

Конверсия охотников НМТ в СМТ

Я всегда считал охотников Старого Мира Тьмы очень однообразной линейкой. Нет, там есть пара интересных моментов, но объединять такой теоретически возможный набор архетипов только под таинственные Голоса которые заставляют их сражаться как то однообразно, как по мне. А вот в Новом Море Тьмы их было много и все прекрасные. Собственно это и послужило причиной сделать эту конверсию.

Я исходил из того что наиболее эффективная стратегия людей против супернатуралов это многочисленность и организованность, что отразилась на способностях охотничьих организаций, так же я переделал несколько архетипов из книги Потрошителей чтобы была возможность более корректно оцифровать людей с необычными страстями (маньяк, гений, соблазнитель).

В общей сложности я сконвертировал 6 организаций: Долгая Ночь, Сеть Зеро, Профсоюз, Эшвудское аббатство, Опергруппа Валькирия, Эгис Кей Дору и 5 архетипов: Каратель, Потрошитель, Обольститель, Гений и Маньяк.

В описании некоторых способностей могут встречаться экзотические навыки (типа + к тактике) они взяты из расширенного списка навыков который использует наша игровая группа, их легко заменить соответствующими более общими навыками или познаниями.

Буду рад если вам это пригодиться, хороших игр!

К.



Оглавление

Чем шестерня меньше, тем больше ей приходится вертеться.
Александр Николаевич Жуков

Некоторые люди знают о существовании сверхъестественных созданий. Кто-то им противостоит, кто-то изучает, кто-то вступает в сделки. Религиозные деятели, правительственные организации, группировки охотников и множество других фракций тесно взаимодействует с миром ночи.



Человек не может состоять в двух обществах одновременно.

Группы искателей

Это содружества мало сведущих о сверхъестественном людей которые тем не менее контактируют с ним или пытаются контактировать. По факту это даже не единые организации, а группы мелких, названные по имени наиболее значимой. У персонажей таких фракций нельзя брать больше 3 точек в знаниях Мира Тьмы и больше 3 в Окультизме.

Долгая Ночь - религиозные люди на тропе войны со сверхъестественными созданиями. Группа создана как союз представителей разных конфессий, но слишком разрознена и не организована ввиду внутренних разногласий и территориальной удаленности.....4

Сеть Зеро - журналисты исследующие тематику сверхъестественного с целью просветить массы людей, обогатиться, докопаться до ответов или по множеству других причин.....10

Профсоюз - группы простых людей связанных идеей противостояния сверхъестественным существам.....16

Общества охотников

Это фракции более тесно контактирующие со сверхъестественным миром. Локальные и международные общества, многие из которых имеют более

подробное представление о истинном мире. У персонажей таких фракций нельзя брать более 4 точек в знаниях Мира Тьмы и больше 4 в Оккультизме.

Эшвудское аббатство - группа пресыщенных аристократов-гедонистов в поисках экзотических и экстремальных развлечений.....21

Опергруппа Валькирия - союз спецслужб разных стран для расследования сверхъестественных дел.....28

Эгис Кей Дору - хранители и коллекционеры артефактов, с глубокой древности занимающиеся сбором реликвий.....35

Одиночки

Редко, но бывает что и один человек может быть значим. Герой-любownik, гениальный частный детектив, маньяк оставляющий хитроумные загадки - все они достаточно знаковые личности чтобы упомянуть о них отдельно. Каждому одиночке соответствует свое состояние и часто их талантливость идет рядом с безумием.

Игромеханически параметр “ключевой атрибут” это +1 к одному из атрибутов, а “профильные навыки” это 3 очка которые можно распределить между 3 профильными навыками.

Разумеется ни атрибут ни навык не могут быть больше 5, если нет условия которое это разрешает (достоинство “легендарный атрибут” и т.д.)

Каратель.....41

Потрошитель.....43

Обольститель.....45

Гений.....47

Маньяк.....49



Долгая Ночь Скорбное ополчение

“Благословен будь тот кто не теряет бдительности. Продолжим же наш дозор”

Брат Урия никогда не стоял за кафедрой проповедника. Он не потрясал Библией и не кричал на прихожан, брызжа слюной. Нет, он сидел на самом краю подмостков, свесив ноги вниз. Гитара лежала у него на коленях, а в пальцах брат Урия стискивал микрофон. Его голос был тих, но жёсток. Как однажды выразилась одна женщина, голос у Брата Урии был “располагающим”.

Он осмотрел свою паству. Теперь их было почти две дюжины. Эта мысль окутала его сердце теплом.

— Внемлите же, — произнёс он, и голос его разнесся эхом по залу из двух гитарных усилителей, стоявших по обе стороны сцены. — Настал самый важный час в истории человечества. Мы практически дожили... — он приподнял Библию и встряхнул её, — до конца Нового Завета.

Глаза прихожан, влажные от слёз, неотрывно смотрели на него. Они ловили каждое его слово. И улыбались.



— Вы уже видели первые знаки. Врата Бездны раскрылись, и из нее выползают самые жуткие порождения Ада. Мэри, ты ощутила на себе прикосновение ведьмы и ее дьявольского колдовства... а ведь это была твоя собственная дочь, храни Господь ее душу. Должно быть, для тебя это было ужасным открытием. Тед, сегодня ты с нами впервые после госпиталя. Сколько ты пробыл там? Две недели? То выходя из комы, то погружаясь в неё из-за этой твари, которая выкачивала из тебя кровь литр за литром? Тед поднял кулак и кивнул, борясь с наступающими слезами.

— Скоро солнце станет тёмным. Луна растворится в свинцовом небе. И будет казаться, что это конец. Но разве подобное может случиться? Нет, говорю я вам, мы просто закрываем одну книгу и переходим к чтению новой. Вскоре мы увидим знамения Сына Господня на Небесах, раскрывающихся над нашими головами, и он выедет вперёд на сияющей белой лошади. А

затем мы отправимся вслед за ним в новые земли!

— Хвала Иисусу! — в один голос пророкотала паства.

— Как же это прекрасно... Однако пока мы ещё запачканы грязью Великой Скорби. Тьма опустилась на землю, и армия Дьявола поджидает нас глубоко в тенях. Если

мы хотим, чтобы Иисус явился, то значит, его большой старой лошади нужна достойная дорога. И мы расчистим её. Мы ведь расчистим дорогу Иисусу, Сыну Господню?

— Хвала Иисусу!

— Я спросил, расчистим ли мы дорогу Иисусу, Сыну Господню?

На этот раз клич прозвучал ещё громче:

— Хвала Иисусу!

Урия улыбнулся и выпустил гитару из рук. Секунду спустя он заменил её Ремингтоном 700, украшенным люпольдовским прицелом. Один за другим члены паствы начали доставать ружья из-под скамей и размахивать ими над головами. У Теда не было пушки, он предпочитал пожарный топор, но это было в порядке вещей.

Воистину, хвала Иисусу.

История мира вот-вот прервётся. Скоро Творец начнёт отбирать всех Истинных Христиан, а недостойные будут страдать под железной пятой Антихриста, пока Иисус (или Муххамед или еще кто либо) не вернётся и не положит конец торжеству крови и пламени. Потому что Бог любит нас. Правильно?

Нет.

Точнее, лишь часть из этого соответствует действительности. Но вот всё, что рассказывают о периоде Вознесения, во время которого Бог заберёт всех своих праведных детей с Земли и перенесёт их в колыбель царствия небесного, никогда не произойдёт (хотя кое-кто боится, что это уже произошло, и бездуховная публика на земле - это те, кого не пустили в Рай). Нет, это период Великой Скорби. Это война. Это битва за праведность во пламени Армагеддона. Это сражение между чистыми и порочными, между силами Господа и армией Сатаны. Человек просто не может ждать, пока Вознесение начнётся само по себе и заберёт его в Рай. Он должен положиться на свое священное писание, на свой голос, на свои руки и на свою пушку.

Если кратко Долгая Ночь это группировка религиозных Охотников действующих по инициативе «снизу», от простых пасторов, священников, мулл, ребе, патеров или даже рьяных прихожан.

Этот мир погрузился во тьму греха, и добрый Бог не сможет — и не захочет — вернуться к людям до тех пор, пока они не докажут, что достойны его. Между тем, это означает, что пришло время войны, голода, чумы и ужасов за пределами человеческого воображения. И многие знают, что эти ужасы отнюдь не метафоричны: они реальны, они выбираются из своих нор и питаются невинными душами, разбрасывая семена несправедливости. Было бы замечательно, если бы Бог забрал из этого жуткого места всех достойных, однако это невозможно. Пришло время что-то делать. Чистые души должны нести евангелие своим родственникам и друзьям. Они должны попытаться прожить хорошие жизни. И они должны охотиться на чудовищ.

История Долгой ночи начинается где-то в 1770, когда для борьбы со злым духом в Кале, во Франции встретились католический священник и протестантский пастор забыв разногласия. Благодаря слаженным действиям паствы обеих религий дух был изгнан, а священники, поняв какая сила кроится в объединении стали призывать своих собратьев по вере и прихожан в битве с порождениями тьмы отставить прошлые разногласия. Это самопровозглашённое Скорбное Ополчение, как и существование его основателей, нигде не фиксируется официально; если не считать нескольких

веб-сайтов, поддерживаемых энтузиастами, Долгая ночь практически не обладает единой структурой. До появления интернета союз Долгой Ночи проходил в виде переписки священников различных конфессий христианства, с 1950 года к ним присоединились представители ислама и иудаизма, а с 1983 и представители восточных конфессий. С развитием

Это не единое цельное движение, а целый ряд групп религиозных Охотников, периодически они контактируют друг с другом, но религиозные споры среди последователей разных подгрупп Долгой Ночи так же часты как союзы против сверхъестественных созданий. У них много различных взглядов на то, как правильно реагировать на неизбежный и уже очевидный конец света.

Отдельные ячейки содружества образуют что-то вроде сотни фундаменталистских церквей. Некоторые посещают более либеральные церкви, пытаясь найти обеспокоенных верующих, которых они считают - что достаточно иронично - редкими Истинными Верующими среди безбожных либералов. Они формируют маленькие клики. Они пристально наблюдают за другими праведниками, которые, судя по всему, никак не могут смириться с тем, во что верят, после чего отводят их в сторону, задают несколько вопросов, слушают их ответы и, когда узнают о них достаточно, берут с собой на охоту. Обычно ужасов и опасностей, сопряжённых с охотой, оказывается достаточно, чтобы новоиспечённый член Долгой ночи понял, как обстоят дела в этом мире.

Охотники Долгой ночи утверждают, что повсеместные знамения свидетельствуют о наступающем Армагеддоне. Но что если Апокалипсис будет возможен только в том случае, если эти знамения останутся неизменны? Если останутся в силе войны и слухи о войнах? Если Армагеддон возможен только тогда, когда совпадут падение звезды Полыни, пробуждение Зверя и появление вавилонской блудницы? Что если агенты Дьявола специально рассеивают эти знаки по миру, выполняя волю Лукавого? Что если Бог просто не может протянуть человечеству свои руки, пока смертные не избавятся от агентов Князя Тьмы?

С метафорической точки зрения, члены содружества рассматривают период Скорби как жестокую необходимость. Однако они понимают, что Скорбь не закончится, пока правоверные сами не поставят в ней точку. Мир погрузился в вечную ночь, и только Второе Пришествие принесёт ему свет восходящего солнца (Откровение 22:5, 16) - но только если мы, смертные, будем упорно этого добиваться. Такова Долгая ночь, и таковы воины, знающие, что мир должен выстоять пред ликом великих ужасов, прежде чем сможет узреть великие истины.

К сожалению последователи Долгой ночи зачастую слишком ревностны и редко разбираются в клубках интриг сверхъестественных созданий, что иногда делает ту или иную группу марионетками в руках могущественных созданий ночи. Другие члены фракции. Если узнают страшную правду сделают все возможное чтобы освободить их из под этого гнета, ну а если не получится то уничтожить освободив посмертно. Но члены фракции, по крайней мере большинство из них, не тупые фанатики – в их рядах есть место и милосердию, и рационализму и веротерпимости, словом это обычные верующие люди которых можно встретить воскресным утром в церкви. Просто знают они о мире немного больше. Или думают что знают.

Противник

Порождения страха и чёрной магии существуют лишь потому, что в мире есть место для тёмных прислужников Сатаны. Всегда здесь существовали демоны и

чернокнижники - сам Иисус был вынужден изгонять бесчисленных бесов, а его ученик Петр встречался с Симоном Волхвом, — однако теперь этих тварей стало гораздо больше, чем в те далёкие времена.

Их нужно остановить . Представители Долгой ночи знают, что устранять этих демонов нужно как можно более милосердно; в конце концов, вся их группа существует лишь по милости Божьей. А потому группа Скорбного ополчения может похитить мага и держать его связанным, с кляпом во рту, пока сами они будут проповедовать ему и заставлять его покаяться. Если он не сделает этого, они сожгут его книги. Если этого будет недостаточно, им - к их собственному прискорбию - придётся отрезать его язык. И если уж этого окажется недостаточно, придётся его застрелить. Расплата придёт - в той форме или иной.

Но они отнюдь не глупы. Они понимают, что даже идиот может сказать, будто он отрекается от грехов. Чернокнижник говорит, что он понял свои ошибки, и Долгая ночь отпускает его с благословением. Разумеется, он немедленно возвращается в своё тайное общество и продолжает усиленно заниматься работой, порученной ему Дьяволом. Но они наблюдают за ним, и в следующий раз, когда он совершает грех на их глазах, он сам подписывает себе смертный приговор. Долгая ночь не предоставляет вторых шансов. Никогда.

Менее человеческие создания и вовсе не получают никакого шанса на исправление. Оборотни продали душу Дьяволу за свои звериные шкуры. Вампиры прокляты – если бы это было не так, о ни не были бы вампирами. Демоны... ну, они и вовсе из Ада. Все они должны быть уничтожены. Только если Земля очистится от них, только если они будут посланы с воплями гореть в печах Преисподней, период Скорби закончится и начнётся Откровение.

Охотники

Может быть , лишь когда у вас появился сын, вы неожиданно стали вглядываться в мир и чувствовать, что в нём есть что-то, что можно любить, и что вы готовы пойти на всё, только бы защитить свою любовь. Вы много говорили об этом в церкви. А затем помощник пастора отвел вас в сторону и произнес несколько тихих слов.

Вы знаете, что с головой погрузились во грех. Вы пьёте, лжете, прожигаете жизнь сиюсья забыть грехи своего прошлого. Но Бог дал вам шанс сделать мир лучше. Вы можете очиститься от загрязняющих душу пятен, наступая на горло чудовищам и заставляя их благодарить Господа за ту милость, которую вы им оказываете. Вы это делаете, и дорога к священному Апокалипсису становится всё чище. И в этом нет ничего дурного.

Ваш муж погиб в командировке в далекий захолустный городок. Что-то напало на него, и полиция никак не может определить, *что* нанесло ранения, которые они обнаружили на теле. И они ничего не собираются с этим делать. Никого не поймали. Вы уже начали говорить об этом окружающим людям. А затем кто-то показал вам доказательства того, о чём вы говорили: фотографии, банковские счета и - решающий довод - тексты святых писаний, убеждающих вас в существовании монстров. Что вы предпримете?

Вы видели все эти знаки, видели, как они сходятся. Вы говорили об этом людям, показывая им записные книжки с отметками всех знамений, и ссылками, и доказательствами, и исследованиями, но никто не проявил того интереса, которого вы от них ждали. Близится конец света! Это что, никого не волнует ? Но несколько

человек всё же были обеспокоены вашими словами. Взамен они показали вам жуткие вещи, которые видели сами. И они использовали ваш талант к изучению знаков для того, чтобы уничтожить их. Хотя иногда они всё так же бросают вас в одиночестве.

