из Нумина призрака. Активация Нумена требует проверки на Сообразительность + Решительность.

- Охотник узнаёт обо всём, что известно призраку – или, точнее, обо всём, что он помнит. Он буквально получает всю информацию, которой располагает дух.

- Охотник способен раскрывать Авернийские врата (то есть порталы, ведущие в Загробный мир).

- Вложив очко Воли, охотник может использовать на протяжении сцены любой Навык, которым располагает призрак, но которым он не обладает сам. Любые проверки Навыка проходят со штрафом -1.

По окончании 24-часового периода дух вырывается из лёгких охотника, после чего персонаж лишается возможности вдохнуть его снова.

Тем не менее, персонаж может удержать призрака в своём теле. Последнее удаётся ему автоматически, однако наносит охотнику очко агgravированного урона. Он испытывает жуткую боль и страдает от внутренних кровотечений, поскольку призрак старается вырваться.

На этот раз призрак остаётся в теле охотника на 12 часов. Персонаж может удерживать его любое количество времени, однако каждые дополнительные 12 часов наносят ему по очку агgravированного урона.

Исключительный успех: Охотник получает возможно использовать два Нумена (вместо одного).

Дополнительный материал:

Джинны

Никто не знает, кого (или что) в действительно представляют эти джинны. Ответов нет даже у самих джиннов – или, во всяком случае, они никогда не рассказывал об этом охотникам.

Джинны практически беспрерывно находятся в состоянии невидимости, также известном как Сумрак. Они могут быть демонами, падшими ангелами, простыми духами, древними призраками или любыми другими оккультными сущностями.

Восходящие редко охотятся на этих созданий (хотя иногда они обнаруживают, что джинн сошёл с ума и его просто необходимо остановить). Как правило, вместо этого они заключают с ними сделки. В мире существуют бесчисленные загадки оккультного и сверхъестественного характера, разгадать которые Восходящим до сих пор оказывалось не под силу. Однако джинны хорошо знают ответы на эти загадки. Разумеется, они никогда не делятся знаниями бесплатно.

Система

Ниже представлена система, позволяющая представить джинна в игре:

- Джинны невероятно сильны. Выберите Физическую, Социальную или Ментальную группу. Любые Навыки и Атрибуты, принадлежащие к этой группе, легко могут вмещать до десяти очков. Навыки и Атрибуты других категорий по-прежнему ограничены пятью уровнями.

- Джинны стараются пребывать в невидимо состоянии. Это означает, что им практически невозможно причинить вред, если только источник урона не способен ранить созданий, скрывающихся в состоянии Сумрака (таких как призраки или демоны).

- Тем не менее, один раз в день джинны способны материализоваться в земной реальности в виде животных. Они остаются в этом обличье до окончания сцены. Такие “животные” способны разговаривать с собеседниками на известном им языке. Джинн получает характеристики, которыми обладает любое другое животное этого вида. Его можно даже убить, используя оружие, наносящее аггравированные или летальные повреждения. Для превращения джинна в животное или животного – в джинна достаточно одного раунда. Трансформация не требует никаких проверок.

- Джинн способен формировать тело из окружающих предметов и мусора: газет, песка, гравия, саранчи и других элементов. В таком обличье его может ранить только огонь.

- Один раз в столетний период джинн создаёт “потомка”. Его дитя обладает теми же характеристиками, что и он. Вместе с тем, если оно получает свободную волю, такое дитя обретает совершенно иную личность.

- Джинны никогда не сотрудничают и не путешествуют вместе. В сущности, если только не считать редких случаев взаимодействия со своими “детьми”, джинны испытывают друг к другу необъяснимое отвращение. Кроме того, у охотников сложилось впечатление, что их глубоко презирают демоны.

- Джинны не пребывают в какой-либо определённой локации: они *вездесущи*.

- Любой джинн обладает Пороком и Добродетелью – в сущности, это едва ли не единственные характеристики, определяющие их личность.

Сделка

Джинны могут стать идеальным инструментом для разработки новых Эликсиров. Кроме того, охотники могут использовать их для получения редких сведений о сверхъестественном мире.

Для получения таких сведений охотник должен приложить немало усилий. В целом существует два способа получить от джинна желаемую информацию.

Прежде всего, охотник может заключить с джинном сделку. Джинны всегда хотят, чтобы смертные что-нибудь для них сделали. Как правило, они требуют выполнения странных и трудоёмких задач, которые кажутся совершенно бессмысленными или хаотичными (убить водителя такси, украсть из музея позолоченного скарабея, чтобы расплавить его в огне, привезти в регион опасных для здешней экологии паразитов). Каждое из поручений кажется очередным шагом к воцарению хаоса. Тем не менее, конкретные результаты поручения могут приводить как к пагубным, так и

вполне положительным эффектам: джинны известны тем, что воплощают Пороки и Добродетели в равной степени.

Второй способ заключается в том, чтобы поставить джинна под угрозу смерти. Если охотник сумеет доказать джинну, что он способен убить его, это создание может и поделиться ценными сведениями в обмен на собственную жизнь.

Коллектив Хирон

(А)социальные работы

Эй. Просыпайся. Доброе утро. Я твой кооператор. Наркотик ещё не вышел из твоего организма, но осталось недолго. У нас тут всё эксклюзивного качества. Кровать удобна? Музыка расслабляет? Я знаю, знаю, насчёт “Pepto bismol” до сих пор ходят всякие слухи, прошла даже пара горячих дискуссий о том, почему нам не следует его производить. Наверняка кто-то потеряет работу, но, в любом случае, это не повод тебя беспокоить. Я знаю, ткани ещё не привыкли. Помню, как сам знакомился с этим чувством... кажется, будто под кожей движется рой насекомых. Это естественно. Ну, хорошо, не совсем. Однако это нормально. Вот что я хочу сказать. Это нормально. Скоро ты перестанешь их замечать. Другие члены команды готовы ко встрече. Да-да, первое задание уже не за горами, представляешь себе? Корпоративная жизнь движется довольно быстро... тебе, конечно, уже известно, сколько мы зарабатываем, переплюнув “Mencken&Smithwick”? Я так взволнован! Нас ждёт весёлый день. Ну, готов?

Добро пожаловать в Отдел полевых операций

В Отделе полевых операций состоят два уникальных типа охотников, которые попросту не встречаются ни в одной другой структуре. Первый тип, о котором и пойдёт речь в этом разделе, называется *вербовщиком*.

В любой компании можно найти далеко не одного исполнителя этой роли. Такими агентами становятся представители компании, разыскивающие новых профессионалов и при необходимости даже перекупающие их у конкурентов.

Агенты по найму, работающие на Коллектив Хирон, отличаются от своих стандартных коллег в том отношении, что им известно о подлинной сущности Мира Тьмы и деятельности других охотников... а ещё тем, что в их тела вшиты Тауматехнологии (иногда даже заметные окружающим).

Иными словами, они охотятся за охотниками.

При помощи своих вербовщиков Коллектив Хирон получает два ключевых типа сотрудников (и да, это означает, что каждый охотник структуры считается полноценным сотрудником).

Таланты (или Зёрна)

Около 20% сотрудников, завербованных в Отдел полевых операций, получили это приглашение потому, что у них есть талант к выполнению соответствующих поручений. Они идут по дороге Бдения, используя врождённые навыки к устранению монстров – и выживанию. Это лидеры. Это стратеги. Это убийцы.

Всякий раз, когда руководству становится известно об очередном “таланте”, вербовщики получают задание переманить его в Коллектив буквально любыми методами. Как правило, они начинают процесс вербовки с предложений, которые постепенно становятся всё заманчивее: с хороших машин, обещания солидной зарплаты, множества дополнительных пакетов, длительных отпусков и так далее. Если охотник продолжает отказываться, предложения становятся всё привлекательнее и привлекательнее...

...и если ответ по-прежнему носит отрицательный характер, вербовщик заменяет мёд жгучим уксусом. Коллектив Хирон действует методами отверженного любовника. Если потенциальный сотрудник по-прежнему не соглашается на работу, вербовщик прибегает к более агрессивным мерам.

Он начинает угрожать. Он создаёт угрозы для родственников и друзей жертвы. Он просто *заставляет* другого охотника переметнуться на сторону своих нанимателей. И если ему это не удаётся, агент вполне может использовать шокер или транквилизатор. В любом случае, даже самый упрямый охотник рано или поздно оказывается в Коллективе Хирон, хотя в некоторых случаях его знакомство с организацией начинается с пробуждением на операционном столе.

Как только охотник начинает работать на корпорацию, ему *обязательно* вживляют высококачественный (и зачастую высокоуровневый) образец Тауматехнологий.

Рядовые (или Мякина)

Что касается остальных охотников организации, они составляют около 80% всех новых рекрутов. Работа в Отделе полевых операций всегда отличалась тяжёлым характером. Это не просто опасная, но и глубоко неприятная деятельность. А потому структуре всегда необходимы огромные запасы пушечного мяса.

Это может показаться неправдоподобным, однако руководство время от времени отправляет целые отряды на выполнение миссии, *зная*, что далеко не все из сотрудников вернутся назад.

А потому вербовщики постоянно разыскивают новых рекрутов, которые смогут заполнить ячейки “расходным материалом”. Коллектив Хирон не выставляет высоких требований к будущим рядовым. Если они способны держать в руках пушку и впрыскивать усыпляющее в пойманных монстров, их легко принимают на работу. Если они и получают Тауматехнологии, то, как правило, речь идёт о самых базовых и низкокачественных образцах (описание тауматехнологических “отходов” описано на стр. 202-203 книги **Hunter: The Vigil Rulebook**). Уровень таких технологий редко превышает первый или второй.

Корпорация не заинтересована в активной поддержке таких сотрудников и вместо этого попросту выжимает из них всё, на что они способны, прибегая к любым методам, позволяющим обеспечить лояльность работников (*мы дали вам цель, мы спасли вам жизнь, мы можем убить вашу дочь в любую секунду, не забывайте, что мы контролируем создание, извивающееся у вас под сердцем*).

Это не означает, что рядовые никогда не продвигаются выше по службе. Коллектив Хирон обладает чрезвычайно запутанной корпоративной культурой, однако руководство всегда ищет тех, кто способен доказать, что может быть “пушечным ядром”, а не “пушечным мясом”.

(Этот дополнительный “мини-ярус” Коллектива Хирон можно использовать для проведения особого типа игр. В таких сценариях каждый

игрок создаёт от трёх до пяти оперативников и готовится к тому, что время от времени они будут погибать. В случае гибели одного охотника игрок просто берётся за следующего. Думайте об охотниках как о расходном материале. Думайте о них как о мякине, которую отсеивают до тех пор, пока не обнаружат среди неё хорошее зёрнышко).

Ячейки: клетки в корпоративном организме

Нет, действительно: руководство Коллектива Хирон сравнивает ячейки с клетками живого организма.

Эта метафора может носить даже более конкретный характер: лидер служит ядром (нервным центром мозга), а остальные члены – мембраной (позволяющей скреплять другие биологические элементы). Другие охотники выступают в роли дополнительных органоидов: сетчатый аппарат отвечает за сбор веществ (потенциальных ресурсов), митохондрии вырабатывают энергию для всей клетки (укрепляют мораль команды и поставляют оружие), эндоплазматическая сетчатка служит проводником между Отделом полевых операций или монстрами и Коллективом Хирон.

Реальность такова, что только лидер или кооператор группы считается настоящим “талантом” (см. выше). Остальные числятся в списке простых сотрудников. Они делают всё, чтобы выполнить поручение как можно лучше.

Большинство ячеек состоят из пяти человек. Специальные отряды, собранные для выполнения особых заданий, могут получить до пяти помощников.

Кооператор: организатор совместной деятельности

Второй уникальный тип охотников, работающий на структуру, известен как *кооператор*. Дело в том, что любой охотник структуры – как рядовой, так и признанный талант, – рассматривает Коллектив Хирон как меньшее из двух зол. Они знают, что это *действительно* зло, просто не такое бесчеловечное, как коллектив чудовищ.

Тем не менее, подобное отношение часто подталкивает охотников к попыткам сбежать или залечь на дно подальше от других членов своей структуры.

В такие моменты в дело вступает кооператор.

Кооператор выполняет роль связующего звена между ячейкой охотников и структурой в целом. Он пособствует любой деятельности ячейки и старается поддерживать желание других охотников выполнять свои поручения. Кооператор имеет большое значение для эффективной работы любой ячейки. Хотя некоторые презрительно называют таких охотников “няньками”, трудно отрицать, что “нянчить” целую группу вооружённых агентов, напичканных Тауматехнологиями, – задача не из лёгких.

Выполнение этой работы требует преданности и способностей, а потому кооператор нередко обладает не меньшей квалификацией в различных областях Бдения, чем даже формальный лидер ячейки. Большинство кооператоров сами выполняют грязную работу. Они выходят на улицы, на-

лаживают связи с другими агентами и вырывают кровоточащие железы из трупов поверженных монстров наряду с остальными охотниками.

Разумеется, существуют и те, кто предпочитает руководить ячейкой на расстоянии. Такие кооператоры наблюдают за группой издалека, держат её в ежовых рукавицах и иногда даже действуют из теней. В сущности, некоторые ячейки даже не знают, что у них есть кооператор.

С другой стороны, существуют ячейки, лишённые кооператора. Подобное происходит лишь в случае с группами, доказавшими свою эффективность на практике. С годами их преданность всё реже вызывала сомнения, а потому в конце концов руководство отозвало кооператора, предоставив ячейке полную автономию. Впрочем, большинство таких групп хорошо понимают, что даже если с них сняли ошейник, это не означает, что над ними не нависает кнут.

