

ВАМПИР

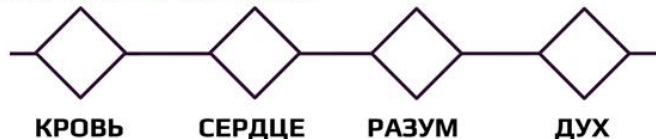
Сильные и быстрые, вечные в своем теле и ненасытные в голоде, вампиры — настоящие, прирожденные хищники. Их суть — искажение образа человека, которым они когда-то были. Неживые и немертвые они бродят по этой земле в поисках крови. Держитесь от них подальше.

ИМЯ

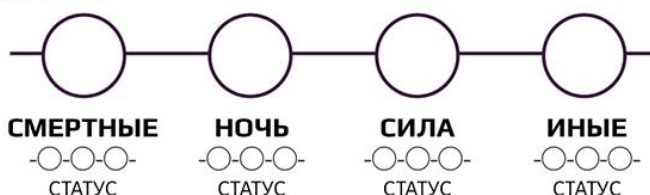
ПОВЕДЕНИЕ

ВНЕШНОСТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ



КРУГИ



ХОДЫ ВАМПИРА

Вы начинаете игру с этим:

☒ ВЕЧНЫЙ ГОЛОД

Ваш голод завязан на человеческой крови, плоти или эмоциях; выберите одно. Когда вы кормитесь кем-то, сделайте бросок **КРОВИ**. На 10 вы получаете все 3 опции. На 7-9 выберите 2:

- ♦ вы исцеляете 1 урона или получаете +1 к следующему броску
- ♦ вы узнаете некий секрет, который скрывает ваша жертва
- ♦ ваша жертва не получает 3 урона (бб) при кормлении

В случае провала ваш голод берет верх; пострадают все.

И выбираете еще два:

☐ ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Когда вы пытаетесь пробраться в запретное место, манипулируя персоналом или охранниками, бросьте **Статус их Круга**. При успехе они пропускают вас, несмотря на свои опасения. На 10+ они обещают не упоминать ваше имя, если возникнут какие-то неприятности. При провале они держатся твердо... но непреднамеренно оставляют вам возможность пробиться силой.

☐ ХЛАДНОКРОВНЫЙ

Когда вы **сохраняете хладнокровие**, пренебрегая социальными условностями смертных, бросьте **Кровь** вместо Духа.

☐ ДЕРЖИ ДРУЗЕЙ БЛИЗКО

Когда вы пытаетесь **выявить чьи-то мотивы**, потакая их желаниям, получите 12+ вместо броска. Если они принадлежат вашему Кругу, получите +1 к броску, действуя в соответствии с их ответами в течении некоторого времени.

☐ НЕПРЕОДОЛИМАЯ ЖАЖДА

Вы получаете +1 **КРОВИ** (макс. +3).

☐ СРЕДИ СВОИХ

Когда вы решаете **прогуляться по улице** за кем-то, кто в Долгу перед вами, вы можете **обналичить Долг** с бонусом +3 перед проском хода. При успехе вы так же ловите их в компрометирующей или уязвимой ситуации; получите +1 к броску против них на это сцену

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы отметили все четыре Круга, сотрите пометки и выберите опцию продвижения.



Доступно с самого начала игры: Можно выбрать после 5 опций:

- +1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
- +1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐ +1 к Рейтингу Круга (макс. +3)
- +1 к Статусу Круга (макс. +1) ☐ избавиться от шрама
- новый ход Вампира ☐ Статус Ночи: 2
- новый ход Вампира ☐ усилить 3 базовых хода
- ход другого архетипа ☐ усилить 3 базовых хода
- ход другого архетипа ☐ уйти на покой в безопасности
- сменить свой Круг ☐ сменить архетип

УРОН

БРОНЯ

☐ ЛЕГКИЙ

☐ СЕРЬЕЗНЫЙ

☐ КРИТИЧЕСКИЙ

ШРАМЫ

- ☐ Дрожь (-1 Крови)
- ☐ Помутнение (-1 Разум)
- ☐ Трепет (-1 Сердце)
- ☐ Сокрушение (-1 Дух)

КОНЕЧНЫЙ ХОД

Когда вы погибаете, назовите имя того, кто несет за это ответственность в наибольшей степени; ваши агенты и союзники будут неустанно преследовать их, пока „правосудие“ не свершится.

