СТЕПЕНИ УСПЕХА

Один	**Незначительно** (поддерживать сломанный холодильник в рабочем состоянии, пока не приедет мастер)
Два	**Средне** (смастерить что-то отвратительное, но полезное)
Три	**Отлично** (отремонтировать что-то, чтобы оно стало как новенькое)
Четыре	**Исключительно** (увеличить эффективность вашей машины в процессе ее ремонта)
Пять и больше	**Феноменально** (создать шедевр)

Если бросок касается деятельности, в которой перс Специализируется, и у него выпадет 10, то он может сделать еще один доп. бросок. Если при этом доп. броске так же выпадет 10, он может продолжать делать броски для доп. успехов. Процесс продолжается пока будет выпадать 10.

СЛОЖНОСТЬ

3	**Легкое** (проинсталлировать софт на Макинтош)
4	**Рутинное** (сменить колесо)
5	**Простое** (соблазнить кого-то, кто и так уже «в настроении»)
6	***Стандартное*** *(выстрелить из пистолета)*
7	**Непростое** (заменить аудиосистему машины)
8	**Сложное** (починить сломанный мотор)
9	**Крайне сложное** (починить сломанный мотор без запчастей)

СЛОЖНОСТЬ (cont)

10	**Почти невозможное** (выскочить через окно движущегося автомобиля)

ТАБЛИЦА ОПЫТА

Черта	Стоимость
Новая Способность	3
Новый Путь (Некромантия или Тауматургия)	7
Новая Дисциплина	10
Атрибут	Текущий рейтинг x 4
Способность	Текущий рейтинг x 2
Клановая Дисциплина	Текущий рейтинг x 5*
Другая Дисциплина	Текущий рейтинг x 7*
Вторичный путь (Некромантия или Тауматургия)	Текущий рейтинг x 4
Добродетель	Текущий рейтинг x 2**
Человечность	Текущий рейтинг x 2
Сила воли	Текущий рейтинг

* У Каитиффов нет клановых Дисциплин, так как у них нет клана. Для них стоимость увеличения всех Дисциплин равна текущему рейтингу x 6.

** Увеличение Добродетели при помощи очков опыта не увеличивает Черт, основанных на Добродетели (Человечности, Силы воли)

ЗДОРОВЬЕ

Уровень здоровья	Штраф к броску	Штраф к движению

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

ЗДОРОВЬЕ (cont)

Помятый (Bruised)	0	Персонаж лишь получил синяки и не получает штрафов к урону.
Потрепанный (Hurt)	-1	Персонаж ранен поверхностно и не получает штрафов к движению.
Раненный (Injured)	-1	Персонаж получил небольшие ранения, и его движение замедляется (он может бежать лишь с половиной своей обычной скорости).
Травмированный (Wounded)	-2	Персонаж получил ощутимый урон и не может бегать (однако он все еще может ходить). На этом уровне персонаж не может сперва двигаться, а затем атаковать – он всегда теряет кубик, если двигается и атакует в один ход.

ЗДОРОВЬЕ (cont)

Покалеченный (Mauled)	-2	Персонаж ранен достаточно тяжело и может лишь ковылять (по три ярда (2,74 м) за ход).
Изувеченный (Crippled)	-5	Персонаж катастрофически ранен и может лишь ползти (один ярд (0,91 м) за ход).
Недееспособный (Incapacitated)	-5	Персонаж не может двигаться и находится практически без сознания. Обездвиженные вампиры, у которых не осталось крови в организме, впадают в торпор.
Торпор	X	Персонаж впадает в состояние, близкое к смерти. Он не может делать ничего, даже тратить пункты крови, пока не пройдет определенный период времени.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

ЗДОРОВЬЕ (cont)

Окончательная смерть	X	Персонаж умирает снова, на этот раз окончательно.

МАНЕВРЫ БЛИЖНЕГО БОЯ

Маневр	Черты	Точность	Сложность	Урон
Укус	Ловкость + Рукопашный бой	+1	Обычная	Сила +1 (А)
Блок	Ловкость + Рукопашный бой	Особая	Обычная	(У)
Удар когтями	Ловкость + Рукопашный бой	Обычная	Обычная	Сила +1 (А)
Захват	Сила + Рукопашный бой	Обычная	Обычная	Сила (Д)
Обезор-уживание	Ловкость + Ближний бой	Обычная	+1	Особый
Уклонение	Ловкость + Уклонение	Особая	Обычная	(У)
Удержание	Сила + Рукопашный бой	Обычная	Обычная	(Д)
Удар ногой	Ловкость + Рукопашный бой	Обычная	+1	Сила+1
Париро-вание	Ловкость + Холодное оружие	Особая	Обычная	(У)
Удар кулаком	Ловкость + Рукопашный бой	Обычная	Обычная	Сила

МАНЕВРЫ БЛИЖНЕГО БОЯ (cont)

Подножка	Ловкость + Рукопашный бой/ Холодное оружие	Обычная	+1	Сила (С)
Повалить	Сила + Рукопашный бой	Обычная	+1	Сила +1 (С)
Удар оружием	Ловкость + Ближний бой	Обычная	Обычная	Оружие

(А): Маневр наносит агравированные повреждения
(Д): Маневр длится, пока персонаж набирает успехи
(С): Маневр сбивает с ног
(У): Маневр уменьшает количество успехов у атакующего

МАНВЕРЫ ДАЛЬНЕГО БОЯ

Маневр	Черты	Точность	Сложность	Урон
Автома-тический огонь	Ловкость + Огнестрельное оружие	+10	+2	Оружие
Несколько выстрелов	Ловкость + