



СОБРАТЯ

Настольная ролевая игра о жизни тайных культистов
На основе игр «Постапокалипсис» и «Товарищи»

Автор: Сергей Широхов
Версия: 1.08.01

ВВЕДЕНИЕ

«Собратья» — это настольная ролевая игра о культистах, которые служат зловещему иномировому божеству. Она вдохновлена творениями Лавкрафта, его последователей и обширным производным творчеством. Система основана на правилах «Постапокалипсиса» Д. Винсента Бейкера и «Товарищах» У. М. Эйкерса.

Эта игра не привязана к конкретной реальной или вымышленной вселенной — действие «Собратьев» может разворачиваться в прошлом, современности, далёкой космической эре, заглядывая на территорию альтернативной истории, описывать фантастические миры и планеты — иными словами, это может быть любой сеттинг, в котором уместны религиозные тайные общества.

Как правило, герои этой игры творят пугающие ритуалы, ищут и приносят жертвы своему властелину, путешествуют в иные миры, вербуют новых членов среди простых людей и скрываются от общества. Обычно истории, которые вы будете рассказывать, можно описать словами «мистика», «приключения», «ужасы», «конспирология».

ЧЕГО ЖДАТЬ ИГРОКАМ

♦ **Вы будете злодеями:** говоря о персонажах этой игры, вряд ли можно рассуждать о «благих намерениях, но подкачавших методах». Это злодеи, которые приближают Последний час мира. У них могут быть искупительные или просто симпатичные качества — например, отвага, острый ум или верность своим идеалам — но все они лишь помогают им воплощать свои чёрные замыслы.

♦ **Вы станете плести тайные планы:** как правило, культисты не будут вступать с противостоянием с неприятелем в открытую, если можно действовать чужими руками, обманом, золотом и колдовством. Обычно у братства нет возможности или нужды схватываться с врагом лицом к лицу, чтобы достигнуть своих целей. Правила **секретности, казны** и особые ходы приключений помогут вам в этом.

♦ **Вам не нужно будет бояться стереотипов:** вы сели за игру, основанную на тропах лавкрафтианы и ей подобных произведений — вероятно, потому что любите их. Если вы пытаетесь добавить в историю безумие, запретные книги и неописуемых чудовищ, скорее всего, вы всё делаете правильно, а столкновение ваших идей с чужими неминуемо придаст общему сюжету больше оригинальности.

КЕМ БЫТЬ ИГРОКАМ

Создавая себе героя, игрок выбирает буклет. Буклет служит заготовкой для будущего персонажа и представляет собой набор повествовательных и игромеханических элементов, позволяющий проще отыгрывать героя определённого типажа. Буклеты у игроков не должны повторяться. Сейчас в «Собратьях» существует восемь буклетов:

- ♦ **Глава ложи:** богач, интриган и наставник рядовых культистов.
- ♦ **Чудовище:** брат, удостоенный внимания божества и получивший особый дар.
- ♦ **Культист:** чернокнижник и знаток обрядов, носящий маску честного человека.
- ♦ **Творец:** сумасшедший художник, поэт или писатель, вдохновляющийся чем-то ужасным и способный творить пугающие работы.
- ♦ **Душегуб:** жестокий маньяк и убийца на службе культа.
- ♦ **Брат меньший:** человек, за проступки перед божеством обращённый в животное.
- ♦ **Вестник:** оратор, красноречивый и сборщик пожертвований.
- ♦ **Слепец:** потомок могущественного культиста и безвольное орудие собратьев.

ЧТО ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ИГРЫ

Чтобы сыграть в «Собратьев» необходимы:

- ♦ От двух до пяти игроков и один ведущий.
- ♦ Несколько пар шестигранных кубиков (одной пары на игрока будет достаточно).
- ♦ Буклеты персонажей, справочные листы и приключение (их можно найти по QR-коду, приведённому справа, или взять из этой книги).
- ♦ Жетоны или иные предметы, с помощью которых вы будете подсчитывать величину **казны** и **секретности**; вместо них можно обойтись заметками на бумаге.
- ♦ Бумага и карандаши.



ОСНОВНЫЕ МЕХАНИКИ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

У персонажей есть пять характеристик, имеющих значения от +3 до -2. Когда ход требует применить характеристику, бросай два шестигранных кубика (2к6), складывай выпавшие значения и прибавляй или вычитай указанную характеристику.

- ♦ **Тело** отражает силу, выносливость, телосложение и умение драться. **Положись на тело**, чтобы **пустить кровь**.

- ♦ **Разум** показывает ум, тайные знания и умение руководить. **Используй разум**, чтобы **оценить обстановку** или **раскошелиться**.

- ♦ **Дух** выражает энергичность, страсть, дерзость и преданность божеству. **Соберись с духом**, чтобы **пойти на риск** или **угодить божеству**.

- ♦ **Хитрость** говорит о коварстве, обаянии и красноречии. **Пускай в ход хитрость**, чтобы **повлиять** на людей или что-то **скрыть**.

- ♦ **Узы** олицетворяют связь с собратьями. Твои узы с собратом и его узы с тобой могут различаться. **Испытай прочность уз**, чтобы **помочь или помешать** собрату или **пережить мгновение близости** с ним.

Помни, что общий модификатор любого броска не может быть выше чем +4.

ХОДЫ

Ход — это маленький блок правил, позволяющий отыграть определённую ситуацию, или приносящий преимущество в определённых обстоятельствах. Ведущий будет говорить, когда требуется совершить ход. Если ход требует броска, результаты толкуются так:

- ♦ **10+**: полный успех. Всё происходит так, как хотел игрок.

- ♦ **7-9**: частичный успех. Всё происходит так, как хотел игрок... почти.

- ♦ **6-**: провал. Ведущий совершает ход.

В тексте ходы выделены **цветом**.

УРОН

Когда тебя ранят, отметь урон — сколько именно, говорит ведущий:

- ♦ Если врезали кулаком, то 1 урон.

- ♦ Если ударили кирпичом, то 2 урона.

- ♦ Если подстрелили издали, то 3 урона.

- ♦ Если поймал пулю в упор, то 4 урона.

1-2 единицы урона пройдут сами со временем. 3 урона — уже тяжёлое ранение. Урон можно вылечить ходами — например, **пережив мгновение близости**. Первая помощь обычно исцеляет 1 урон.

Чтение тёмных книг, визиты в иные миры и тому подобные дела могут наносить урон не телу, а рассудку. Он работает так же, как обычный.

ОПЫТ

- ♦ Когда тебе выпадает 6-, отметь **опыт**.

- ♦ Когда твои узы с собратом достигают +4, отметь **опыт** и сбрось узы до +1.

- ♦ Когда твои узы с собратом достигают -3, отметь **опыт** и сбрось узы до 0.

- ♦ Когда ведущий или ход велит отметить **опыт**, отметь **опыт**.

- ♦ Когда ты получаешь 12+ при **приближении Последнего часа**, все отмечают **опыт**.

Отметив пять единиц **опыта**, ты стираешь его и получаешь улучшение.

МОЛИТВЫ

Молитва — это способ получить преимущество или избежать последствий ценой штрафа к характеристикам. Подробнее см. ход **Вознести молитву**.

СНАРЯЖЕНИЕ

Персонажи могут иметь нужное снаряжение или оружие. Обычные предметы просто дают возможность что-то сделать (например, пистолет не даёт бонуса, но без пистолета выстрелить вообще не получится). Окультирные вещи приносят бонус +1 к броску.

БОНУСЫ К БРОСКАМ

Одноразовый бонус: получи +1 к своему следующему броску.

Долговременный бонус: получи +1 ко всем броскам до конца сцены или иного отрезка времени.

КАЗНА

Казна — это общий ресурс персонажей, исчисляемый в абстрактных единицах. Начальная **казна** в приключении складывается из вклада каждого героя — он указан в буклетах.

Казна пополняется...

- ♦ В начале приключения.
- ♦ За счёт ходов, пополняющих **казну**.
- ♦ По решению ведущего.

Казна уменьшается...

- ♦ В начале приключения.
- ♦ За счёт ходов, уменьшающих **казну**.
- ♦ По решению ведущего.

СЕКРЕТНОСТЬ

Секретность — это общий ресурс, выраженный в умозрительных баллах. В начале приключения ведущий задаёт **секретность** (обычно 3 балла) и объявляет цену провала (т. е. что случится, когда вся **секретность** будет потеряна).

Секретность растёт...

- ♦ Когда ход велит персонажу повысить **секретность**.
- ♦ По решению ведущего.

Секретность падает...

- ♦ Когда ход велит персонажу понизить **секретность**.
- ♦ По решению ведущего.

ОБЩИЕ ХОДЫ

ПУСТИТЬ КРОВЬ

Когда ты пытаешься убить, ранить или обезвредить врага, **положись на тело**. При успехе у тебя получилось. На 10+ также выбери один пункт.

- ♦ Ты не получил урона.
- ♦ Ты не поднял шума.
- ♦ Ты нашёл у врага ценный трофей.

ОЦЕНИТЬ ОБСТАНОВКУ

Когда у тебя выдаётся миг, чтобы оценить человека или обстановку, **используй разум**. На 10+ задай ведущему три вопроса из списка ниже. На 7-9 задай один вопрос. При провале задай один вопрос и готовься к худшему.

- ♦ Как лучше всего попасть внутрь / убраться отсюда / пробраться мимо?
- ♦ Чего мне стоит опасаться?
- ♦ Кто здесь уязвимее всего?
- ♦ Кто или что здесь опаснее всего?
- ♦ Что они собираются делать?
- ♦ Кто тут за главного?
- ♦ Он лжёт?
- ♦ Как мне заставить его _____?
- ♦ Что я упускаю?

ПОЙТИ НА РИСК

Когда ты отчаянно рискуешь ради божества или своих собратьев, **соверись с духом**. На 10+ риск того стоил. На 7-9 риск оправдался... в некотором роде. Ведущий расскажет, что пошло не так.

ВОЗНЕСИ МОЛИТВУ

Когда тебе или софрату грозит опасность, ты проваливаешь бросок или просишь божество о помощи, отметь любую **молитву** в буклете и прими указанный штраф. Божество поможет тебе (бросок будет успешен, как на 10+, опасность минует и т. д.). В конце встречи расскажи, что ты отдал в обмен на помощь.

ПОВЛИЯТЬ

Когда ты пытаешься убедить НИП сделать что-то, **пусти в ход хитрость**. При успехе он согласится. На 7-9 ведущий выберет одно:

- ♦ Уменьши **казну** на 1.
- ♦ Понижь **секретность** на 1.
- ♦ Он попросит сделать что-то взамен.

СКРЫТЬ

Когда ты пытаешься действовать тайно (крадёшься мимо стражи, вытаскиваешь письмо из чужого кармана и т. д.), **пусти в ход хитрость**. На 10+ выбери один пункт. На 7-9 выбери два:

- ♦ Ты потратил много времени.
- ♦ Ты что-то израсходовал.
- ♦ Ты вызвал подозрения.