Ваша история перекликается с легендой о пути Савла в Дамаск. Это случилось в одну ночь: луч света, шум крыльев, и вот уже голос Бога звучит в ваших ушах. Вы не знаете, откуда взялся этот обрезок трубы, но вы что-то сломали... много таких "чего-то". Следующее, что вы помните: вы входите в ночную церковь, в которой зажжены сразу все свечи. Паства поднимает на вас глаза, смотрит на капли дождя, капли крови, и не проявляет никаких признаков испуга. Они простирают к вам руки и приветствуют вас.

Доктрины

В первую очередь последователи Долгой ночи делятся на христиан, мусульман и иудеев, а потом разделяются идеологически на несколько меньших групп, каждая из которых пытается ускорить приближение Армагеддона.

Безнадёжные просто верят, что все они приговорены к адским мукам. Некогда они совершили грехи, которые больше не в силах скрывать от остальных: пристрастия, склонности и пороки, которые могли бы и не показаться особенно важными тем, кто менее склонен к раскаянию и самокопанию. Некоторые чувствуют в себе следы сверхъестественной силы, а может быть, помнят, как их использовали или развратили нечеловеческие сущности. Один или два могут знать, что в их жилах течет кровь самого Дьявола. Они не знают, могут ли они вообще когда-либо рассчитывать на прощение, но они могут помочь другим очистить свои души.

Правоверные считают, что они выполняют работу Господа и что Бог стоит за всей их деятельностью. Это передовой отряд в войне Армагеддона. Они - часть пророчества. Монстры пытаются продлить ужасы Скорби, в то время как Долгая ночь пытается сократить их срок, и каждый из членов организации должен стать идеальным орудием в руках Господа. Это он приказал им бороться.

Милосердные держатся за идею любви Господней. Они исповедуют философию милосердия и искупления, пытаются исправить монстров и чернокнижников и вернуть человечность тем, кто некогда ходил при свете дня. Их символ - всепрощающий образ Пророка, а не Мессия с окровавленным мечом. Они посвящают себя молитвам за потерянные души, и они практикуют особые методы работы. По слухам, некоторые последователи этой доктрины сами некогда были вампирами, оборотнями и колдунами. Очищенные от порчи, теперь они выступают единым фронтом против созданий тьмы.

Требования

Для принятия в ряды Долгой Ночи требование только одно – вера. Вы должны быть приверженцем одной из массовых официальных религий.

Способности

Священное писание Каждый член Долгой Ночи получает 4 дополнительные точки которые может распределить между теологией, религиоведением, оккультизмом и проповедями, но не более 3 в одном.

Религиозное рвение Члены Долгой Ночи могут получить +1 к Силе Воли в драматический момент противостояния со сверхъестественным раз за главу.

Паства Лидер группировки Долгой Ночи будучи священником получает +1 к лидерству и значение тактики не менее 3 при руководстве своей ячейкой.

Также для членов Долгой Ночи уместны Истинная Вера и Теургия (но Теургия только у христианских священников и только невысокого ранга, все же это специальное учение Инквизиции не предназначенное для использования мирянами и обычными служителями).

Статус

- Вы знаете, в чём заключается идея Долгой ночи, и вам знакомы некоторые теологические запросы сообщества. У вас есть несколько знакомств среди членов общества.

- Вы рьяный прихожанин, возможно вы привели несколько людей в общество. На таких как вы держится Долгая Ночь. Вы заслуживаете уважение и помощь в вашем отделении Долгой Ночи.

- Вы получили достаточную известность, чтобы рассчитывать на поддержку людей, далёких от самой охоты, но состоящих в обществе. Возможно вы лидер одной из ячеек общества.

- Вы выдающийся лидер или вдохновляющий проповедник общества. Возможно вы сделали немало для укрепления краткосрочных союзов между церквями. Вас уважают за пределами вашего прихода и у вас может быть есть связи в других отделениях Долгой Ночи в пределах страны (насколько это возможно для такой аморфной организации).

- Вы - одна из легенд организации - проповедник, миротворец, воин или праведник. Вам готовы помочь во всех филиалах Долгой Ночи.

Сеть Зеро

Секретная частота

“О, черт эта штука шевелиться! Это будет сенсация!”

Теперь невидимые голоса стали не такими уж и невидимыми.

Фургончик лежал на боку посреди пустынного шоссе, а Ванида всё ещё осваивалась с миром, который неожиданно поменял стороны местами. Водительская дверь распахнулась, затем её вырвало с корнем, и воющие духи, тела которых двигались с невиданной координацией, ворвались внутрь, стелаясь, хихикая и ворча. Один заметил её, и Ванида отползла к стенке, стараясь, чтобы протянутые к ней руки не коснулись кожи. Звуки раздавались прямо под ухом. Она почувствовала какую-то влагу, покрывающую часть её шеи. Кровь?

На пассажирском сиденье заверещала Бекки. Со стороны водительского кресла вдруг свесился Блейк, размахивая походным мачете. Как он ни пытался отогнать нахлынувшую орду призраков, лезвие просто отказывалось задевать их эфемерную плоть.



Раньше Ванида думала, что ей будет достаточно просто взять с собой команду, прихватить нужное оборудование и выехать на место, чтобы узнать, чего хочет от них это создание, постоянно пытающееся выйти на связь. Возможно, думала она, мы получим образец “феномена электронного голоса”. Возможно, нам даже удастся снять что-нибудь на видео и закачать в Сеть, запустив очередной медиавирус. А может, мы вообще ничего не получим. Как бы то

ни было, что-то подобное с ней уже происходило. Её посещали голоса мертвых людей, пытавшихся что-то ей рассказать. Она записывала их. Иногда ей даже удавалось передать эти записи тем, для кого они предназначались - живых людей, потерявших родственника какое-то время назад.

А затем случилось вот это. Они выбирались из леса. Их окружили духи с пустыми глазами и раскрытыми ртами. Ячейка бросилась наутек. Создание помчались следом. И перевернули фургончик набок. Теперь, в эту секунду, в этот чёртов миг, её окружали вопящие твари. Бледные, прозрачные ладони раздирали металлический каркас автомобиля с такой же легкостью, с какой консервный нож вскрывает банку с сардинами. Блейк выругался. Бекки перестала кричать - её вопли сменились безумным лепетом.



Ванида набрала полные лёгкие воздуха. Её посетила мимолетная мысль: “Неужели я правда умру этой ночью?”

Мысль о смерти пугала, однако она не была и вполнину такой неожиданной, как другая, тотчас последовавшая за ней: “Может быть, я умру. Может быть, нет. Но как бы то ни было, я получу превосходный материал для YouTube”.

Стиснув зубы, Ванида подняла камеру и нажала на кнопку записи. Да будет шоу.

Время от времени на различных видеохостингах появляется видео, которое производит по-настоящему жуткое впечатление. Оно очень темное, плохого качества, и звук то и дело пропадает, но чёрт возьми, вы видели, как этот мужик только что превратился в монстра и рванул с места?

Спецэффекты. Определённо, это должны быть спецэффекты. Услуги хорошего видеомонтажера позволяют создавать весьма и весьма впечатляющие ролики. И всё-таки...

вы почти верите, что это реальная съёмка.

Иногда эти ролики приобретают форму медиавирусков. Бывает так, что в сотнях блогов по всему миру вдруг появляется видео и комментарий: “Эй! Этот ролик действительно заставляет просрать. Интересно, как они это сделали?”

Ответ: они этого не делали. Просто вам довелось увидеть контент, попавший в архивы Сети Зеро - Секретной частоты (в том смысле, что это частота распространяет секреты, а не в том, что речь идёт о засекреченной частоте). Уже на протяжении десяти лет Сеть Зеро занимается распространением запрещенных видео по Интернету для тех, кто готов уделить им немного внимания. До этого они работали с кабельным телевидением. И всё, что они показывают, реально.

В 1885 году, Джонатан Вальдер, французский журналист начал расследовать странное происшествие в французской глубинке и после этого опубликовал статью о таинственном проклятии дома на холме. Эта статья произвела успех, сам Джонатан организовал небольшой журналистский кружок со своими товарищами по изучению мистических феноменов и написании о них широкой публике. Просуществовал этот кружок однако недолго, но начало было положено и до конца XX века некоторые группы людей вставали на тропу мистической журналистики, реальной или мнимой.

Все изменилось в 1990е, именно здесь по-настоящему начинается история Сети Зеро. Джим Харрисон впервые вышел в эфир в первые часы после полуночи утром 22-ого сентября 1991 года в Далласе, штат Техас. Он был независимым фильмоделом, который за несколько лет до этого создал спецэффекты для дюжины (а то и больше) фильмов ужасов. По почте от анонимного отправителя он получил три мотка плёнки, записанных где-то в середине семидесятых, если судить по качеству звука и изображению людей, действующих на видео. На одной из плёнок была запечатлена огромная дикая собака, проносящаяся по жилым улицам, которые, судя по ориентирам, располагались в Филадельфии. На другой можно было увидеть мужчину с противоестественно размытой фигурой, никак не попадающей в фокус, в то время как изображение земли и стен, окружающих его, было кристально чистым. К концу ролика мужчина растворялся в облаке дыма. На третьем — самом странном из всех — демонстрировалось непонятное существо, состоящее целиком из эластичных прозрачных щупалец, которое вырвалось из-под земли и начало подниматься к небу.

Джиму не удалось ни увидеть, ни опознать каких-либо личностей, приложивших руку к созданию фильмов. Что касается самих пленок, то он буквально изрезал их на клочки и склеил вновь, пытаясь определить, как были сделаны спецэффекты. Ему это не удалось.

Спустя несколько ночей он нашел канал открытого доступа и выложил все три фильма. В конце передачи он спросил, может ли кто-нибудь поделиться с ним информацией об этих фильмах и дал почтовый адрес своего офиса. Ему так и не пришло никаких сообщений о выложенных роликах, однако он получил несколько писем от людей, пожелавших рассказать ему другие истории. Некоторые даже предложили ему собственные фильмы.

Впоследствии Джим начал регулярную трансляцию, по мере развития которой он стал накапливать все больше контактов по всем Соединенным Штатам. Ему начало казаться, что он вот-вот до чего-то докопается, что он стоит на пороге открытия какого-то колоссального тайного общества, скрывающего информацию обо всех этих инцидентах. Он стал одержим. Когда от него ушла жена, он едва обратил на это внимание.

Между тем, многие из контактов Джима сами стали искать следы проявлений сверхъестественного мира. К началу 1999 года, когда Джим официально зарегистрировал Сеть Зеро в качестве Интернет-ресурса, у него в коллекции хранилось уже 74 фильма из разных источников, на каждом из которых было записано что-то поистине удивительное. И это шло со всего мира. Теперь Сеть Зеро распространила своё влияние на другие страны от Тайланда до Аляски, от Рио-де-Жанейро до Нью-Дели.

Но Сеть Зеро не единственный ресурс который этим занимается, просто самый знаковый. Множество газет, любительских групп, Интернет-ресурсов подобной тематики существует и многие из них соответствуют той или иной части действительности. Некоторые сознательно основаны и поддерживаются определенными созданиями ночи по принципу – если хочешь что-то скрыть положи это на виду. Другие основаны людьми которые случайно видели то что им не полагается видеть и впечатлившись идут на поиски сверхъестественного дальше. Третьи это издательства или документальные студии пишущие на мистическую тему озаботившись в первую очередь зрелищностью подаваемой информации. Четверые это полубезумные общества конспирологов и уфологов всех мастей ищущих сенсационных подтверждений своих идей. Некоторые такие проекты впоследствии даже обзавелись собственными брендами, компьютерными играми и комиксами по мотивам их исследований – мнимых и реальных. Один из наиболее ярких примеров это SCP Foundation - сайт посвященный вымышленным сверхъестественным существам, по которым сделали немало фильмов, компьютерных игр и комиксов. Мало кто знает что часть из этих историй основана на реальных событиях.

Противник

В сердце деятельности Секретной частоты лежит желание проинформировать как можно больше людей. Некоторые хотят вооружить человечество против опасностей, в эпицентре которых оно оказалось. Другим просто нравится снимать странные вещи. А кто-то хочет доказать окружающим, что он говорил правду. Прежде всего содружества занимается именно распространением информации.

Однако это не означает, что операторы Секретной частоты не могут преследовать более агрессивных целей. Многие понимают, что на определённые экскурсии им лучше ходить при оружии, даже если просто для самозащиты. И всё же, хотя некоторые члены организации действительно готовятся к бою, мало кто из участников Сети физически подготовлен к тому, чтобы выстоять против бешеного вервольфа или голодного кровососа. Чаще всего они объединяют усилия с другими охотниками. Они дают своим компаньонам необходимую информацию о местонахождении паранормальной сущности, которую сами они собираются снять, и предоставляют им фотографии, демонстрирующие способности этих тварей. Некоторые даже “вливаются” в ячейки других охотников, фиксируя их деятельность на камеру и предоставляя техническую поддержку.

Ни Джим Харрисон, ни его последователи, ни члены аналогичных группировок, на самом деле не знают, с чем им приходится иметь дело. Они набрали достаточно информации, чтобы составить череду обширных категорий, в которые входят различные типы созданий, однако это касается лишь поведения и способностей этих чудовищ. Кроме того, их деятельность затруднена тем очевидным фактом, что некоторые создания попросту невозможно записать на плёнку. Можно себе представить бесконечное разочарование члена Сети из-за того, что как бы ты ни пытался записать некоторых тварей на плёнку, на выходе получаются лишь фотографии пустых комнат.

Охотники

Во время Лета любви вы были так молоды. Теперь вы уже утратили большую часть своей молодой энергии. Но даже несмотря на это, вы чувствуете себя вовсе не старым. Тимоти Лири научил вас всему, что вам нужно знать, и если люди с насмешкой называют вас старым хиппи, который пережрал кислоты, то вам становится только легче удивить их, предоставив немного интереснейших, неопровержимых доказательств своей правоты.

В школе над вами смеялись, но кого это волнует теперь? Вы видели вещи, которых эти задиры никогда не увидят; вы выживали в ситуациях похуже, чем удар носом о шкафчик в школьной раздевалке. Никто не смеет и пальцем вас тронуть, если в руках у вас видеокамера - и никто не способен отследить вас, когда вы выходите в Сеть. Вы думали, что родителей заинтересует то, что вы транслируете, но они ничего не говорят. Им уже всё надоело. В конце концов, счастье в неведении.

Вы до сих пор не извели любви со стороны представителей другого пола, но вас это не волнует, потому что теперь вам открыта Великая Истина и вы страстно хотите поделиться ей с окружающими. Вы получили пароль к Секретной частоте, и теперь у вас есть сообщение, которое можно передать всем.

Вы прекрасно работали на приличном рабочем месте с девяти до пяти, у вас были хорошие перспективы, программа пенсионного обеспечения, частное медицинское страхование и всё прочее. Но когда одним вечером вы возвращались домой, пять минут вашей жизни куда-то исчезли. На следующий день вы заболели. Вас начали посещать ужасающие видения и кошмары. Вы начали допускать многочисленные ошибки во время работы. Благодаря регрессивному гипнозу вы смогли узнать, что вас похищали. Сгоряча вы рассказали об этом коллегам - а может быть, вы записали подкаст и выложили его в Сеть, и его прослушал ваш босс. В любом случае, теперь у вас нет работы. Вы живете на сбережения, которые раньше вам было попросту некуда потратить, и последний год вы отчаянно боретесь за обнаружение правды.