Фрилансеры

О да: Коллектив Хирон нанимает фрилансеров. Таким охотникам платят за выполнение конкретной миссии (сбор материала или поимку чудовища).

Они не получают постоянной зарплаты. Никаких соцпакетов. Что важнее всего, они не приобретают Тауматехнолгий и даже не всегда узнают об их существовании.

Фрилансеров нанимают в основном потому, что это отличный способ заманить ячейку первого яруса в ряды Коллектива. Поскольку Коллектив Хирон работает вне стандартной корпоративной модели, многие фрилансеры просто не знают, для кого они выполняют задания.

Статус, баксы, чеки и соцпакеты: зарплата сотрудников

Так сколько же получают сотрудники Коллектива Хирон? (Обратите внимание, что ответ на этот вопрос не всегда следует смешивать с Ресурсами протагониста. Так, охотник может получить кучу денег и тотчас же израсходовать её на сиюминутные выгоды, что попросту аннулирует “очки”, которые он мог бы в обратном случае прибавить к Ресурсам).

Преимущества	Зарплата	Статус
Полная медицинская страховка; без отпуска	\$50000	•
Одна неделя отпуска	\$60000	••
Две недели отпуска; премия \$1000 за каждого монстра или образец органов	\$100000	•••
Четыре недели отпуска; премия \$2000; служебный автомобиль; чек на корпоративные расходы	\$250000	••••
Шесть недель отпуска; допуск к частному самолёту компании; компенсация корпоративных расходов и	\$1000000+	•••••

другие преимущества	неуказанные		
------------------------	-------------	--	--

Обратите внимание, что в этой таблице ничего не говорится о пенсии, поскольку она просто не предусмотрена. С другой стороны, каждый охотник получает “компенсацию в случае смерти” (хотя в действительности получают её уже родственники покойного). Большинство вербовщиков и кооператоров обладают третьим или более высоким уровнем статуса. Кроме того, они получают премию за каждого нанятого сотрудника. Их зарплата зависит от эффективности работы ячейки, собранной с их помощью.

Тайная история Коллектива Хирон

Коллектив Хирон только называется современной корпорацией. Корни организации уходят на много тысячелетий в глубь истории. Компания делает всё, чтобы своевременно предотвращать попытки археологов и конспирологов узнать тайную теорию Коллектива и сопоставить наскальные рисунки древних людей с корпоративным логотипом, который и по сей день используется без малейших изменений.

Они не только пытаются задушить на корню теории заговора, которые продолжают возникать одна за другой, но и держат в неведении большинство собственных сотрудников. Коллектив Хирон состоит из двадцати с лишним дочерних компаний (и это только на бумагах) – неудивительно, что любопытные индивиды пытаются раскопать данные об истории Коллектива Хирон, видя, на какие жертвы организация идёт в попытках уничтожить любые свидетельства своей деятельности на протяжении прошлых веков.

Так о каких истинах может идти речь?

Логотип имеет значение

Вот почему Коллектив Хирон до сих пор не изменил символ. Руководство структуры давным-давно выбрало другое лицо для своей корпорации, чтобы опровергнуть бесчисленные теории заговора. Но они этого не сделали – потому что логотип обладает собственной силой.

Что это за сила? Они не знают наверняка. Доподлинно известно лишь то, что около пятнадцати лет назад среди сотрудников начались разговоры о смене логотипа. Акции незамедлительно стали падать. Совет директоров ясно дал понять, что недоволен этой новой идеей. Всякий, кто стал продвигать своё видение усовершенствованного логотипа, подхватил тяжёлое заболевание или пал жертвой несчастного случая.

Совет директоров явно не хочет, чтобы логотип структуры менялся. Вполне возможно, что он каким-то образом связан с успешностью всей корпоративной деятельности.

Совет директоров

Считается, что они – обычные люди. Они занимают свою должность лишь временно. Одни уходят. На место старых приходят новые.

Так в чём же проблема? Почему их окружают сплошные теории заговора?

Истина до сих пор неизвестна, однако некоторые охотники (или чудовища), которым хватило духов провести собственное расследование, обнаружили несколько любопытных фактов.

- Совет директоров заседает в зале с огромным количеством артефактов, которые невозможно сопоставить ни с одной из человеческих цивилизаций: бронзовыми статуэтками, изображающими паукообразных созданий, скульптурами, слепленными из необычных материалов наподобие паучьего шёлка или нетающих кристалликов льда, и картинами, повествующими о нечеловеческих муках.

- Некоторые охотники (и чудовища) видели грёзы, в которых им открылось истинное обличье совета директоров. По их словам, это совершенно чуждые человечеству существа: колонны с глазами, столпы розовой плоти или чудовищные серые гиганты, прячущиеся за тёмными стёклами или облаками тумана.

- Недавно откуда-то просочились сведения, указывающие на существование “Плана Первостепенной Важности”. При переводе множества корпоративных терминов, упоминающихся в тексте плана, на нормальный язык можно предположить, что в нём идёт речь о некоей разновидности “колониционного проекта”.

Вы просто не сможете принять истину

...ладно, может быть, вы и сможете. Если вам нужна “истина” о Коллективе Хирон, то вот она: совет директоров не имеет ничего общего с человеческой расой. Его представители лишь имитируют человеческую жизнь, в разное время притворяясь разными персонами и регулярно сменяя маски для того, чтобы ни у кого не возникло вопросов об их подлинной сущности.

В действительности они прибыли из параллельного измерения – какой-то альтернативной версии нашего мира. Тысячи лет назад они собрали вокруг себя охотников, заставив их отлавливать земных чудовищ и приносить их в жертву (осознанно или неосознанно) коллективу созданий, который ныне стал называться “советом директоров”. Так начался вечный сбор урожая.

Но почему это произошло?

Ответ зависит от того, что вы хотите увидеть в своей игре. Подумайте о двух следующих вариантах.

Первый: совет директоров воплощает инопланетное зло. Они прибыли из совершенно другого мира, который высосали до капли – как и тот, что был до него, как и тот, что был до него... Их конечная цель: навсегда пустить корни в почву этой планеты. Сбор урожая наделяет их неземной силой. Чем больше органов они получают, тем ближе становится завершение колонизации нашего мира.

Второй: совет директоров воплощает инопланетное Бдение. Они прибыли сюда из мира, который проиграл битву со злом. Тем, кому удалось сбежать на Землю, увидели, что этот мир поддаётся собственной тьме. Они решили переломить ситуацию в свою пользу и научили смертных превращать органы

монстров в уникальное преимущество (если при этом они получают хорошую прибыль, так тому и быть). Это охотники. Просто они не люди. И вполне возможно, они уже очень давно потеряли рассудок.

Отделы полевых операций

Поисковой отдел

Бесплатная Специализация: Медицина (ампутация)

Здесь работают большинство сотрудников Коллектива Хирон. Они получают общую парамедицинскую подготовку и узнают, как извлекать отдельные части тела из пойманных монстров. Отдел отличается чрезвычайно высокой текучестью кадров, поскольку большинство сотрудников погибает во время работы. Вместе с тем, они обладают и самыми мощными (и практичными) Тауматехнологиями, которые они испытывают в полевых условиях. Стоит отметить, что если им не удаётся вырезать отдельную часть тела, им поручают привезти в лабораторию весь труп – а потому многие работники отдела давно пришли к выводу, что им куда легче уничтожить чудовище на месте и позволить врачам разбираться с оставшимся месивом (даже если из-за этого они не получают премии или лишаются части зарплаты).

Секрет: Иногда поисковой отдел натывается на действительно ценную находку – как это произошло в случае с древним вампиром, известным как Загреус. Загреус сам связался с охотниками, и ошарашенные сотрудники даже не задали ему самый важный вопрос: почему это существо, наделённое почти безграничным могуществом, сдалось на милость команды новичков и позволило им транспортировать его в лабораторию?

Отдел вербовки

Бесплатная Специализация: Обман (корпоративный жаргон)

Отдел вербовки, в котором состоит большинство вербовщиков и кооператоров Коллектива Хирон, считается исключительно ценным департаментом корпорации, а потому в него вкладывают поистине колоссальный объём финансов. Как правило, охотники этого отдела обладают солидными накоплениями и пользуются многими из корпоративных удобств.

Секрет: Знаете, над чем работает отдел вербовки? Над тауматехнологическим имплантом, позволяющим контролировать эмоции. Только подумайте об этом: даже самый опытный охотник никогда не сможет диктовать вам условия потому, что вы будете его контролировать. Вы сможете напрямую менять его эмоциональное состояние. Вы заставите его чувствовать себя счастливым. Заставите ассоциировать лучшие моменты своей жизни с Коллективом Хирон. Бинго! Охотники будут вступать в компанию один за другим.

Отдел полевых исследований

Бесплатная Специализация: Наука (эксперименты)

Эти агенты выходят в поле только тогда, когда у них появляется возможность примкнуть к другой ячейке охотников (включая членов других содружеств или структур). Иногда они объединяются с самими чудовищами: например, становясь добровольными служителями вампиров, сексуальными партнёрами оборотней и ассистентами колдунов. Они действуют под глубочайшим прикрытием. Они похищают информацию. Похищают технологии. Берут образцы крови у своих спящих хозяев, похищают книги у Лоялистов Туле и анализируют ДНК бесноватых.

Секрет: Время от времени Коллектив Хирон нанимает монстров. В этом отделе состоит отнюдь не маленькое число ячеек, в которые входят самые настоящие монстры – особенно вампиры, хотя в отделе нередко можно встретить и ведьм. Все они действуют под *действительно* глубоким прикрытием. Получают ли они тауматехнологические импланты? С официальной точки зрения – нет. Однако кто вообще верит официальным данным?

Новые Тауматехнологии

Оптический шип (•)

Этот имплант, прикрепляющийся к оптическому нерву левого глаза (и всегда левого: левая сторона недаром ассоциируется с тёмными силами), в действительности не имеет ничего общего с шипами из царства флоры. Это маленький осколок кости, обработанный таким образом, чтобы действительно иметь форму шипа. Мало кто из охотников, получивших имплант, знает, какому существу кость принадлежала ранее. Если они зададут пару вопросов или сделают рентген собственного лица, им ответят (или они увидят), что шип вырезан из фотосинтетической плоти “ирреального существа” – другими словами, феи, связанной с царством грибов или цветов.

Последнее не имеет ничего общего с действительностью. Правда заключается в том, что эта кость принадлежала другому охотнику. Если конкретнее, то охотнику из числа Люцифуг.

По большому счёту, руководство структуры не видит реальных различий между охотниками Люцифуга и демонами или бесноватыми. Разумеется, они поддерживают Бдение, однако они совершенно явно принадлежат к сверхъестественному миру, и в их венах течёт не вполне человеческая кровь. А если их кровь имеет не так много общего с человеческой, руководство Коллектива Хирон распространяет это суждение и на остальные части их тел. Всё это превращает их в потенциальный ресурс.

Костяной шип извлекается из глазницы охотника. Его буквально вырывают – как правило, с помощью специального резца. Каждая жертва обеспечивает от одного до нескольких костяных шипов. Хотя операция не всегда убивает охотника, нетрудно понять, что повреждение кости причиняет нестерпимую боль и исцеляется лишь с огромным трудом.

Эффект: При встрече с охотниками, наделёнными сверхъестественными способностями, охотник, располагающий этим шипом, способен распознать в

них носителей нечеловеческих сил. Это Достижение не требует броска активации и считается постоянно “включенным”. Шип позволяет охотнику автоматически замечать представителей Люцифуга и Маллеус Малефикарум. Кроме того, персонаж может распознавать охотников, использующих в данный момент активированную Реликвию (Эгис Кай Дору) или выпивших (выкуривших) Эликсиры (то есть Восходящих). Это не позволяет охотнику определить, к какой структуре принадлежат такие люди. Он просто со всей отчётливостью понимает, что перед ними – не обычные последователи Бдения. Тем не менее, шип не позволяет распознавать агентов Опергруппы: Валькирия или Стражей лабиринта, не использующих Реликвию в настоящий момент.

Эктоплазматическая мембрана (••••)

Некоторые призраки... не похожи на остальных. Коллективу Хирон пока ещё не удалось понять, *почему* они отличаются от остальных, однако учёным структуры уже доподлинно известно, что они а)мощнее других привидений; б)не обладают человеческой личностью (которую они заменяют архетипическим поведением) и в)способны устанавливать симбиотические отношения с обычными смертными.

Также Коллективу Хирон известно, что этих созданий можно “убить” – хотя лишь в определённой степени. Они знают, что уничтожение такого мощного призрака оставляет физический след – будь это настоящая эктоплазма или обычные материалы, пропитавшиеся мистической силой призрака в момент его развоплощения.

Артефакт может представлять собой кусок дерева, слоновий бивень, каменный безоар или даже золотой зуб. Такие артефакты обладают лицами или частями лиц, отразившимися на их поверхности в момент гибели предыдущего владельца, как если бы призрак всё ещё пытался “пробиться” на поверхность изнутри артефакта.

Опытные хирурги из Отдела полевых операций уже научились извлекать самые ценные части этих объектов и имплантировать их в зрительный бугор охотников корпорации. В теории это должно предоставить им череду преимуществ. В теории...