ПОМОЧЬ ИЛИ ПОМЕШАТЬ

Когда ты пытаешься помочь или помешать софрату, **испытай прочность уз** перед тем, как он сделает ход. На 10+ измени его результат на 2. На 7-9 – измени результат на 1. Применяв этот ход, ты можешь изменить узы с его целью на 1.

ПЕРЕЖИТЬ МГНОВЕНИЕ БЛИЗОСТИ

Когда ты и твой софрат переживаете миг привязанности, искренности или покоя, **испытай прочность уз**. Если этот момент романтический или связан с божественным, бросок получает +1. На 10+ выбери два пункта, 7-9 – один.

- ♦ Вы оба получаете **долговременный бонус**, пока действуете, как команда.
- ♦ Вы оба изменяете ваши узы на 1.
- ♦ Вы оба исцеляете 1 урон.

УГОДИТЬ БОЖЕСТВУ

Когда ты делаешь что-то ненормальное, жестокое или пугающее, но угодное божеству, **соверись с духом**. При успехе ты получишь бонус +1 на один бросок **приближения Последнего часа** или финального хода приключения. На 10+ выбери одно:

- ♦ Ты не понижаешь **секретность**.
- ♦ Ты не получаешь 2 урона.
- ♦ Один твой предмет становится оккультным.

УКРЕПИТЬ УЗЫ

В конце игровой встречи назови собрата, который стал тебе ближе, – ваши узы возрастают на +1. Если это поднимает узы до +4, отметь **опыт** и сбрось узы до +1. Если среди братьев нет никого, с кем ты стал ближе, выбери одного, которого теперь считаешь чужим, и снизь узы с ним на -1. Если это снижает узы до -3, отметь **опыт** и сбрось узы до 0.

РАСКОМЕЛИТЬСЯ

Когда ты тратишь деньги культа, чтобы добыть что-то или заручиться помощью, уменьши **казну** на 1 и **используй разум**. На 10+ выбери результат, на 7-9 выбери результат и осложнение. После броска ты можешь уменьшить **казну** ещё на 1, чтобы получить +1 к броску.

Результаты:

- ♦ Ты получаешь нужную вещь.
- ♦ Тебе оказывают нужную услугу.
- ♦ Ты нанимаешь людей на подмогу.
- ♦ Ты подстраиваешь обстоятельства нужным тебе образом.

Осложнения:

- ♦ Приобретение недолговечно.
- ♦ Траты привлекли внимание.
- ♦ Это не совсем то, что нужно.
- ♦ Ты в долгу у опасного человека.

ЗАМЕСТИ СЛЕДЫ

Когда ты устраняешь свидетелей, маскируешься или иными образом уничтожаешь следы культа, бросай кубы, полагаясь на характеристику, указанную ведущим. В случае успеха получи балл **секретности**, но **вознеси молитву** или уменьши **казну** на 1. На 10+ также выбери одно:

- ♦ Ты сумел обратить внимание противника на кого-то другого.
- ♦ Ты убедил неприятелей в отсутствии связи между определённым человеком (возможно, самим собой) и твоими собратьями.

ВЕДУЩИЙ

Хотя ведущий обладает огромными повествовательными правами, ему нужно следовать определённым принципам, чтобы создавать историю, которая будет хорошо вписываться в атмосферу и коррелировать с игровой механикой «Собратьев». Вот эти принципы:

- ♦ **Окружи их врагами:** персонажи всегда должны быть в меньшинстве или в уязвимом положении. Даже если история предполагает многочисленных собратьев по культу, главная роль и главные опасности предназначены для персонажей игроков.

- ♦ **Дай им тайну и пользуйся этим:** существование тёмного бога не должно быть очевидно, а поклонение ему не может быть безопасно. Веру культистов могут считать глупыми суевериями, признаками душевной болезни или государственным преступлением. Заставь их скрывать свои убеждения, и используй это как уязвимость.

- ♦ **Не бойся стереотипов:** это игра вдохновлена Мифами Ктулху и, как любая игровая адаптация, щедро эксплуатирует штампы первоисточника. Не бойся делать этого и ты – разве вы собрались за игровым столом не для того, чтобы погрузиться в такую атмосферу? Наполни историю проклятыми особняками, старинными университетами, загадочными лавками древностей, затерянными храмами и сумасшедшими домами. Добавь бесстрашных археологов, пожилых умудрённых профессоров, частных детективов и одиноких наивных наследников. А потом...

- ♦ **...Переверни привычные истории с ног на голову:** знакомые по другим произведениям типажи персонажей здесь оказываются врагами, а сюжетные ходы превращаются в свою противоположность. Частный детектив расследует череду совершенных вами ритуальных убийств, и потому от него нужно избавиться, пока он не узнал слишком много. Особняк старого колдуна отошёл его далёкому родственнику – самое время окутать разум наследника дурманом и завлечь в свои ряды. В ваш городок приехал подозрительный чужак, интересующийся историей и генеалогией, – пора начинать охоту на опасного гостя. Привычные и даже штампованные истории заиграют по-новому, если взглянуть на них с противоположной стороны.

- ♦ **Поддерживай сюжет игровой механикой:** готовя приключение, подумай, в чём особенность этой истории и как она может красиво развиваться. Возможно, стоит сочинить уникальный ход, применимый только в этом приключении и за счёт того очень атмосферный? Ввести счётчик, отражающий приближение героев к цели или беспощадно уходящее время? Хорошее решение – написать ход начала игры, который уже со старта даст персонажам проблемы, знакомства или зацепки. Подумай и над завершением сюжета – возможно, ему тоже необходим красивый финальный бросок кубов.

- ♦ **Не придирайся к мелочам и не тревлуй описывать каждый шаг:** вы вместе создаёте историю, а для этого можно иногда закрывать глаза на мелочи, которые мешают её красивому или логичному развитию. *Да, конечно, у тебя могут найтись спитки. Да, ты этого не заявлял, но думаю, что за прошедшую пару дней у тебя было время написать соратникам о своих планах – любой бы сделал так. Да, я понял твою мысль, ты просто хочешь поговорить с губернатором об искусстве, пока твои товарищи не появятся в зале – я думаю, ты достаточно сведущ в этом, чтобы я не требовал фросать кости.* Прежде чем запретить игроку сделать что-то или обвинить его в том, что он не заявил заранее какой-то мелочи, спроси себя: создаст ли это драматичный поворот, который не будет выглядеть нелепо?

- ♦ **Расспрашивай их:** игроки знают о своём культе, божестве и мире вокруг куда больше тебя, просто сами этого ещё не осознают. Позволь им добавлять красок сценам, ходам и собственному прошлому. Например, ход **Роковой ритуал** имеет определённую игровую механику, но лишён описания конкретных действий персонажа – ты узнаешь их от игрока, когда он примется творить его. Глава ложи достаточно богат, чтобы каждое приключение приносить +3 к **казне** – попроси его рассказать, в какой роскоши он живёт. Душегуб пробирается в кабинет учёного профессора – пусть придумает, какая книга станет последней в жизни этого бедняги.

СРЕДСТВА ПОСТРОЕНИЯ СЮЖЕТА

Старайся придумывать особые ходы или сюжетные механики для каждого приключения. С помощью хода ты можешь формализовать любые действия, которых ждёшь от персонажей, или подтолкнуть их к таковым. Это может быть:

- ♦ Ход, описывающий взаимодействие с важным для истории персонажем (бой, разделённый на этапы, попытка вытянуть важные сведения или заколдовать).
- ♦ Ход, описывающий пребывание собратьев в важном для истории месте (променады по улицам города, спор сплетен при дворе, преодоление древнего лабиринта).
- ♦ Ход, связанный с течением времени в истории (например, вводящий условное исчисление времени и позволяющий тратить его на получение преимуществ).

Такие ходы не должны ограничиваться обычными вариантами исхода, вроде «исцели урон» или «получи +1 к **казне**». Весь их смысл заключается в уникальных последствиях («ты находишь в костехранилище секретный ход», «в вызванном тобой шторме корабль потеряет важный груз – расскажи какой», «потрать два жетона времени, чтобы полностью исследовать особняк»).

ВЕДУЩИЙ

ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

Ходы служат ведущему рабочими инструментами. Пускай их в дело, когда игроки проваливают бросок, когда история провисает или просто, когда сочтёшь это уместным. Не нужно бросать кубы или называть ход — просто расскажи, что происходит. Помни, что провал всегда означает последствия, а не просто «у тебя не получилось».

- ♦ **Пригрози неприятностями:** укажи на то, что, если персонажи не совершат активных действий, их ждут проблемы.
- ♦ **Опиши сложности:** объясни игрокам, что их попытка решить проблему требует больших ресурсов, чем они вложили, или явного риска.
- ♦ **Введи сыщика:** добавь в повествование назойливого НИП, сующего нос в дела культа и готового бороться с ним, пока не окажется в больнице или сумасшедшем доме.
- ♦ **Загони их в угол:** поставь персонажей в сложное положение, которое помешает исполнению задуманного плана и потребует активных действий для разрешения.
- ♦ **Заморочь им голову:** опиши жуткое и странное событие или явление и позволь культистам самим размышлять, было ли это знамение свыше и что оно значит.
- ♦ **Нанеси рану:** причини персонажу одну или несколько единиц урона и опиши, что это за рана.
- ♦ **Повреди рассудок:** причини персонажу одну или несколько единиц урона и опиши, как помрачается его рассудок.
- ♦ **Понижь секретность:** отними балл **секретности** и опиши подозрения, что развиваются у окружающих.
- ♦ **Отними средства:** предложи игрокам уменьшить **казну** на 1 или столкнуться с неприятностями.
- ♦ **Лиши их человечности:** опиши, как собратья становятся дальше от обычных людей и теряют связь с теми, кто раньше был им близок.
- ♦ **Предложи им цену:** божество может помочь своему слуге, взыскав за это плату. Потребуй от персонажа **вознести молитву**.
- ♦ **Обрушь гнев божества:** опиши, как проявляется гнев божества на незадачливых слуг.

РАЗОВЫЕ ИГРЫ, КАМПАНИИ, ПИКАРЕСКИ

В «Собратьев» можно играть, как целые кампании, так и отдельные приключения. Вот некоторые рекомендации на этот счёт.