Вы были на действительной военной службе в Афганистане, где вам поручили охранять ТВ команду, и во время одной из операций вы столкнулись кое с чем пострашнее Талибана — как раз перед тем, как телевизионную команду порвали на части и вы потеряли сознание. Когда вы вернулись домой с Пурпурным сердцем (как единственный выживший), вы обнаружили, что кто-то уже загрузил в сеть фильм, снятый теми ребятами. Теперь у вас есть собственная камера. И табельный пистолет - для полного комплекта.

Вы читаете лекции по парапсихологии, но времена меняются и руководство университета меняется вместе с ними. Нынешний декан думает, что вы просто чудак. Он запретил вам публиковать материалы на тему, которая не считается достаточно “солидной”, и сократил ваши курсы почти до нуля, заставив вас читать лекции по обычной психологии. У вас до сих пор хранится груда доказательств на плёнке и на бумаге, но вам некуда их выложить - за исключением Сети. Вы выбрали псевдоним и обеспечили себя широкополосным соединением. Это лучшее, что вам пока удалось достать.

Команды

Сеть Зеро служит домом тысяче конкурирующих философий и методологий, однако мало какие среди них могут сравниться масштабами с теми принципами, которые исповедуют доминирующие группы Секретной частоты. Стоит так же учитывать что Сеть Зеро это не одна организация, а множество среди которых представители Интернет-ресурса «Сеть Зеро» просто самые ведущие и знаковые.

Большинство участников Сети Зеро состоят в группе, которую иногда называют **Хранителями записей**. Подобно журналистам, они не выносят оценок материалам, которые сами же и фиксируют: их работа заключается в том, чтобы сохранить их в чистом виде, не внося никаких модификаций.

Так называемое **Войско истины** выдвигает этот подход на новый уровень, пытаясь любой ценой распространить сведения о монстрах в среде невежественных людей. Они с радостью раскрывают глаза невольных свидетелей на тайную сторону мира своими странными трюками, вирусными мемами, проникновениями на официальные радиоканалы или полагаясь на то, что им ещё придёт в голову. В группе состоит далеко не один воинственно настроенный охотник, а потому в Войско истины вступает непропорционально большое количество индивидов, способных пользоваться оружием.

На другом конце спектра находятся так называемые **Хранители секретов**, клика конспирологов, считающих, что мир попал в руки чудовищ, и склонных видеть в каждой дурной новости знак или символ работы, спонсируемой тенью. В сущности, они пытаются ограничить осведомленность общественности о чудовищах, полагая, что это лишь помогло бы монстрам отследить охотников. Вместо этого они держат информацию при себе, дожидаясь “случая”, когда время для массового откровения действительно настанет.

Корпораты ценят в своей работе в первую очередь деньги, во вторую известность, а в третью уже достоверность. Зачастую они являются проектами тех или иных сверхъестественных существ по обогащению, распространению дезинформации вперемешку с истиной и информационным помехам их противников.

Требования

Занятия журналистикой, возможно даже неофициально или ведение блога. Стремление рассказать о скрытом мире людям. Игромеханически это выражается в соответствующих навыках (навыки к писательству, режиссуре, фотографии или чем-то аналогичном) и не менее 2 точек в Экспрессии.

Способности

Журналистская смекалка +1 автоуспех в броске расследования если дело касается сверхъестественных созданий. Это не означает что если дело не касается паранормального, то Рассказчик должен его не засчитывать. В данном случае успех так же засчитывается, но объявляется что ничего необычного игрок не нашел, и пусть он сам думает не было нам мистического или недостаточно успехов для опознания.

Городские легенды Все члены Сети Зеро обладают запасом самых разных обрывочных и зачастую неверных оккультных знаний и старых легенд, которые тем не менее могут быть полезными. Игрок начинает с +1 точкой в Народной Мудрости и одной специализацией в Народной Мудрости.

Представитель прессы +1 Харизма на попытку пройти в те места куда не пускают никого кроме официальных лиц, даже если персонаж не является репортером его неумная жажда сенсаций помогает прорываться куда надо с необходимым напором. Разумеется есть места где не пропустят даже самых пронырливых журналистов, но для полицейского расследования или кабинета чиновника есть вероятность успеха. Так же учитываются территориальные особенности, нельзя к примеру, пройти к примеру по лицензии журналиста Франции для расследования дела в Германии.

Статус

- Вы и парочка ваших коллег увлекаетесь поисками неведомого и изучаете мистические происшествия. Доступно с 1885 года.

- Вас уважают как мистически ориентированного журналиста или знатока городского фольклора. Доступно с 1920 года.

- Вы лидер небольшого издательства/документальной кинокомпании занимающейся распространением информации о сверхъестественном. Возможно, среди ваших работ есть реальные съемки или фотографии теневых обитателей мира. Добавьте +1 Народная мудрость. Доступно с 1970 года.

- Вы лидер организации по поиску и размещению мистической информации и весьма известны в определенных кругах. Это может быть - подлинная жажда донести людям правду, стремление к дешевой популярности или заработок. Добавьте +1 Народная мудрость и +1 в любом из знаний Мира Тьмы. Доступно с 1991 года.

- Вы сделали себе имя как искатель необычных феноменов. Теперь вам можно даже не искать их - многие люди вдохновленные вашими трудами (книги, фильмы, ролики на Youtube) сами вам присылают вам такую информацию. И среди большого количества фейков вы все же откопали некоторые истинные сведения. Добавьте +1 Народная мудрость и еще +1 в любом из знаний Мира Тьмы. Доступно с 2010 года.

Примечание: Если повышение произошло в рамках хроники то знания Мира Тьмы выбираются из тех с кем персонаж сталкивался по мере истории. Если персонаж игрока начинает со статусом 3, 4 или 5 то он прибавляет при генерации +2, +3 или +4 Народной мудрости соответственно.

Профсоюз

Работяги Джо и Джейн

“Сила в объединении”.

Знаете, я никого не хочу убивать. У меня трое детей, жена, да и бывшая супруга тоже. За всех нужно платить. У всех свои долги и обязанности. В целом, у нас тут хороший район. Конечно, время от времени встречаются граффити на заборах. Да и парней, торгующих пиратскими DVD, и других уродов, выбравшихся из зоопарка, не стоит сбрасывать со счетов. Но в целом здесь много хороших людей. И все мы пытаемся держаться на плаву.



Микки, Джонетт и я - мы не убивали того пацана. Я сам не знаю, как это он умер так быстро. Нет, безусловно, мы его били. Затащили уродца в парк, придавили гимнастическим снарядом, а на ноги положили свинцовую трубу. Одна нога, правда, хрустнула, но и то не в колене, а где-то в голени. Строго говоря, мы ее не ломали. Она сама отломилась под грузом. Пацан плакал, что-то кричал нам, ну и так далее.



Ты уж прости, засранец. Не мог же он отрицать того, что ему уже больше семнадцати. Сами подумайте, в этом возрасте люди часто совершают дрянные поступки, и их часто судят как взрослых. Бросают в тюрьму и растапливают ключ в печке, чтобы не выбрался. В общем, я думаю, мы оказали ему услугу. Или он правда думал, что сможет заключить сделку с демоном? Приносить наркоту в наш район и продавать её нашим детям, храни их Бог? Да ни в жизнь. Эта его задумка - тот ещё бред. Мы поймали его прямо там, на месте преступления.

Я понимаю, он-то не думал, что мы наблюдаем за ним. Откуда ему было знать, что у нас в районе ведется целая дозорная программа. Ну, вот и получай за отчизну, ублюдок ты ёбаный.

Вот только - дерьмо случается и с нами.

Теперь этот парень мертв. Мы нашли его труп в чьем-то фургоне. У него в теле

почти не осталось органов. На голове кто-то выцарапал странный символ, и никто не знает, что этот символ значит, хотя нам на это плевать, по большому-то счёту. Это вы, ребята, хотите на него посмотреть. Ну и смотрите себе на здоровье, только не трепите мне нервы.

И всё же, я чувствую себя виноватым. Получается, трое из нас убили пацана. И при этом я очень надеюсь, что это сделал не кто-нибудь из других охотников, считающих, что они могут вламываться на нашу территорию и заниматься здесь своими делами. За этим районом присматриваем мы. Мы сами себе полиция. У нас тут целый профессиональный союз, и лучше бы никому об этом не забывать.

В Штатах всё это началось с Рабочего движения в конце двадцатого столетия. На фабриках и шахтерских разработках рабочие начали объединяться, сплачивая усилия для того, чтобы поддерживать и защищать друг друга: слабых от сильных, бедных от богатых, простых людей от могущественных структур, желающих эксплуатировать их труд. А потом группа мобилизованных и политизированных рабочих в Чикаго обнаружила, что болезнь, от которой страдали многие из городских детей, не имела естественного источника. По мере того, как они докапывались до истины, до них начинало доходить, что их используют не только владельцы заводов, но и другие создания, готовые высосать досуха их кровь, плоть и души, в то время как предприниматели продолжали использовать их как расходный материал. Поодиночке они были слабы. Вместе они стали сильнее, и подобно тому, как индустриализация заставила богачей пойти на уступки, организованное сопротивление рабочего класса смогло отбросить назад силы зла. Рабочий союз Чикаго просуществовал нескольких лет. Когда его представителям удалось избавиться от своих противников, союз распался.

По всей территории западной цивилизации рабочее движение породило кое-что иное, нежели простые союзы. Это происходило в Англии в конце 19-го столетия, а затем в 1920-ых. Это происходило в Австралии в 1930-ых и 70-ых. В каждом из этих случаев рабочие собирались вместе, чтобы оказывать друг другу поддержку, реагируя на сообщения своих членов о существах, которые охотились на них, и предпринимая ответные меры.

Профсоюз это множество глубоко локализованных, акцентированных только на благополучии своих членов группировок. В 1999 г., была попытка начать искать возможности распределять ресурсы при помощи Интернета. Были собраны несколько группировок в англоговорящих странах, которые смогли защищать друг друга от монстров. Блоги и форумы позволяли делиться информацией и завуалированно сообщать об угрозах, с которыми сталкивались эти "синие воротнички". Сообщения, которые оставляли на информационных табло, посвященных вопросам воспитания, содержали намеки, которые были понятны лишь нескольким индивидам, и те понимали, что хотят им сказать члены Профсоюза..

Первый новостной ресурс "Профсоюза Охотников" появился в марте 2000 г. К июню сайт прекратил работу. Из-за наивности всего предприятия этот ресурс не удовлетворял запросам организации. Он был доступен глазам посторонних. Многие из тех, кто воспользовались информацией с этого ресурса, невольно раскрыли себя. Более десятка охотников, слишком занятых из-за дневных работ и охоты на монстров, чтобы разбираться в хитросплетениях Интернет-технологий, погибли просто потому, что не понимали, кто ещё читает тексты на этом ресурсе.

Тем не менее, не смотря на ту страшную весну Профсоюз постепенно пускал свои корни в Интернет. Пусть и не в таком масштабе и все с таким же риском, но возникают группировки людей связанных общей целью не только в определенном регионе или среди хорошо знакомых групп, но и связанных между собой через Сеть.

Противник

Профсоюз столь крупномасштабен и столь неоднороден, что сказать что-то определенное о подходе каждого его члена к охоте практически невозможно. Тем не менее, одно качество свойственно им всем: участники Профсоюза озабочены защитой других членов содружества, своих семей и своих сообществ. Не следует здесь усматривать какую-либо высокую философию: просто если на горизонте появляется угроза, значит, пора собраться и избавляться от неё.

В сущности, их не волнует, с кем им предстоит бороться: монстры есть монстры, и этим всё сказано. Вампиры, ведьмы, призраки — какая разница между этими тварями? Иногда Профсоюз даже берёт на себя обязанность по расширению своей Охоты, разбираясь с угрозами, исходящими со стороны людей, будь это серийные убийцы, культисты, или наркоторговцы. Единственный реальный критерий сводится к вопросу, представляют ли эти преступники угрозу обществу. По иронии судьбы среди членов Профсоюза немало представителей криминалитета как одной из самых спяянных и вооруженных социума.

До тех пор, пока они кому-нибудь не навредят, большинство противников Профсоюза не попадают в перечень полноценных врагов содружества. Хотя некоторые члены движения хотели бы действовать на упреждение, в целом содружество оперирует на реакционном уровне. Если монстр не появляется на твоей территории и никому не вредит, то он попросту не заслуживает внимания. Само собой, это достаточно узкий взгляд, однако когда большую часть времени вы балансируете между тяжёлой дневной работой и охотой на монстров, такой подход обретает особый смысл.

Веб-форумы содружества содержат немало информации о чудовищах... если только вам удастся ее найти. В частности, один из подфорумов основного ресурса содержит архивы с данными о различных типах созданий, однако эти сведения разбиты на множество тредов и обсуждений, которые могут сбить неподготовленного читателя с толку. И даже встроенный поисковик здесь не слишком-то помогает, поскольку многие форумы Профсоюза разработали сленговую терминологию, соответствующую различным видам чудовищ, причем одни и те же термины могут соответствовать разным противникам. Большая часть информации отличается неточным характером и сводится прежде всего к описанию того, что может сделать противник, как часто, какими слабостями он отличается и какие методы уничтожения на нём не работают. И разобраться, о каком создании в данный момент говорят на форуме - целое дело. За последние годы погиб далеко не один охотник, неправильно интерпретировавший информацию, полученную на форуме.

Охотники

Вы - добропорядочный семьянин, пытающийся соблюсти баланс между работой и своими ночными обязанностями. Жена и дети начинают терять с вами контакт, потому что вы редко появляетесь в их обществе, и вы начинаете делать ошибки просто потому, что вам никак не удастся выспаться.

Вы работаете в баре. Люди разговаривают с вами. Иногда, уже изрядно поддав, они проговариваются насчёт того, что им довелось пережить. И у вас появляется работа.

Вы потеряли свою семью из-за какой-то ужасной твари. Вскоре после этого вы стали спиваться и погружаться на дно. Почти случайно вам удалось убить какое-то демоническое создание, и кое-кто видел, как вы это сделали. Теперь у вас чистая голова. Вы получили работу на свалке, а также местечко в Юношеской христианской ассоциации. Время от времени вы добираетесь до Интернета в местном кафе и получаете кое-какие сведения. В конце концов, никто не знает эти улицы так, как вы.

Вы - политический активист, и монстры представляются вам лишь ещё одним видом угнетателей. Участники антивоенных движений считают, что вы слишком агрессивны. Участники Профсоюза считают дни до того момента, когда действия политической оппозиции закончатся. Но что представляет собой цель Профсоюза, если не социальную справедливость в действии?

Вы никогда в жизни не думали о политике. Вы просто пытаетесь остаться на плаву. Днём вы молодой рабочий, пытающийся оградить местных детей от наркотиков и бандитов и старающийся сделать что-нибудь с нищетой, отравляющей ваш район. По ночам вы защищаете этих детей от других опасностей, в существование которых не поверил бы никто из ваших коллег по социальной работе.

Вы уже по горло сыты войной в Ираке, и вот наконец вернулись домой. Но война продолжается. Ужасы, которые вы повидали в Басре, сменились лишь бесконечным кошмаром, и у вас нет другого выхода, кроме как продолжать борьбу, потому что это единственное, что осталось в этом городе, и это ваш единственный шанс спастись.

Фракции

Различные философии, которых придерживаются участники Профсоюза, обладают названиями, которые приписывают им куда большую последовательность, нежели та, что имеет место в действительности. Как и на любом форуме, в сообществе Профсоюза ведутся бесчисленные войны и разгораются постоянные конфликты. Большинство участников Профсоюза входят в защитную группу **Дом прежде всего**. Согласно философии группы, вы сами должны защитить свои дома. Свою территорию, свои семьи, своих друзей. Это не означает, что вы должны с кем-либо бороться. Просто вы должны обеспечивать безопасность своему отрезку этого мира. Тем не менее, многие участники Профсоюза бывает обнаруживают, что границы этого "отрезка" быстро распространяются и на друзей, которых они обрели благодаря Интернету.