Эффект: Доктора начали работать с этим совсем недавно. Проблема заключается в том, что они не слишком хорошо представляют, к чему должна привести эта операция. В данный момент известно только о двух неизменных эффектах. Прежде всего, охотник способен видеть призраков и других существ, обитающих в Сумраке, и получает +1 дайс к проверкам взаимодействия с призраками (будь это общение, нападение, экзорцизм и так далее).

Второй результат носит менее предсказуемый характер. Для активации этого эффекта охотник должен вложить очко Воли. В этом случае он приобретает новое преимущество до окончания сцены.

Эктоплазматическая мембрана буквально покрывает лицо охотника и начинает реагировать на окружающий мир так, как привык сам призрак.

Игрок должен выбрать один из представленных ниже эффектов (хотя если персонаж получает это Достижение в ходе истории, игрок может позволить Рассказчику самому выбрать конкретный эффект).

- **Кровь.** Всякий, кто приближается к охотнику ближе, чем на десять футов, начинает страдать от кровотечения из своеобразных стигмат (ран на ладонях, лбу и в боку). Последнее вызывает потерю одного очка Воли или наносят два пункта тупого урона (по выбору игрока).

- **Грязь.** Мембрана начинает источать вокруг грязь и туман, отдающий могильным запахом. Активация силы длится в течение одного раунда. Тело охотника покрывает грязь, наделяющая его двумя пунктами Брони против тупого и летального урона.

- **Эмоции.** Охотник заставляет всех окружающих в пределах пятидесяти футов испытывать ту же эмоцию, что и он. Охотник приобретает бонус +3 к Эмпатии при взаимодействии с теми, кто чувствует то же, что и он.

- **Огонь.** До окончания сцены охотник приобретает неуязвимость к пламени.

- **Вой.** Мембрана способна издать первозданный вопль. Охотник делает бросок на Силу + Внушительность. Накопленные успехи преобразуются в штраф к восприятию, налагающийся на проверки всех, кто слышит этот вой (кроме самого охотника). Кроме того, они получают по очку тупого урона.

- **Шипение.** Охотник распространяет вокруг себя пятифутовую область абсолютной тишины. Любые проверки Скрытности, основанные на бесшумном передвижении, получают бонус +5 – как и попытки нанести неожиданный удар жертве, попавшей в зону действия этой способности.

- **Зрение.** Охотник способен видеть созданий, недоступных зрению простых смертных. Любой успех при проверке зрительного восприятия превращается в исключительный успех.

- **Статика.** Охотник распространяет статическое электричество, пресекая функционирование электронных устройств, находящихся в пяти футах от его лица, на ближайшие 24 часа.

- **Вода.** Охотник способен задержать дыхание под водой до окончания сцены.

- **Ветер.** Охотник окружает себя холодным, колючим паранормальным ветром, который подхватывает лежащий вокруг мусор и наделяет протагониста +2 очками Защиты.

Новая Профессия:

Исполнитель

Рад встрече. Вот моя карточка. О, вам нравится? Это называется “Бледная кость”. Да, это самая настоящая кость. Осторожнее, не порежьтесь. Она очень острая.

Исполнитель совсем не похож на обычных Профессионалов. Он не привык пачкать руки. Он действует куда решительнее. И он любит манипулировать миром, который кажется ему одной большой доской для шахмат или Монополии.

Исполнителю хорошо известно, что бизнес зиждется на двух основных факторах: цифрах и связях. И он умеет манипулировать тем и другим в равной степени.

Поэтому исполнители идут по совершенно особой дороге Бдения: они всегда ставят перед собой долгосрочные цели и подходят к охоте с исключительным прагматизмом. Иными словами, они работают с цифрами. Много ли в городе вампиров? Много ли странных убийств происходит в Вест-сайте? Знать ответы на эти вопросы – важнейшая обязанность исполнителя. Кроме того, они постоянно встречаются с неофициальными поставщиками и даже монстрами, покупая и перепродавая пойманных монстров, как если бы это был скот или билеты в театр.

Многие исполнители начинают Бдение по одной и той же причине: они просто обнаруживают, что финансовые несоответствия ведут к чудовищам, просочившимся в их собственную организацию. Или, возможно, монстр набрасывается на исполнителя, пока он идёт к своему “лексусу” на платной парковке. Или, может быть, он встречается с крупным акционером, который предлагает исполнителю начать игру покрупнее.

Биография: Исполнители мало интересуются физической деятельностью, и хотя многие из них поддерживают себя в форме, это не имеет ничего общего с боевой подготовкой. В основном они полагаются на Социальные Навыки (особенно Обман – или, как они это называют, “подтасовывание правды”), а также не обширные базы данных, которые они держат в своих излюбленных чемоданах.

Таким образом, большинство исполнителей тяготеют либо к Ментальным, либо к Социальным характеристикам. Они часто располагают и целой сетью Социальных Преимуществ – особенно Союзников и Контактов, хотя многие уделяют не меньшее внимание и набору Слуг. Когда исполнители приобретают психические отклонения или Отличия, чаще всего они страдают от всевозможных расстройств, указывающих на одержимость властью – например, от мегаломании, маниакальной одержимости, избыточной агрессии и сексуальной девиации.

Концепты: Спонсор Эшвудского аббатства, вербовщик или кооператор Коллектива Хирон, исполнитель в компании Главтабак (или Главфармацевтика, или Главтехника, или Глав-что-угодно), старый внештатный консультант, пенсионер с огромными накоплениями (и не меньшими психическими проблемами), охотник за сексуальными секретаршами.

Профессиональные навыки: Политика и Обман

Профессиональная подготовка:

- Младший исполнитель
- Начальник отдела
- Старший менеджер
- Исполнительный директор
- Генеральный директор

Дополнительный материал: **Бюрократическая волокита (действие)**

Благодаря этому действию член Коллектива Хирон может использовать бюрократическое устройство структуры в собственных целях (например, для того, чтобы скрыть своё преступление, прикрыть ошибку товарища, подделать пару бумаг и так далее). Он может делать это различными методами: изменяя числа, подкладывая документы под целую папку других документов, заполняя бланки и удостоверения почерком, не позволяющим прочитать, что на самом деле написано на бумаге, и тому подобное. Разумеется, это действие могут выполнять и члены Опергруппы: Валькирия.

Цена: отсутствует

Действие: продолжительное (каждый бросок отражает один день “корпоративной игры”). У охотника нет целевого числа успехов, он может набрать столько успехов, сколько сочтёт достаточным.

Бросок: Сообразительность + Политика

Результаты броска

Полный провал: Попытка охотника подчинить себе бюрократический аппарат приковывает к нему внимание вышестоящих лиц.

Провал: Охотнику не удаётся достичь желаемого.

Успех: Охотнику удаётся совершить череду бюрократических манёвров. Всякий, кто пытается расследовать его деятельность, должен сначала пройти проверку Сообразительности + Политики, чтобы вообще понять, что преступления связаны именно с этим охотником. Затем он должен проследить за его бюрократической деятельностью при помощи Интеллекта + Политика (каждый бросок в ходе этой проверки отражает день расследования, а целевое число успехов равно числу успехов, накопленных протагонистом). Если охотник узнает о расследовании, он может вступить в состязание с соперником (в чём-то аналогично преступнику, убегающему от полицейского).

Исключительный успех: Добавочные успехи служат преимуществом сами по себе.

Люцифуг

Личные бунтовщики Преисподней

Ты – один из потомков Люцифера. Или Белиала, или Бельфегора, или Глазйя-лаболаса – каким бы именем ты его ни назвал, ситуация не изменится. Важно другое: его дух у тебя в крови, и твоё наследие постоянно ищет возможности вырваться на поверхность. Это происходит даже сейчас. Демоны всматриваются в твоё сердце, наблюдая за каждым твоим шагом. Что ты им покажешь? Что ты – такая же тёмная сущность, как и они, готовая культивировать в себе эгоизм и жестокость? Или ты плюнешь им в глаза и объявишь о своей независимости? Делай выбор сейчас. И делай его искренне. Не следует присоединяться к нам лишь потому, что мы держим пистолет у твоего виска.

Становление: пятиликое рождение

Большинство охотников встают на путь Бдения по своему выбору. Это осознанное решение: покинуть комфортный и тёплый мир, чтобы погрузиться в тени. В этом отношении Люцифуг несколько не отличаются от остальных. Они зажигают свечи и направляются стремительным шагом по пути Бдения потому, что искренне этого хотят.

В чём у них нет выбора, так это в принятии их демонического наследия. Хочет охотник этого или нет, он вынужден признать своё происхождение от властителя Преисподней. Одни называют это Эпифанией, другие – Откровением. Но большинство вспоминает этот момент просто как Становление.

Становление разных охотников отличается не меньше, чем отпечатки пальцев. Ниже приведены лишь самые распространённые обстоятельства, при которых *может* произойти Становление.

Важно отметить, что Становление редко причиняет охотнику вред (хотя косвенный вред вполне может сопровождать это мрачное откровение). Равным образом, Становление может и не принести ему непосредственной выгоды, однако последнее объясняется просто тем, что окружающие его люди редко оказываются готовы принять сверхъестественные способности протагониста.

Также стоит отметить, что Становление редко растягивается больше, чем на несколько дней. Обычно оно длится два или три дня. В самых долгих случаях – одну-две недели.

Когда это происходит? Большинство представителей Люцифуга считают, что все они проходят инициацию в свою демоническую династию на двадцать третий День Рождения. Хотя это утверждение подтверждается биографиями многих охотников Люцифуга, хватает и тех, кто прошёл Становление в период между двенадцатью и пятнадцатью годами. Они стали носителями мистических сил в том же возрасте, когда у них менялся голос, крепло половое влечение и формировались черты лица.

Однако инфернальная кровь может пробудиться в *любой* момент жизни охотника. Рассказывают даже о членах династии, узнавших о своём демоническом происхождении в шесть или шестьдесят лет.

Преследование

Один из основных вариантов Становления заключается в регулярном столкновении с демонами (подробные сведения о демонах можно прочитать на стр. 218 книги **Hunter: The Vigil Rulebook**). Поначалу охотника посещают лишь Младшие демоны: бесы и inferнальные духи, тени и шептуны. Они являются к охотнику не для того, чтобы истязать его – но для того, чтобы он истязал *их*. Они чувствуют, что охотник – может быть, лишь глубоко внутри – стал их хозяином, а потому хотят, чтобы он повелевал ими, мучил их или проявлял свою любовь каким-нибудь изощрённым способом. Они появляются перед ним лишь тогда, когда рядом нет других смертных: когда он спит, читает в кровати или бродит по тёмной аллее или шоссе.

Затем к нему являются Старшие демоны. Эти создание уже не боятся подходить к охотнику в обществе других смертных, поскольку они и сами способны маскироваться под обычных людей. Как и Младшие демоны, эти чудовища появляются в жизни охотника не для того, чтобы истязать его – нет, они могут предложить ему тайные знания, ответить на терзающие его вопросы (хотя их ответы нередко носят загадочный или тревожный характер) или предложить ему более конкретные услуги. Суккуб может предложить своё тело, какой-нибудь inferнальный обжора – неслыханные яства, а бесчеловечный убийца – забрать жизнь любого, кого назовёт ему новый хозяин.

К счастью, к охотнику никогда не являются Великие демоны. Последние не питают особого интереса к наследникам inferнальной крови, если только не пытаются в них вселиться. Между тем, некоторые из этих демонов всё равно чувствуют в представителях Люцифуга своих дальних родственников. Последнее даже приводит к неожиданным поворотам во время охоты, когда монстр вдруг понимает, что за ним охотится член его собственной “семьи”.

Вспышки мистических сил

Охотник может неожиданно активировать одну из своих демонических способностей (например, ритуал Возмездия), даже не понимая, как он это сделал – и даже не обладая ей на листе персонажа. В этом случае протагонист не способен управлять своей силой. Адское пламя попросту вырывается из его тела в минуты гнева, а сон приносит угасающие видения, полные тайного смысла.

Сглаз

У всех есть враги – будь они просто людьми, которые нам не слишком нравятся (*“Чёртов кабельщик всё время мешает мне забрать почту”*), или самые настоящие противники (*“Чёрт возьми! Джон из бухгалтерии опять рассказывал обо мне сплетни! Мне всё труднее находить общий язык с людьми!”*) Когда настаёт период Становления, враги охотника начинают страдать – и страдать по-крупному.

Кабельщик ломает бедро, когда в очередной раз пытается перегородить дорогу охотнику. Рассказывая очередную сплетню, Джон из бухгалтерии случайно проглатывает почтовую марку и чуть не задыхается.

У персонажа просто нет выбора: само собой, он может желать страданий своего врага (а кто в этом мире не надеялся увидеть, как страдают – пусть даже всего мгновение – его недруги?) Возможно, охотник даже не хочет причинять боль окружающим, однако его присутствие начинает приносить беды даже в жизни людей, которые всего лишь доставляли ему мимолётные неприятности. Например, кто-нибудь может в спешке толкнуть охотнику, бросить в его сторону ничего не значащее оскорбление, после чего сойти с тротуара, и *бах!* Его сбивает автобус.

Может быть, он и не умирает, а просто ломает руку и таз. Однако даже это – довольно большая плата за раздражительность.

Безумный мир

Как видно из заголовка, весь мир вокруг персонажа сходит с ума. Действия окружающих приобретают необъяснимый характер. Молоко скисает. Вокруг охотника собираются мухи и жуки. За ним по пятам бродят псы с огненными глазами. Приборы перестают работать или функционируют непостижимым образом (DVD-проигрыватель может запустить любимый фильм персонажа даже несмотря на то, что его не было на диске). Луна становится красной. Окно или зеркало трескается посреди ночи.