- ♦ **Разовая игра:** это самый простой вариант сыграть в «Собратьев». Достаточно выбрать одно из готовых приключений и провести его, либо самому придумать приключение, оттолкнувшись от готовых, как от образца. В разовой игре можно позволить игрокам выбрать ещё один дополнительный ход при создании персонажа и/или выдать всем одно любое улучшение примерно в середине игры.
- ♦ **Кампания:** играя долгую кампанию, ты можешь воспользоваться правилами **Последнего часа**, чтобы задать истории ограниченную продолжительность и привести её к закономерному финалу. Если ты планируешь, что действие кампании будет разворачиваться в ограниченном пространстве (например, одном большом городе, звёздной системе, мире снов или побережье, усыпанном маленькими старыми поселениями), полезным инструментом может стать карта, которую будут совместно рисовать все участники и отмечать на ней политически, географически и мистически важные места. Кампанию можно начать с одного из готовых приключений — например, «**Не выходите ночью на озеро**» — и развивать сюжет в ту сторону, что будет интересна игрокам.
- ♦ **Пикареска:** это условное название для промежуточной формы построения истории — это не кампания и не разовая игра. Пикареска представляет собой череду приключений, которые объединены только фигурами главных героев, но не имеют единого сюжета. Каждая история в пикареске обособлена от прошлых и будущих и может никак с ними не пересекаться. Пикареску можно составить из готовых приключений, немного скорректировав их — например, сперва провести «**До восхода солнца**», а потом — «**Испытание для героя**». Да, события первого эпизода такой истории будут разворачиваться у берегов Франции, а второго — в Южной Африке, что почти никак не связано друг с другом, но в том и смысл пикарески — её объединяют только фигуры главных героев, что позволяет автору выдумывать любые приключения. Если вы хотите, чтобы события прошлых историй оказывали влияние на следующие, отразите их в виде специально написанных ходов — например, пройдя «**До восхода солнца**», герои могут получить ход, отражающий помощь их многочисленных соратников и подчинённых из Сен-Сезара, а пойманное Бедствие из «**Последнего крика**» станет верным союзником героев, чьё содействие можно также выразить в отдельном уникальном ходе.

КАК СЫГРАТЬ В «СОБРАТЬЕВ»

На этих страницах вкратце описано, как с точки зрения ведущего, провести первую игру в «Собратьев».

«МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ В...»

Когда ты будешь приглашать игроков или сочинять анонс, помни о двух важных факторах.

Во-первых, у системы есть конкретное предназначение – играть истории о лавкрафтианских культистах, плетущих тайные планы. Играть в кардинально отличающиеся от этого сюжеты можно, но игровая механика не будет этому помогать. Чтобы донести эту мысль до игроков, воспользуйся разделом «**Чего ждать игрокам**» на стр. 2.

Во-вторых, правила предполагают определённый тип взаимодействия игроков с ведущим. Игроки будут обладать широкими повествовательными правами, т. е. возможностью в определённых рамках вводить в мир и историю то, чего ведущий не задумывал; ведущий должен позволять игрокам использовать эти права, а также корректировать происходящее через средства построения сюжета, используемые в конкретном приключении или целой кампании.

Если что-то из этих пунктов не подходит тебе или твоим игрокам, возможно, вам лучше попробовать другую систему.

РАЗОВАЯ ИГРА ИЛИ НАЧАЛО ИСТОРИИ?

Готовя игру, подумай, хочешь ты провести одно приключение или начать длинную историю. На стр. 6 описано, как водить игры разной длины. Ты можешь сперва решить, на что готов, а уже потом набирать игроков или сделать наоборот.

ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА

Позаботься подготовить всё, что указано в разделе «**Что вам потребуется для игры**» со стр. 2. Если твои игроки ещё не знакомы с настольными ролевыми играми, объясни им, что каждый управляет своим героем, может заявлять его действия и говорить за него (в первом или третьем лице). Иногда чтобы проверить успешность действий, игроки бросают кубики – ведущий будет указывать, когда нужно это сделать. Обрати внимание, что у каждого будет свой набор действий – т. н. «ходов», которые ожидаемы

от героя их типажа, но каждый волен заявлять любые логичные поступки, а ведущий поможет отыграть их в рамках правил (или укажет на их недопустимость).

Упомяни, что игра поощряет совместное сочинение, т. е. каждый сможет вводить в сюжет какие-то факты о мире, своих героях или даже противниках, а иногда ведущий будет прямо спрашивать игроков об этом и просить дополнить свои описания новыми деталями.

В любом случае ещё раз проговори несколько ключевых моментов, касающихся игры – мы играем за тёмных культистов, мы строим коварные планы, мы можем без страха использовать штампы и клише из первоисточников. Ты можешь привести несколько примеров художественных произведений, которые вдохновили эту игру – например, «**Зов Ктулху**» Лавкрафта, где речь идёт о тайных культах и их коварных планах, или серию «**Dishonored**», как пример отношений между смертными и божеством.

В общих чертах объясни правила. Все основные понятия и ходы описаны на стр. 3 и 4 – в идеале у каждого участника под рукой должна быть двусторонняя распечатка. Вкратце опиши игрокам, что такое броски 2к6, характеристики, узы, **молитвы**, **казна** и **секретность**, а затем опиши общие ходы. Ответь на вопросы, если они возникнут.

Обсудите сеттинг. Скорее всего, из твоего приглашения или анонса игроки уже будут знать, где станет разворачиваться сюжет, но всё же удели этому пару минут. Возможно, вы захотите уточнить детали или ввести какие-то допущения. Например, ты мог взять готовое приключение «**Последний крик**», происходящее в далёком космическом будущем; в этом приключении не упоминаются расхожие в фантастике псионики, но вы вполне можете добавить их, если обсудите это на данном шаге.

ВЫБОР БОГА И КУЛЬТА

Персонажи этой игры всегда служат непостижимому тёмному богу – как правило, какому-то одному. Предложи игрокам несколько вариантов: придумать бога самим, взять в покровители кого-то «классического», вроде Ктулху, Ньярлатхотепа или Тзинча или использовать одного из придуманных для этой игры богов – см. раздел «**Семь божеств**». У последних нет железного «канона», так что игроки и ведущий смогут развивать образы этих сущностей, как захотят, или как будет удобно сюжету.

Также ты можешь предложить подумать о самом культе: насколько он мал или велик, распространён или скрытен, какие у него цели, символы и девизы. Некоторые приключения уже задают некоторые параметры культа, но остальные можно обсудить.

КАК СЫГРАТЬ В «СОБРАТЬЕВ»

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Чтобы создать персонажей, проведи игроков через эти шаги:

Шаг 1. Выбор буклетов: представь игрокам буклеты. Ты можешь просто зачитать их описания из раздела «Кем быть игрокам» на стр. 2. Предложи игрокам посмотреть их и выбрать по одному. Буклеты у разных игроков не должны повторяться.

Шаг 2. Распределение характеристик: напости игрокам, что характеристики отражают сильные и слабые стороны героев; чем выше число – тем лучше. Попроси присвоить всем четырём характеристикам одно значение из следующих: +2, +1, 0 и –1.

Шаг 3. Выбор ходов: укажи игрокам, что каждый буклет имеет один начальный ход и позволяет выбрать ещё один. Попроси всех изучить список ходов и выбрать тот, что им по душе. Если ты водишь разовую игру, можешь разрешить выбрать сразу два дополнительных хода.

Шаг 4. Определение имени и характера: предложи игрокам подумать, как зовут их героев и чем они выделяются. Обрати их внимание на подсказки в буклетах; также ты можешь указать, персонажи какого происхождения и положения будут интереснее или естественнее в грядущем приключении или кампании.

Шаг 5. Представление героев: попроси каждого представить героя и немного рассказать о нём (как он выглядит, как ведёт себя, что любит, а что ненавидит). Если кто-то из игроков выдумал что-то слишком странное или глупое, самое время попросить его подумать ещё или попросить обосновать своё решение. Помни, что вы собрались ради интересной истории в определённом жанре, и ей повредят неуместные герои.

Шаг 6. Образование уз: напости, что каждого героя связывают с другими какие-то отношения, которые выражаются числом от +3 до –2. В разделе «Узы» каждого буклета есть примеры – игрок зачитывает вопрос, совместно с другими игроками решает, кто из героев больше соответствует описанным к нему отношениям, и устанавливает узы с ним на значение, указанное в вопросе. Потом игрок зачитывает следующий вопрос, потом ещё один, и так, пока не будут установлены узы со всеми остальными персонажами. Затем то же делают остальные игроки. Вопросы и значения, приведённые в буклетах, тематичны для буклета, но ты можешь позволить игрокам сформулировать иные вопросы и задать им значения, если их не устраивают готовые.

Шаг 6. Развитие героев: обрати внимание игроков на раздел «Улучшения» в их буклетах и расскажи, за что выдаётся **опыт** и как персонаж может становится сильнее.

НАЧАЛО ИГРЫ

Когда все герои будут созданы, придёт время начинать игру.

♦ Если вы играете готовое приключение, обратись к разделам «Вводная» и «Структура приключения», которые есть в каждом из них. Зачитай вводную и следуй рекомендациям структуры.

♦ Если ты сам придумал приключение, то обратись к собственным наработкам, зачитай придуманную тобой вводную, попроси сыграть начальные ходы, если такие есть, задай **секретность** и **казну**. Вводная и начальные ходы должны быть составлены так, чтобы давать игрокам ясную цель, не ставить их в тупик и открывать варианты действий. Ознакомься с готовыми приключениями, чтобы понять, как это делается.

♦ Если ты начинаешь кампанию, представь игрокам средства построения кампании – это могут быть правила **Последнего часа** или какие-то иные. Дай им ознакомиться с ними. Затем попроси игроков добавить сеттингу деталей. Совместно придумайте одну-две организации, что могут вам мешать (тайная или явная полиция, Инквизиция, всевластная корпорация, враждебный культ, преступная сеть и т. д.). Затем попроси каждого игрока придумать одного-двух людей, связанных с его персонажем – друга детства, которого нужно привести в культ, великосветский соперник, старый наставник-чародей и т. д. Придумав всё необходимое, отыграйте простое и короткое приключение, которое послужит завязкой истории и будет включать часть только что придуманных врагов и второстепенных персонажей. Также см. советы на стр. 6.

НАЧАЛЬНЫЕ КАЗНА И СЕКРЕТНОСТЬ

Казна – общий запас денег культа. В начале приключения **казна** равна сумме вкладов всех персонажей, но если ты считаешь нужным, то можешь дать дополнительно 2-3 единицы (особенно, если игроки взяли буклеты, не дающие денег, или выбрали ходы, которые активно опустошают казну).

Задавая начальную **секретность**, обязательно укажи, что случится, когда игроки её потеряют. Это должно быть что-то крайне опасное и почти не оставляющее шансов завершить приключение без применения крайних мер. В готовых приключениях начальная **секретность** и последствия уже заданы; если ты придумываешь своё и сомневаешься, то дай 3 балла **секретности** и скажи, что их потеря означает начало масштабной охоты на культ со стороны властей.

ПОСЛЕДНИЙ ЧАС

Средства построения сюжета могут структурировать не только отдельное приключение, но и целую кампанию. Один из вариантов таких средств – **Последний час**.

Персонажи игроков – это лишь часть культа, а их подвиги – важный, но не единственный вклад в грядущее торжество истинного божества. Эта механика моделирует изменения, что происходят с культом и всем миром по ходу кампании. В конце каждой игровой встречи игроки бросают кости на **приближение Последнего часа**. Это бросок 2к6, который получает бонус или штраф за некоторые ходы буклетов, а также за каждый ответ «Да» на вопросы, приведённые ниже.