Участники **Первого удара** действуют более экстремальными методами: они считают, что задача Профсоюза - выступать единым фронтом против угнетателей по всему миру. Их нравственная предпосылка заключается в призыве выходить на улицы и самостоятельно искать монстров, а когда те проявят свою опасность для представителей рода людского, убивать этих ублюдков любыми доступными способами. Далеко не все члены Профсоюза разделяют такой подход.

Политики стремятся возродить культуру предшественников своего содружества и потому заходят даже дальше Первого удара: они утверждают, что их задача - бороться со всеми угнетателями, как сверхъестественными, так и обычными. Они включают в список противников всех, кто эксплуатирует простых людей. Политики часто оказываются чрезвычайно опасными людьми — они отличаются экстремальными взглядами и методами действий. Некоторые из них даже попадают в перечни спецслужб о потенциальных террористах. Потому что, если таким охотникам

понадобится подорвать электричку, чтобы передать сообщение монстрам... что ж, это нелегко, но это то, что они должны делать.

Требования

Членом Профсоюза в целом может быть кто угодно, главное требование - стремление защищать свою землю и поддержка своих товарищей. По сложившейся традиции и особенностях демографии сообщества доверять, по крайней мере поначалу, будут больше людям из небогатых семей, чем богачам.

Способности

Мой район Каждый представитель Профсоюза хорошо знает где он живет и за что он сражается. В знакомой ему местности член сообщества будет получать +1 к Восприимчивости.

Теория 7 рукопожатий Говорят что все знакомы друг с другом через ряд знакомств. Персонаж может обратиться к своим товарищам по Профсоюзу найти какую-либо редкую вещь, оборудование или специалиста даже если этим не располагает содружество данного региона. Игрок бросает столько d10 сколько его ранг в Профсоюзе + Ресурсы/Контакты/Союзники в зависимости от ситуации по сложности определяемой Рассказчиком, в случае успеха он может получить возможность выйти на эту вещь или ее саму, это может быть даже началом целого квеста.

Содружество На своей территории члена Профсоюза многие знают и уважают. При разговоре с другими значимыми и долгоживущими тут жителями +1 на броски Харизмы и Манипулирования если персонаж остается в рамках социального приемлемого образа и если не решено Рассказчиком обратное.

Статус

Члены содрущества получают Статус не столько благодаря истреблению монстров — в конце концов, любой может сказать, что убил десяток вампиров, — сколько благодаря обеспечению поддержки другим членам организации по всему миру, включая советы, информацию, а иногда даже материальную помощь. Более того Статус в Профсоюзе - штука обоюдоострая. Чем больше вам могут дать тем больший с вас спрос.

- Вас пригласили в содружество. Вы лично встречали некоторых его членов, возможно вам дали допуск к Интернет-форумам.

- Вы проверенный член братства Профсоюза. Вам охотно помогут чем-нибудь простым в случае нужды.

- Вы уже выходили на охоту с несколькими членами Профсоюза и предоставили свою поддержку многим другим. Вы знаете, каково это - быть новичком. Вам могут оказать немалую помощь если вы попросите - к примеру помощь адвоката, медика, добычей военного оружия.

- Вы влиятельный член Профсоюза. К вашему мнению прислушиваются, вы можете агитировать целые группы охотников на те или иные акции, а помощь вам может быть мобилизацией всех ресурсов содрущества вашего региона. Однако

помните что вы также должны уделять немало времени своим товарищам по Профсоюзу.

•••• Вы спасли не одну жизнь членам содружества своими советами и поддержкой, и возможно, даже вытащили кого-нибудь из тюрьмы или целиком оплатили несколько похорон. Вы много вкладываете в работу содружества, и вы многое получаете. Возможно вас знают даже в нескольких странах и множество людей самых разных профессий готовы вам помочь. Но помните что все это держится на уважении к вам как непримиримому борцу с монстрами, не подведите возложенного на вас доверия.

Эшвудское аббатство

Прибежище гедонистов

“Попробуй-ка это. Думаю, тебе понравится”.

Вампир пробудился.

Его глаза искоса посмотрели вверх сквозь взвесь бархатного тумана. Комната была тускло освещена. Вокруг лежали подушки. Много подушек. И зеркала - по одному на каждой стене. Где-то ритмично пульсировал басовый звук. На мгновение чудовищу показалось, что его сердце снова обрело способность колотиться в груди.

В глазах плыло. Из ослабших губ потекла струйка жидкости — крови, поскольку слюнная железа этого мёртвого существа давным-давно высохла. Она повисла на подбородке. Вампир попытался стереть её запястьем, однако руки были прикованы над головой.

Над ним нависло что-то круглое и расплывчатое. Лицо. Чуть позже он смог различить и тело. Коренастое. Одетое в смокинг. На расплывчатом образе — том, которое соответствовало лицу, а не телу, — появилась улыбка. Жемчужно-белые зубы. Маленькие озорные глаза. Лысина, поблёскивающая потом.

— Вот ты и проснулся, — произнёс незнакомый голос. — Прекрасно! Извини, что пришлось тебя накачать. Или, точнее, что мне пришлось накачать себя, прежде чем ты меня укусил. Оксиконтин и Викодин творят чудеса - честное слово, я думал, что сам отброшу коньки. Если бы ты не укусил меня вовремя, кто знает, может, я бы и остался лежать там, на полу уборной.

— М-м... — промычал вампир — или, точнее, попытался промычать.

Расплывчатое лицо тихонько рассмеялось, а затем взяло глазную пипетку, полную красной жидкости, после чего выпустило пару капель себе на язык.



— Ты даже не представляешь, как это вкусно, — сказал незнакомец. — Ты знал, что у твоей крови привкус... м-м, лесного ореха? Тебя мне хватит надолго. Не беспокойся, я вовсе не собираюсь делать тебе больно. У меня нет никакой вражды с твоим... племенем. Хирам-то вас ненавидит, это понятно. Как и Беттина. Однако они появятся здесь только через пару часов вместе с остальными гостями. А пока...

Человек выпустил ещё пару капель из глазной пипетки.

— Пока у нас с тобой есть время, чтобы развлечься.

Оказаться в одиночку в темноте, спиной к стене, лицом к лицу с тварями, сущность которых ты даже не понимаешь, тварями, которые видят в людях лишь скот, назойливых насекомых или инструменты для размножения; столкнуться с ведьмами, силы которых почти вознесли их до уровня богов... вот что такое Охота. Вот каково это — быть охотником. И охотники продолжают идти по этой дороге лишь потому, что им кажется, что они обязаны это делать — или же потому, что они хотят отомстить чудовищам за свои старые раны, или потому что они любопытны. Достаточно просто спросить их, и они дадут вам бесчисленное множество самых разных ответов. Однако едва ли хоть кто-нибудь среди них признается, что, невзирая на всю разнородность мотивов, охота дает им и кое-что общее. Ибо дорога Охоты — это одно из самых адреналиновых приключений, которые только доступны смертным.

Члены Эшвудского аббатства никогда и не притворялись, что они участвуют в охоте ради каких-либо иных целей, кроме получения удовольствия. С 1855 года эта кабала белоручек продолжает ловить подлинный кайф от убийства любых тварей, до которых им только удастся добраться. Они получают немалое удовольствие и от убийства, и от продолжительных увеселений с жертвами — как до, так и *после* их кончины.

Само Эшвудское аббатство, расположенное под Эдинбургом, некогда служило домом преподобному Маркусу МакДональду О'Гилви, который, невзирая на свой августейший статус и положение в англиканской общине, был человеком весьма испорченным — по всем критериям тогдашней публики. Долгое время он дебоширил с одним из нескольких клубов “Адского пламени”, в котором тайно участвовали мужчины и женщины, тесно связанные едиными взглядами и страстями — прогрессивные индивиды, которым хотелось нарушить табу современного им мира. Современному зрителю погружение членов клуба в употребление наркотических веществ, беспорядочные половые связи и проведение публичных игр со связыванием показалось бы достаточно пресным. Но будучи человеком дальновидным, преподобный Огилви, судя по всему, это понимал. Он поощрял в своих последователях нарушение *любых* правил *любыми* способами, которые казались им занимательными. Кончилось это тем, что в ходе одной из оргий в самый разгар лета члены Эшвудского аббатства столкнулись со стаей оборотней, привлеченных действиями людей, дебоширящих среди их священных камней.

Той ночью погибло немало постоянных клиентов Эшвудского аббатства. Остальным удалось бежать. Тем не менее, выжившим удалось предотвратить уже разгорающийся скандал, поскольку дюжина погибших знаменитостей не оставила сообщений о своём местопребывании. Когда О'Гилви вернулся на место трагедии вместе с группой вооруженных людей, чтобы избавиться от тел, его глазам открылась лишь куча обгрызенных костей, покрытых запекшейся кровью и какой-то... субстанцией, которая напоминала собачьи экскременты, только увеличенные до

ужасающих масштабов. Всё это было разбросано по углам святилища, словно в качестве пометки.

Возможно, обычный викторианский священнослужитель решил бы, что ему пришло время покаяться в своих грехах. О'Гилви не был обычным священнослужителем. Он увидел в этом событии величайшую перспективу развития из всех существующих в этом мире. Три ночи спустя он привел обратно к камням самых доверенных членов своего клуба. И встав на вершине холма, на виду у своих товарищей, он занялся мастурбацией на центральный камень святилища.

Затем он встал рядом с камердинером и стал ждать. Пока камердинер очищал его от грязи и переодевал в чистую одежду, О'Гилви принялся заряжать в свое любимое ружье для охоты на слонов серебряные пули. Такая самоуверенность чуть не закончилась для него фатально, но принесла еще больше адреналина в его пресыщенный разум, он даже сумел ранить кого то из оборотней прежде чем спастись бегством. Таким образом, он понял, где искать зацепки для развития деятельности своего клуба. На протяжении следующего десятилетия последователи О'Гилви развлекались с бесчисленным множеством самых разных созданий, от демонического слуги вампира, которого им удалось поймать в Индии и затем выпустить в Беркшире, до чудовища, сделанного тысячу лет назад из кусков тел разных трупов.

И так продолжалось на протяжении многих десятилетий. После стремительной и безвременной кончины О'Гилви от деревянных когтей трёхрукого гоблина общество продолжало действовать уже по собственной инициативе. Аббатство продолжило его дело, превратившись в высокосветский клуб. В конце девятнадцатого столетия несколько членов общества перебрались в Новый Свет, где основали новые филиалы. А благодаря родственным связям, скреплявшим многих представителей европейской монархии (и да, некоторые члены Британской королевской семьи обладали членством в Аббатстве), ячейки клуба начали открываться по всей Европе. Нередко они даже переживали общественные структуры, которые наделили их властью, по мере того как эти общества изменялись и исчезали в течение шумного двадцатого столетия.

В двадцать первом веке разрозненные филиалы клуба действуют с той или иной степенью независимости. Большинство членов платят членский взнос ради возможности пользоваться репутацией представителя Эшвудского аббатства и связями с другими членами клуба по всему миру. Однако присоединиться к клубу не так легко, как может показаться на первый взгляд. Разумеется, некоторым просто предлагают вступить в общество после определённого периода наставничества, осуществляемого действующим членом клуба. Куда чаще, однако, потенциальных участников *вынуждают* к охоте. В таком случае новичка вызывают на званый ужин с членами клуба. Там ему открывают секрет содружества, рассказывая об охоте на монстров, после чего описывают место ближайшей охоты и жертву. За этим следует тщательно отрепетированная сцена с розыгрышем лотов. Члены клуба вытягивают из сумки раскрашенные бильярдные шары. Почти все шары отличаются красным цветом, и лишь один покрашен в белое. Тот, кому достается белый шар, пользуется правом возглавить охоту. И - вот сюрприз - кому достается этот шар в этот вечер? Само собой, новичку. Конечно, лотерея подтасована, однако для членов содружества это малозначительно, потому что к концу охоты новый участник будет либо уже полноценным членом клуба, либо покойником.

Некоторые влиятельные сверхъестественные существа и другие группы людей контактирующие с ними используют тех или иных членов аббатства втемную в своих интригах.

Противник

Члены Эшвудского Аббатства часто налаживают связи с другими индивидами, ведущими охоту на монстров. Обычно это выглядит так: парочка постоянных клиентов Аббатства сопровождает во время охоты группу независимых охотников (или даже членов одной из других организаций) и ждут, пока те выследят сверхъестественного противника. Члены Аббатства предпочитают работать с теми, кто полагается на сбор информации о противнике, а не на его немедленное уничтожение (какое же в этом веселье?). Когда их партнеры заканчивают заниматься всем этим занудством, они отсоединяются, иногда даже пуская их по ложному следу или предпринимая меры, чтобы они оказались где-нибудь в другом месте во время охоты.

А после этого начинается всё веселье. Следует заметить, что во время охоты члены Аббатства пользуются всеми удобными инструментами от античных палашей и хлыстов до сверхсовременных лазерных прицелов и слонобоев.

Дальше может начаться всё что угодно. В наши дни Аббатство постоянно смешивает секс и убийство, причём не всегда именно в такой очерёдности. Некоторым нравится пытать и медленно расчленять своих жертв. Другие интересуются, что произойдет, если выкурить пепел вампира (не беспокойтесь - эффект довольно обыденный). Некоторым просто нравится пить кровь вампиров и наслаждаться её омолаживающими качествами. Многих интересует мысль о пошиве одежды из кожи и меха чудовищ, будь это обувь из кожи гуля, мягкие куртки из кожи реанимированных покойников, шляпы из гигантских крыльев и тому подобное. Священным граалем, конечно, считается шуба из шкуры оборотня, однако с этим сопряжена одна раздражающая особенность всех вервольфов: мех исчезает сразу после кончины оборотня. Или, по меньшей мере, он возвращается в состояние обычной волчьей шерсти. А потому попытки содрать кожу с оборотня живьём предпринимаются до сих пор. В сущности, один раз Аббатству это даже удалось. Но речь не об этом.

Аббатство мало что знает о своих противниках. Им известны общие сведения - серебро убивает большинство оборотней, кресты почти никогда не работают на вампирах и т.д., - но они спортсмены а не ученые.

Многим постоянным членам Аббатства не хватает глаз или конечностей, другие щеголяют огромными шрамами на месте "спортивных травм". Многие уже умерли или, что ещё хуже, стали безвольными слугами магов, вампиров и других обитателей ночи, впоследствии вырезав под корень некоторые филиалы Аббатства. Но кое-кто среди членов содружества полагает, что вероятность такого провала только усиливает удовольствие от охоты.

Охотники

Вы - староста Лиги Плюща, увлекаетесь лёгкой атлетикой и интересуетесь греческой культурой. Невзирая на все свои достижения, вы никогда не были и вполтину так богаты, как эти ребята в братстве. И вы не поверили своим ушам, когда ваш сосед рассказал о своих приключениях в свободное от учёбы время. Теперь-то вы знаете, что он говорил правду. В конце концов, это вам пришлось избавляться от его тела на следующий день после своей первой охоты.

Вы - фотомодель. И вы просто ходячее клише. Боже, вы просто пустая, глупая кукла. И даже кокс больше не в силах поднять вам настроение. Свидания надоели, поскольку никто из ваших потенциальных спутников не был для вас достаточно красив. И всё-таки как-то раз, на вечеринке после шоу, вы встретили его... (а может быть, даже переспали с ним - кто теперь вспомнит?). Потом вы провели вместе несколько классных, захватывающих ночей, и лишь со временем поняли, что именно этого вам раньше и не хватало. В конце концов, риск получить уродливый шрам - тоже часть веселья.