Чудовищная притягательность

Монстры не знают, почему они это делают (хотя иногда они даже не задаются таким вопросом), однако они постоянно пытаются вступить в контакт с персонажем. Они подсаживаются к нему в баре, подходят поговорить на парковке или стучат в его дверь посреди ночи, сами не зная зачем.

Почему они это делают? Это зависит от конкретного существа. Некоторые чувствуют в нём определённую притягательность (подобно тому, как два подвыпивших человека всегда понимают друг друга лучше, чем окружающих). Возможно, они хотят поговорить с охотником о своих проблемах и рассказать о причинах, подталкивающих их вести свою тайную жизнь. Они могут даже не понимать, что Люцифуг вовсе не собирается становиться чудовищем сам. Но, как бы то ни было, они чувствуют в нём потенциального единомышленника.

Другие создания разыскивают охотника потому, что лишь в его обществе они могут насладиться своими пороками во всей полноте, не нуждаясь сдерживаться и скрывать свою сущность. Чудовища могут с гордостью рассказывать охотнику о последних убийствах или показывать свои мистические способности – не для того, чтобы причинить ему боль, но для того, чтобы впечатлить или запугать его (что вполне может увенчаться успехом).

Вербовка: знакомьтесь со своей новой матерью

Факт: когда Люцифуг находят протагониста, его неизбежно ожидает встреча с Миланской леди. *Иногда* это означает, что его забирают в Милан, хотя в случае с по-настоящему могущественными потомками леди Люцифуг может сделать для них исключение и сама явиться к ним в город. Она может встретиться с новичком в хорошо защищённом убежище где-нибудь в их квартале, хотя некоторые охотники удостоились чести (и ужаса) встретиться с Люцифуг в своём собственном доме. Последнее чаще всего происходит ночью, когда новичок просыпается и с ужасом видит Миланскую леди – разумеется, в сопровождении хорошо вооружённых телохранителей.

В случае с большинством охотников Люцифуг проводит лишь быструю и формальную встречу. Она уже знает о них всё, что нужно, а потому задаёт лишь один вопрос: *“Присоединишься ли ты к нам или предпочтёшь умереть?”* И важно подчеркнуть, что этот выбор реален. В глазах агентов структуры, любой Люцифуг способен на великое зло. Отказываясь вступать в их структуру, новичок выбирает собственный путь. Другое дело, что это равносильно принятию своей тёмной, демонической сущности – а это всегда карается одинаково: выстрелом в затылок.

Разумеется, последнее заставляет многих охотников присоединяться к структуре из страха за свою жизнь в надежде сбежать позднее. В сущности, некоторые даже *смогли* сбежать. Однако большинство обнаружили, что поводок, который они разрешили на себя нацепить, держит слишком сильная рука.

Достаточно часто Миланская леди узнаёт о новичке лишь спустя какое-то время, а потому иногда персонаж встречает её только через несколько недель или месяцев после Становления (когда исследователи структуры наконец выходят на него после длительного изучения генеалогии или когда оккультисты видят указания на новичка в ритуально пролитой крови).

Дьявольские отродья

Кем становится охотник, оказавшийся вступать в структуру? В сущности, именно для описания таких людей существует термин “дьявольские отродья”. Так называемые “Дети Дьявола” обладают теми же характеристиками и отличиями, что и сами последователи Люцифуг – за тем исключением, что они не поддерживают праведных идей Бдения. Вместо этого они делают то, к чему привыкли: идут по тропе греха.

Они наслаждаются своей порочностью и творят зло на каждом шагу. Они могут сохранять в своём сердце милосердие и способность к любви или пониманию других смертных, однако даже сильнейшие достоинства постепенно отходят в тень перед неизбежным господством их тёмных страстей.

Создавая этих “Анти-Люцифуг” в своей хронике, вы вольны придать им любой характер. С технической точки зрения, ритуалы Возмездия доступны лишь полноценным членам структуры, поскольку охотники держат эти священные ритуалы в секрете, и сама Миланская леди следит за тем, чтобы

её ключевое оружие не попало в руки врага. Тем не менее, Рассказчик вполне может решить, что дьявольское отродье обладает способностями, сопоставимыми с этими ритуалами. Равным образом, вы можете наделить этих существ Жуткими силами из книги **Hunter: The Vigil Rulebook** (см. стр. 276).

Фракции: Философии зла

Фракции Люцифуг состоят из приверженцев различных философий, диктующих совершенно определённые взгляды на монстров. Эти охотники действуют под гнётом сложной и чрезвычайно туманной мифологии (падение Люцифера, восстание Архигерцога, проникновение ангелов на Землю и так далее). Эти философии позволяют по-разному трактовать мифологию Люцифуг. Общее описание фракций можно найти на стр. 141 книги **Hunter: The Vigil Rulebook**.

Отрицание

Бесплатная Специализация: Эмпатия (определение намерений)

Этой философии следует сама Миланская леди, которая называет Дьявола эгоистичным и хладнокровным повелителем зла и утверждает, что любое чудовище, служащее Сатане, заслуживает только уничтожения. Те, кто восстаёт против зла – как сама Люцифуг, – заслуживают того, чтобы их оставили в покое (если даже не предложения вступить в организацию). Таким образом, важнейшим аспектом этой философии служит определение намерений чудовища. Преследует ли оно жестокие и эгоистичные цели? Если да, то его необходимо уничтожить огнём и мечом. Если его намерения не поддаются определению или даже представляются относительно мирными, охотнику следует сосредоточиться на более важных делах.

Секрет: Миланская леди тайно встречается с падре Амброджио, главой Маллеус Малефикарум. Зачем она это делает? Главным образом, это просто социальное мероприятие: они встречаются раз в год, делятся тайнами, обсуждают текущие события и притворяются, что доверяют друг другу. В конце концов, оба – почти бессмертны, а потому видят друг в друге приятнейших собеседников.

Примирение

Бесплатная Специализация: Холодное оружие (нож)

Ирония судьбы заключается в том, что эта философия основана на вере охотников в свой долг по искуплению злодеяний самого Люцифера (что кажется мягкой, доброжелательной и сердобольной целью). Но это не так. В глазах этих охотников, примирение означает несение смерти любым слугам зла на Земле и в других космических царствах. Уничтожая агентов зла, эти враги Преисподней по долгой цепочке идут к самому Люциферу, чтобы наконец поставить точку в греховной истории своего отца. Это чрезвычайно

жестокие и воинственные охотники, практически не способные на милосердие.

Секрет: Каждый охотник, согласный с озвученными взглядами и проявивший свою готовность выступать в роли непоколебимого ассасина (хотя в последнем даже они значительно уступают Дьяволу), получает достаточно неприметный нож – заточенный с одной стороны, с рукояткой из палисандра, но неописуемо острый. Этот нож наносит 2(Л) очка урона. В остальном это совершенно обычный нож, хотя он пахнет одновременно серой и розами. Если охотник приложит клинок к уху, он сможет слышать звон цепей или многоголосье криков, раздающихся эхом в какой-то неземной пропасти.

Истина

Бесплатная Специализация: Образование (исследование)

Чудовища практически не привлекают внимания этого маленького тайного ордена, образовавшегося посреди структуры. Эти агенты пытаются докопаться до истинных знаний о своей организации и её основателе. Это подлинные изгои, полностью посвятившие свою жизнь поиску секретов, окружающих Люцифуг и её союзников. Если у другого охотника есть секрет, последователи Истины вполне могут явиться к нему на порог и пригрозить разоблачением... если только он не примкнёт к их маленькому крестовому походу.

Секрет: Всё, что знает один агент Истины, знают и все остальные. Они не скрывают информацию друг от друга. Они знают, что могут безоговорочно доверять друг другу, поскольку каждый из них держит другого за яйца. Не так давно они обнаружили, что Миланская леди тайно встречается с падре Амброджио. Это открытие заставило многих последователей Истины одержимо докапываться до правды, и они не остановятся до тех пор, пока не выяснят, зачем проводятся эти встречи, не узнают, что на них обсуждается – и не положат им конец.

Ритуалы Возмездия

Кольца несправедливости

Некоторые охотники называют этот ритуал “Порочной хваткой”, поскольку он позволяет приобретать существенные преимущества перед теми, кто полагает страстям и порокам определённого... *окраса*.

Говоря простым языком, этот ритуал наделяет агентов Дьявола способностью манипулировать теми, чей Порок аналогичен Пороку самого охотника. Ритуалист должен провести этот обряд утром сразу после восхода солнца, освятив себя тремя каплями крови жертвы (одна капля должна попасть на язык, и ещё по одной – в глаза охотника). После этого Порок жертвы входит в кровь охотника (где он застывает подобно мухе в янтаре) и наполняет его превосходством над теми, кто склонен к тем же грехам.

Всё это наделяет протагониста бонусом к взаимодействию с обладателями этого Порока на ближайшие 24 часа. Если охотник проводит ритуал не в

ближайшие часы после рассвета (то есть не в период между 5:00 и 7:00), он автоматически проваливается.

Цена: Три капли крови (принадлежащие человеку или, по крайней мере, разумному существу; см. выше). Единственное, что имеет значение – это Порок самой жертвы.

Бросок: (10 – Нравственность) + Эмпатия

Результаты броска

Полный провал: Вместо того, чтобы приблизиться к Пороку жертвы, охотник начинает терять с ним связь. Он получает штраф -3 на *любое* действие против обладателя аналогичного Порока.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: За каждый успех, полученный при броске активации, охотник приобретает равнозначный бонус ко всем Социальным проверкам, нацеленным против обладателей аналогичного Порока (то есть людей, обладающих тем же Пороком, что и хозяин трёх капель крови). Так, если персонаж вырабатывает склонность к Чревоугодию и получает три успеха при активации этой силы, он получает бонус +3 к Социальным проверкам, нацеленным против всех индивидов, страдающих Чревоугодием.

Исключительный успех: Благодаря сильнейшему насыщению своей тёмной сущности Люцифуг приобретает не только озвученный бонус, но и пункт Воли.

Семейное облачение

Любой член обширной династии Люцифуг обладает едва заметным искажением в организме. Это может быть изменение ДНК или мутация хромосом, затронутых inferнальной серой ещё в те невыразимо далёкие годы, когда древний Зверь впервые соблазнил членов его семьи.

Обычно это никак не проявляется в жизни охотника: персонаж не сразу понимает, что он стареет медленнее других, способен повелевать демонами простым шёпотом или умеет чувствовать пороки других людей.

Тем не менее, некоторые охотники обнаруживают, что их преследует куда более явное проявление их демонического наследия. Подобно тому, как некоторые дети получают от своих предков зелёные глаза, повышенный риск облысения или предрасположенность к раку простаты, Люцифуг может обнаружить, что к нему перешла часть физических изменений, известных как Облачения.

Заметить Облачение персонажа не так уж и просто. У охотника не появляется крючковатых когтей или хвоста до тех пор, пока он не проведёт ритуал, позволяющий ему высвободить свои жуткие силы.

Персонаж может приобрести этот ритуал несколько раз (однако не забывайте, что число известных ему ритуалов по-прежнему ограничено уровнем Возмездия). Каждый раз он должен выбрать новое Облачение.

• **Крылья.** Охотник отращивает самые буквальные крылья. Это могут быть ангельские крылья, покрытые кровоподтёками, потрёпанные крылья летучей мыши или что-нибудь менее естественное наподобие золотых листьев с едва

заметными прожилками меди. Одежда протагониста должна вмещать эти крылья – в обратном случае попытка отрастить крылья разрывает одежду и наносит два очка тупого урона. Персонаж приобретает способность к полёту, однако, поскольку речь идёт не о демоне, а о простом наследнике дьявольской родословной, он может оставаться лишь ограниченное количество раундов. Это количество равно уровню Силы + Возмездия персонажа. Протагонист способен летать со Скоростью, превышающей его обычную Скорость вдвое. Сложные маневры могут потребовать проверки Ловкости + Атлетики (но только если этого попросит Рассказчик).

- **Жуткая атака.** Рукопашные атаки протагониста наносят летальный урон (вместо тупого). Возможно, он отращивает когти, зазубренные клыки, цепкий хвост или просто грубую чешуйчатую кожу.

- **Ужасающий взгляд.** Глаза персонажа приобретают странный, немного отталкивающий оттенок, начиная походить на глаза рептилии или кошки. Выберите один Социальный Навык. Всякий раз, когда персонаж активирует своё Облачение, он приобретает бонус к этому Навыку, равный показателю Возмездия.

- **Инфернальная плоть.** Охотник черпает жизненную силу или существенно укрепляет плоть, приобретая очки Здоровья или Броню (выберите одно из двух в момент освоения ритуала). Возможно, тело охотника разбухает или покрывается прочно кожей, а возможно, он просто увеличивает объём своих мускулов. Он приобретет по дополнительному очку Здоровья или Брони (+1/+1) за каждый уровень Возмездия.

- **Физическое дарование.** Выберите один Физический Навык. При активации этой силы охотник приобретает бонус к этому Навыку, равный показателю Возмездия. Игрок должен описать, каким образом его тело адаптируется под выполнение задач, соответствующих этому Навыку (улучшение Кражи может означать, что охотник превращает свои пальцы в живой инструмент, наделённые множеством сочленений подобно паучьим лапкам, что позволяет с лёгкостью вскрывать замки или вытягивать предметы из чужих карманов, в то время как улучшение Скрытности может затенять само тело охотника загадочной мглой). Вождение остаётся единственным Навыком, который не может улучшить охотник. Тем не менее, он может обострить своё зрение для улучшения Огнестрельного оружия или повысить навык владения Холодным оружием, наделив свои руки дополнительными суставами или просто сделав их немного длиннее.

