

Краткая памятка по созданию вампира

Ниже основные этапы создания персонажа

Шаг первый: Концепция

Выберите концепцию. Найдите три Устремления.

Шаг второй: Атрибуты

Определите приоритет категорий - они получают 5/4/3 точки соответственно.

Шаг третий: Навыки

Определите приоритет категорий - они получают 11/7/4 точки соответственно.

Шаг четвёртый: Специализации

Выберите три Специализации в Навыках

Шаг пятый: добавьте Черты Сородича

Выберите клан, ковенант, Маску, Реквием, Парагон, Силу Крови и Дисциплины.

Шаг шестой: Достоинства

Определите десять точек Достоинств

Шаг седьмой: Преимущества

Сила воли равна Решимости + Самообладанию. Человечность - 7. Размер 5. Здоровье = Размер + Выносливость + Сопротивление

Скорость = Размер + Сила + Ловкость + Мощь. Защита = наименьшее из Ловкости и Сообразительности + Атлетика. Модификация Инициативы = Ловкость + Самообладание.

Опытный Сородич

Рассказчик может решить создать более опытных персонажей, чтобы начать игру. Эти бонусные очки Опыта позволяют персонажам начать на более высоком уровне.

Ранг	Бонусный Опыт
Тут, за углом	5
Восходящая звезда	10
Слуга	15
Высокий ранг	25
Сотрясатель устоев	35
Городская легенда	50
Мафусаил	100

Основа Сородича

Клан

Выберите клан, к которому принадлежит ваш вампир.

Дэва: Гоподные, страстные, обольстительные.

Дисциплины Дэва: Величие, Мощь, Стремительность.

Гангрел: Выносливые, дикие, примитивные.

Дисциплины Гангрел: Анимализм, Превращение, Сопротивление

Мехет: Спокойные, образованные, хитрые.

Дисциплины Мехет: Ясновидение, Затемнение, Стремительность

Носферату: Неспokoйные, таинственные, жуткие.

Дисциплины Носферату: Кошмар, Затемнение, Мощь

Вентру: Невозмутимые, властные, уверенные.

Дисциплины Вентру: Доминирование, Анимализм, Сопротивление

Ковенант

Выберите ковенант, о принадлежности к которому говорит ваш персонаж

Картианское движение применяет решения смертных к делам бессмертных с помощью современного экспериментального правительства.

Колдовской Круг почитает божественность женщины, болезненные изменения и старые способы в сочетании с современным миром.

Инвиктус сохраняет Маскарад с помощью иерархии и традиций.

Краткая памятка по созданию вампира (продолжение)

Ланцеа Санктум проповедуют темную веру, они одновременно и пастыри, и паства.

Ордо Дракул пытается преодолеть Проклятие с помощью древних ритуалов и обрядов.

Сила Крови

Сила Крови начинается с 1 точки. Дополнительные точки можно купить за 5 очков Достоинства каждую. Но так можно купить максимум две точки.

Дисциплины

Анимализм: Способность общаться и управлять животными. Каждый персонаж начинает с трёх точек Дисциплины, минимум две должны быть в клановой.

Прорицание: Сверх-чувствительность и предчувствие.

Стремительность: Невероятная скорость.

Кольца Дракона: Изучение секретов Проклятия.

Круак: Жуткие ритуалы Колдовского Круга.

Доминирование: Контроль над разумом.

Величие: Сила вызывать доверие и обожание.

Кошмар: Сила вызывать ужас.

Затемнение: Отвлечение внимания и маскировка.

Изменение: Способность менять форму.

Сопrotивление: Невероятная стойкость.

Фивейское Чародейство: Темные чудеса Ланцеа Санктум.

Мощь: Нечеловеческая сила.

Стоимость Опыта

Атрибут: 4 Опыта за точку

Достоинство: 1 Опыт за точку

Специализация: 1 Опыт

Навык: 2 Опыта за точку

Клановая Дисциплина: 3 Опыта за точку

Внеклановая Дисциплина: 4 Опыта за точку

Кольца Дракона, с выбранной Тайной: 3 Опыта за точку

Кольца Дракона, вне выбранной Тайны: 4 Опыта за точку

Круак: 4 Опыта за точку

Фивейское Чародейство: 4 Опыта за точку

Ритуалы Кровной Магии: 2 Опыта

Кольца Дракона: 2 Опыта

Человечность: 2 Опыта за точку

Сила Крови: 5 Опытов за точку

Потерянная точка Силы Воли: 1 Опыт

15 очков опыта сверху. В начале уровень Влияния равен нулю, поэтому пока можете не читать последующие разделы.

Компиляция Достоинств, в том числе не из базовой книги, можно найти здесь:

https://docs.google.com/document/d/1ddmNt7Xf8MRw2Yv-WIBVbqgKUEV99Aqag_bEKqnhEk4/edit

Для вампиров недоступны только сверхъестественные Преимущества не из их книг.