Вы не собирались продолжать свою карьеру находясь в Аббатстве, однако совет директоров пригласил вас на частную вечеринку, и вам довелось достать белый шар. И прежде чем вы поняли, что происходит, вас заставили убить этого чернокнижника, пригрозив в обратном случае похоронить вашу карьеру навеки. Само собой, после этого вы получили повышение, однако вам прозрачно намекнули, что следующее повышение станет возможным только при участии в охоте. Вы не хотите терять работу. Это какой-то кошмар. Вам просто хочется, чтобы это закончилось.

Вы из богатеньких: ваш отец когда-то вступил в "Клуб адского пламени", и с тех пор каждый вступал в него по наследству, хотел он этого или нет. Это семейный секрет. Может быть, вам это нравится. Может быть, вас кидает в дрожь при мысли о своей тайной деятельности. Но, как бы то ни было, вам от этого не отвязаться.

Вы - следующий окружной прокурор, если только обстоятельства не окажутся против вас. И эти ребята в Аббатстве могут сделать так, чтобы вы гарантированно получили должность. Иногда вы говорите себе, что никогда не смогли бы пресечь преступную деятельность чудовищ легальными методами, а потому, истребляя их, вы продолжаете выполнять свой долг. Однако когда вы решаете побыть с собой откровенным, вы признаёте, что вам просто нравится отнимать жизни у этих тварей и испытывать оргазм - как правило, одновременно.

Вы - пастор англиканско-католического прихода в предместьях Лондона. Ваши прихожане понятия не имеют, что ваше увлечение викторианским периодом - далеко не единственное, что объединяет вас с принцем Альбертом, и уж точно они не поверили бы, если бы узнали, куда вы отправляетесь в пятницу вечером сразу после того, как старые леди покидают исповедальню. Как же хорошо, что ваши клерикальные одеяния скрывают все эти бесконечные шрамы.

Вы - высококлассная куртизанка. Может быть, вы проживаете в апартаментах любого отеля, который приглянулся вам для работы на этой неделе. А может, вы на "ты" с президентами, генеральными директорами и премьер-министрами по всему миру. Вы получили свою работу, потому что вам нравилась опасность, и слово "опасность" относится не только к ответственной встрече с президентом. Иногда ваши клиенты куда более причудливы, чем вы могли бы ожидать. Но иногда *вы* оказываетесь куда интереснее, чем ожидали *они* - и тогда вы находите новых друзей.

Клики

С течением времени в рядах Эшвудского аббатства то исчезают, то появляются новые течения и группировки. И всё же некоторые оказались особенно устойчивы в коллективе охотников. Аббатство достаточно окрепло чтобы быть разделенными на различные клики после обеих Мировых Войн.

Соперники видят в охоте на монстров кровавый спорт, а в других членах содружества - своих конкурентов. Они считают, что должны первыми вкушать тех плодов, которые может предложить им охота. Они должны убивать, захватывать и

загонять в ловушки более крупных, более жутких или более таинственных противников, чем их коллеги. В случае с Соперниками жизнь коротка, жестока и ярка. Однако для них она - величайший источник наслаждения.

Искатели мечтают узнать все секреты этого мира. Они хотят знать самые страшные тайны из всех возможных. Они хотят увидеть, почувствовать и опробовать всё на себе вместо того, чтобы бороться с чудовищами. Иногда подобная философия приводит их к совершению неопишуемых преступлений, однако в целом Искатели собирают сведения и данные об охоте, записывают видеоматериалы и печатают для своих коллег руководства, содержащие выжимки из всех опытов, пережитых на охоте.

Либертенам, напротив, нравится нарушать табу. Они хотят совершать поступки, которые до них не совершал *никто, ни с кем и ни с чем*. Они хотят открывать для себя и товарищей новые сферы развлечений. Многие идут по стопам Байрона, расценивая себя как создателей новой нравственности и новых парадигм жизни. Многие из поступков, которые они совершают, кажутся отталкивающими даже другим членам Аббатства.

Требования

В Эшвудское Аббатство принимают только состоятельных дам и господ. Минимальные требования к персонажу для вступления это 3 ресурсы и 2 связи.

Способности

Тайное приветствие не все члены аббатства знают друг о друге и для того чтобы распознавать своих была разработана специальная система рукопожатия и кодовых слов чтобы узнавать друг друга. Осторожно! Некоторые создания ночи так же знают о этом приветствии и слишком резкое раскрытия себя может нести немало хлопот незадачливому охотнику.

В среде аристократии, богатых бизнесменов, военных, чиновников, ученых или иерархов церкви заявляется применение тайного приветствия и бросается 1d10.

С 1860 – сложность 10.

С 1900 - сложность 9.

С 1945 – сложность 8.

С 2000 – сложность 7.

При общении с представителями не европейской цивилизации сложность увеличивается от +1 до +3 по решению Рассказчика. Количество успехов равно количеству или влиятельности отделения аббатства и его членов. Разумеется если персоны в этой среде прописаны рассказчиком он может объявить автопровал на эту способность, в конце концов это легче чем усложнять или переписывать характеристику важных для сюжета НПС.

Адреналин все члены Эшвудского аббатства пресыщенные аристократы в поисках острых ощущений. В критические моменты хроники требующие максимального напряжения персонажа он может прибавить +1 к какой либо своей физической характеристике раз за сессию.

Кураж после удачной охоты каждый член Аббатства восстанавливает 2 очка Силы Воли, если добыча была взята живьем тогда восстанавливает все.

Статус

В пределах Аббатства статус охотника зависит преимущественно от того, кого он знает, и в меньшей степени – от того, кого он убил. Можно получить Статус и благодаря репутации гедониста, всегда готового принять участие в грандиозных ,

разнузданных вечеринках, и совершающего со своими жертвами весьма и весьма впечатляющие поступки.

- Вы вытянули белый шар из сумки или вас попросту попросили примкнуть к деятельности клуба, и вы уже сделали кое-что такое, о чём никому не расскажете. Вы в деле, и теперь не отвертитесь. Как бы то ни было, вы уже принимали участие хотя бы в некоторых “вечеринках” Аббатства, вас знают его члены и могут помочь в случае трудностей если вы к ним обратитесь.

- Вы уважаемый член братства, другие члены охотно помогут вам информацией, своими связями и может быть чем-то более материальным. Всегда уместно попросить о специфическом оружии, наркотике, или технологическом устройстве, но для того чтобы просить деньги нужна действительно веская причина. В конце концов, Аббатство это клуб состоятельных людей.

- В отделении клуба в котором вы состоите всегда готовы предложить вам место для отдыха и подготовки к охоте. Редкая информация, специфические технологическое оборудование, услуги лаборатории и оружейной (если они конечно есть в этом отделении) возможно даже оккультные фолианты или алхимические компоненты – все это доступно вам.

- Вы устроитель охот, возможно вы даже лидер отделения – в вашем распоряжении группы помощников из числа членов клуба и прислуги, техника, прикрытие местных властей. Как вам идея пострелять в оборотней с вертолета? А поискать логово морского чудища на подводной лодке? Но помните – когда вы объявляете охоту она должна быть зрелищной и эффектной, это в первую очередь вечеринка, кровавый спорт.

- Вы можете просто обратиться в клуб и получить адреса любых членов организации в вашем регионе и они смогут предоставить вам всё от оружия до проституток и наркоты. Кроме того, специально для вас члены клуба всегда готовы закатить прекрасную охотничью вечеринку - достаточно лишь попросить.

Опергруппа Валькирия

Люди в черном

“Вас понял, сэр!”

Палящее солнце медленно поднималось над маленьким бетонным бункером. Завитки пыли проносились через подъездную дорогу. Чарли Гэльвестон — одетый в городской камуфляж своего стандартного спецназовского обмундирования — лежал в канаве, прильнув одним глазом к оптическому прицелу. Его команда лежала в нескольких футах за его спиной, также сканируя область сквозь росчерки оптических прицелов.

— Ну, как продвигается? — спросил над ухом знакомый голос. Это мужчина в темном костюме и солнцезащитных очках спрыгнул в канаву. На его лице сияла жемчужная улыбка.

— Привет, федерал, — пробормотал Гэльвестон.

— Привет, спецназ, — отозвался мужчина в костюме, агент Роджер Крик, который казался слишком уж довольным для человека, работающего в семь утра.

— Здесь не место для ваших дипломатических трюков, Крик. Мы имеем дело с культом. И все они настроены чрезвычайно агрессивно. Вооружились для какой-то войны. С ними их грёбаный лидер, и сейчас проверяется информация о заложниках.

— Я знаю, знаю, — ответил Крик. — Билли “Каролина” Касл. Это правда, что ему наплевать на обычные пули?

— Нет, мы не с этим работаем, — с лёгким раздражением отозвался Гэльвестон. — Парень, о котором ты говоришь, — Уэйн Креббинс, и он не сектант, а чёртов серийный убийца.

— А, ну да, ну да. Потрошитель. А мистер Касл способен на... что?

— Понятия не имею. Наверное, гипнотизирует добропорядочных граждан или проделывает какое-нибудь дерьмо с их мозгами. Мы не пробовали выяснять.

— Ясно, ясно. И вы надеетесь решить всё одним точным выстрелом? Окна-то заколочены намертво.

Гэльвестон отвел глаз от прицела.

— Я сделал специальный запрос в арсенале. С этим прицелом



можно спокойно видеть сквозь дерево. Послушай, Крик, почему бы тебе не вернуться домой? Это не твоя забота. Тебе ведь не нравится пачкать руки, а здесь скоро станет жарко.

— У меня тоже есть кое-какое дельце.

— Дельце? У тебя только одна задача: дать мне и моим ребятам выполнить свою работу.

— Видишь вон там? Вдалеке?

Кирк указал куда-то вперёд. Гэльвестон перевёл взгляд и заметил на горизонте маленький пульсирующий объект, за которым поднимались клубы пыли.

— Ну и что это за дерьмо? — спросил он.

— Фургон с репортерами девятого новостного канала. Когда они окажутся здесь и пронюхают, что происходит, мне нужно будет сказать им несколько правильных слов. Потому что если они доберутся до вашего отряда и вы произнесете при них словосочетание “Ветвь Давидова”, то здесь окажется целая армия журналистов и полицейских. Вам это нужно? Не думаю.

Гэльвестон почувствовал, как напрягается его горло.

— Да. Я тоже не думаю.

— Прекрасно. — Кирк откинул полу костюма: вместо пистолета в кобуре у него красовались три шприца, поблескивающие на ярком солнце. — Тогда позвольте мне делать свою работу, пока вы будете заниматься своей. И тогда СМИ надолго от вас отстанут.

В декабре 1927 года американская армия провела череду операций в нескольких прибрежных городах штата Массачусетс. Этих городов больше не существует. Их жители бесследно исчезли. В 1947 году неопознанный летающий объект потерпел крушение около военной базы Розуэлл, расположенной в штате Нью-Мексико. На место аварии немедленно выдвинулись правительственные агенты, которым было поручено устранить свидетельства инцидента. В ноябре 1963 года был убит Джон Ф. Кеннеди. Американское правительство провело необычайно закрытое расследование по этому делу. В 1960-ых и 70-ых северную Калифорнию терроризировал серийный убийца по прозвищу Зодиак. Полиция не сумела его поймать. Тем не менее, к концу означенного периода времени цепочка преступлений резко оборвалась.

Теоретики заговора вполне могли навязать вам мысль, что за всеми этими событиями стоит правительство. Само собой, они не знают этого наверняка. Кто знает факты, так это сотрудники Опергруппы: Валькирия. Они знают, почему погибла Диана и где находится могила с останками пилота, найденного среди обломков НЛО. Они знают, кто не стрелял в Кеннеди. И они знают, что по ночным улицам бродят вампиры, оборотни, демоны и души умерших людей.

Всё это началось в 1865 году, когда наспех организованная группа правительственных агентов (во главе с человеком по имени Гордон Скотт) потерпела неудачу, когда ее члены пытались спасти Авраама Линкольна из клешней создания, не упоминавшегося ни в одном учебнике биологии. Понимая, что они должны скрыть истинные обстоятельства гибели президента, агенты организации завербовали двойника и тайне от бедолаги наняли Джона Уилкса Бута последовать за ним в театр и сделать свое дело, прежде чем кто-нибудь обратит внимание на несоответствия в образе “президента”. Впоследствии эта группа, названная Опергруппа Валькирия совершила немало операций против тех или иных сверхъестественных существ. Они

всегда действуют по прямому указанию американского правительства в обход обычных государственных структур.

В период с июня 1944 по апрель 1945 Опергруппа работала рука об руку с советской и британской армиями в Европе. Вооружённые только смекалкой, крепкими кулаками и автоматами, члены новоиспеченной группы победили и захватили живьем нескольких нацистских магов, несколько дюжин ходячих мертвецов самых разных видов, пятерых вампиров и даже одного ослабленного оборотня-верволка. В половине случаев эти “аномальные сущности” дрались только между собой и не представляли большой угрозы для человечества, однако это не волновало руководство структуры. Они были опасны сами по себе, и к тому же, люди из Опергруппы были слишком уж сильно заинтересованы в этих созданиях, чтобы отпустить их лишь на том основании, что они не нападали на их союзников.

В 1955 г., после периода тесного сотрудничества с руководителями аналогичных организаций в ряде европейских стран Опергруппа: Валькирия была реформирована в международную организацию с советом директоров национальных отделений Опергруппы во главе. Хотя отделения достаточно разрозненны, но они сотрудничают друг с другом и стараются делиться информацией и ресурсами с коллегами.

Многое тогда перевернулось с ног на голову. После инцидента в Розуэлле (это первый пример успешно проведенной операции по дезинформированию населения) Опергруппе: Валькирия удалось исчезнуть с глаз простых граждан. Ее миссия заключается в том, чтобы защищать США от сверхъестественных сил. Лишь горстка высокопоставленных лиц в государственном аппарате знает о существовании группы. И президент не входит в число этих лиц.

Любая история о зловещих “людях в черном”, которые расследуют паранормальные происшествия; любой слух об оперативниках в черных костюмах, о вооружённых сотрудниках спецотрядов, спускающихся с черных вертолетов и забирающих с собой неугодных людей, о судьбе которых с этого момента никто ничего не знает; любая теория заговора и история об НЛО — всё это может иметь самое непосредственное отношение к Опергруппе. И да, она принимает участие в самом настоящем заговоре, цель которого — сохранять людей в блаженном неведении относительно положения дел в этом мире.

Или, если точнее, оперативникам нравится так утверждать. В действительности они всё ещё представляют собой правительственное агентство, и точно так же, как и любое другое правительственное учреждение, Опергруппа страдает от случаев кумовства и некомпетентности некоторых сотрудников. Иногда эти факторы даже подвергают опасности жизни оперативников, занимающихся полевой деятельностью. Разведчики часто оказываются столь же ленивы, что и те ребята из ЦРУ или Интерпола которые получают “секретные данные”, просматривая новости по кабельному телевидению. Они обладают довольно обширными данными касательно множества аномальных сущностей, однако прежде, чем эти данные станут удобочитаемыми, сотрудникам необходимо пройти через гору бюрократических процедур и заполнения бланков.

Кроме того, они вынуждены работать с оглядкой на бюджет. Разумеется, оперативники получают чёрную наличность, однако нельзя забывать, что этот бюджет нисколько не превышает бюджет того же ФБР в Америке, Ми-6 в Англии и аналогичных служб в других странах. А потому следует задаться вопросом, откуда у них появились все эти чёрные вертолёты, или это огромное подземное сооружение в Аризоне (или вы

думали, что Нью-Мексико - такое же пустынное место, каким его показывают в кино?), или хорошо финансируемый отдел научных исследований?