- **Ваше собственное Облачение.** Игроки и Рассказчики могут совместно придумывать новые, уникальные Облачения, увеличивающие Защиту и Скорость охотника либо имитирующие Социальные Преимущества.

Цена: 1 очко Воли. Когда охотник возвращается в нормальное состояние, он приобретает умеренное отклонение на ближайшие 24 часа. Использование демонических способностей таким явным образом зачастую оказывается травмирующим опытом и сказывается на психике охотника, который начинает всё сильнее чувствовать свою непохожесть на окружающих.

Действие: мгновенное

Бросок: Сила + Выносливость

Результаты броска

Полный провал: На этот раз человеческая природа и физиология оказывается сильнее демонической – что можно даже рассматривать как положительный исход. Тем не менее, охотник чувствует жуткую боль. Его кости сдавливают незримая сила, на коже появляются синяки, а из всех отверстий начинает течь кровь. Он получает три пункта летального урона.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Охотник активирует Облачение до окончания сцены. Он может продлевать эффект и на дополнительные сцены, получая по очку летального урона из-за стремление его организма вернуться в человеческое состояние. Каждое очко урона позволяет продлить эффект ещё на одну полную сцену

Исключительный успех: Персонаж легко адаптируется к своей новой форме. Он может вкладывать в продление эффекта очки Воли, не получая летального урона (по-прежнему ценой одного пункта за одну сцену).

Дополнительный материал: вечное наказание

Сама Люцифуг – то есть Миланская леди, управляющая всей этой inferнальной структурой – действует уже на протяжении 1100 лет. Один из самых известных (если не самых могущественных) агентов организации, Шевалье Телем, совершал подвиги столетие за столетием. Персонажи могут столкнуться и с другими охотниками, разворачивающими свою деятельность на протяжении многих веков подобно самим демонам.

Хотя никто из охотников Люцифуга не бессмертен в прямом смысле этого слова, все они живут куда дольше обычных смертных. Почему это происходит? Может ли столько прожить *ваш* охотник?

Долголетие заложено в inferнальной крови Люцифуг. Это касается всех охотников, прошедших Становление (см. выше). И да, это означает, что ваш персонаж может прожить столь же долгую жизнь.

За каждое очко Статуса ваш персонаж удваивает длительность своей жизни. Например, Эдвард Беладонна, агент Люцифуга, располагает вторым уровнем Статуса. Если предположить, что ему суждено прожить около 70 лет (во что, впрочем, не так уж легко поверить, учитывая опасность Бдения), замедленное старение позволяет ему прожить не меньше 280 лет. Что касается Миланской леди, она обладает пятым (если не большим) уровнем Статуса, а потому может прожить куда больше двух тысячелетий.

Разумеется, это не будет иметь прямого влияния на игру: большинство историй повествуют о нескольких месяцах или годах игрового времени. Тем не менее, вы можете интерпретировать этот эффект по-разному. Например, вы можете организовать флэшбек, позволяющий осветить события столетней давности, или предложить игроку отыграть ещё более древние сцены, посвящённые его тёмному прошлому.

Предельный возраст	Старение	Статус в Люцифуге
140	Замедлено вдвое	•
280	Замедлено вчетверо	••

560	Замедлено в восемь раз	...
1120	Замедлено в шестнадцать раз
2240	Замедлено в тридцать два раза

Повествование: пылающее дерево

Несмотря на название этого раздела, он посвящён не только Рассказчикам. В сущности, игроки могут сами разрабатывать один из самых захватывающих элементов образа Люцифуг: *генеалогию*. Ваш персонаж состоит в древней демонической родословной. Хотя это означает, что далеко не в каждом поколении вашей семьи рождался такой же, как вы, всё это время в жилах ваших предков текла кровь Люцифера.

С чего же начать? Решите, кем был тот демон, который бросил своё семья в плодотворную почву вашей семьи. Вполне допустимо назначить подобным “демоном” самого Люцифера, тёмные дела которого всё ещё отзываются в вашей крови, тем более что Сатана контролирует далеко не всех своих потомков.

Следующий вопрос: когда в вашей семье впервые появились потомки Дьявола? Две тысячи лет назад? В Средние века? Может быть, в 1950-х ваша мать была простой домохозяйкой, которой было суждено встретить по пути на работу странного парня, который стал её мужем? Самое увлекательное заключается в том, что многие представители Люцифуга знают о целых семьях потенциальных наследников Сатаны, будь это мафиозная семья Беладонна, увядающая светская династия Вудвайнов и отрешённая родословная Егерей, проживающая в глуши. Миланская леди лично следит за этими семьями, посылая своих агентов и вестников передавать её волю членам названных династий.

Таким образом, игрок может сделать свой вклад в построение мира игры и тем самым помочь Рассказчику определить, что представляет собой семья, к которой принадлежит его персонаж. Возможно, что персонаж – сирота, приёмный ребёнок или даже какой-нибудь дальний родственник, выяснивший, что глава его *новой* семьи как-то связан с делами Дьявола. Чем больше игрок сделает для исследования своей генеалогии, тем интереснее ему будет участвовать в игре и тем легче Рассказчику будет определить, что представляет собой его родословная (хотя Рассказчик может создавать и дополнительных, более загадочных членов семьи – пусть в вашем шкафу останутся кое-какие скелеты).

Исследование генеалогии (даже если его нельзя закончить по-настоящему) не должно сводиться к продолжительному броску. Отыграйте его на протяжении целой истории или даже хроники. Персонаж должен пробираться в запретные библиотеки и опрашивать далёких, давно потерявших рассудок родственников или получать кошмарные видения по ночам – и всё ради того, чтобы узнать, с чего всё началось.

Эти идеи могут лечь в основу полноценной истории, посвящённой столкновению с демонами. Кто сказал, что Великий демон, явившийся в город протагонистов — или даже *вселившийся* в этот город — не окажется предком одного из охотников?

Маллеус Малефикарум

Добропорядочные католики

Вы знаете святую Агнессу, не так ли? О... кому-то нужны курсы повышения квалификации. Хорошо. Агнесса Римская была молодой девушкой, даже слишком молодой – во всяком случае, для того, чтобы стать невестой местного римского префекта. Но развращенное языческое общество это не волновало. Префект сказал, что она будет его невестой, и все решили, что так тому и быть. Однако она не хотела выходить замуж за такого монстра. Предать деву смерти даже тогда считалось незаконным деянием, а потому её просто протащили по улицам и изнасиловали. Но Господь восхитился её стойкостью и защитил от насильников, позволив остаться целомудренной. Они сделали её мученицей, пронзив горло копьём. Она – одна из нас, понимаете? И мы – такие же, как она. Мы не позволим чудовищам осквернить этот мир, а потому, пока мы совершаем праведные поступки, Бог даёт нам всё, что необходимо для борьбы со тьмой. Да, в конце концов мы умираем. Но это дорога, по которой ходят все на свете. По крайней мере, когда мы умираем, мы знаем, что унём в объятиях Божиих.

Работу Дьявола нужно остановить

Объяснить позицию Маллеус Малефикарум не так уж сложно: они верят, что Бог есть высшее благо. Бог подарил людям свободу воли. Некоторые решили использовать эту волю для того, чтобы стать чудовищами. И их следует наказывать за их выбор. Обитатели сверхъестественного сообщества несколько не отличаются от обычных еретиков, а потому их ждёт та же участь.

Во всяком случае, так обстоят дела на поверхности. Если копнуть поглубже, возникают совсем другие, более нравственные вопросы. Заслуживают ли чудовища милосердия? Некоторые считают, что да, однако “милосердие” Молота ведьм всегда принимает одну-единственную форму: ликвидации вслед за раскаянием. Само собой, далеко не всем охотникам хватает духу убить раскаявшееся существо, и некоторые создания, признавшие в своих грехах, получают шанс начать достойную жизнь. Тем не менее, некоторые группы Теневой паствы не верят, что монстры способны на искупление. Они обменяли свою человечность на дары Сатаны, отвернувшись от Бога, чтобы он больше не смог заглянуть им в глаза. Ликвидация вслед за раскаянием? В их глазах, нет. Только ликвидация.

Вампиры, потом ведьмы, потом демоны

Именно так выглядит список чудовищ, интересующих Маллеус Малефикарум.

Вампиры всегда оставались приоритетной мишенью – в сущности, так пожелал основатель (и всё ещё живой падре) Амброджио Баудолино, решивший отомстить своим мёртвым хозяевам. Тем не менее, некоторые группы инквизиторов видят мир по-другому и находят свои причины охотиться на вампиров. Некоторые верят, что вампиры воплощают худшее из двух миров: в их глазах, это еретики, впустившие в себя демона (“Зверя”), и это создания, которые использовали дар жизни для того, чтобы стать *живыми мертвецами*.

Ведьмы тоже заслуживают своего молота: они получили свободу, однако воспользовались ей для распространения своей еретической и тлетворной магии. Однако они всё ещё *живы*. Они ещё могут вернуться к Богу.

Демоны не принадлежат – и никогда не принадлежали – к роду людскому. Это делает их опасными, однако они ни на что не способны без самих людей. Если смертные перестанут потакать своим тёмным страстям, демоны попросту истощают и станут не более вредоносными, чем снежные хлопья. Именно по этой причине демоны до сих пор находятся в самом низу списка Маллеус Малефикарум. Остановить их – в силах каждого.

Означает ли это, что все инквизиторы придерживаются озвученных взглядов? Едва ли. Соберите в одной комнате троих человек, и вы услышите, как они спорят о том, *что есть на обед*. Можно ли говорить о единодушии в выборе ключевых принципов праведной жизни? Кроме того, каждый охотник следует только тем правилам, которые он установил сам, основываясь на своём горьком опыте. И этот опыт может быть разным. Означает ли это, что Молот ведьм охотится лишь на три вида чудовищ? Нет. Это означает лишь то, что подобные монстры постоянно находятся в официальных списках организации.

Однако вервольфы часто рассматривались охотниками как языческие создания, добровольно практикующие чёрную магию в попытке отрешиться от своей человечности – а значит, и воли Творца.

Многие другие создания также исповедуют философию зла, хотя Маллеус Малефикарум не обладают чёткими сведениями об их коллективах. Иногда инквизиторы просто не понимают, с чем именно их свела судьба (последнее иногда позволяет охотникам прибегать к технике добровольного игнорирования: *“Я не понимаю, что это, а потому сосредоточусь на проблемах, доступных моему разуму”*).

**Почётный архиепископ:
Тимоти Коннор Галлахер**

Падре Амброджио Баудолино – всё ещё живой гуль, основавший Маллеус Малефикарум, тот самый, что тайно встречается с Миланской леди – всё ещё считается неофициальным главой структуры. Он всё ещё управляет деятельностью Теневой паствы. Он всё ещё составляет планы и наставляет охотников на правильное видение своего Бдения (и он всё ещё располагает столь грандиозным статусом в пределах организации, что доверенные помощники постоянно обеспечивают его доступом к крови пленённых монстров).

И тем не менее, деятельность Баудолино в Италии окончена. Он попросту не имеет реального влияния на своих соотечественников. В данный момент он сосредоточен на управлении инквизиторами Соединённых Штатов.

Официальным же главой Теневой паствы давно уже стал Тимоти Коннор Галлахер, почётный архиепископ (что означает “архиепископ в отставке”) города Нью-Йорк. Галлахер выглядит как суховатый джентльмен с густыми тёмными бровями, похожими на двух гусениц, и крючковатым ирландским

носом, напоминающим лезвие топора. Он следует ключевой философии ордена.

В отличие от большинства инквизиторов, он прекрасно знает, что Баудолино жив, поскольку он получил свою должность по указанию этого древнего гуля. Практически все сведения о современном мире Амброджио узнаёт от Галлахера, который всегда говорит с ним с предельной скромностью и послушанием... которые ему приходится изображать.

Истина заключается в том, что Галлахер с омерзением относится к кровавым пиршествам своего предводителя. Одно только это ставит под удар святую цель ордена. Галлахер не собирается служить Амброджио и дальше. Будучи сторонником радикальных взглядов, он тайно собирает группу доверенных лиц для свержения Баудолино в стремлении занять его место в качестве *подлинного* лидера организации.

Светская волна

Иерархия Маллеус Малефикарум полностью соответствует иерархии Католической церкви. Она следует философии подчинения, которая считается божественной – а потому каждый священник *обязан* подчиняться вышестоящим духовным лицам... за исключением того факта, что на протяжении последнего века структура начала принимать в свои ряды мирян.

В ранние годы деятельности ордена светские лица практически никогда не получали возможности приступить к Бдению наряду с настоящими инквизиторами. В лучшем случае их нанимали для выполнения совершенно конкретных заданий, никогда не раскрывая им подлинных целей структуры.

Но времена меняются. Светские лица занимают уже не менее половины структуры. Это *необычайно* много – особенно учитывая, что их численность продолжает расти. Полицейские. Строители. Члены государственных служб. Даже бандиты и сотрудники пунктов голосования – если охотник готов рисковать своей жизнью во имя Господа, Теневая паства готова принять его в свои ряды.