- ♦ Смотрели ли мы в лицо опасности? (+1)
- ♦ Добились ли мы значимого успеха? (+1)
- ♦ Был ли в наших рядах разлад или ссоры? (–1)
- ♦ Узнал ли о культе кто-то враждебный ему? (–1)

В случае успеха Последний час приближается на один шаг – поставьте отметку. При успехе игроки могут выбрать (или придумать) одно преимущество и записать. На 7-9 они также должны выбрать (или придумать) одно осложнение. Преимущества требуют трат из **казны** – их величина указана в скобках. Придуманные игроками преимущества также могут иметь цену – её определяет ведущий. На 12+ все отмечают **опыт**.

Помните, что преимущества и осложнения могут иметь, как игромеханическое, так и повествовательное значение.

Если вы сделали последний шаг, значит Последний час уже на пороге. Культ завершил приготовления и может привести в действие финальный план – скорее всего, следующее приключение будет последним.



ПРЕИМУЩЕСТВА

1.

2.

3.

4.

5.

ОСЛОЖНЕНИЯ

1.

2.

3.

4.

5.

ПОСЛЕДНИЙ ЧАС

ПРЕИМУЩЕСТВА

- ♦ **Глашатаи (1):** культ выводит на улицы своих ораторов, чтобы нести слово божества народу. Как власти ответили на эти проповеди?
- ♦ **Его работа не окончена (1):** из-за грани возвращается один погибший на службе божеству собрат. Он вернулся таким, как прежде, или изменился?
- ♦ **Мирские дела (0):** ложа нашла новый источник средств. В начале каждого приключения **казна** увеличивается на 2. Кто внёс самый большой вклад?
- ♦ **Ночь ужаса (2):** одна ночь оставила неизгладимый след на определённых людях. Кто стал жертвами ночи – дети/преступники/художники/рыжие?
- ♦ **Околдованный (2):** культу удалось опутать чарами или подкупить одного важного человека. Как он будет помогать культуре?
- ♦ **Первое издание (1):** в руки ложи попадает богохульный гримуар, полный чудовищных тайн и откровений. На какое преступление вы пошли ради него?
- ♦ **Роковое дитя (0):** братья находят отмеченное божеством дитя и забирает в своё логово. Вы посвятили ребёнка в происходящее или лжёте ему?
- ♦ **Сокровища иных земель (2):** агенты ложи добывают или крадут ценный артефакт из иных стран. Как эта вещь приблизит Последний час?
- ♦ **Тёмная молодежь (3):** в тайных зверинцах или лабораториях культа вызревают стаи кровожадных чудовищ. Кто разводит этих монстров и откуда они взялись?
- ♦ **Чудесный эликсир (2):** ложа изготовила или обрела удивительное снадобье или иной препарат. В чём его свойства? Кто должен его принимать?

ОСЛОЖНЕНИЯ

- ♦ **Внутренние распри:** внутри ложи начались религиозные споры. Кто из старых соратников оказался по ту сторону идеологических баррикад?
- ♦ **Гекатомба:** божество требует обильных жертв. Преднаменованием чего такие требования считаются в ваших священных книгах?
- ♦ **Дурные знамения:** звёзды не благоприятствуют вашим делам. Какие важные планы пришлось отложить?
- ♦ **Заблудшая овца:** ценный собрат отделился от вас и погряз во грехе. Чем он был важен и какому пороку предаётся сейчас?
- ♦ **Метка:** на тела всех членов ложи нужно нанести особый знак. Зачем нужен этот символ и как он выглядит?
- ♦ **Непредвиденные траты:** у культа начинаются перебои с деньгами – его **казна** в начале каждого приключения падает на 1. Куда уходят средства?
- ♦ **Предатель:** в ложе завёлся отступник, способный продать вас властям. Какой кары будет достоин негодяй, когда его найдут?
- ♦ **Сновидческая фаза:** каждую ночь сектантов терзают кошмары и приступы лунатизма. Какой опасный способ бороться с этим вы придумали?
- ♦ **Тайная полиция:** против культа начинает работать тайный сыск или иные агенты правительства. Придумайте самого въедливого сыщика.
- ♦ **Ужасные обеты:** божество требует принести новые клятвы. Почему они вызывают у вас непонимание или отвращение?

СЕМЬ БОЖЕСТВ

Несмотря на то, что главным источником вдохновения для «Собратьев» остаётся творчество Г. Ф. Лавкрафта, эта игра не подразумевает, что происходящие в ней события обязательно разворачиваются во вселенной Мифов Ктулху. Вы можете использовать любой сеттинг, в котором представимо существование тёмного бога и его слуг, и условная «вселенная Лавкрафта» — лишь один из вариантов.

С точки зрения игрового процесса сама фигура бога даёт указания на то, как будут действовать персонажи (культисты Йог-Сотота явно станут вести себя совсем не так, как слуги Кхорна) и позволяет получать преимущества за счёт **вознесения молитв**.

Бог, которому поклоняются культисты, должен объективно существовать в рамках игры. Другие смертные могут вовсе ничего не знать о нём и его культе, но действующие **молитвы** и другие ходы не позволяют героям сомневаться в его существовании.

Так или иначе, вы можете избрать покровителем существо из вселенной Лавкрафта и его последователей, выдумать собственного бога или выбрать одного из семи представленных ниже. Они придуманы специально для «Собратьев», и у них нет твёрдого «канона». Возможно, в рамках вашей кампании не будет существовать никаких божеств, кроме того, которому служат персонажи игроков, а возможно вы решите, что в вашем сеттинге существует весь пантеон, и наполните мир враждующими друг с другом сектами и культами. Помните, что каждый из предложенных богов — это непостижимая, трансцендентная сущность, которой нет границ и пределов, а потому любой из семерых может быть покровителем персонажей независимо от того, в каком мире или эпохе происходит действие.

СИМВОЛЫ И АТРИБУТЫ БОЖЕСТВ

Семь божеств, описанных ниже, не имеют проработанного образа или большого количества «лора». Вместо этого у них есть имя, пара титулов и перечень связанных с ними и их служителями атрибутов и символов. Это сделано для того, чтобы ведущий и игроки могли использовать их как источник вдохновения, свободно придумывать нужные в конкретном сюжете факты и подробности, добавлять деталей в описания или оживлять второстепенных персонажей.

♦ **Нергал Великий, Кипящая буря, Пророк пророков:** буря, пена, клубы дыма, изменяющееся обличие, пророчества, следы, безумие, случайность, связь прошлого и будущего, иллюзии, длинные церемонии, ловушки, отчаяние, странствия, сложные многоходовые планы, азартные игры, подвалы, колодцы, тени.

♦ **Аш-Карасс, Чёрная башня, Темница мудрости:** книги, знания, открытия, измерительные приборы, опыты, боль, башни, строительство, заключение, долгая совместная работа, руки, мастерство, тайны, иерархия, лестницы, земля, круги, звёзды.

♦ **Лигейя, Пребывающая в пустоте, Ткачиха судеб:** сны, покой, цветы, лозы, пещеры и гроты, сомнамбулизм, кошмары, потеря контроля, крики, эмоции, защита, исцеление, ласка, глаза, пауки, ткачество, оковы, безмолвие, пустота, ночь, жажда, интерес к смертным.

♦ **Царрамиоха, Мать кесарей, Неземная прародительница:** живая плоть, кровь, внутренности, роды, пожирание, чудовища, ямы, отклонения в развитии, короны, рога, перерождение, совершенствование, материнство, изобилие, сочетание несочетаемого, отвращение, логова, кровные узы.

♦ **Семерхет, Погребённый заживо, Зрящий из гробницы:** смерть, покой, гостеприимство, гробницы, длинные коридоры, владычество, независимость, долгая подготовка, целенаправленное путешествие, созерцание, первенство, беспричинные страхи, единение живого и мёртвого, долголетие, могильные камни, часы, возвращение, дом, уют.

♦ **Верховное существо, Дитя Террора, Бог-Самозванец:** ликующие толпы, острые лезвия, льющаяся кровь, бессудное насилие, беспрекословное повиновение, братоубийство, страх, предательство, изменчивость мнений, перерождение, взгляд в будущее, отсутствие прошлого, площади, статуи, гигантизм, амбиции.

♦ **Де Профундис, Ледяные объятия, Сияние в бездне:** бездна, океаны, космос, бесконечность, морские обитатели, холод, судороги, договоры, зависимость, вечные странствия, свет, выходящий из тьмы, дары, невозможность избежать своей участи, беспомощность, освобождение в принятии, прощание навсегда.

ОСОБЫЕ ХОДЫ

По решению ведущего бог может предоставлять своим слугам доступ к особому ходу. Этот ход должен давать культистам уникальные способности и как-то отражать природу божества. Ниже описаны готовые ходы для семи божеств из «Собратьев». Если вы хотите дать особый ход героям, которые служат кому-то другому — например, Великому разуму, Дальним силам или придуманному ими божеству — вы можете немного переделать один из этих ходов или выдумать свой.

СЕМЬ БОЖЕСТВ

НЕРГАЛ ВЕЛИКИЙ: ОКО БУРИ

Когда ты *планируешь свои действия иходишь в пророческий транс*, **соверись с духом** и перескажи видение, в котором твои далёкие или близкие предшественники подготовили что-то для твоего успеха (спрятали в твоём доме оружие или артефакт, напоили стражника допьяна, подготовили засаду и т. п.). При успехе видение оказывается правдиво. На 7-9 Нергал потребует от тебя как можно быстрее совершить не менее значимые приготовления для собратьев из будущего.

АШ-КАРАСС: ИНДЕКС ЗАПРЕЩЁННЫХ КНИГ

Когда ты *постигаешь новые знания, ставишь эзотерические опыты или упорядочиваешь известное тебе в новую часть тёмной книги*, **используй разум**. При успехе отметь одно поле ниже. На 10+ также получи **опыт**. Поля этого хода общие для всех собратьев.



Когда свободных полей не останется, чёрная книга будет дописана. Совместно придумайте ей название. Книга считается оккультным предметом, который приносит бонус +1 в уместных обстоятельствах. Когда ты *отдаёшь книгу непосвящённому и советуешь изгнать*, **пусти в ход хитрость**. На 10+ выбери два пункта, на 7-9 выбери один.

- ♦ Смертный повредится рассудком и перестанет представлять опасность для культа.
- ♦ Смертный будет искать твоей дружбы, надеясь узнать больше тайного и чудесного.
- ♦ Аш-Карасс будет доволен тобой — сними отметку **молитвы**.
- ♦ Ты не понижаешь **секретность**.

Написав одну книгу, культисты могут начать следующую.

ЛИГЕЙЯ: СОМНАМБУЛИЧЕСКИЙ ПОИСК

Когда ты *касаешься спящего или знатного для него предмета*, **соверись с духом**. При успехе ты погружаешься в его сновидение. На 10+ выбери три пункта, на 7-9 выбери два.