И если задача Опергруппы - защищать человечество, ну или по крайней мере западную цивилизацию от аномальных созданий, то почему им беспрерывно поручают отслеживание и похищение "опасных лиц" вместо непосредственного уничтожения чудовищ? Почему руководство настаивает на содержании многих аномальных созданий в подземных тюрьмах? Почему агенты, случайно разузнавшие те или иные секреты об обществе сверхъестественных созданий, смещаются с должности?

Возможно, происходит нечто такое, о чём не сообщается рядовым членам организации. Опергруппа обладает долгой и очень темной историей формирования, однако что если и она представляет собой обычную фальсификацию? Что если ничего из рассказанного в истории организации не соответствует действительности? Что если группа служит просто прикрытием для чего-то совсем иного? Возможно, у руководства структуры уже есть далеко идущий план, в хитросплетения которого не посвящают простых агентов организации? Более того, агентство могло пасть жертвой вторжения со стороны чудовищ. Кто знает, может, оно и вовсе работает на чудовищ, против которых оно же должно бороться?

На самом деле в опергруппу давно попало немало сверхъестественных созданий использующие ее для своих дел, к тому же там умеренно процветает кумовство и коррупция. Свой пик развития организация прошла в 50-60х годах, а сейчас становится все менее значимым игроком, но в 1995 году Опергруппа Валькирия объединилась с "Проектом Сумерки" американского АНБ, занимавшихся аналогичными проектами исключительно на территории США.

Компьютерная сеть Опергруппы

Уступая стандартам Технократии или Адептов виртуальности, сеть Опергруппы Валькирия, является одной из мощнейших в современности. В центре колоссальной информационной сети находятся две отдельные системы, действующие подобно левому и правому полушарию мозга. Ежедневные потребности в аналитике обеспечивает «левое полушарие» — система «Карильон-7». Система представляет собой высокотехнологичную серию подсистем, используемых для обработки числовых данных и основной информации. Все сотрудники, хотя и в разной степени, обладают доступом к «Карильону-7», который связан со всеми структурами Опергруппы через модем.

«Правое полушарие» — компьютер «Магнетит-4» — более технически продвинут. Он расположен в недрах Форт-Мида под усиленной охраной, и доступ к нему есть далеко не у всех. «Магнетит-4» может выполнять триллионы вычислений в секунду и используется для прогнозирования макросоциальных тенденций. Помимо этого, агенты «в теме» просчитывают с его помощью паранормальное сообщество. Используя предсказания «Магнетита», несколько агентов наткнулось на нечто потрясающее: согласно последним тенденциям исполняются древние пророчества о конце света. Большинство агентов не верит в пророчества, и поэтому компьютерные прогнозы для них не более чем «военная игра», разыгрывающая сценарий Армагеддона.

Противник

Опергруппа выработала чёткую процедуру контакта с большинством аномальных созданий: доложить, произвести наблюдение, оценить, доложить снова, нейтрализовать или вызвать подкрепление.

Тем не менее, мало кто из агентов структуры придерживается этой процедуры дословно. Ревущий гибрид человека и зверя, наткнувшийся на оперативников, не будет ждать, пока те сообщат об увиденном, дадут оценку противнику и примут меры по его захвату. Жёсткая структура организации, основанная на деятельности множества разных ячеек, официально требует прохождения целой цепи инстанций, прежде чем тот или иной охотник получит доступ к Передовому вооружению. Тем не менее, многие агенты уже настолько привыкли к практически неисчерпаемому бюджету организации, что используют их безо всякой экономии. Впрочем, агенты, замеченные в необдуманном использовании ресурсов организации, часто заканчивают свою карьеру в специальной тюрьме, переодетые в оранжевый комбинезон и обработанные настолько, что они и сами уже не помнят своего имени.

В арсенале Опергруппы содержится не одна тяжёлая пушка, однако самые впечатляющие эффекты этих образцов современного вооружения необходимо уравнивать пониманием того факта, что общественность не должна узнать о существовании подобного снаряжения, не говоря уже о других группировках охотников.

Разумеется деятельность Опергруппы привлекла немало внимания влиятельных теневых сообществ мира. Среди ее рядов можно встретить агентов Камарильи и Технократии, некоторые филиалы в открытую сотрудничают с Пентексом, можно наткнуться даже на инферналистов и нефанди если хорошо копать. Это придает службе в Опергруппе свои сложности, но наивно было бы думать что такую организацию оставят без внимания не так ли?

Охотники

Вы исследовали подозрительные упаковки в почтовой службе США. Через некоторое время вам стали одна за другой попадаться упаковки, содержание которых вам просто не удавалось определить. Подумав как следует, вы не стали сообщать о своих находках начальству, и когда за вами пришли чудовища, у вас под рукой было то, что позволило выйти живым из этого ада. На следующий день вас приняли в Опергруппу. Их оборудование весит немало, однако работает без перебоев. Что касается пушки, которую вы получили, то это даже не пистолет, потому что он просто... издаёт звуки. Ваша жизнь так изменилась... подумать только!

Вы – ветеран спецназа. Как-то в Кабуле вам довелось столкнуться с тем, к чему вас не готовили. Однако вы сами разобрались с этой тварью, так и не решившись доложить о случившемся своему начальству. И всё-таки Опергруппа каким-то образом узнала об этом случае. Теперь вы уже неделю как работаете в Штатах, в чёрном костюме и при галстуке. Как же хорошо быть дома!

Вы работали в управлении по охране окружающей среды, расследуя случаи загрязнений, угрожающие жизням людей. Как-то раз вам в руки попали образцы поистине необъяснимой субстанции (которую вы могли бы описать разве что как маслянистую грязь, принявшую форму мандалы). И сообщения об этой находке оказалось достаточно, чтобы Опергруппа приняла вас на работу, попросив разве что подписать обязательство о неразглашении данных.

Вы были агентом ФБР. И вы знали об НЛО. Вы старались не слишком -то сильно совать нос в эти дела — хватит с вас этого идиота в офисе, который всё время шепчет, что “истина где-то рядом”, — однако время от времени вы вносили свои соображения касательно происходящего в секретный документ у себя на компьютере. В один из рабочих дней файл неожиданно исчез. А на следующий день вам сообщили о переводе.

Подразделения

Опергруппа подразделяется на несколько специальных отделов и департаментов, многие из которых занимаются полевой деятельностью и состоят из совершенно обычных сотрудников. Однако, хотя департаменты наподобие Отдела информационной безопасности или Отдела исследований представляют собой совершенно закрытые группы (что порождает вопрос: по каким критериям отбирают их членов?), оперативники часто становятся представителями одного из следующих подразделений:

Проект СУМРАК занимается расследованием ситуаций, связанных с аномальными сущностями, получившими классификацию Н (нечеловеческая) и С (социальная), что апеллирует к подгруппе данных существ. Оперативники, занятые в проекте, исследуют существ, подобных обыкновенным людям или даже входившим в ряды простых смертных какое-то время назад, при условии, что те формируют особые кабалы, культы, ордена и иные тайные общества. В число агентов подразделения входит большинство полевых агентов организации. Они хорошо понимают, что уничтожение не всегда решает проблему, которую представляет существование общества, в котором состоит жертва, а потому посвящают себя накоплению информации и ведению тщательного наблюдения. Некоторые даже работают под прикрытием в обществе своих противников.

Агенты, участвующие в **Проекте ФОРТ**, пытаются изучить внеземные феномены или явления, принадлежащие иным измерениям. В частности, они занимаются изучением духов, призраков и чужеродных сущностей которые не принадлежат этому миру. Членам данного подразделения присущ наименее научный подход, поскольку во многом им приходится черпать методологические знания из фольклора и религии. Считается, что многие из них столь же безумны, что и гражданские, одержимые теорией заговора.

Проекте АДАМСКИ получила своё название от печально известного шарлатана, который сумел убедить многих людей в том, что он поддерживает постоянный контакт с обитателями Венеры. Оперативники Адамски работают на городских улицах: их задача - скрывать существование аномальных созданий от простых людей, распространяя дезинформацию среди гражданских, которые, выражаясь простым языком, давно уже тронулись. Они передают грубо фальсифицируемые фотографии или видеозаписи, демонстрирующие вскрытие пришельца или полеты НЛО, специально подобранным людям, которые начинают распространять эти данные в обществе, словно евангелие.

Черный Отряд это полуофициальная часть Опергруппы. Состоящая из высококвалифицированных наемников всех мастей которых совет директоров отправляет на наиболее провокационные и грязные миссии. Они более свободны в плане дисциплины и управления, но и прикрывать их ни в юридическом ни в боевом смысле никто в случае чего не будет.

Требования

Для того чтобы быть принятым в Опергруппу Валькирия необходимо быть или выдающимся, ведущим специалистом который столкнулся с необъяснимым (причем специалистом который подходит группе, знаменитый цветовод вряд ли заинтересует такую организацию) или быть действительно классным агентом силовой структуры чтобы вас отправили на “повышение”. Вербовка в большинстве случаев происходит добровольно но чего-то действительно сверхъестественного и необычного вам не покажут пока вы не вступите в опергруппу и не докажете свою лояльность.

Филиалы опергруппы расположены во множестве стран европейской цивилизации, не так давно появились филиалы в Австралии, Латинской Америке и даже пара в Азии и Африке, но они пока слишком малы. Для того чтобы вступить в Опергруппу (за исключением Черного Отряда) крайне важно быть гражданином той страны в которой расположено отделение, исключение есть но крайне редки.

Также следует учитывать что Опергруппа Валькирия (за исключением опять же, Черного Отряда) это строгая военная структура и дисциплина.

Способности

Досье Находясь в штаб-квартире вы можете попробовать запросить информацию по поводу того или иного случая, организации или аномального существа. Бросайте Статус + Политика/Оккультизм/Другое познание в зависимости от ситуации и по сложности указанной Рассказчиком для того чтобы получить дополнительную информацию, однако она не должна быть исчерпывающей, а в случае только 1 успеха достаточно размытой.

Военная подготовка Члены Опергруппы Валькирия, кем бы они не работали проходят обязательные курсы военной подготовки, усиливающие их боевые характеристики. Все члены Опергруппы имеют +1 Огнестрельное оружие, Скрытность или Тактика, но не более 5.

Кодовая связь Среди членов группы как правило принят кодовый язык который используется для большей мобильности и оперативности в операциях. При использовании этой символической системы (рация, световые сигналы) отряд получает +1 к Инициативе и +1 к Тактике, по договоренности с Рассказчиком этот язык должен отыгрываться или просто заявляться.

Статус

Статус в рядах Опергруппы: Валькирия обладает странным и весьма нестабильным характером, как и в любой другой правительственной организации. В частности, кумовство и удобство выдвижения того или иного сотрудника на соответствующую должность играет не меньшую роль, чем его заслуги.

- Вы только что завербованный оперативник и можете рассчитывать на ряд объясняющих инструкций и хорошую экипировку которая однако не лучше чем у агентов ФБР или Моссада. Однако есть и плюс - вас не посылают в самое пекло ужаса и на действительно аномальные задания давая вам возможности поднабраться опыта.

- Вы уже опытный оперативник вам доверяют основную работу Опергруппы и в вашем распоряжении немало гаджетов и устройств облегчающих борьбу с вашими зачастую сверхъестественными противниками.

- Вы выдающийся боец и опытный ветеран. Вы вправе просить о разведке, более элитных технологиях и группу поддержки, скорее всего вашу просьбу выполнят если вы на хорошем счету и задание требует этого.

.... Вы элитный оперативник, возможно лидер группы. Учитывая ваше звание и заслуги вы можете запрашивать помощь в информации, разведке и живой силе для той или иной операции, но будьте аккуратны, в этой власти большая ответственность! Так же работая в спецслужбе, пусть и такой необычной вы скорее всего узнали некоторые скользкие тайны которые не следует передавать широкой огласке.

..... Вы один из лучших сотрудников отделения, а возможно вы директор филиала. Вы знаете немало о тайнах мира политики людей и может быть даже о некоторых нюансах теневого мира.

Эгис Кай Дору
Стражи Лабиринта

“А, вы об этом? Это так, безделушка. Почти ничего не стоит. Я держу её...по сентиментальным причинам”.

Я потерпел неудачу. Этого не должно было произойти. Но это случилось.

Я стоял там, у прилавка, глядя то на чехол для ножей и пистолетов, то на винтовки, вывешенные на стене. Владелец магазина вернулся к стойке, неся в руках какой-то предмет, завернутый в шерстяное одеяло, словно ребёнка, которого он пытался вынести из горящего здания. Потом он мягко положил одеяло на прилавок и развернул его.

Это было именно то, чего мы ждали. Винчестер 1886, .45-70 с рычажным действием. Приклад из ореховой древесины с вкраплениями чёрного дерева. Восьмиугольный утяжелённый ствол. Превосходная работа - однако мы хотели получить её по другой причине.

Я обратил внимание, что на этикетке калибр был неправильно обозначен как .40-82. Это первое. Во-вторых, на торце приклада вместо стандартной наклейки была вычерчена какая-то руна - атлантическая, если верить Берроузу. Но самой важной была третья деталь. На гильзоприёмнике красовалась надпись “xxxx”, за которой следовала дата: “02.12.2012”. Некоторые утверждают, что в этот день наступит конец света.



Я уже собирался заговорить о цене, однако в этот момент голова продавца вздрогнула, словно его ударили в лоб. Он поперхнулся. Я уже хотел спросить, что с ним, когда его рот раскрылся, и изнутри выпало чёрное перышко. За которым последовал поток крови и желчи.

Он рухнул на пол, и в этот момент распахнулось окно.

Следующее, что я помню - комнату наполнила стая птиц. Могу поклясться, что ещё никогда в жизни мне не было так страшно. Я понимаю, что это были всего

лишь птицы. Но крылья били меня по коже, а клювы врывались в мясо. Крохотные коготки царапали кожу, а уж этот визг...

Сначала я было подумал, что мне удастся использовать против них винтовку. Стало уже очевидно, что она обладает магическими качествами, а поскольку её создал какой-то шериф с колдовскими способностями ещё во времена Дикого Запада, я предполагал, что она никогда не промахивается. Конечно, у меня не было с собой патронов, однако я надеялся, что где-нибудь рядом продавец держал и боезапас для товара. Увы, мне так и не удалось узнать, насколько верным было это предположение.

В комнату вошли двое магов. Всего лишь тени. Я видел их бледные лица, однако никаких черт из-за мелькания птиц мне так и не удалось различить. Мне трудно даже сказать, были ли они женщинами, мужчинами или кем-то ещё.

Визжание птиц дошло до какого-то демонического крещендо. Из этого хаоса протянулась рука, которая просто... мягко взяла винтовку и забрала её с собой. Я ничего не мог сделать, чтобы остановить её. Мышцы отказывались повиноваться. А разум...

мне показалось, что кто-то просто взял мою последнюю мысль и заставил её повторяться в течение следующих пяти минут. К тому моменту, когда мои мышцы вернулись в нормальное состояние, а мозг начал работать, в комнате не было ни ведьм, ни птиц, ни винтовки - один лишь труп, валявшийся в нескольких шагах от меня. Это не говоря о крови и птичьих перьях, усеявших помещение.

Не могу сказать, что это был лучший день в моей жизни.

Я достану винтовку. Не беспокойтесь.

Искренне ваш, Страж Арделл.

Рассказывают, что глубоко под землей можно обнаружить комнату, в которой уже тысячи лет множество поколений одной семьи держат голову Иоанна Крестителя. Говорят, будто она до сих пор высказывает пророческие предсказания. Кто ее охраняет?