ДАЙТЕ СЕБЕ ВОЛЮ, чтобы активировать следующие способности:

- ♦ создать возможность для **выхода из ситуации**, игнорируя все обстоятельства и факторы сдерживания
- ♦ обострить свои вампирские чувства на короткий период времени
- ♦ проявить невероятную силу или ловкость вампира
- ♦ показать свое превосходство; НПС с низким статусом бегут в страхе, в то время как ПС должны **сохранять хладнокровие**

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА
ИМЯ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

Адель, Эш, Билал, Клара, Клеопатра, Деймон, Даниэль, Хадир, Иса, Иосип, Клаус, Лианна, Марта, Максимилиан, Моника, Натаниэль, Орион, Салим, Зои

ВНЕШНОСТЬ (ВЫБЕРИТЕ ПО ОДНОМУ)

- ◆ андрогинная, обычная, изменчивая, вызывающая
- ◆ азиатская, африканская, испанская/латинская, коренная, ближневосточная, белая, _____
- ◆ скрывающая одежда, официальная одежда, обычная одежда, винтажная одежда

ПОВЕДЕНИЕ (ВЫБЕРИТЕ ОДНО)

старомодное, дикое, соблазнительное, изменчивое

СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Кровь 1, Сердце 1, Разум 0, Дух -1

СТАРТОВЫЙ РЕЙТИНГ

(добавьте 1 к одному из следующих)
Смертные 1, Ночь 1, Сила -1, Иные 1

СТАРТОВЫЙ СТАТУС

Смертные 0, Ночь 1, Сила 0, Иные 0

ВВОДНЫЕ ВОПРОСЫ

- ◆ когда вы стали вампиром?
- ◆ как давно вы здесь живете?
- ◆ где вы проводите свои дни и ночи?
- ◆ как сдерживаете свою жажду?
- ◆ какие интриги вы плетете прямо сейчас?

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Уединенные апартаменты, комфортабельная машина, смартфон.

Выберите стильное оружие:

- ◆ сдвоенные Кольт Double Eagles (урон 3, близкое, громкое)
- ◆ клинок (урон 3, рукопашное, месиво)
- ◆ Вальтер РРК (урон 2, близкое, перезарядка, скрытное)

СТАРТОВЫЕ ДОЛГИ

- ◆ кто-то следит за тем, что вы всегда были сыты, не привлекая лишнего внимания к себе. У вас перед ними 2 Долга
- ◆ кто-то полагается на вас в принятии своих решений. Спросите их, что такого вы можете дать, что помогает им оставаться в здравом уме. Они в Долгу перед вами
- ◆ кто-то недавно сдал вас одному из ваших врагов. Вам удалось избежать нескольких нападений, однако предатель теперь в Долгу перед вами

ВАША СЕТЬ

Когда кто-то приходит с просьбой об услуге, одолжении или совете, либо угрожает вашим интересам, они попадают в вашу Сеть и зарабатывают Долг перед вами... даже если вы ничего не предлагаете им взамен. Люди покидают вашу Сеть только после того, как уплатят свои Долги перед вами.

Когда вы взаимодействуете с кем-то, кто находится в вашей Сети, вы получаете следующее:

- ◆ +1 к броскам **протянуть руку помощи** или **встать на пути**
- ◆ дополнительную опцию к ходу **выявить чьи-то мотивы**: „В чем заключается истинный голод твоего персонажа?“
- ◆ возможность усилить базовый ход **убедить НПС**, потратив их Долг перед броском

По прошествии времени, выберите кого-то, кто находится в вашей Сети, и узнайте их секрет, который они предпочли бы скрыть. Отметьте деградацию, чтобы задать вопрос на уточнение к полученному ответу.