- ♦ Ты берёшь с собой в сновидения одного из собратьев.
- ♦ Сновидец не поймёт, что в его сон кто-то проник.
- ♦ Ты сможешь в любой миг вырваться из этого сна.
- ♦ Ты можешь вынести из сна какой-то предмет.

ЦАРРАМИОХА: ПЛОТЬ ОТ ПЛОТИ МОЕЙ

Когда ты *взываешь к Царрамиохе, прося даровать этому миру новую жизнь, и жертвуешь свою кровь*, получи 2 урона и опиши маленькое, отвратительное существо, что ты сотворил. Оно готово исполнить одно простое поручение (следить за кем-то, напасть на кого-то, навести панику, что-то украсть). После этого оно умрёт, переродится или иным образом покинет тебя. Ты можешь **вознести молитву**, чтобы отсрочить это и дать существу ещё одно поручение.

СЕМЕРХЕТ: ОДОЛЖЕННОЕ ВРЕМЯ

Когда ты *спасаешь человека от явной опасности или верной смерти*, он становится должником Семерхета. Ты можешь отдавать должнику прямые приказы, **собираясь с духом** или **пуская в ход хитрость**; при успехе должник выполнит любой приказ, а на 10+ он не сможет никому рассказать о том, кто его отдал. Достаточно опасный приказ должник выполнит ценой своей жизни.

ВЕРХОВНОЕ СУЩЕСТВО: ОНО ТРЕБУЕТ КРОВИ

Когда ты *намеренно пытаешься перевести напряжённую ситуацию, дебаты или ожесточённый спор в прямое кровопролитие*, **положись на тело** и нанеси удар. В случае успеха с твоей подачи начнётся смертоубийственная схватка. На 10+ выбери одно:

- ♦ Выжившие участники не смогут вспомнить, что первую кровь пролил именно ты.
- ♦ Ты не труда скрываешься, предоставляя глупцам убивать друг друга.

ДЕ ПРОФУНДИС: ВЗГЛЯД В БЕЗДНУ

Когда ты *с головой погружаешься в бездну (море, открытый космос и т. п.) и взываешь к Де Профундису*, **положись на тело**. На 10+ выбери два пункта; на 7-9 выбери один.

- ♦ Стихия толкает тебе в руки полезный дар.
- ♦ Ты пропадаешь и появляешься из другой угодной Де Профундису точки бездны.
- ♦ Ты исцеляешь весь урон.
- ♦ Ты получаешь видение.
- ♦ Де Профундис не потребует от тебя принести жертву в ближайшее время.

ГЛАВА ЛОЖИ

Смертные — это лишь марионетки, которые даже не догадываются, кто дёргает за ниточки

ИГРА ЗА ГЛАВУ ЛОЖИ

Светский лев, гранд-дама, великий мастер, исповедница зреющих истину — так говорят про тебя. Твоё богатство и связи в бренном мире помогают вашему культу торить путь к Последнему часу.

Используй ходы Главы ложи, чтобы расширять культ, исполнять зловещие планы и всегда быть готовым к опасностям.

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-нибудь загадочное, вычурное или античное: Уилберфорс, Эврисфей, де Сен-Мар, Герман, Веспасия, Атропа, Катерина, Бригитта; также ты можешь добавить подходящий титул из мира смертных: граф, лорд, барон, князь и т. п.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: иссиня-чёрная одежда и необычные украшения, масонский фартук, изящная полумаска, густой аромат духов.

ИСТОЧНИК БОГАТСТВА:

Выбери один вариант или придумай свой: пиратская добыча, золото из морских глубин, наследство колдовской династии, проданная божеству семья.

ВКЛАД

Ты достаточно богат и можешь обеспечивать собратьев. В начале каждой игровой встречи ты пополняешь **казну** на +3.

ИМУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, скрытное или бесшумное оружие, регалия для посвящения неофита.

ГЛАВА ЛОЖИ

Смертные — это лишь марионетки, которые даже не догадываются, кто дёргает за ниточки

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлиять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кого привёл в культ я? (узы +3)
- ♦ Кто вечно оспаривает моё главенство? (узы -1)
- ♦ Кто считает меня маловером? (узы -1)

С остальными тебя связывают узы +1. Им нужно твоё покровительство и помощь.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

УЛУЧШЕНИЯ

○ ○ ○ ○ ○

Отмечай **ОПЫТ** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрав пять отметок, со-три их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Вклад в **казну** растёт на 1.
- Новый ход Главы ложи
- Новый ход Главы ложи
- Новый ход Главы ложи
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ГЛАВЫ ЛОЖИ

Получи **Очень рад знакомству** и ещё один ход.

• ОЧЕНЬ РАД ЗНАКОМСТВУ

Культу полезны твои широкие связи. Когда ты *хотел* заручиться помощью другого человека, **пусти в ход хитрость**. На 10+ выбери два пункта. На 7-9 выбери один.

- ♦ Он выполнит небольшую просьбу.
- ♦ Он поможет своими связями.
- ♦ Он увлечётся оккультными науками.
- ♦ Он поможет деньгами (+1 к **казне**).

○ ТАКОВА ВОЛЯ ВЛАДЫКИ

Когда ты *ставишь перед подчинёнными НИП задачу*, уменьши **казну** на 1, **пусти в ход хитрость** и отправь людей на задание. При успехе они справились; также вы получите +1 на бросок **приближения Последнего часа** или финального хода приключения. На 10+ выбери одно. На 7-9 выбери два.

- ♦ Твои люди погибли или попались.
- ♦ Понижь **секретность**.
- ♦ **Вознеси молитву**.

○ ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В САЛОН

Когда ты *даёшь светский приём*, уменьши **казну** на 1 и **используй разум**. На 10+ выбери два пункта; на 7-9 выбери один.

- ♦ Ты узнаешь нечто важное.
- ♦ Ты сможешь поговорить с нужным гостем на своих условиях.
- ♦ Ты подготавливаешь ловушку (засада, яд, чары, замки и т. д.).
- ♦ Приём пройдёт без неприятностей (если ты сам их не спровоцируешь).

○ МЫ ЗАПЛАТИМ ВАМ С ЛИХВОЙ

Золото, которым владеет культ, проклято. Всякий раз, когда ты *уменьшаешь казну, отдавая деньги тужакам*, ты можешь выбрать один пункт ниже.

- ♦ Вскоре золото обратится в прах.
- ♦ Проклятие золота сработает.
- ♦ Того, кто взял у тебя золото, поразит неутолимая алчность.

○ КТО Я БЕЗ МОИХ ПОДМАСТЕРЬЕВ?

Ты — паук в центре паутины, но паука легко раздавить. Когда ты *оказываешься в опасности*, **вознеси молитву**, чтобы любой собрат оказался рядом. Он может действовать так, как если бы предпринял доступный ему ход и получил 10+.

○ ЭТО ПОМОЖЕТ ТЕБЕ В ТРУДНЫЙ ЧАС

Когда ты *переживаешь мгновение близости со своим собратом*, уменьши **казну** на 1 и вручи собрату дар (амулет, свиток, оружие и т. д.), а себе отметь **опыт**.

○ Я НЕ ХОТЕЛ ГОВОРИТЬ ВАМ, НО...

Когда ты *ведёшь светскую беседу*, укажи на постороннего, пусти о нём слух и **соверись с духом**. На 10+ выбери два пункта. На 7-9 выбери один.

- ♦ Собеседник поверит тебе.
- ♦ Собеседник выйдет из себя.
- ♦ Собеседник сам поделится сплетней.
- ♦ Жертва не сможет опровергнуть твои слова здесь и сейчас.

ЧУДОВИЩЕ

Будет поздно, когда вы поймёте, что я — не уродливое отклонение, а предвестие общей судьбы

ИГРА ЗА ЧУДОВИЩЕ

Само божество прикоснулось к тебе и изменило твоё тело, разум или душу. Ты способен на большее, чем простые смертные и превосходишь их... по крайней мере, тебе хочется верить в это. Твой облик не только может вызвать ужас и панику у обычных людей, но и отделяет тебя от собратьев, ибо ты был избран, а они — немногим лучше слепых простаков.

Используй ходы Чудовища, чтобы постигать свою нечеловеческую природу, делать то, что не под силу другим, и чувствовать себя изгоем, как среди собратьев, так и среди смертных.

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-нибудь непонятное, презрительное или почтительное: Язва, Химерица, Посланница морей, Госпожа Смерть, Гроссо Модо, Великий шут, Осьминог, Типун.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: просторный плащ с капюшоном, многослойные обмотки и бинты, горб и хромота, неестественная полнота или худоба.

УРОДСТВО:

Выбери один вариант или придумай свой: щупальца вместо руки, чешуя почти по всему телу, жабры и перепонки, разлагающаяся плоть.

ВКЛАД

Ты готов отдавать культу то небольшое, что у тебя есть. В начале каждой игровой встречи ты пополняешь **казну** на +1.

ИМУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, грубый инструмент, который можно использовать как оружие, напоминание о жизни до преображения.

ЗАМЕТКИ:

ЧУДОВИЩЕ

Будет поздно, когда вы поймёте, что я – не уродливое отклонение, а предвестие общей судьбы

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлиять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кто лицезрел моё преображение? (узы +2)
- ♦ Кто использует меня как удобное орудие? (узы -1)
- ♦ Кто боится разделить мою судьбу? (узы -2)

С остальными тебя связывают узы -1. Они не знали прикосновения божественного.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

УЛУЧШЕНИЯ



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрав пять отметок, сотри их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Получи ещё один дар
- Новый ход Чудовища
- Новый ход Чудовища
- Новый ход Чудовища
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ЧУДОВИЩА

Получи **Кем я стал?** и ещё один ход.

• КЕМ Я СТАЛ?

Божество послало тебе дар. Выбери его или придумай свой:

- ♦ На тебя не действует магия.
- ♦ У тебя целебная или ядовитая кровь.
- ♦ Твоё присутствие усиливает ритуалы.
- ♦ Тебе понятен язык ворон/кошек/крыс.
- ♦ Ты помнишь всё, что видел и читал.
- ♦ Ты побывал в будущем или прошлом.
- ♦ Ты можешь читать и передавать мысли.
- ♦ Ты побывал в иных мирах и изменился.
- ♦ _____

Все, связанные с твоим даром действия, получают +1 к броску.

○ КАК ОБРЕСТИ ПОКОЙ?

Ты нашёл средство заглушить боли, которые вызывает касание божества (чужая кровь / наркотик / самобичевание / что-то ещё). Когда ты в одиночестве *прибегая к этому средству, соверись с духом*. На 10+ выбери два, на 7-9 выбери одно.

- ♦ Ты исцеляешь 1 урон.
- ♦ Ты получаешь видение.
- ♦ Тебя замечает один из собратьев. Вы оба можете изменить узы на 1.