Сегодня светские лица уже *представляют* саму структуру. Эти люди встречаются повсюду и занимают от низших ступеней иерархии ордена до высших уровней, работая в правительственных и деловых компаниях на благо структуры. Они могут и не поддерживать Бдение из ночи в ночь или не обладать Благословениями, но они видели правду. Они постоянно наблюдают за тем, что происходит вокруг, продолжая тихо продвигать своё Бдение. Когда наступает время бороться, они вступают в бой. В эту ночь добропорядочный семьянин не приходит домой. Полицейский откладывает выполнение своей работы, зная, что ей сможет заняться его напарник. Люди, вращающиеся в обществе, просто... исчезают – для того, чтобы посвятить себя Бдению и вернуться к мирским делам позже (если им повезёт), продолжая лгать окружающим, чтобы спасти их от осознания жуткой истины.

Как всё это сказывается на организации? Светские люди не слишком хорошо мотивированы. Священники занимаются Бдением потому, что в

поддержании контакта между людьми и Богом лежит их священная миссия. Они занимались этим всегда. А потому духовенство подталкивает своих светских товарищей к продолжению Бдения. Если мирские лица решают собраться в ячейку, их лидером почти всегда становится единственный представитель духовенства в их коллективе (хотя бы монах, если они не смогут заручиться поддержкой священника).

По большей части, светские лица выполняют самые рядовые задачи. Почти всегда они обладают лишь низшими уровнями Статуса в рядах структуры и самыми базовыми уровнями Благословения. Вместе с тем, подобно тому как духовенство иногда переживает кризис веры, светские лица иногда могут задаться вопросами, не свойственными большинству их товарищей. Они могут спросить себя: *“Почему я не могу разговаривать с Господом напрямую? Ведь он дарует мне все эти Благословения!”* Что произойдёт, если эта мысль заставит светского человека перейти на дорогу духовных исканий?

Личные семьи Бога и Сатаны

Как вам это: Маллеус Малефикарум и Люцифуг обладают общей чертой – они поддерживают личные семьи. У обеих структур хватает династий, которые они защищают всеми силами для того, чтобы использовать их ресурсы на благо своего Бдения.

Братства и ордены Орден святого Лонгина

Бесплатная Специализация: Холодное оружие (кол)

Этот орден – личное детище Баудолино. Он служит домом большинству инквизиторов организации и посвящает всю свою деятельность выполнению главной задачи структуры: уничтожению кровососов. Баудолино ненавидит вампиров за то, что они сотворили с ним, и в то же время любит их за неповторимую, сладкую кровь (а также за то, что пленный вампир готов предоставить ему всё, что он пожелает). Членам ордена неизвестно, что Баудолино всё ещё жив, однако они считают его своим святым покровителем даже в его (ложной) смерти. Стоит отметить, что Орден святого Лонгина располагает настоящей армией мирских членов.

Секрет: Баудолино предчувствует, что грядёт война. Он знает, что последователи Афанасия накапливают могущество. Кроме того, кровь вампиров обостряет его паранойю с каждой прошедшей ночью и заставляет слышать голоса существ, которых он отправил в Преисподнюю. Зная, что грядёт неизбежный раскол, Баудолино выбрал пятерых доверенных епископов и пристрастил их самих к крови вампиров. Теперь они также располагают определёнными силами кровососов.

Орден святого Амвросия
Бесплатная Специализация: Компьютер (исследования)

Большинство членов структуры отличаются редкой технофобией. Это и неудивительно: в конце концов, не так трудно хранить мистические секреты в старинных фолиантах, а уничтожить вампира, каким бы свирепым он ни казался, можно обычной ножкой от стула (заточенной).

Тем не менее, этот орден состоит из самых продвинутых технофилов, использующих в своём Бдении шпионское оборудование и бесчисленные компьютерные сети. Главным образом они занимаются созерцательной деятельностью. Остальные члены Теневой паствы хотят покончить с монстрами здесь и сейчас. Им нужно врываться в убежища монстров, втыкать колья в сердца вампиров и подрывать менее доступные убежища с помощью хорошей взрывчатки. Что касается последователей Амвросия, то они занимаются более долгосрочной стороной Бдения. Они знают, что монстры представляют угрозу для человечества, однако считают, что, как и в случае с любой другой проблемой современного мира, её можно решить более вдумчиво, используя более академические методы исследования.

Секрет: ...и последнее они делают, не забывая о милосердии. Из всех центральных фракций Теневой паствы последователи Амвросия чаще других проявляют к чудовищам сострадание. Отчасти они делают это из практических соображений. Монстры хранят немало секретов, и иногда с ними можно заключить союз – неприятный, но эффективный. Пытки никогда не принесут реальных плодов. Действительность такова, что некоторые монстры хуже других, и далеко не все из них испытывают друг к другу тёплые чувства. А потому “Амвросийцы” нередко щадят одних монстров, чтобы добраться до других, более крупных. Разумеется, если об этом узнают другие члены структуры, их могут ждать серьёзные неприятности.

Братство святого Афанасия

Бесплатная Специализация: Ремесло (взрывчатка)

Единственное “знание”, которое волнует последователей Афанасия, – это вопрос, столкнулись ли они с *безбожной тварью*. Если ответ носит положительный характер, они делают всё, чтобы уничтожить чудовище. Не позже. *Сейчас*. Это не означает, что они не способны на стратегию или терпение. Они просто считают, что позволить монстру совершать свои злодеяния хотя бы ещё один час равнозначно добровольному отказу от следования воле Творца. Их методы особенно близки к террористическим, и от их действий нередко страдают невинные. Они относятся к этому как к печальной необходимости. Если это были подлинные невинные, освящённые водами крещения и раскаивавшиеся в своих грехах, Бог примет их после смерти. Если же то были грешники и невежды, их гибель представляет не большую трагедию, чем смерть чудовищ.

Секрет: Все считают последователей Афанасия самой маленькой из центральных фракций структуры. Хотя некогда это соответствовало действительности, в последнее время они стремительно накапливают силу. В сущности, они уже давно перестали ограничивать свои ряды добропорядочными католиками: если новичок готов умереть ради

уничтожения монстров, последователи Афанасия примут его без малейших раздумий. Сила человечества – в его численности. Если десять человек готовы умереть, чтобы покончить с одним чудовищем, то монстрам не на что надеяться в войне с человечеством, насчитывающим уже миллиарды добропорядочных душ. В данный момент члены фракции играют роль своеобразного тайного общества посреди другого тайного общества. Они стремятся перевернуть всё вверх дном. Они закрывают глаза на чистоту процессов вербовки. И хотя им нравится поддерживать иллюзию, будто они по-прежнему представляют собой небольшой коллектив инквизиторов, это всего лишь маска – и она прекрасно служит их цели.

Младшие ордены

Теневая паства содержит и меньшие по размеру ордены, включающие полдюжины – если не меньше – ячеек, разбросанных по всему миру.

- **Сестринство святой Мудрости:** Дочери святой Мудрости пострадали за веру во время правления безбожника Адриана. Детей живём сварили в смоле, а потом обезглавили, в то время как над самой матерью жестоко надругались, пока она молилась над телами убитых детей. Эта группа, состоящая главным образом из женщин (хотя и не только их них), поддерживает исключительно милосердный вариант Бдения. Они ищут тех, кто пострадал от чудовищ, и делают всё, чтобы защитить их от дальнейших нападений, помогая им силой своего духа.

- **Отшельники Виборады из Санкт-Галена:** Эти загадочные католики верят, что способны видеть будущее, а если учесть наличие божественных Благословений в мистическом арсенале структуры, это вполне может соответствовать действительности. Вместо того чтобы формировать отдельные ячейки, Отшельники присоединяются к другим группам охотников в качестве вестников и пророков.

- **Орден святого Януария:** За открытое выражение своей веры святой Януарий был брошен к животным, однако они отказались терзать его плоть. Тогда его бросили в печь, но та не стала обжигать его кожу. В конце концов святого пришлось обезглавить. Но даже со смертью могущество перестало распространяться, и он продолжил своё бытие в качестве призрака. Кроме того, считается, что его святые хранят духовную силу самого Януария. В наши дни небольшой орден, названный в его честь, занимается разработкой новых Благословений. Представители ордена полагают, что эти Благословения дарованы им не самим Творцом, но его святыми, запечатлевшими свою силу в мистических артефактах. Стоит ли говорить, что эти охотники доставляют огромные неприятности Эгис Кай Дору, похищая у них из-под носа одну реликвию за другой?

Новые Благословения

Сохранение чистоты святой Агнессы Римской

Святая Агнесса с такой решительностью выступала против чудовищных нравов своей эпохи, что приобрела буквальную неуязвимость. Нынешние

охотники могут воззвать к её имени, чтобы повторить этот подвиг хотя бы отчасти.

Цена: 1 очко Воли

Действие: мгновенное или пассивное

Бросок: Решительность + Благословение

Результаты броска

Полный провал: Охотник получает очко летального урона, который приобретает форму кровоточащей раны на горле.

Провал: Эффект отсутствует.

Успех: Когда на шкале Здоровья охотника остаётся всего одна неотмеченная клетка (даже если остальные заполнены лишь тупой формой урона), он может активировать это Благословение пассивным образом. Волосы, одежда или окружающий охотника мусор неожиданно сплываются вокруг него в своеобразную броню: волосы становятся крепче, одежда скручивается в тугие узлы и так далее. Рейтинг Брони равен уровню Благословения. Такая Броня защищает даже от агgravированного урона и сохраняет эффект до окончания сцены. Кроме того, она не влияет на Защиту и Скорость протагониста.

В дополнение к этому, охотник может укрепить силу брони для проявления полной силы святой Агнессы. В этом случае он получает два очка летального урона от искрящейся вспышки света (обжигающего его волосы и иссушающего кожу). Этот свет охватывает всех в пределах десяти ярдов от протагониста и наносит агgravированные повреждения, объём которых равен успехам, полученным при броске активации.

Исключительный успех: Охотник приобретает ещё одно очко Брони. Урон не увеличивается.

Изгнание ведьм

По легенде, святой Патрик изгнал всех ведьм из Ирландии, однако сейчас уже известно, что в ней их никогда не водилось. Что он сделал в действительности, так это очистил родину от ереси, по ужасу сравнимой лишь с первородным грехом — ереси, которую предположительно распространяла секретная кабала гностических магов.

Это Благословение повторяет — пусть даже в ослабленной форме — его знаменитый подвиг. Оно прогоняет прочь магов и ведьм, хотя имеет влияние и на других чудовищ.

Цена: 1 очко Воли

Действие: продолжительное (каждый бросок отражает десять минут молитвы; целевое число успехов равно пятикратному уровню Благословения самого охотника).

Бросок: Внушительность + Благословение

Результаты броска

Полный провал: Охотник обжигает себя очищающим пламенем, утрачивая голос на ближайшие 24 часа.

Провал: Молитва ни к чему не приводит.

Успех: Монстры, попавшие в зону действия Благословения (радиус которого зависит от самого охотника), испытывают непреодолимое желание бежать прочь. Они могут заставить себя остаться на месте, однако с каждой минутой сопротивление этому зову даётся им всё труднее (штраф увеличивается на -1 за каждую прошедшую минуту до максимального значения -5).

Ведьмы особенно уязвимы к этому Благословению и должны вкладывать очки Воли даже для того, чтобы просто *попытаться* задержаться в области.

Уровень Благословения	Область
•	50 ярдов
••	100 ярдов
•••	500 ярдов
••••	1 миля
•••••	10 миль

Благословение обретает эффект лишь по окончании всей молитвы (что требует накопления требуемого числа успехов). Сразу по окончании молитвы эффект сохраняется на протяжении часа.

Монстры испытывают непреодолимое желание бежать прочь, даже если кратчайший путь к бегству грозит им *небольшим* количеством тупого урона. Они страдают от омерзительного, тяжёлого и угнетающего чувства, проявляющегося в волнах тошноты, головокружении или головной боли.

(Рассказчик может сделать от лица чудовища бросок на Сообразительность + Самообладание, чтобы монстр сумел понять, что его отгоняют прочь сверхъестественными методами. Если Рассказчик решает использовать это правило, то вкладывать очки Воли чудовище может только в случае успешной проверки. Не забывайте про возрастающий штраф за пребывание в области действия Благословения).

Исключительный успех: Длительность Благословения увеличивается вдвое (до двух часов).

Дополнительный материал: Пророчества в Теневой пастве

Пророчество – то есть предвидение грядущих событий, а не простое оглашение воли Творца – не так уж и странно смотрится в рамках католической мифологии. Способностью прозревать будущее отличались многие святые.

Но как обыграть способность протагониста предвидеть будущее в истории? Рассмотрите два следующих варианта.

Возмездие и Благословение

Взгляните на стр. 168 **Hunter: The Vigil Rulebook**. На ней описан ритуал *Инфернальные видения*. Самое время превратить его в Благословение.

Цена отсутствует. Бросок заменяется Самообладанием + Благословением. Эффекты полностью совпадают: персонаж получает косвенные намёки, приблизительно отвечающие на его вопросы о будущем. Тем не менее,

видения охотника не должны носить апокалиптический характер (поскольку в действительности Апокалипсис имеет значение скорее для Долгой ночи: члены Маллеус Малефикарум не слишком заинтересованы в приближении Судного дня и рассматривают Книгу Откровения скорее как метафору, чем буквальное предсказание).

Пророчество имеет любую форму

Другой вариант заключается в том, что Рассказчик сам выбирает, кому и когда является слово Божье. В конце концов, человек не способен “выбрать”, какое видение он хочет получить. Более того, иногда видение может казаться скорее проклятием, чем благословением.