ПОПАВШИЕ В ВАШУ СЕТЬ

СНАРЯЖЕНИЕ И ЗАМЕТКИ

ВАШЕ ПРИБЕЖИЩЕ

У вас есть безопасное место — ваше **укрытие** — защищенное от внешних опасностей, расположенное в вашем личном **прибежище**. Ваше укрытие — это укрепленное место с запасом пищи и возможностью побега; когда кто-то добровольно входит в ваше укрытие, добавьте их в свою Сеть.

Ваше прибежище - известное и общедоступное место (выберите одно):

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> модный ночной клуб | <input type="checkbox"/> огромный ресторан |
| <input type="checkbox"/> старинная библиотека | <input type="checkbox"/> транспортная станция |
| <input type="checkbox"/> восстановленный театр | <input type="checkbox"/> монашеская больница |
| <input type="checkbox"/> исторический отель | <input type="checkbox"/> «открытый» рынок |

ВЫБЕРИ 2 ПРЕИМУЩЕСТВА:

- ☐ ваше прибежище популярно среди простых смертных, что дает вам легкий доступ к добыче
- ☐ в вашем прибежище есть способ быстро избавляться от тел, практически без подозрений
- ☐ ваше прибежище напрямую контролируется союзным Персонажем со Статусом-3 из Круга Ночи, что дает вам небольшую защиту
- ☐ ваше прибежище позволяет вам развлекать и встречать поклонников, а вместе с ними источник подарков и услуг
- ☐ ваше прибежище охраняется верными вам гуляями, приносящими новости обо всем, что слышат и видят

ВЫБЕРИ 2 ПРОБЛЕМЫ:

- ☐ ваше прибежище находится на территории лорда-вампира со Статусом 3; он часто требует дань и долги
- ☐ в вашем прибежище обитает несколько призраков; они варьируются от раздражающих до опасных
- ☐ ваше прибежище привлекла внимание специальной группы охотников; они скоро сделают свой ход
- ☐ ваше прибежище постоянно занято днем и ночью; очень сложно обеспечить строгую безопасность
- ☐ ваше прибежище тесно связана с несколькими смертными, о которых вы заботитесь; они были втянуты в сверхъестественный мир из-за вас

БЛИЗОСТЬ

Когда вы разделяете момент близости — физической или эмоциональной — с другим человеком, расскажите им свой секрет или заработайте Долг перед ними. В любом случае, они попадают в вашу Сеть и остаются в Долгу перед вами.

ДЕГРАДАЦИЯ ☐☐☐☐☐

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> +1 к хар-ке (макс. +3) | <input type="checkbox"/> новый ход деградации |
| <input type="checkbox"/> +1 к хар-ке (макс. +3) | <input type="checkbox"/> новый ход деградации |
| <input type="checkbox"/> ваш персонаж покидает игру; он может вернуться в качестве Угрозы | <input type="checkbox"/> новый ход деградации (можно взять из другого архетипа) |

УСЛОВИЕ: Когда вы питаетесь жертвой против их воли, отметьте деградацию.

☐ ИСТИННЫЙ ОХОТНИК

Отметьте деградацию, когда преследуете НПС человека в ночи. Что бы они не делали, ваша жертва не может сбежать от вас; вы можете нагнать их или убить по желанию.

☐ ВЕРНИСЬ НА МЕСТО

Когда вы **обналичиваете Долг** кого-то, кто находится в вашей Сети, отметьте деградацию, чтобы сохранить Долг и оставить их в своей Сети.

☐☐ КРОВАВАЯ МАГИЯ

Выберите 2 Силы Фэйри. Отметьте деградацию, когда используете одну из них. Вы можете выбрать эту опцию дважды, чтобы получить оставшиеся Силы Фэйри.

☐ ФЕЙКОВЫЕ НОВОСТИ

Когда вы хотите **ослабить чье-то положение**, отметьте деградацию, чтобы сделать бросок **КРОВИ** вместо Статуса. В случае провала, отметьте деградацию, чтобы отвести подозрения от себя в сторону союзников.