○ КОГДА ЭТО ЗАКОНЧИТСЯ?

Преображение становится глубже. Получи ещё один дар. Один раз ты можешь в любой миг навсегда получить +1 к телу, если опишешь своё новое преображение, которое принесло новое уродство, и уменьшишь узы со всеми на 2.

○ ЗАЧЕМ ТЫ СОПРОТИВЛЯЕШЬСЯ?

Всякий раз, когда ты *пускаешь кровь*, ты можешь выбрать один пункт из списка ниже сверх обычного количества.

- ♦ Ты оставил на враге отметку культа.
- ♦ Ты лишил его памяти о вашей схватке.
- ♦ Ты поверг его в ужас.

○ ТЫ ЗАБЫЛ, КТО Я?

Когда ты *доказываешь софрату свою правоту или требуешь признания*, прямо выскажи ему всё, что думаешь.

♦ Если он уступает тебе, он может снять отметку **МОЛИТВЫ**.

♦ Если он не соглашается, ты можешь заявить, что будешь действовать по-своему, и сам снять отметку **МОЛИТВЫ**.

В любом случае после разговора вы оба можете изменить узы друг с другом на 1.

○ ГДЕ ТВОЯ БЛАГОДАРНОСТЬ?

Испытай прочность уз, когда *касаясь софрата, чтобы исцелить его раны божественной силой*. На 10+ он исцеляет 1 урон и изменяет узы с тобой на 1. На 7-9 ты также получаешь 1 урон.

○ РАЗВЕ Я ПОХОЖ НА СМЕРТНОГО?

Когда ты *пытаешься запугать смертного или иными образами повлиять* на него, *раскрывая свою истинную сущность*, ты можешь **полагаться на тело**, а не **пускать в ход хитрость**. На 10+ ты также получаешь +1 ко всем попыткам когда-либо чего-то добиться от этого человека.

Культист

Только вы знаете, что кроется под этой маской

ИГРА ЗА КУЛЬТИСТА

Ты ведёшь двойную жизнь. Обычные люди считают тебя простым смертным и даже не догадываются о том, что какое презрение или равнодушие ты к ним испытываешь, ибо твоя душа посвящена культу, в котором ты обрёл истинную веру и настоящих собратьев.

Используй ходы Культиста, чтобы получать тайные знания, творить тёмные обряды и исполнять волю вашего божества.

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-нибудь совершенно обычное, к чему можно добавить титул или обращение «для своих»: брат Александр, хранитель Ди, подмастерье Колл, Ласло Пятый-в-круге, мать Элиза, благословенная Вера, госпожа Диана, хексенмайстерина Клара.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: костюм с тайными символами культа, самая обычная одежда для человека твоего положения, вечная полуулыбка, ломкие длинные пальцы.

ЛИЧИНА:

Выбери один вариант или придумай свой: глава большой и любящей семьи, невинная девушка, только вступающая в высший свет, уважаемый и преуспевающий торговец, заботливый семейный доктор, безобидный чудаковатый антиквар.

ВКЛАД

Ты честно трудишься и отдаёшь культу часть своих средств. В начале каждой игровой встречи ты пополняешь **казну** на +2.

ИМУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, всё необходимое для обрядов (свечи, нож, книга в чёрном переплёте), инструменты ремесла, связанные с твоей личиной.

Культист

Только вы знаете, что кроется под этой маской

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлиять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ С кем я был знаком до того, как попал в культ? (узы +3)
 - ♦ С кем мы ведём долгие философские беседы? (узы +1)
 - ♦ Чьи действия однажды подвергли культ большой опасности? (узы -2)
- С остальными тебя связывают узы +1. Вы едины в служении великой цели.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

Улучшения



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрав пять отметок, сотри их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Придумай себе вторую личину
- Новый ход Культиста
- Новый ход Культиста
- Новый ход Культиста
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ КУЛЬТИСТА

Получи **Ложную личину** и ещё один ход.

● ЛОЖНАЯ ЛИЧИНА

У тебя есть обычная жизнь, семья и профессия. Ты получаешь +1 к попыткам **скрыть** дела культа, если оправдываешь их обстоятельствами своей обычной жизни. На 10+ также повысь **секретность**.

○ РОКОВОЙ РИТУАЛ

Когда ты *вместе с собратом творишь зловещий обряд*, расскажи, в чём его цель, уменьши **казну** на 1 и **испытай прочность уз**. Получи +1 за каждого собрата-участника обряда после первого. На 10+ ритуал сработал как задумано; также выбери один пункт из списка. На 7-9 ритуал сработает, но выбери два пункта.

- ♦ Обряд измотал вас. Вы оба получаете 1 урон и -1 к узам.

- ♦ Обряд оказался крайне заметным. Понижь **секретность**.
- ♦ Обряд помрачил твой рассудок. Получи -2 к разуму до конца игровой встречи.

○ СУМАСШЕДШИЙ СОВЕТНИК

Встретив сумасшедшего пророка, постояльца психиатрической лечебницы или юродивого, ты можешь завязать с ним узы. Установи их на 0. Когда ты *советуешься с этим человеком*, испытай прочность уз. На 10+ выбери два пункта, на 7-9 выбери один.

- ♦ Он расскажет чужой секрет.
- ♦ Он даст тебе оккультный предмет.
- ♦ Измени ваши узы на 1.

Узы: _____

○ ЗЛОВЕЩИЕ ЗНАМЕНАНИЯ

Мир полон знамений. Когда ты *пытаешься оценить обстановку*, ты можешь задавать вопросы из этого списка наравне с обычными.

- ♦ Какие страсти губят этого человека?
- ♦ Что недавно здесь произошло?
- ♦ Где мне нужно быть сейчас?
- ♦ Почему он важен для нашего дела?
- ♦ Под кого мне лучше замаскироваться?

○ МАКАБРИЧЕСКИЕ МАНУСКРИПТЫ

Когда ты *делишься тайными знаниями, используй разум*. На 10+ сказанное тобой – правда. На 7-9 это только наполовину правда; ведущий решит, на какую именно.

○ ВОЛЯ ВЕЛИЧАЙШЕГО

Если ты *угождаешь божеству* или *переживаешь мгновение близости, во время которого ведёшь с братом дискуссию о природе божества, метафизике или ваших культах*, скажи, что было бы угодно божеству, и отметь **опыт**. Если твой брат совершит это, он сможет снять отметку **МОЛИТВЫ**.

○ БОЕВОЕ БРАТСТВО

Когда ты *пускаешь кровь, сражаясь плетью к плетью с братом или защищая его*, ты можешь **испытать прочность уз** вместо того, чтобы **полагаться на тело**. Если вы победите, вы оба можете изменить свои узы на 1.

ТВОРЕЦ

Акт творения священен и неповторим

ИГРА ЗА ТВОРЦА

Ненормальная художница или помешанный скульптор, сросшийся с ролью актёр или одержимая писательница — кем бы ты не был, в культе ты обрёл вдохновение и поставил искусство на службу божеству. Возможно, иногда ты приносишь неприятности, слишком много времени проводишь со смертными, а кто-то может сказать, что ты сумасшедший... но разве творец и не должен выходить за рамки разумного?

Используй ходы Творца для того, чтобы быть полезным, но неудобным соратником и показывать всем, на что способно искусство, которому нет границ и пределов.

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-нибудь возвышенное и романтическое: Жене-вьева, Далила, Луна, Сефина, Аптон, Оберон, Иво, Элджернон.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: растрёпанные, косматые волосы и безумный взгляд, одежда в пятнах краски, чернил или глины, строго однотонный костюм или платье без единого пятнышка другого цвета, бесформенный балахон.

ТВОЁ ИСКУССТВО:

Выбери один вариант или придумай свой: сводящие с ума картины, как будто живые статуи, отнимающая память музыка, истории, как будто написанные обладателем чуждого разума.

ВКЛАД

Искусство отнимает много времени и сил, а также требует расходов. В начале каждой игровой встречи ты уменьшаешь **казну** на 1.

ИМУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, всё, что нужно для создания твоих работ (мольберт-краски-кисти, музыкальный инструмент...), дурманящие вещества, письмо от поклонника.

ТВОРЕЦ

Акт творения священен и неповторим

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повлиять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение
близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кому я подарил одну из своих лучших работ? (узы +2)
- ♦ Кому повредили мои творения? (узы -1)
- ♦ Кто считает, что меня давно пора упрятать в сумасшедший дом? (узы -1)

С остальными тебя связывают узы 0. Вы разделяете цели, но не взгляды на мир.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
--------------	----------------	--------------	---------------

Снимай одну отметку **моливты**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

УЛУЧШЕНИЯ



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрав пять отметок, со- три их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Возглавь группу творений
- Новый ход Творца
- Новый ход Творца
- Новый ход Творца
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ТВОРЦА

Получи **Он рисовал с натуры!** и ещё один ход.

• ОН РИСОВАЛ С НАТУРЫ!

Выбери попроще, которому посвящено твоё творчество. Когда ты *оказываешься в ситуации, связанной с этим*, получи +1.

- ♦ **Чудовища**: ты их встречал.
- ♦ **Иные миры**: ты их видел.
- ♦ **Колдовство**: ты участвовал в обрядах.
- ♦ **Жестокость**: ты на неё способен.
- ♦ **Пороки**: ты им предавался.
- ♦ _____

○ ТЫ НАШЁЛ ЗНАК?

Когда ты *оставляешь послание для смертных или весть от культа в общественном месте*, **пусти в ход хитрость** (краткая загадочная надпись/герб культа/чарующая музыка/что-то ещё). На 10+ выбери два, на 7-9 выбери одно.

- ♦ Адресат увидит и поймёт послание.
- ♦ Послание привлечёт внимание толпы.
- ♦ Произойдёт необъяснимый феномен.
- ♦ Вы все получите **долговременный бонус**, пока находитесь рядом со знаком.
- ♦ Тебя никто не обвинит.

○ НА НЁМ НЕТ МАСКИ! НЕТ МАСКИ!

Когда ты *предайся удовольствиям в компании смертных*, **положись на тело** или **пусти в ход хитрость**. После броска можешь уменьшить **казну** на 1 или 2, чтобы получить +1 или +2. На 10+ выбери три пункта, на 7-9 выбери два:

- ♦ Ты сблизился со смертным.
- ♦ Ты получил подарок от смертного.
- ♦ Ты получил заказ от смертного.
- ♦ Ты не влип в неприятности.

○ СРЕДИ ВЕЛИКОЛЕПИЯ И ЧУДЕС

Твоё творчество распространилось на новое попроще. Выбери ещё один пункт из хода **Он рисовал с натуры!** Бонусы от двух попроще могут складываться.

○ ХОТЕЛ БЫЯ ЗНАТЬ, ЧТО ПОРТРЕТЫ НИКОГДА НЕ ВЫЙДУТ ИЗ РАМ

Садясь творить, уменьши **казну** на 1, **соберись с духом**, опиши что ты пытаешься создать или исполнить и какими силами оно должно быть наделено. Если оно связано с твоим попрощем, получи +1. На 10+ у тебя получается, но выбери один пункт. На 7-9 выбери два.