Рассказчику даже не обязательно наделять видениями одного и того же протагониста. На каждой сессии он может выбирать нового члена Теневой паствы, который получит тревожащее видение.

Такое видение приблизительно и туманно описывает планы Рассказчика на ближайшую сессию, будь это восстание в коллективе вампиров, вторжение оборотней или война чернокнижников.

Обратите внимание, что вам не обязательно придерживаться слова описанных видений. Если игрок не способен принять вызов и предотвратить жуткие события, увиденные в пророчестве, то какой в нём смысл? Возможно, Господь даже специально наделяет своих воинов сведениями о потенциальном будущем, чтобы они смогли исправить ещё не совершённую ошибку – а не для того, чтобы обрушить на них знание неизбежной трагедии.

Опергруппа: Валькирия

Выполнение приказов

Вот наша оперативная сводка, солдат. Мы находимся под угрозой нападения со стороны опасных террористических сил. Это древние и бесчисленные враги. Ваша жена, моя мать, почтальон с улицы – гражданские просто не знают, что каждый день правительство посылает достойных людей погибать за них на полях сражений с неудержимым противником: противником, который представляет угрозу нашему образу жизни. Можете быть уверены, солдат, что на кону стоит именно весь известный нам образ жизни. Америка в осаде. Демократия в нашей стране пронизана червоточинами. Эти террористы ведут фанатичную войну за свои нечеловеческие идеалы, и их мало заботит наш Бог, наша валюта, наше благополучие. Они мечтают увидеть в огне наши белые заборчики из штакетника, наши улицы, наши дома – и поэтому мы должны взять в руки колья, оставшиеся от этих заборов, и вогнать их в сердца наших недругов. Наша работа никогда не заканчивается. Она представляет угрозу для жизни, но наша задача освящена властью, Богом и президентом. Вы никогда не сможете почувствовать себя в безопасности, поэтому я не буду растрачиваться на пустые слова, приказывая вам чувствовать себя как дома. Однако я приказываю вам, солдат, оставаться в здравом уме и рассудке, потому что родину не может защищать сумасшедший. Мы поняли друг друга?

Силовая структура:

Глобальная война

Что представляет собой “оперативная группа”? С технической точки зрения, это группа, созданная для выполнения одного приказа. Как только первоначальная цель будет выполнена, состав опергруппы будет изменён или расформирован. Так, Опергруппа: Финал была сформирована для проникновения в Бирму в годы Второй мировой из уцелевших агентов Опергруппы: Галахад. Как только отряд выполняет своё поручение, он прекращает своё существование или получает следующее задание.

Вместе с тем, некоторые опергруппы собраны для выполнения “особых” миссий в том отношении, что их попросту невозможно выполнить в хоть сколько-нибудь обозримом будущем: как, например, в случае с Опергруппой: Браво, собранной в 1983 г. для предоставления боевой поддержки американским военным в центральной части континента. Браво действует до сих пор (само понятие “группы” в данном случае означает не столько команду отдельных бойцов, сколько группу меньших по численности отрядов, представляющих различные военные и правительственные подразделения).

Опергруппа: Валькирия несколько не отличается в этом от остальных оперативных групп. Она выполняет своё поручение: защищать Америку от чудовищных угроз как внутреннего, так и внешнего характера. Однако её участники хорошо понимают, что выполнить этот приказ можно лишь в утопическом будущем. Поскольку утопии на горизонте пока не предвидится, оперативники продолжают идти к своей недостижимой цели, выполняя приказ за приказом.

Опергруппа подходит к уничтожению монстров как к ведению глобальной войны. Разумеется, значительное количество целей они устраняют на родной американской почве, однако они раз за разом продолжают высылать людей в джунгли Тайланда, на душные переулки Калькутты или в пустыни Мексики.

Существуют ли аналогичные организации в других странах? Безусловно. У Британии есть ВР18, Военная разведка, отдел 18, возглавляемый Сэром Верноном Чикерингом. Израиль располагает секретной подгруппой, состоящей в Шин-Бет (девиз группы гласит: “Мы – невидимый щит”, что следует счесть вполне адекватным видением их задачи).

Вместе с тем, многие агенты и солдаты из других стран в конечном счёте оказываются в рядах Опергруппы: Валькирия. В сущности, Опергруппа и представляет собой “объединённый блок” силовых структур, способный использовать как вооружённые силы, так и бюрократический аппарат всех стран НАТО.

Таким образом, агент Моссада легко может закончить карьеру в рядах “Валькирии”, а не Шин-Бета. Член немецкой контрразведки Милитэришер Абширмдинст (МАД) в любой момент может получить выгодное предложение от Опергруппы.

Предложение, от которого не отказываются

Это неизбежно: иногда солдат видит что-то непостижимое, выполняя совершенно рядовую задачу. Пламенный *ифрит*, парящий над грудой испепелённых тел в песках Ирака. Неописуемо быстрый монстр, оставляющий за собой цепочку из мёртвых тел, по которой должны идти двое напарников из ФБР. Странное послание, заставляющее военного почтальона переживать ужасающие видения на протяжении долгих месяцев после того, как он передал его адресату.

Когда люди сталкиваются с чем-то, что они не способны объяснить с рациональной точки зрения, чаще всего они рассказывают о своих переживаниях кому-нибудь ещё: коллеге, другу, начальнику. Даже если они всё держат в себе, знание некоторых секретов заставляет их следовать характерной модели поведения, выдающей в них смертных, соприкоснувшихся со сверхъестественным миром. Личное столкновение с существами из иной реальности оставляет свой след на психике человека. Оно может и не лишить его рассудка, однако человеку приходится забыть о нормальной жизни.

Когда очередной солдат начинает рассказывать о необъяснимых феноменах или проявляет характерные признаки беспокойства, его ожидает одна судьба: его немедленно отзывают со службы и направляют на череду консультаций, которая продолжается столько, сколько необходимо, чтобы вернуть солдата в нормальное состояние.

Как только пострадавшего окончательно признают вменяемым, ему делают предложение, от которого он не может отказаться. Ему предлагают пройти обучение в одном из учреждений “Валькирии”, после чего примкнуть к одному из отрядов – или с почётом уйти в отставку (а в случае со штатскими службами, получить солидное вознаграждение, но навсегда покинуть свой пост).

К несчастью, война с Миром Тьмы идёт такими активными темпами, что согласие вступить в Опергруппу означает скорейшее возвращение на линию

фронта. Такой подход иногда оказывается исключительно непродуктивным, поскольку агенты, прошедшие месяцы психотерапии, вновь (иногда всего через несколько дней после заключительной консультации) оказываются свидетелями событий, разрушающих едва восстановленный рассудок. Необходимость участвовать в ожесточённых боях или наблюдать за сверхъестественными противниками часто открывает старые раны и вдыхает в разум охотника новые страхи.

Впрочем, никто и не говорит, что война против “террористов реальности” должна проходить без жертв.

Спецназ против пиджаков: раскол

“Валькирия” уже давно стала жертвой своеобразного раскола. Дело в том, что руководство структуры набирает людей не только из военных организаций, но и из других правительственных учреждений, включая разведку, полицейское управление и даже бюрократический или дипломатический аппарат.

Обладатели военной подготовки (неофициально – и не совсем точно – известные в пределах структуры как “спецназ”) не слишком хорошо сходятся с теми, кто занимается разведческой и информационной стороной Бдения. В то время как одна группа вышибает двери в убежищах известных вампиров с огнемётами (или коломётами) в руках, другие (так называемые “пиджаки”) пытаются раскопать данные о чудовищах, опираясь на показания информаторов в наркокартелях и террористических организациях.

Всё это означает, что Опергруппа представляет собой два различных агентства – а поскольку ни одна из них официально не обладает более высоким статусом, чем другая (и более того, поскольку у каждой хватает своих представителей в высших эшелонах власти), этим организациям редко удаётся достичь действительно грамотной кооперации.

До недавнего времени руководство структуры приказывало набирать в отряды представителей только одного типа. Однако поскольку всё это время “пиджаки” и “спецназовцы” конкурировали друг с другом, ставя агентство под угрозу раскола и междоусобицы, сегодня руководство решило прибегнуть к новой практике. Оно ставит представителей обеих групп в одинаковые условия, и хотя это ещё не привело к эффективной кооперации (а несколько раз даже создавало отрядам дополнительные осложнения), эта практика действительно *помогает* разобраться с величайшей проблемой “Валькирии”. Поэтому в данный момент она активно используется в большинстве ячеек структуры.

Карлтон Джонс: торговец правдой

Карлтону Джонсу известно об Опергруппе, поскольку он состоял в одном из её отрядов, где был... бухгалтером. Он был королём подсчётов, непреодолимой силой, ликвидирующей любые доказательства деятельности “Валькирии”, прибегая к теневому бюджету и координируя секретные операции.

Что заставило его обратиться против структуры? Около трёх лет назад Карлтон Джонс просто пропал, прихватив с собой целый пакет опасных материалов об Опергруппе. Он использовал эти сведения для выведения группы на чистую воду перед большими шишками в Пентагоне и различными представителями государственной власти. Карлтон ведёт своего рода партизанскую войну против Валькирии. Он появляется на информационном радаре из ниоткуда, показывает взрывные компроматериалы, после чего вновь исчезает в неизвестном направлении.

Пока что он не раскрыл общественности, что именно представляет собой Валькирия, указав только общие пути к расследованию её деятельности и предложив интересующимся узнать, куда идут деньги налогоплательщиков.

Тем не менее, в скором времени ситуация может измениться. В дополнение к сведениям о *существовании* Опергруппы, Карлтон Джонс может показать всему миру, чем она *занимается*.

Зачем ему это? Джонс считался преданным участником Опергруппы. Что заставило его обратиться против неё? Возможно, его к этому вынудили? Или, возможно, он увидел то, с чем не смог смириться? Может быть, он узнал какую-то жуткую истину о самой Опергруппе?

Горячие точки и мёртвые зоны

Жизнь охотника Опергруппы отчасти зависит от места, в котором его разместили.

Если он находится в так называемой “горячей точке”, он и его ячейка постоянно находится под микроскопом. Горячей точкой называется любая обширная городская или военная область, в которой бои против монстров развернулись в полную силу – а последнее означает, что руководство структуры не прощает даже малейших ошибок, сделанных в такой зоне. Здесь постоянно действует бюрократический аппарат, многие операции требуют составления протокола, а оперативный состав структуры может быть представлена сразу несколькими ячейками. Если нескольких агентов убьют, в горячую точку пришлют ещё больше. Кроме того, в таких местах регулярно проходят визиты начальства, и каждый чувствует себя под прицелом.

Вместе с тем, огромное количество охотников размещают в местах, известных как “мёртвые зоны” – относительно стабильных (с точки зрения сверхъестественной активности) регионах – что, впрочем, иногда оказывается лишь формальным определением и не имеет ни малейшего отношения к действительности. Агенты, оказавшиеся в такой зоне, постепенно отдаляются от своей структуры всё больше. С годами о них могут практически забыть, а потому в таких местах чрезвычайно трудно достать новое оборудование или получить доступ к бюджету организации. Тем не менее, это наделяет агентов определённой автономией, позволяя им заниматься собственным Бдением.

Так, одинокий охотник, застрявший в глуши посреди Небраски легко может присоединиться к любой другой ячейке охотников, скрыв от них (или нет) свою принадлежность к “Валькирии”. Иногда охотники даже

оказываются в полноценном городе, не получившем, однако, статус “горячей точки”. В таких ситуациях оперативники могут действовать стандартными методами “Валькирии”, избегая при этом проверок и составления протоколов.

С другой стороны, если мёртвая зона становится горячей точкой, ячейка, уже привыкшая действовать в условиях относительной автономии, может обнаружить, что вокруг них переворачивается весь мир. Когда начальство неожиданно вспоминает о них, помещая под бюрократический микроскоп, они могут обнаружить, что даже малейший их шаг отслеживается другими агентами.

Теневой бюджет: куда уходят налоги

Среди вопросов, которыми задаются многие члены структуры, два обладают особым значением.

Прежде всего, как работает система теневого бюджета? Эту программу держат в секрете даже от Конгресса, не говоря уже об общественности, а в некоторых случаях – и от действующего президента. Такие проекты разрабатываются по одной схеме, хотя их всегда скрывают под загадочными, ничего не говорящими названиями наподобие “Картинной леди”, “Розового шипа” или “Волчьей шкуры”. Хотя любые упоминания о теневом бюджете (точнее, о “чёрном бюджете”) скрываются под кодовыми формулировками, речь идёт о давно проверенной и известной системе. Почему она существует? Главным образом потому, что налогоплательщикам не нужно знать, сколько *на самом деле* стоит бомбардировщик Б-2 или другой образец дорогостоящей техники. Иногда это даже необходимо для дезинформирования иностранных шпионов, которые знают, как извлечь данные даже из зашифрованных систем. В других случаях необходимость в теневом бюджете возникает из-за срочности проектов, финансирование для которых трудно достать законными методами. Этим и занимается Опергруппа. Структура поддерживает практику теневого бюджета уже бесчисленное количество лет, постоянно меняя названия и маршруты передачи денег. Иногда её заменяют ложными разведданными, иногда – смешивают с военными расходами. Её постоянно искажают и перемешивают, с тем чтобы никто никогда не смог разработать точные методы расшифровки реальных данных о теневом бюджете структуры (если кому-нибудь всё же удастся это сделать, “Валькирия” окажется под угрозой разоблачения).