Перевод отрывка механики о природе власти.

Влияние это новое Преимущество уникальное для Киндред, как и Сила Крови.

Влияние - это не Сила Крови. Влияние стремительно поднимается и падает во время игры и неизбежно ведет его к мрачному финалу.

Влияние - это не Статус. Влияние не означает лишь профит. Оно делает вас желанной целью для любого, кто ниже в иерархии, ибо ваше восхождение сулит им потерю власти.

Преимущество "Влияние" - это в первую очередь инструмент для менеджмента огромной силы и интриг. Вместо того, чтобы полагаться на то, что игроки могут быть политическими гениями сами, Влияние очерчивает уровень возможностей персонажей и избавляет игроков от излишней детальности.

Влияние	Макс. Активов	Макс. Ресурсы	Защищенные/Лояльные	Опыт Агентов
1	10	5	1	-
2	15	5	1	-
3	20	5	2	2
4	25	5	2	3
5	30	5	3	4
6	35	5+1	3	5
7	40	5+2	4	6
8	45	5+3	4	7
9	50	5+4	5	8
10	55	5+5	5	10

(прим. - значения Опыта Агентов изменены. Оригинал писался под первую редакцию, перевод делался для использования под вторую. Чтобы использовать оригинальные значения опыта - умножай на пять)

Точки Влияния

Влияние измеряется от одной до десяти точек. По умолчанию, предполагается, что у персонажей игроков на старте будет 2 точки Влияния, если они играют на соответствующем уровне.

До начала игры игроки могут добровольно понизить Влияние своего персонажа на единицу, чтобы повисить на то же значение Влияние другого персонажа.

В зависимости от количества вампиров в городе, предлагается два режима учета очков Влияния:

По умолчанию

Этот режим предполагает, что на каждом уровне Влияния находится несколько персонажей:

- Если персонаж приобретает больше Активов, чем его максимальное значение согласно его текущему Влиянию - он получает точку Влияния. Если же количество его Активов опускается ниже чем максимальное значение предыдущего уровня Влияния - он теряет точку Влияния.
- Если временные очки Влияния персонажа исчерпаны - он может добровольно потратить постоянную точку Влияния, чтобы мгновенно получить количество временных очков Влияния, равное половине постоянного значения старых точек Влияния.
- Внутриигровые действия, например победа над серьезным соперником, может увеличить Влияние на усмотрение ГМа.
- Точка Влияния может быть приобретена за 2 Опыта.

Альтернативный режим

Предполагается для использования в маленьких городах. В этом режиме на каждом уровне Влияния может находиться только один Сородич и единственный способ подниматься по лестнице Влияния - набирать больше точек Активов, чем следующий по лестнице вампир или снижать его точки Активов.

Очки Влияния

Подобно Силе Воли, Влияние имеет как точки, так и очки. Очки Влияния - также называемые Соком среди политиканов - тратятся и восстанавливаются во время игры. Тратить Сок можно на:

- Получение одного автоматического успеха на противостоящем или длительном политическом действии. Можно тратить несколько очков Влияния на одно и тоже действие.
- Дать успех на политическом действии другого персонажа. Но что ты потребуешь взамен?
- Использовать больше одного Актива за раз.
- Активировать Агента на одну сессию.

Активы

Активы представляют собой смертных мужчин и женщин под влиянием персонажа. Они могут быть мотивированы деньгами, шантажом, запугиванием, кровью или

Дисциплинами - это не очень важно на этом этапе. Что куда важнее - каждый из них уникальный инструмент с помощью которого персонажи взаимодействуют с миром на глобальном уровне. Это люди, ради способностей которых стоит рисковать Маскарадом и, порой, даже собой.

Глобальное взаимодействие с помощью Актива оцифровывается как подходящий для действия Атрибут персонажа+ не менее подходящий Актив.

Приобретение Активов

В начале игры игроки получают столько очков Активов для распределения, сколько позволяет их уровень Влияния. После того, как очки будут распределены и записаны - получить Активы можно только внутриигровым путем.

Учет Активов

Персонаж может иметь больше одного Актива с одинаковыми навыками, но записываются они отдельно. Для различия Активов между собой рекомендуется подписывать их именами, кличками или другим удобным путем.

Например:

Медицина 5 - Доктор Звонок, хирург

Медицина 1 - Джон Картер, парамедик

Состояния Активов

Помимо точек, отображающих квалификацию Активов, они также имеют черты:

Защищенность и Лояльность.

Защищенность означает их способность отбиваться от физических атак, а Лояльность - желание служить вам. Эти состояния строго бинарны: Актив защищен или нет, лоялен или нет.

Персонаж может защитить или вдохновить количество Активов, согласно таблице Влияния.