- ♦ Оно пугает непосвящённых.
- ♦ Оно повреждает разум – получи 1 урон.
- ♦ Оно несёт отметины вашего культа.
- ♦ Оно требует подношений.

○ ЕСЛИЯ БЕЗУМЕН, ЭТО МИЛОСТЬ

Ты опасен и непредсказуем. Ты получаешь +1 когда **пускаешь кровь**, если враг этого не ждёт.

○ САМОЕ ДРЕВНЕЕ И СИЛЬНОЕ ИЗ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЧУВСТВ

Когда ты *полагаешься на свою творческую натуру и очаровательную эксцентричность*, чтобы соблазнить смертного, очаровать его или **повлиять** на него, получи **одноразовый бонус**. На 10+ ты получишь +1 к броску, если позже будешь творить искусство, связанное с этим смертным.

ДУШЕГУБ

Я спрашиваю лишь, кто будет следующим

ИГРА ЗА ДУШЕГУБА

Ты помогаешь культу, делая то, что умеешь лучше всего, — выслеживаешь и убиваешь тех, кто узнал слишком много, или чем-то прогневал ваше божество. Возможно, ты хитроумный маньяк, что планирует каждый шаг, а возможно — кровожадный сумасшедший, что прислушивается только к голосам мёртвых, которые звучат в его голове.

Используй ходы Душегуба для того, чтобы убивать врагов культа, говорить с их призраками и стяжать о себе пугающую славу.

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт хлёсткое прозвище, данное заочно, или нечто символичное и пугающее: Фантом, Костолом, Кабош, Сансон, Прекрасная тень, Безнося, Белладонна, Дельфина; [название города/района/улицы] + [потрошитель/убийца/мясник].

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: одеяние, сшитое из множества лоскутов, отглаженная военная форма, наряд трубочиста или иного простого рабочего, накидка с капюшоном.

ОТНОШЕНИЕ К КУЛЬТУ:

Выбери один вариант или придумай свой: полноправный брат и соратник, покорное и бессловесное орудие, сумасшедший и жестокий наёмник, воскрешённый и благодарный за это мертвец.

ВКЛАД

Тебя мало интересуют деньги. Ты не приносишь культу ни расходов, ни доходов.

ИМУЩЕСТВО

Ритуальное облачение, отмычки, жестокое оружие, путы.

ДУШЕГУБ

Я спрашиваю лишь, кто будет следующим

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повляять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кого я готов защищать до последней капли крови? (узы +3)
 - ♦ Кто дал мне убежище, когда мне нужно было залечь на дно? (узы +1)
 - ♦ Чьё мнение не имеет для меня значения? (узы -1)
- С остальными тебя связывают узы -1. У каждого из вас свой путь служения.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

УЛУЧШЕНИЯ

○ ○ ○ ○ ○

Отмечай **ОПЫТ** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрав пять отметок, со-три их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Ты сам можешь выбирать цель
- Новый ход Душегуба
- Новый ход Душегуба
- Новый ход Душегуба
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ДУШЕГУБА

Получи **Моё призвание** и ещё один ход.

● МОЁ ПРИЗВАНИЕ

В начале встречи спроси собратьев, есть ли для тебя цель. Они могут назвать или придумать одного НИП. Если ты распр-вишься с ним, отметь **ОПЫТ**, возьми с его трупа оккультный предмет и получи +1 к броску **приближения Последнего часа** или финального хода приключения.

○ МОЙ НОЖ

У тебя есть любимое оружие (зубастая цепь, дубинка, когтистая перчатка и т. п.). Когда ты *применяешь* его, **пуская кровь**, получи +1 к броску; ты можешь понизить **секретность** на 1, чтобы получить результат 10+ без броска.

○ МОЙ ЗНАК

На месте расправ ты оставляешь свою метку — реши, как она выглядит. *Убив врага культа и оставив метку*, выбери одно:

- ♦ В окрестностях поднимется паника.
- ♦ В убийстве обвинят кого-то другого.
- ♦ Призрак убитого исполнит одно твоё поручение.

○ МОИ ГОЛОСА

Когда ты *пытаешься оценить обстановку*, то можешь **совратиться с духом**, вместо того, чтобы **использовать разум**. На 10+ ведущий устами призраков рас-крывает тебе секрет, касающийся присут-ствующих людей.

○ МОЯ ТЕНЬ

Когда *дела твои грянь*, **пусти в ход хит-рость**. На 10+ тебе удаётся съесть, если тому есть хоть малейшая возможность. На 7-9 выбери одно.

- ♦ Тебе удастся съесть, если ты успешно **пустишь кровь**.
- ♦ Тебе помогут призраки, но они потре-буют платы.
- ♦ Тебя запомнили — понизь **секретность**.

○ МОЯ ОХОТА

Когда ты *готовишься к охоте на жертву*, **ис-пользуй разум**. На 10+ получи три ко-зыря, на 7-9 — два, на 6- получи только один, а также неприятность, против ко-торый козыри не помогут. Потрать ко-зырь, чтобы:

- ♦ Запастись нужное снаряжение (костюм, верёвку, отмычки и т. д.)
- ♦ Узнать факт, который поможет убить жертву.
- ♦ Получить +1 при попытке **пустить кровь** или **замести следы**.

○ МОИ ТРОФЕИ

Тебе почти безразличны деньги, но порой у жертв попадается кое-что ценное. В *начале каждого приключения* ты пополняешь **казну** на +2. Ты можешь уменьшить **казну** на 1, чтобы заявить, будто забрал у одной из прошлых жертв какой-то пред-мет. Добавь его к своему имуществу.

БРАТ МЕНЬШИЙ

Живой пример глупцам и маловерам

ИГРА ЗА БРАТА МЕНЬШЕГО

Когда-то ты был обычным человеком и входил в культ, но в наказание за неудачи или по причинам, что неясны человеческому разуму, божество обратило тебя в животное. В таком облике ты сохранил разум и всё ещё служишь культу.

Используй ходы Брата меньшего, чтобы незримо шпионить за врагами, нести проклятие соперникам и искать искупления за свои грехи перед божеством.

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-то краткое, односложное или похожее на не вызывающее подозрений кличку: Хонна, Роза, Баккара, Маска, Марш, Ставро, Грендель, Аркан.

ПРЕГРЕШЕНИЕ ПЕРЕД БОЖЕСТВОМ:

Выбери один вариант или придумай свой: провалил важное задание, позволил ценной реликвии попасть в руки врага, убил собрата-культиста по личным причинам.

КАК ТЫ ОБЩАЕШЬСЯ С СОБРАТЬЯМИ:

Выбери один вариант или придумай свой: они умеют говорить на языке животных, ты умеешь говорить на их языке, у вас есть общий тайный язык.

ВКЛАД

Животному непросто заработать денег, но и трат у него немного. Ты не приносишь культу ни расходов, ни доходов.

ИМУЩЕСТВО

Ошейник или иное украшение, оккультный знак на теле, вещь, напоминающая о жизни в обличье человека.

БРАТ МЕНЬШИЙ

Живой пример глупцам и маловерам

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Поваливать, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кто втайне считает, что я был наказан несправедливо? (узы +3)
 - ♦ Кто считает, что я должен остаться животным до конца своих дней? (узы -1)
 - ♦ Кто относится ко мне, как к обычному животному? (узы -2)
- С остальными тебя связывают узы +1. Когда-то вы все были едины и обязательно станете такими вновь.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

УЛУЧШЕНИЯ



Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрав пять отметок, сотри их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Твоё тело обретает необычные для такого животного черты – крылья, жабры, щупальца и т. д.
- Новый ход Брата меньшего
- Новый ход Брата меньшего
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ БРАТА МЕНЬШЕГО

Получи **Кару** за равнодушие, **награду** за преданность и ещё один ход.

• КАРА ЗА РАВНОДУШИЕ. НАГРАДА ЗА ПРЕДАННОСТЬ

Ты живёшь в обличье животного, но можешь до конца сцены вернуть себе привычный облик, если *отчаянно рискуешь жизнью ради собратьев, переживаешь с ними мгновение близости, или возносишь молитву*.

○ БРАТЬЯМ – ВСЁ, ВРАГАМ – БЕДУ

Ты умеешь приносить несчастья (перебрав дорогу / что-то уронив / издав громкий звук). Когда ты *хочешь принести телу несчастье, соберись с духом*. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно.

- ♦ С ним произойдёт несчастный случай.
- ♦ Он что-то потеряет/чего-то не сделает.
- ♦ Несчастье не коснётся тебя самого.

○ ДИКИЕ РОДИЧИ, РАЗУМНЫЕ БРАТЬЯ

Соверись с духом, чтобы *позвать на помощь стаю подобных тебе животных*. Их помощь приносит **долговременный бонус** до конца сцены (если это уместно). На 10+ животные этого вида признают тебя вожаком до конца приключения.

○ СКВЕРНЫЙ НРАВ, ДОБРЫЙ СОВЕТ

К твоему опыту прислушиваются, даже если ты не заботаешься о том, чтобы делиться им вежливо. *Отпусти колкость в адрес собрата и дай ему совет* – он получает **долговременный бонус**, но изменяет узы с тобой на 1.

○ ТЕЛО ЗВЕРЯ, ДУША ЧЕЛОВЕКА

У тебя невероятно острый нюх, зоркий глаз, чувство направления или иное физическое преимущество, связанное с твоим телом. Когда ты *пользуешься преимуществами своего облика*, ты получаешь +1 к попыткам **пустить кровь** или **пойти на риск**; также ты получаешь +1 к попыткам **поваливать** на смертного, если играешь на ожиданиях от своего облика.

○ ДРУГ ЧЕЛОВЕКА, ШПИОН КУЛЬТА

Когда ты *остаёшься с посторонним человеком один на один*, привлеки его внимание и **пусти в ход хитрость**. При успехе он выболтает какой-то секрет, принимая тебя за обычного зверя. На 7-9 также понизь **секретность**.

○ ДЛЯ ВАС – ХЛАМ, ДЛЯ МЕНЯ – КЛАД

У тебя есть логово, куда ты таскаешь разные оккультные диковины и просто полезные вещицы. Когда ты *копаешься в своих сокровищах, пусти в ход хитрость*. На 10+ ты находишь то, что нужно. На 7-9 это почти то, что нужно, но... (выбери одно)

- ♦ Предмет излучает враждебную магию – получи 1 урон.
- ♦ Предмет был украден у кого-то из собратьев – измени **узы** с ним на 1.
- ♦ Предмет может использовать только человек.

ВЕСТНИК

Тот, кто отдаёт мне золото, отдаст и душу

ИГРА ЗА ВЕСТНИКА

Вестник — это умелый оратор и проповедник. Он может быть безумным фанатиком, распространяющим истинную веру, в может оказаться серым кардиналом, не выдающим своей природы.