Второй вопрос, которым задаются члены структуры: каким бюджетом располагает их организация? Нетрудно предположить, что силовая структура должна обладать существенной финансовой базой. Известно, что на поддержание тайный правительственных структур во всей стране каждый год уходит от тридцати до сорока миллиардов долларов. Но какую часть этой суммы получает “Валькирия”? Миллиард? Полмиллиарда? Едва ли.

В целом, Валькирия никогда не получает более \$850000 в год. Это стандартный объём бюджета структуры. И этого даже приблизительно недостаточно для покрытия её расходов на новую технику и вооружение.

Более того, этого недостаточно для найма новых оперативников и поддержки секретных тюрем по всему миру, как и для финансирования подготовки солдат в специализированных учреждениях.

А это подводит к третьему вопросу: как вообще структура всё это время остаётся на плаву? В таких обстоятельствах она просто обязана доставать деньги откуда-то ещё. Но откуда правительственной группе взять деньги, которые она не может получить от самого государства?

Зловещая истина об этих \$850000

Дело в вампирах. Вампиры – древние существа, всегда отличавшиеся способностью накапливать одно состояние за другим на протяжении сотен лет. И они спонсируют Опергруппу: Валькирия взамен на право диктовать её членам, какие имена им следует занести в свой список врагов.

Означает ли это, что Опергруппа никогда не охотится на вампиров? Ни в коем случае. У вампиров хватает врагов из числа собственных родичей. А те кровососы, которые держат “Валькирию” на поводке, и вовсе успели нажать поистине неопишемое количество недругов, против которых они направляют послушных охотников. В остальных случаях они заставляют агентов следовать загадочным протоколам, которые позволяют отпускать захваченных кровососов или хотя бы перевозить их в тюрьмы организации живыми и невредимыми. Разумеется, не обходится без ошибок – однако всегда, когда это происходит, магический приток финансов неожиданно иссякает... лишь на короткое время, в качестве предупреждения.

Кому об этом известно? Лишь несколько человек, достигших зенита в социальной иерархии Опергруппы (Статус ●●●●), *могут* знать эту зловещую истину, хотя даже такие охотники не обязательно располагают всей информацией о теневом бюджете. В действительности о вампирах известно лишь горстке доверенных смертных.

Отделы

Ниже представлена информация о трёх центральных отделах “Валькирии”.

Проект: Сумрак

Бесплатная Специализация: Расследование (наблюдение)

Этот отдел, состоящий приблизительно в равной степени из “пиджаков” и “спецназовцев”, страдает от постоянных междоусобных конфликтов. Учитывая, что главным образом эти охотники занимаются созданиями, имитирующими социум простых смертных (культами ведьм, общинами оборотней, династиями вампиров), они как никто другой нуждаются в универсальном подходе – но, к сожалению, им не всегда удаётся достичь единодушия по каким-либо вопросам. Более того, необходимость в составлении бюрократических протоколов создаёт дополнительные препятствия для сплочения охотников, занимающихся Проектом: Сумрак.

Некоторые агенты просто хотят ворваться наконец в логова тварей, давно уже находящихся под их наблюдением, и уничтожить их всех до единого.

Другие пытаются исследовать систему их взаимодействия с миром и предпочитают щадить тех, кто поменьше, чтобы не спугнуть раньше времени крупную рыбу.

Секрет: Вампиры, тайно спонсирующие эту группу, особенно заинтересованы в деятельности Проекта: Сумрак. Именно эти охотники чаще других берутся за исследование тайного социума кровососов. Однако, по слухам, одна группа охотников с низким статусом уже заметила, что протоколы их организации как-то связаны с ключевыми моделями поведения, замеченными в коллективе *самих* вампиров. Рассказывают, будто эти охотники готовятся к революции, целью которой служит освобождение своего агентства от кровососов. По иронии судьбы, если их план сработает, Опергруппа лишится доступа к колоссальной части ежегодных доходов.

Проект: Адамски

Бесплатная Специализация: Убеждение или Обман
(конспирологические теории)

Представители отдела занимаются лишь одним: дезинформацией, однако в этом они преуспели как никто другой. Если учесть, насколько западная цивилизация потрясена бесконечными террористическими нападениями и новостями о вездесущих экстремистских организациях, трудно даже представить себе потрясение, которое ожидает мир, если ему станет известно о существовании монстров – более того, если они узнают о существовании монстров *среди них*. А потому охотники лгут. Они распространяют ложные сведения. Они дают конспирологам и безумцам пищу для размышлений (только для того, чтобы их теории стали звучать ещё смехотворнее – хотя иногда они сознательно передают им реальные сведения, которые кажутся столь абсурдными, что никто из нормальных людей никогда в это не поверит).

Секрет: За годы активной деятельности исполнители Проекта: Адамски нажили себе сразу двух врагов в коллективе охотников. Прежде всего, они регулярно противодействуют Сети Зеро. Подпольные операторы и вещатели Секретной частоты пытаются уничтожить информационный вакуум, в котором процветает общество монстров, в то время как исполнители Проекта: Адамски просто плодят бесконечные мифы. Более того, руководство проекта иногда направляет своих агентов (и даже целые ячейки) для прямого противодействия Сети Зеро.

Другого врага они нажили в собственной организации. Иногда агенты “Валькирии” замечают влияние кровососов на их структуру. Такие оперативники задаются вопросом, не могли ли вампиры внедриться в их ряды. Проект: Адамски не может позволить им сомневаться в собственной организации – и некоторые руководители проекта уже отдали приказ о противодействии тем агентам, которые пытаются раскопать сведения о теневом бюджете своей структуры.

Проект: Форт

Бесплатная Специализация: Оккультизм (потусторонние сущности)

По большей части, исполнители Проекта: Форт охотятся на тех, кого они называют АС (произносится по буквам: а-эс), то есть аномальных сущностей. Под это обширное определение попадают любые создания, явившиеся в земной мир из другого измерения: призраки, демоны, феи, пришельцы, создания из мифологии, разумные паразиты и другие чудовища. Столкновение с этими монстрами оставляет свой отпечаток на психике оперативников. Неудивительно, что Проект: Форт состоит из законченных маргиналов и параноиков. Среди них хватает городских шаманов, бывших лидеров культов, жертв похищений, конспирологов и откровенных безумцев. Они редко следуют протоколам организации, а потому, в глазах своего начальства, плохо подходят для выполнения других операций (что иногда заставляет руководство структуры направлять их в “мёртвые зоны” – которые становятся “горячими точками” сразу после того, как в них появляется Проект: Форт).

Секрет: Ниже будет представлен образец Передового вооружения, позволяющий агентам “Валькирии” физически переходить в Тень (а возможно, и Загробный мир). Этот прибор, известный как *Устройство привратника*, был тайно разработан сотрудниками Проекта: Форт. Это означает, что только они знают о существовании устройства и умеют его использовать. Со временем ситуация неизбежно изменится, однако на данный момент Проект: Форт обладает исключительным правом на использование этой техники. Обратите внимание, что использование *Устройства привратника* иногда наносит окончательный удар по психике оперативников, оказавшихся в этом отделе.

Передовое вооружение

ВПЗ: Вычислитель Промежуточных Зон (•)

Опергруппе: Валькирии давно известно о существовании “промежуточных зон” (подробности см. ниже). Тем не менее, исследовать её агентам так и не удалось. Отдельные оперативники уже проникали в подобные зоны, однако опыта нескольких индивидов недостаточно для составления общей картины.

Вместе с тем, недавно учёным структуры удалось разработать прибор, отслеживающий и оценивающий происходящее в промежуточных зонах. Хотя скрыть это устройство не так и легко (его экран обладает размерами, сопоставимыми с экраном *iPhone* или *GPS*, однако процессор представляет собой блок весом около пятнадцати килограмм), оно отличается вполне портативным характером.

Функция: Вычисление промежуточных зон не требует никаких бросков. Устройство просто определяет наличие таких зон в пределах километрового радиуса. Охотники получают сведения только о тех промежуточных зонах, входы в которые появились в последние 24 часа. Работа устройства опирается на отслеживание эфирных следов, оставшихся от появления таких порталов.

Сам экран вычислительного прибора напоминает экран GPS-навигатора. Конкретные точки входа отмечаются на нём мерцающим красным огоньком.

Устройство привратника (•••)

В действительности это даже не прибор, а тонкий чёрный скафандр, отмеченный тонкими белыми прожилками. Поскольку его разработали исследователи Проекта: Форт, на всей протяжённости ткани встречаются оккультные, спиритуалистические и научные символы.

Костюм закрывает всё тело охотника, включая его лицо. Агент, надевший скафандр, способен видеть мир благодаря специальным очкам, прикреплённым к маске. В настоящий момент в мире существуют лишь пять образцов. Проекту: Форт попросту не хватает материалов и сбережений на создание дополнительных экземпляров.

Функция: Надев костюм, агент получает возможность перейти в альтернативную реальность (в настоящий момент подтверждены лишь способности переходить в Тень и Загробный мир). Для этого агенту достаточно вложить очко Воли – последнее улавливается специальными биологическими датчиками и запускает процесс перехода.

После этого агент попадает в иное измерение. Если он проделывает эту операцию перед Авернийскими воротами (то есть местом, в котором мембраны между земной реальностью и миром мёртвых практически не существует), он попадает в Загробный мир. В любом другом месте он переходит в состояние Тени.

Костюм обладает чередой недостатков. Прежде всего, его можно использовать только раз в двенадцать часов, а потому выйти из Тени или Загробного мира агент может, лишь переждав этот промежуток времени или обнаружив другие точки выхода. Во-вторых, костюм оказывает физическое – и весьма неприятное – влияние на охотника.

- **Зуд.** Со временем зуд начинает буквально сводить с ума, налагая штраф - 1 на любые броски. Охотник может устранить этот штраф до окончания сцены, вложив очко Воли.

- **Головокружение.** Головокружение начинается лишь в том случае, когда охотник оказывается перед опасным спуском или обрывом (будь это уступ на скале или просто крутая лестница). Если протагонист оказывается в таком месте, ему предстоит проверка Сообразительности + Ловкости, в случае провала которой он срывается вниз.

- **Бледность.** Персонаж резко бледнеет до такой степени, что на его теле становятся видны вены. Этот эффект сохраняется на протяжении одной недели после использования костюма. Хотя он и не получает конкретных штрафов, Рассказчик может создать отрицательные модификаторы для его действий в зависимости от ситуации.

Эфирные заряды и Пожиратели грехов

Вы прочитали **Geist: The Sin-Eaters Rulebook** и теперь задаётесь вопросом, как Эфирные заряды (см. стр. 150-151 книги **Hunter: The Vigil Rulebook**) влияют на Скованных? Учитывая, что гайст буквально сливается со своим носителем, подобные снаряды наносят полный урон живым тканям Скованного. Также он нарушает Синергию Пожирателя грехов с его гайстом, налагая штраф -1 на соответствующие броски в пределах 24 часов после получения раны от Эфирных зарядов.

Дополнительный материал:

Промежуточные зоны

Слово “промежуток” означает место *между* двумя физическими феноменами. Промежуточной зоной – или промежуточной территорией – представители Опергруппы: Валькирия называют участок, расположенный между земной реальностью и любым другим измерением (пример такой зоны можно найти в рассказе “Десять фотографий” из книги **Horror Recognition Guide**; в нём повествуется о десяти загадочных снимках, запечатлевших странное место с огромными монолитами и непостижимыми существами, застрявшими в нашем мире).

При оцифровке промежуточных зон используйте следующие правила:

- Реальность, в которую человек попадает при заходе в промежуточную зону, носит отнюдь не временный характер. Это совершенно буквальный потусторонний мир, хотя сами врата, ведущие в него, появляются на Земле лишь на определённое время.
- Промежуточную зону нельзя рассматривать как простой портал или врата. Это место, в котором иная реальность буквально вторгается в земной мир, замещая всё, что находилось на соответствующей территории ранее.
- Обычно такое вторжение происходит лишь в тех местах, в которых отсутствуют смертные: в пустых переулках, безлюдных пустынях за каменистыми арками, на заброшенных нефтяных платформах посреди моря.
- Подобные зоны всегда образуются лишь на короткое время и никогда не остаются в земной реальности более 24 часов. Некоторые появляются лишь на минуты или даже секунды.
- Сквозь этот портал в земную реальность может просочиться всё, что угодно. Эта связь действует в обоих направлениях. Как только портал исчезнет, создание, прошедшее сквозь него, останется в незнакомом мире до тех пор, пока не сможет найти место, ведущее обратно в его родную реальность (если такой портал *вообще* когда-нибудь появится).

Зачем это нужно?

Промежуточные зоны дают Рассказчику прекрасную возможность внести в сюжет по-настоящему неожиданные элементы. Альтернативная реальность может практически не отличаться от привычного мира (“*У всех нас есть двойники, хотя в этом мире мы никогда не женились, а в этом – родили совсем другого ребёнка*”), а может носить совершенно явные признаки изме-

нений (*“В этой реальности мир захватили пришельцы из космоса, принявшие форму древней армии механических призраков”*)

В таких местах Рассказчик может изменять любые правила, включая игровые (*“В этом мире вампиров обжигает лунный, а не солнечный свет. В другом нет машин, а потому Навык Вождения заменяется Верховой ездой. В третьем призраки свободно бродят по улицам, а в четвёртом демоны правят человеческой расой в открытую и уязвимы только к заговорённому серебру”*).