Защищенность

Активы могут быть атакованы. Некоторые вампиры предпочитают уничтожать то, что не способны украсть. Когда персонаж решает защитить Актив он может поступить следующим образом:

Если персонаж имеет Активы с Дракой, Стрельбой или Холодным Оружием персонаж может рефлекторно сопротивляться любой атаке на Актив с помощью Presence+соответствующий Навык.

Если же у него нет Активов, способных к физической защите, то персонаж может воспользоваться своим Интеллектом или Presence (на выбор игрока), чтобы увеличить целевое количество успехов для устранения Актива на соответствующее значение.

Лояльность

Все работает практически также, как и с Защищенностью. В первом случае используем Manipulation+соответствующий Актив, во втором - увеличиваем целевое число успехов на значение Силы или Манипуляции.

Агенты

Смертный персонаж под управлением персонажа, предназначенный для выполнения щепетильных дел. Может быть Обращен по стандартным правилам.

Количество опыта для создания Агента исходя из значения Влияния.

Для отправления на миссию Агента необходимо заплатить очко Влияние за каждую сцену в которой он будет участвовать. К уже отправленному Агенту могут присоединяться другие Агенты и уже совершенно бесплатно. Разные персонажи могут платить своим Влиянием для поддержки Агента в активном состоянии.

Глобальные действия

Глобальные действия всегда занимают по крайней мере ночь и не учитывают модификаторы стандартного снаряжения - считается, что они уже включены в Активы. Перемещения по городу действием не считаются, а сами действия регламентированы.

Атаковать Актив

Дайспул: Интеллект/Presence+Brawl/Weaponry/Firearms навык Актива (персонаж без соответствующего Актива не способен атаковать)

Действие: Длительное, может оспариваться, если цель Защищена. Целевое значение по умолчанию равно точкам Актива+Выносливость или Composure хозяина Актива.

Также могут быть дополнительные модификаторы от состояния "Защищен".

Когда целевое количество успехов достигается - Актив считается убитым или иным образом выведенным из игры.

Если атака проводится на Актив, способный постоять за себя действие по умолчанию становится оспариваемым. Выбросивший наименьшее количество успехов Актив при этом снижает количество своих точек на единицу.

Защитить Актив

Дайспул: Интеллект/Presence+рейтинг Актива

Действие: мгновенное. Каждый успех отнимает успех у атакующего.

Принудить Актив

Дайспул: Сила/Manipulation + Intimidation/Persuasion/Subterfuge Актива. Если персонаж не имеет соответствующего Актива - кидается только Атрибут.

Действие: Длительное, возможно оспариваемое, если цель Лояльна. Целевое значение определяется подобно Атаке с разницей в подборе атрибута хозяина - Решительность или Самообладание.

Если атакующий побеждает - Актив переходит под его управление.

Мотивировать Актив

Дайспул: Сила/Манипуляция+рейтинг Актива

Действие: мгновенное. Работает ровно также, как и Защита Актива.

Расследовать Действия

Дайспул: Wits/Манипуляция+соответствующий Актив.

Работает это приблизительно как внимательность на уличном уровне, поэтому может идти от совершенно разных навыков.

Действие: длительное. Успех позволяет узнать кто именно совершил исследуемое действие и, возможно, открывает интересные детали.

Целевое значение равно рейтингу действовавшего Актива + значение Влияния его хозяина. Разница во Влиянии между хозяином сыщика и действовавшего накладывает соответствующий штраф на расследование.

Каждый бросок на исследуемое действие дает +1 к пулу сыщика.

Исследовать Актив

Дайспул: Wits/Манипулирование+Актив.

Действие: продолжительное. Успех позволяет узнать рейтинг и описание одного из Активов выбранного персонажа. Целевое значение при этом равняется рейтингу Актива + Влиянию его хозяина. Активы со Скрытностью или Обманом(выбирается лучшее) у исследуемого снижают количество кубов для броска на соответствующее значение.

Проваленный бросок означает, что хозяину доносят о подозрительных распросах, но их источник остается неизвестен. Чтобы узнать его необходимо провести Расследование Действия.

Получение очков Влияния

Дайспул: любой Атрибут+любой Актив

Этот пул может быть изменен Силой Воли, но не точками Влияния.

Помимо этого каждый вампир, может открыто выступить против этого действия, накладывая штраф -1 к броску. Штраф кумулятивный, но не может быть выше -5. Как только действие объявлено - его нельзя отменить, даже если штраф оказывается больше собранного пула.

Действие: мгновенное. Если бросок успешен - персонаж получает очко Влияния. Если выброшен критический успех - 3 очка. Критический провал не ведет к потере Влияния, но все персонажи, которые выступили против действия получают очко Влияния.

Районы

Подобно персонажу, районы имеют атрибуты, варьирующиеся от +5 до -5 с помощью

которых они модифицируют все действия персонажей в области.

Использование	Физические	Ментальные	Социальные
Активное	Перемещения	Информация	Престиж
Пассивное	Безопасность	Бдительность	Стабильность