А иногда можно услышать историю о Беренже ле Соньере, бедном деревенском священнике, который неожиданно стал сказочно богат. На тканях своей церкви он оставил зашифрованные послания. Исповедник так и не смог вытянуть из него секрет, даже когда тот находился на смертном одре. Что же ему удалось обнаружить?

История Жака де Моле, сожженного за ересь, до сих пор волнует умы и давно уже породила легенду о проклятых сокровищах, которых до сих пор никому не удавалось найти. Кто знает, где они могут находиться?

Возможно, что существуют и другие сокровища, принадлежавшие Эхантону, египетскому фараону и еретику. А как насчёт богатств, награбленных в Трое ахейцами? Или золотых цепей, которыми сковали Зенобию? Или гробницы Гильгамеша?

Лишь Стражам Лабиринта известны ответы на эти вопросы, ну по крайней мере на часть из них. Лишь Эгис Кай Дору, Щиту и Копью. Они верят, что с самого начала человеческой истории величайшей миссией их ордена было хранение магических сокровищ бесчисленных затерянных цивилизаций. Разумеется дело это весьма непростое для простых людей в конкуренции с магами, вампирами и другими созданиями ночи, поэтому Эгис Кай Дору пользуются во первых скрытностью, дезинформацией и

тем огромным багажом артефактов что они уже смогли накопить... а также соглашениями с некоторыми ночными созданиями.

Их легенда гласит что в незапамятные времена, еще до Потопа, они были поставлены божественными духами (ангелами, демонами, богами, называйте как хотите) в качестве Стражей Лабиринта где собирались множество могучих реликвий. Лабиринт этот находился в столице цветущей островной империи.

Но в перипетиях божественной войны эта империя и сам Лабиринт канули в морскую пучину, как и большая часть стражи и магических артефактов. Но часть спаслась и унесла с собой наследие древних времен. Со временем, они смогли стать искателями и хранителями артефактов, не только тех что смогли спасти, но и других. Так как в мире сотрясаемом божественными войнами артефакты были их единственным козырем. Орден претерпевал изменения, но наследование и сохранение магических реликвий было поставлено в основу их организации, но теперь к этим постулатам прибавилось и жажда накопительства.

Спустя тысячу с лишним лет они нарекли себя Эгис Кай Дору, Щит и Копье, в честь легендарных сокровищ Трои (часть из которых им удалось спасти после падения города). Они чувствовали за собой право хранить эти реликвии и в случае необходимости использовать их для защиты людей, которые страдают в руках тщеславных колдунов и голодных демонов.

Они пронесли эту цель через века господства Греции и Рима, Византийской империи, сквозь Средние Века, Ренессанс и современность, ни на минуту не прерывая поиска новых реликвий, которые они могли защитить от чужих посягательств и использовать против врагов.

Даже сейчас Внутренний круг их ордена встречается в Афинах и продолжает составлять списки найденных, потерянных или уничтоженных реликвий. Мало кто среди них когда-либо встречал девятерых членов совета, однако те, кому посчастливилось добиться у них аудиенции, рассказывают об их страсти, о странных огоньках, пляшущих в их глазах, об огромных палатах, в которых каждый из сотни альковов хранит по одному великому артефакту неопишуемой силы и ценности. И о том что каждый из Ордена имеет связь с созданием ночи, с которым заключил пакт о сотрудничестве.

Мало кто из Стражей прошёл Вторую инициацию в секреты организации. В сущности, мало кто вообще осведомлён о том, что в организации практикуется более одной инициации. Эгис Кай Дору по-прежнему тщательно отбирают новых участников, проводя год за годом в проверках потенциальных рекрутов и нередко выбирая новых участников из одних и тех же семей, представители которых становились Стражами Лабиринта на протяжении нескольких тысячелетий. Самые старые и высокопоставленные члены организации часто стараются подвести новых участников ко вступлению в организацию так, чтобы он не заметил никакого давления на свою волю. Некоторые участники даже не сразу понимают, что их приняли в ряды Стражей.

Противник

Мало кто понимает чем занимается Эгис Кай Дору. Тем не менее, давным -давно основатели организации принесли присягу, которую члены структуры обязаны выполнять до сих пор. Для того, чтобы понять важность этой задачи, они проходят Первую инициацию. На закате дня действующие члены структуры оставляют рекрута в

подземном лабиринте, наполненном галлюциногенными парами. Преследуемый видениями и иллюзорными ужасами, рекрут должен отыскать выход из лабиринта до восхода солнца. Там его встречают другие Стражи, которые предлагают ему принести Присягу меча, которая требует от него «искать, хранить и преумножать Лабиринта». Рекрут, не сумевший найти путь на поверхность, сошедший с ума или слишком выдохшийся, чтобы принести Присягу, проваливает инициацию.

В целом их противник – любые организации или одиночки охотящиеся за артефактами, и очень часто превосходящие их в сырой мощи. Поэтому зачастую Эгис Кай Дору предпочитают опираться на скрытность, дезинформацию врагов и хитрость. Также в организации состоит некоторое количество чародеев.

Множество лабиринтов

Где бы ни располагался штаб Эгис Кай Дору (то есть где бы ни действовали одна-две ячейки их организации), структура возводит свои лабиринты, в которых она сможет проводить инициации. Это могут быть катакомбы, вырытые в пещерах. Это могут быть беспорядочные туннели канализации. Это может быть даже особняк с бесчисленным множеством этажей, комнат и секретных дверей между ними.

“Галлюциногенными парами” часто становятся эффекты использования тех или иных реликвий. Если таких реликвий у местной группы нет, они просто накачивают испытуемого соответствующими психотропными средствами: грибами, айяуаской, ЛСД или аналогичными психоактивными препаратами.

Охотники

Вы археолог - не какойнибудь офисный планктон, или академик, роющийся в пыльных библиотеках, или исследователь, копающийся в земле по колено в грязи. Нет, вы из тех археологов, которых практически не существует на этом свете. Вы расхититель гробниц и храмов, тот, кто крадётся мимо древних врагов и ещё более древних ловушек в надежде отыскать инструменты для уничтожения зла.

Вы долго изучали историю древнего мира, а потому, когда подвернулась такая возможность, охотно стали участником скрытного, сплоченного общества, которое начало экспериментировать с античными методами действия и образа мыслей. Одной ночью вы зашли в своей игре слишком далеко и убили живого человека. Вы быстро избавились от улики и сформировали тайное общество, идеалы которого начали всё глубже проникать в жизни ваших друзей. В какой-то момент ваше маленькое самодельное общество стало частью полноценного ордена: Эгис Кай Дору предложили вам поиграть в куда более древнее тайное общество и принять участие в войне, которая не имеет в ваших глазах никакого смысла. Вы до сих пор не понимаете, почему, но вы боитесь, что руководство организации узнает вашу тайну. А потому вы стараетесь делать то, что они вам говорят.

Вы работаете таксистом или почтальоном, однако когда вас просят использовать реликвию, которую вы охраняете, вы надеваете новую маску. Вы притворяетесь профессором науки, которую сами выдумали: что-нибудь вроде “символогии”. Вы не думаете, что роль профессора очень уж вам удаётся, но пока что никто вас на этом не подловил. Похоже, вводить окружающих в заблуждение – ваш конёк.

Вы художник - возможно, даже из тех, которые выступают на публике. Не то чтобы вы получали хорошие деньги, но это не имеет для вас значения: чем вы богаты, так

это хорошей кровью. Вы ведёте свою родословную от императора Константина, или Аристотеля, или, быть может, Иисуса Христа. Это не наделяет вас никакими силами, однако вы чувствуете, что у вас есть право владеть оружием, которое вы охраняете.

Общества

Эгис Кай Дору подразделяется на небольшое количество тайных обществ, каждое из которых преследует свои цели. Возможно, в мире существуют и другие тайные культы, о которых неизвестно членам остальных трёх. Трудно сказать здесь что-то определённое.

Меч следует исполнению Присяги – в самом дословном смысле. Они- карающий меч Ордена, боевики вооруженные самые могущественными и редкими артефактами организации. Последователи Меча отличаются воинственным характером и стремятся действовать на упреждение, иногда продолжая наступление даже тогда, когда остальные Стражи решили перейти в отступление. Это самые многочисленные и влиятельные среди члены Эгис Кай Дору.

Храм охраняет реликвии, которые обеспечивают силой участников организации, одновременно с этим пытаясь определить местонахождение тех реликвий, которые были потеряны. Меч часто смотрит на членов Храма свысока, хотя и не может не признавать, что без них все Стражи давно бы исчезли с лица земли.

Свиток ведёт заметки касательно артефактов, которые охраняют и используют члены Эгис Кай Дору. Они тестируют любые находки, регистрируя способы их применения и описывая их свойства. Кроме того, они ведут записи о врагах всех Стражей и их уязвимых точках. Если они и не столь целеустремлены, как апологеты Меча, то это лишь от того, что им лучше известно, с чем на самом деле они встречаются на ночных улицах.

Способности

Знаток археологии Вы получаете +2 археология, история и одно из Знаний Мира Тьмы дополнительно на выбор. С повышение уровня в организации вы за каждый уровень прибавляете себе еще по +1 археологии, истории и одно из Знаний Мира Тьмы, если это конечно уместно из действий вашего персонажа.

Тайный Орден Эгис Кей Дору преуспели в сокрытии информации и сбивании своих врагов со следа. При всех бросках когда вы пытаетесь что-то утаить в разговоре или распускаете дезинформацию вы получаете +2 куба. Так же вы начинаете с +2 хитрость бесплатно.

Семейное дело (опционально) Многие члены Эгис Кей Дору не вербуются а состоят там фактически с рождения, немало семей поддерживают ценности Ордена на протяжении веков и тренируют своих отпрысков служить делу организации с молодости. Если ваш персонаж из такой семьи получите +1 дополнительное очко к ментальным и физическим атрибутам за усиленные тренировки в детстве.

Статус

Стражи лабиринта приобретают Статус благодаря обнаружению реликвий, их изучению и использованию против древних врагов структуры.

- Вам доверили хранение одного из мелких артефактов или вы просто помощник не особо осведомленный о тайнах Ордена. Другие члены Эгис Кай Дору относятся к вам положительно и помогут если это не принесет им больших хлопот.

- Вам доверили хранение одного или нескольких небольших артефактов, и вы успешно прошли Первую инициацию в секреты организации.

- Вы зарекомендовавший себя член Ордена, знаток древних редкостей или могучий воин. Вам доверяют несколько артефактов среднего уровня силы.

- Вы элитный оперативник или глава филиала Эгис Кей Дару. Вас уважают в Ордене вы имеете доступ к весьма ценным и эффективным реликвиям.

- Вы прошли Вторую инициацию, и теперь вы посвящены в тайны вашей организации. Вы знаете о том что каждый из членов Совета Девяти заключил пакт с одним из могущественных созданий ночи, который дает как немало возможностей так и определенные ограничения. И вы знаете что Совет готовится сбросить ставшие невыгодными эти договора. Кроме того вы получаете допуск к самым легендарным и могущественным артефактам организации.

Примечание: сила и могущество артефактов нарочито не оговаривалось и остается на усмотрение Рассказчика. Разве что можно сказать что для первого уровня подойдут артефакты первого-второго уровня Пути Зачарования, а на последнем уровне появляется возможность использовать могущественные артефакты демонов, фетиши 6 уровня Гару и другие могущественные предметы.

Каратель

Помнишь меня?

Каждый слышал историю о человеке, который терпел обиды одну за другой, пока не решил, что с него хватит. В сущности, это один из самых распространенных мотивов в жизни любого охотника.

Тем не менее, каратели выводят месть на полностью новый уровень. Первые несколько месяцев или даже лет они могут мстить непосредственно тем, кто нанес им душевную (а подчас и физическую) травму. Однако рано или поздно наступает момент, когда они заносят в свой список даже людей, о которых они не имеют ни малейшего представления. Всё что им нужно для мести – это узнать, что определённый человек обладает качествами, *потенциально* способными толкнуть их на преступление. И этот список не просто никогда не заканчивается, но и растёт с каждым новым убийством.



Каратели редко мстят сверхъестественным существам, как и тем, у кого были поводы для сурового обращения со своими жертвами. Чаще всего они называют врагами тех, кто легко мог бы избежать нанесения ран или даже обид своим жертвам, однако сознательно решил дать волю своим порочным желаниям.

Каратели редко мстят сверхъестественным существам, как и тем, у кого были поводы для сурового обращения со своими жертвами. Чаще всего они называют врагами тех, кто легко мог бы избежать нанесения ран или даже обид своим жертвам, однако сознательно решил дать волю своим порочным желаниям.

Как ни странно, мало кто из охотников становится карателем. Там, где охотники борются с совершенно конкретным злом (например, с определенной династией кровососов или даже с чудовищами, которых охотники знают по именам), каратели выкорчевывают определенный тип *поведения*.

Отец изнасилованной дочери может никого не знать в новом городе, куда он переехал *после того* как расправился с обидчиками. Однако он видит, что вокруг него полно молодых людей, которые могут испытывать сексуальные желания по отношению к девушкам, не заинтересованным в поддержании взрослых отношений. И он заносит их в свой черный список, всех до последнего. Возможно, он сделает им одолжение и подождёт, пока они не начнут домогаться своих подружек. Однако возможно, он пойдет на превентивные меры.

Прототипы: Пол Керси (*Жажда смерти*), Декстер (*Декстер*), Бен Уиллис (*Я знаю, что вы сделали прошлым летом*).

Ключевой Атрибут: Сила, Внушительность или Интеллект.

Профильные навыки: Рукопашный бой, Экспрессия, Огнестрельное оружие, Расследование, Запугивание, Скрытность, Фехтование, пытки.

Способность: **Цель** каратель выбирает определенный тип жертв которые кажутся ему преступными и заслуживающими его правосудия и атакует их со сложностью -2. Тип жертвы должен иметь реальный или мнимый “грех” в глазах Карателя и это должно вытекать из его истории. Со временем каратель по решению мастера может выбрать себе новую цель или даже иметь две цели, но это нужно делать очень сюжетно обоснованно. Примеры целей - нечистые на руку бизнесмены (каратель должен был слышать о его продажности или другим образом сделать об этом вывод), неверные жены, воры, продажные чиновники, евреи.

Слабость: **Ничто кроме миссии** Всякий раз, когда у карателя появляется выбор между преследованием жертвы и выполнением других важных действий, он должен пройти проверку Силы Воли + Самоконтроль по сложности 8. В случае успеха он волен поступить как угодно. В случае провала ему приходится продолжать охоту на своих обидчиков. Например, если каратель из примера увидит потенциального насильника, уводящего девушку в номер, и одновременно заметит, что один из постояльцев отеля подозрительно ошивается рядом с его номером преследование вероятного преступника будет для него приоритетнее.

Особенности: состояние карателя является состоянием навязчивых идей которые может быть вылечено/приостановлено/наслано магией, психотропными препаратами, перепрограммированием сознания или даже психологическими сессиями если каратель хочет вернуться в состояние спокойного разума. Сложность и отыгрыш это идет на усмотрение Рассказчика. В редких случаях исцеление возможно с завершением миссии - к примеру каратель был настроен на убийство всех наркоторговцев определенного клана может перестать быть им когда в этом клане будут полностью перебиты наркоторговцы. Новые наркоторговцы появившиеся после перерыва не будут провоцировать его обратно становиться карателем так как он уже получил что хотел. После исцеления слабость и способность карателя исчезают.

Потрошитель

Иди-ка сюда!