Играй за Вестника, чтобы произносить речи, которым будут внимать целые толпы, собирать золото с легковверных глупцов и делать грязную работу чужими руками.

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт что-то простое и понятное, возможно с положительным прозвищем (либо, напротив, вычурное и древнее): Честный Луи, Фальк Учитель, Дионисий, Логофет, Добрая Анна, Милосердная Марица, Гаяна, Леонила.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: простая хламида, подпоясанная верёвкой, скромное, но аккуратное одеяние служителя церкви, преувеличенно экзальтированный тон и драматичные жесты, постоянные риторические вопросы в речи.

ПРИВЫЧНЫЕ ТЕБЕ СЛУШАТЕЛИ:

Выбери один вариант или придумай свой: простые крестьяне и горожане, нищие и бродяги, солдаты и моряки, преступники, церковные прихожане.

ВКЛАД

К тебе стекаются деньги поверивших тебе простаков. В начале каждой игровой встречи ты пополняешь **казну** на +2.

ИМУЩЕСТВО

Посох, палка или иной безобидный предмет, что можно использовать в бою, ритуальное облачение, вместилище для подаяний, подготовленные речи.

ВЕСТНИК

Тот, кто отдаёт мне золото, отдаст и душу

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повляять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кого я ставлю в пример в своих речах? (узы +2)
- ♦ Кто обычно прикрывает меня, когда я произношу речи? (узы +2)
- ♦ Кого я уже не раз был вынужден выручать своим красноречием? (узы -2)

С остальными тебя связывают узы +1. С ними тебе нет нужды притворяться.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
-----------	-------------	-----------	------------

Снимай одну отметку **моливты**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

Улучшения

○ ○ ○ ○ ○

Отмечай **опыт** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрав пять отметок, со-три их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Возглавь группу фанатиков
- Новый ход Вестника
- Новый ход Вестника
- Новый ход Вестника
- Ход из другого буклета
- Ход из другого буклета
- Расстанься с буклетом

ХОДЫ ВЕСТНИКА

Получи **Проповедника** и ещё один ход.

• ПРОПОВЕДНИК

Когда ты *подталкиваешь толпу слепо совершить нечто жестокое, рискованное или неразумное*, **соверись с духом**. На 10+ толпа делает то, чего ты хочешь... по крайней мере, поначалу. На 7-9 тебя слушаются, но выбери один пункт.

- ♦ Толпа быстро станет неуправляемой.
- ♦ Понижь **секретность** на 1.
- ♦ Власти вмешаются в происходящее.

○ ГЛАШАТАЙ

Когда ты *представляешь людям собрата и представляешь его в нужном свете*, это считается **мгновением близости** с ним. На 10+ выбери все три варианта **мгновения близости** или повысь **секретность** на 1.

○ КАПИТАН

Когда ты *сражаешься во главе отряда НИП или софратьев и пускаешь кровь или идёшь на риск*, ты можешь **использовать разум**, а не **полагаться на тело** или **собираться с духом**. На 10+ вам всегда удаётся взять кого-то из врагов живым.

○ ИСТОЧНИК

Помощь божества позволяет тебе передавать свои эмоции или состояния окружающим. *Поддайся приступу эмоций и понизь секретность*. Люди вокруг поддадутся таким же эмоциям. Вот пара примеров:

- ♦ Вспышки гнева и склонность к ссорам.
- ♦ Провалы в памяти и усталость.
- ♦ Словоохотливость и несдержанность.

○ СТЯЖАТЕЛЬ

Когда ты *обращаешься к людям в попытке добыть денег*, придумай предлог и **пусти в ход хитрость**. При успехе получи +2 к **казне** и выбери один пункт из списка. На 10+ вместо этого получи +3 к **казне** и выбери один пункт из списка.

- ♦ Понижь **секретность** на 1.
- ♦ В твои дела вмешаются власти.
- ♦ Слушатели не убеждены – чтобы уйти с деньгами, придётся **пустить в ход хитрость** или **положиться на тело**.

○ ВЕРБОВЩИК

Когда тебе *нужен исполнитель для особенной работы*, **соверись с духом** и обратись к толпе. На 10+ найдётся человек, готовый помочь тебе. На 7-9 он потребует в ответ каких-то услуг или денег.

○ ГИПНОТИЗЁР

Когда ты *убеждаешь человека согласиться с тобой и применяешь дарованное божеством тёмное отарование или жуткий голос*, получи 1 урон и **пусти в ход хитрость**. При успехе выбери один пункт; на 10+ твои товарищи также получают **одноразовый бонус** при взаимодействии с этим человеком.

- ♦ Он поверит в твою ложь – только одну, но даже самую невероятную.
- ♦ Рассудок этого человека пошатнётся, и он перестанет отличать явь от морока.
- ♦ Твой голос приведёт его в ужас и делает уступчивым.

СЛЕПЕЦ

Мне кажется, будто мы с вами знакомы сотню лет

ИГРА ЗА СЛЕПЦА

Ты ничего не знаешь о тёмных богах и культах. Ты просто познакомился с интересными людьми, которые приняли тебя в свою компанию. Порой они задают странные вопросы о тебе и твоей семье, но разве друзья и не должны интересоваться такими вещами?

Играй за Слепца, чтобы быть орудием в чужих руках, искренне верить в своих товарищей, раскрывать семейные тайны и широко шагать навстречу гибели.

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ:

Выбери одно или придумай своё. Подойдёт нечто совершенно обычное в сочетании с вычурной фамилией: Софи, Мария, Алиса, Эмма, Адам, Лео, Ник, Том; Лафреск-Гинсборо, Фитцкларенс, де ла Омбр, Ольшанский.

ВНЕШНОСТЬ:

Выбери одну деталь или придумай свою: удобная рабочая одежда, хороший выходной костюм, честный и прямой взгляд, постоянно вертит в руках фамильную безделушку.

КАК ТЫ ПОЗНАКОМИЛСЯ С ЧЕЛОВЕКОМ, ЧТО ПРИВЁЛ ТЕБЯ В КУЛЬТ:

Выбери один вариант или придумай свой: друг детства, возлюбленная (-ый), сослуживец, старый друг семьи, коллега, случайный попутчик, деловой партнёр.

ВКЛАД

Ты зарабатываешь честным трудом. В начале каждой игровой встречи ты не пополняешь общую **казну**, но увеличиваешь свои **личные средства** на 2. **Личные средства** можешь тратить только ты; ты можешь свободно передавать **личные средства** в **казну**.

ИМУЩЕСТВО

Обычные инструменты твоего ремесла, старая семейная вещица (ключ / часы / дневник / что-то ещё).

СЛЕПЕЦ

Мне кажется, будто мы с вами знакомы сотню лет.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

(распредели следующие значения: +2, +1, 0, -1)

	ТЕЛО	(Пустить кровь)
	РАЗУМ	(Раскошелиться, Оценить обстановку)
	ДУХ	(Пойти на риск, Угодить божеству)
	ХИТРОСТЬ	(Повляять, Скрыть)

УЗЫ

(Помочь или помешать, Пережить мгновение
близости)

Чтобы придумать начальные узы, задай вопросы:

- ♦ Кто познакомил меня с остальными? (узы +3)
 - ♦ Кому я часто помогаю в работе и повседневных заботах? (узы +1)
 - ♦ Кто в нашей компании выглядит очень странно и подозрительно? (узы -2)
- С остальными тебя связывают узы +1. Очень приятно иметь таких друзей.

УРОН

--	--	--	--

МОЛИТВЫ *

-1 к телу	-1 к разуму	-1 к духу	-1 к хитр.
--------------	----------------	--------------	---------------

Снимай одну отметку **МОЛИТВЫ**:

- ♦ В конце приключения.
- ♦ Когда берёшь улучшение.

УЛУЧШЕНИЯ

○ ○ ○ ○ ○

Отмечай **ОПЫТ** после проваленного броска и в иных указанных случаях. Набрав пять отметок, сотри их и выбери улучшение.

- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- +1 к характеристике (до +3)
- Пугающее сходство с предком
- Новый ход Слепца
- Новый ход Слепца
- Новый ход Слепца
- Расстанься с буклетом

* Божество видит в тебе бывшего и будущего слугу и откликается на твои **МОЛИТВЫ**, даже если они обращены не к нему.

ХОДЫ СЛЕПЦА

Получи **Тёмную родословную** и ещё один ход.

• ТЁМНАЯ РОДОСЛОВНАЯ

Один из твоих далёких предков принадлежал к культу. Дай ему имя и установи узы с ним на 0. Всякий раз, когда ты *бессознательно прислушиваешься к голосу крови или видишь жуткий сон о предке*, **испытай прочность уз** с ним. На 10+ выбери два пункта, на 7-9 выбери один.

- ♦ До конца приключения ты можешь получать +1 на бросок и 1 урон, когда исполняешь волю предка.
- ♦ Измени узы с предком на 1.
- ♦ Поставь отметку ниже.

Узы: _____ ○ ○ ○ ○ ○

Когда все отметки будут поставлены, ты можешь в любой миг описать, как предок перерождается в твоём теле. Выбери буклет, подходящий предку, и играй за него.

○ АМНЕЗИЯ

Когда ты *переживаешь мгновение близости с другом*, обсудите, какой гипнотический приказ ты получил. Когда ты будешь неосознанно исполнять приказ, получи **долговременный бонус**.

○ ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

Когда ты *пытаешься разограться в истории своей семьи*, измени узы с предком на 1 и **используй разум**. На 10+ выбери два пункта, на 7-9 выбери один.

- ♦ Ты узнаёшь нужный тебе факт.
- ♦ Ты находишь оккультный предмет.
- ♦ Твой рассудок не страдает.

○ НЕРАССКАЗАННЫЕ ИСТОРИИ

Когда *чужие действия понижают секретность*, опиши как ты, вольно или невольно, переводишь внимание на себя. Ты оказываешься в опасности, но **секретность** не страдает.

○ ШОРОХ

Когда ты *исследуешь незнакомое место*, опиши пугающую находку, которую ты сделал, и выбери два пункта:

- ♦ Это выручит моего собрата.
- ♦ Это выручит меня.
- ♦ Это связано с моей семьёй.
- ♦ Это не опасно для нас.
- ♦ Это ценно (+1 к **казне**).
- ♦ Это нужно нашим врагам.

○ СОН РАЗУМА

Когда ты *сталкиваешься с тем-то необъяснимым или ужасным*, ты можешь заявить, что твой разум отказывается осознать это и гаснет. До конца сцены твоим сознанием завладевает предок. Ты можешь поставить отметку **Тёмной родословной**.

○ ПЛЕННИК СУДЬБЫ

Когда ты *делаешь простую и тестную работу*, расскажи, как это неожиданным для тебя образом поможет культу и уменьши **средства** или **казну** на 1. Один связанный с планами культа бросок (твой или нет) будет успешен, как если бы на кубках выпало 10+.