Было бы ошибкой сказать, что потрошитель одержим убийствами. Правильнее будет признать, что он практически не занимается чем-то другим. Убийства – не часть его жизни, а её истинный смысл. Многие потрошители даже не понимают, что происходит вокруг. Они могут *реагировать* на окружающих, а возможно, даже притворяться нормальными людьми и ходить на работу – или хотя бы поддерживать разговоры с соседями. Но даже в этих редчайших случаях потрошители сохраняют иллюзию человеческого поведения лишь затем, чтобы отвести от себя взгляды – и затем вернуться к настоящему делу.

Потрошители получают огромное удовольствие от того, что делают. Некоторые даже считают свою охоту игрой. Да что там, некоторые просто не понимают, почему люди кричат, убегают и сопротивляются. Они могут считать своих жертв партнёрами по игре или подвижными мишенями. И наконец, они могут даже не замечать, что опять кого-то убили.



Это не лишает потрошителей определенной изобретательности. Многим нравится оставлять короткие послания в домах убитых или заставлять жертв самих загонять себя в роковые условия. Некоторые потрошители вынуждают людей убежать по болотным кочкам или по краю обрыва. Другие начинают погоню посреди скоростного шоссе. Третьи выстраивают лабиринты смерти и затем сами преследуют жертву среди работающих циркулярных пил. Потрошители - не обычные психопаты, это апологеты разрушения которые очень хорошо справляются со своей ролью.

Прототипы: Джон Райдер (*Попутчик*), Колхун (*Людоед*), Мужчина и женщина (*Люди под лестницей*), Микки и Мэллори Нокс (*Прирождённые убийцы*, хотя Мэллори может быть и Карателем, и Обольстителем).

Ключевой Атрибут: Сила.

Профильные навыки: Атлетика, любое из Ремесел, Знание животных, Рукопашный бой, Запугивание, Скрытность, Фехтование, Выживание.

Способность: Неумолимый Во время охоты на людей потрошители входят в своеобразный транс (или, напротив, раж), из-за которого они не чувствуют боли,

страха или дискомфорта. потрошители не получают штрафов за раны и не теряют сознания от заполнения шкалы Здоровья тупым уроном. Более того, при заполнении этой шкалы летальным уроном потрошитель проходит проверку Выносливости. Провалив эту проверку, потрошитель теряет сознание и начинает истекать кровью по обычным правилам – однако пройдя её, он сможет продолжить охоту до получения новой раны. После её получения он теряет сознание.

Слабость: Исступление Потрошитель слишком захвачен жадой самого убийства, чтобы старательно искать жертву по всем углам. Он получает штраф +2 сложность на любые проверки Восприятия.

Особенности: Состояние потрошителя является психическим расстройством которые может быть вылечено/приостановлено/наслано магией, психотропными препаратами, перепрограммированием сознания или даже психологическими сессиями если какая то часть Потрошителя будет хотеть вернуться в состояние спокойного разума. Сложность и отыгрыш это идет на усмотрение Рассказчика. После исцеления слабость и способность потрошителя исчезают, но при провале на Силу Воли или Добродетель состояние потрошителя возобновляется.

Обольститель

Я в вашем городе недавно. Не подскажете, где мне остановиться?

Обольстители обладают гипнотическим шармом для всех окружающих. Путем развития ораторского искусства, природной харизмы, уходу и совершенствованию своего тела, изучения гипнотических методик и многих других факторов обольститель развил в себе возможности широкого влияния на людей. Роковая красотка обольщающая мужчин и разоряющая их по своей прихоти, харизматичный шулер обирающий



людей до нитки, шпион притворяющийся рубаха-парнем и вытаскивающий ценные сведения в стане врагов считающих его боевым товарищем - все они в той или иной степени обольстители.

Среди них множество дворян и дворянок, светских бездельников, куртизанок, представителей богемы и шпионов, но возможен и обольститель из бедноты подкупающий своей простотой и открытостью.

Прототипы: Дон Жуан, Кэтрин Трамелл (*Основной инстинкт*), Дориан Грей (*Портрет Дориана Грея*).

Ключевой Атрибут: Харизма, Манипулирование или Внешность.

Профильные навыки: Эмпатия, Экспрессия, Стил, Соблазнение, Кураж, Хитрость, Идеологическая обработка, Изящество.

Способность: Шарм Когда обольститель хочет получить влияние на потенциальную жертву затем делается бросок на Внешность/Харизма + Соблазнение/Экспрессия/Кураж в зависимости от ситуации по сложности:

5 - неуверенные в себе и психологически зажатые личности

6 - простые домохозяйки/работяги, обыватели

7 - выдающиеся личности, талантливые и/или обеспеченные люди, слабые сверхъестественные создания (гули, кинфолки, кинейны и т.д.)

8 - влиятельные личности, богатые и/или успешные люди, сверхъестественные создания (неонаты вампиров, начинающие маги и т.д.)

9 - сильные мира сего из людей, могучие сверхъестественные создания (анциллы вампиров, опытные подменыши и маги и т.д.)

10 - люди имеющие влияние на политику стран, наследники/наследницы многомиллионных состояний, всемирно известные артисты, могучие сверхъестественные создания (анциллы вампиров, опытные подменыши и маги и т.д.)

Жертва неосознанно защищается проверкой Интеллекта + Сила Воли по сложности 5

+1 если обольститель и жертва разного пола

+1 если обольститель одет и ведет себя подобающе обществу в котором находится

+1 если он имеет вес в обществе в котором находится

-1 если обольститель имеет неподобающий вид (несоответствие одежды, речи, проявления болезни)

-1 если жертва имеет вес в обществе в котором находится

-1 если жертва погружена в другие мысли

Если обольститель набирает большее или даже равное число успехов, он успокаивает бдительность жертвы и завоёвывает её доверие. Играющий за обольстителя рассказывает какой образ создал в голове жертвы исходя из ситуации. Это автоматически переводит ее в разряд союзников персонажа, дает -5 очков Инициативы жертве в случае схватки с обольстителем, дает -2 сложности на все манипуляции с ее разумом.

Если жертва видит, как обольститель проявляет те качества которые идут вразрез с образом составленным в голове жертвы она бросает Самообладание + Интеллект со сложностью от 10 до 6 по усмотрению Рассказчика. В случае 3 и более успехов жертва освобождается из-под контроля обольстителя, в случае 1-2 успехов в следующей раз жертва будет кидать Самообладание + Интеллект с бонусом -1 сложность, в случае неудачи ничего не происходит, в случае провала жертва признает эту ситуацию как положительную и она так же дополняет ее образ.

Ограничения: на одно и то же лицо можно сделать только три попытки применения причем каждая следующая будет увеличивать сложность на 1. После освобождения от эффекта шарма бывшая жертва получает к нему иммунитет. Разумеется это не работает (или работает с большими штрафами по усмотрению Рассказчика) с людьми на разум которых влияют сверхъестественным образом (контроль разума у магов, доминирование и узы крови у вампиров, пакты у Привязанных и т.д.)

Слабость: Самовлюбленность Обольститель слишком привык ко всеобщему обожанию и не терпит критики в свой адрес. Когда кто-то не из его ближайшего окружения жестко критикует или высмеивает его он должен бросить Самоконтроль + Сила Воли со сложностью 8. В случае неудачи он вступает в агрессивную полемику с критиком, получает -1 ко всем социальным атрибутам на сцену (если только резкие словесные потасовки не норма в данном обществе) а жертва обольстителя если находится рядом кидает на освобождение от его власти по правилам выше со сложностью 7.

Особенности: Способность обольстителя может быть выучена другим персонажем в ходе соответствующих занятий риторикой, ораторским искусством, тренингами коммуникативных навыков и так далее по решению Рассказчика. Однако для его

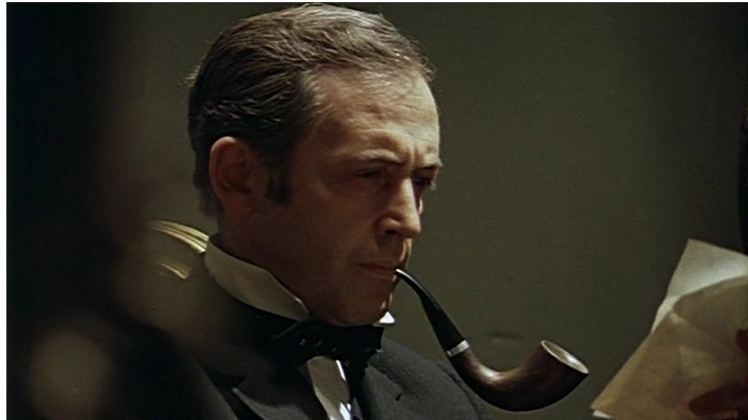
получения Харизма и Манипулирование должны быть не менее 3, Внешность не менее 2 и у персонажа не должно быть психозов связанных с боязнью людей, коммуникации и т.д.

Слабость обольстителя может быть вылечена в ходе психологических сессий или более жестких методов воздействия на разум, сложность и успешность этого определяется Рассказчиком.

Гений

Я так и думал.

Один из главных парадоксов интеллектуализма заключается в том, что чем больше человек знает, тем больше он видит несправедливостей и несовершенств в этом мире. Многие люди хотя бы время от времени приказывали себе выкинуть определенную проблему из головы, потому что само ее осознание причиняет боль. Но чем человек умнее, тем труднее ему забыть о том, что он знает.



Несмотря на свое название, гении могут и не обладать формальным образованием. Среди них встречаются люди, выросшие на улице и за несколько лет превратившиеся в тайных двигателей преступного общества. Среди них есть техники, подстраивающие несчастные случаи просто потому, что это увлекательно. Среди них есть великие сыщики и ученые. Среди них есть бездомные и безумцы, которых никто не заподозрит в наличии сверхчеловеческого IQ.

Возможно, самая интригующая часть их образа заключается в том, что идеи Гениев чрезвычайно заразны. Они используют объективные данные и железные аргументы. Кристально чистая логика гения может заставить даже самого нравственного человека задуматься о своей правоте... даже проникнуться мировоззрением гения.

Прототипы: Ганнибал Лектер (*Молчание ягнят*), Шерлок Холмс (*цикл романов Артура Конан-Дойля*), Профессор Мориарти (*цикл романов Артура Конан-Дойля*), другие знаменитые сыщики.

Ключевой Атрибут: Интеллект или Манипулирование.

Профильные навыки: Образование, Любое из ремесел, Эмпатия, Расследование, Медицина, Любое научное познание, Скрытность, Исследование, пытки.

Способность: **Знание человеческой природы** Гений способен проникнуть во внутренний мир человека после небольшого наблюдения за его жестами, внешностью

и словами. Прежде всего, если у него есть хоть какое-то время для изучения жертвы, он может пройти проверку Интеллекта + Эмпатии со сложностью 8

- 1 если гений изучал объект больше 5 минут
- 1 если изучал объект больше 10 минут
- 1 если он знает дополнительные данные о объекте
- 1 если он имеет познание связанное с объектом (знание вампиров при изучении вампира, кузнечное дело при изучении кузнеца и т.д.)
- +1 если это скрытый по характеру объект
- +1 если видимость/слышимость объекта затруднена

. Если жертва намеренно скрывает свое поведение и притворяется кем-то другим, она проходит защитную проверку Манипулирования + Скрытности, однако далеко не все люди выдают себя за кого-то ещё. В случае успешной проверки или даже ничьи гений знает, чего ожидать от жертвы. С этого момента и до конца истории гений будет автоматически побеждать в проверках Инициативы и узнает столько фактов из истории жертвы сколько набрано успехов. Кроме того если выпадает 2 успеха то гений получает +1 ко всем социальным броскам с объектом на день, 3 успеха +2, 4 и более +3.

Эту проверку вполне можно использовать для изучения целой группы людей, со штрафом +1 сложность для группы от 5 человек и +2 для группы от 10, для группы от 50 человек нереально даже гениальному разуму предсказать за один присест и разумеется проверка инициативы и факты будут касаться именно группы, а не тех кто там состоит.

Слабость: Нетерпимость к хаосу Гении ненавидят просчитываться. Если он проваливает бросок, основанный на Интеллекте или Профильном навыке, он утрачивает сразу два очка Воли.

Особенности: Теоретически человек может получить способность гения, но вероятность этого крайне мала, уж очень своеобразное их понимание мира. К тому же у персонажа должно быть не менее 5 в Интеллекте и 5 в Манипулировании.

Излечиться от слабости гений может с помощью психологических сеансов или более жестких методов влияния на сознание, но это не очень просто. Сложность и успешность этого определяются Рассказчиком.

Маньяк

А, вы начинаете понимать! Осталось совсем немного.

Разум маньяка чужд любому мыслящему существу – включая чудовищ. Его невозможно перехитрить, но можно попытаться *понять* – и это самое страшное, поскольку маньяки всегда готовы объяснить свою логику окружающим. Часто после этого его жертвы либо сходят с ума, либо становятся его добровольными помощниками.



Маньяки редко действуют сами: они почти всегда организуют убийство чужими руками, причем исполнители не всегда понимают, что они вообще кому-то вредят. Например, маньяк может попросить одного человека просто открыть в определенное время дверь в здание. Другой человек получает задание войти внутрь и оставить в одной из комнат сэндвич с арахисовым маслом. Третий, даже не знающий о существовании двух других, берёт сэндвич и относит его на обеденный стол. Четвертому предлагается просто съесть этот сэндвич. Пятый должен положить сэндвич с другой начинкой на место съеденного. Когда, наконец, жертва придет пообедать, ей будет достаточно откусить кусочек сэндвича, который большинство исполнителей считают всё тем же сэндвичем с арахисовым маслом. На следующее утро маньяк, даже не покидавший своего логова, прочитает в газете, что жертва умерла от аллергического шока. Он свернет газету и сделает еще одну пометку на стене – а исполнители преступления даже не будут догадываться, что они убили человека.

Маньяки это не простые безумцы и социопаты, это выдающиеся разрушители идеологий, творцы странного.

Один из важнейших элементов их поведения заключается в том, что маньяки ничего не делают просто так. В случае с некоторыми эту фразу следует понимать буквально: они не делают ни одного движения, которое не играло бы роли в их грандиозном плане. Остальные ведут себя вполне естественно, но стремятся как можно чаще совершать важные и показательные поступки.

Прототипы: Пила (*одноименная серия фильмов*), Джон Доу (*Семь*).

Ключевой Атрибут: Интеллект или Манипулирование

Профильные навыки: Любое из Ремесел, Эмпатия, Расследование, Медицина, Любое из научных познаний, Скрытность, Фехтование, Оккультизм, Идеологическая обработка, пытки.

Талант: Зов безумия Для того чтобы погрузить человека в пучину безумия маньяк прокидывает Манипулирование + Хитрость, по сложности Интеллект + Сила Воли объекта. Жертва защищается броском Самоконтроль + Сознательность.

Если маньяк набирает равное число успехов, он получает -2 к сложности любого социального броска с объектом до конца главы, а если маньяк набирает большее то кроме этого может внедрить в объект психоз по своему выбору.

Ограничения: Не более одного применения способности за сцену. Сложность применения на сверхъестественных существах тем сложнее чем дальше они от понятий человеческой логики, морали и чем большего они возраста.

Слабость: Волк среди овец Спустя считанные минуты после общения с Маньяком любой человек понимает, что перед ним – хищник, охотящийся на простых людей. Маньяк получает дополнительно +1 к запугиванию но -1 к харизме и внешности.

С повествовательной точки зрения важно отметить, что окружающие запоминают Маньяка. Если жертва вызвала полицию, стражи правопорядка запомнят странного человека с пристальным взглядом. Если Маньяк попробовал убедить кого-то изменить свой взгляд на мир, собеседник этого не забудет.

Особенности: Стать маньяком теоретически можно, равно как и маньяку излечиться от своей слабости, но это должно требовать поистине немалых усилий или нестандартного поворота сюжета, это остается на усмотрение Рассказчика.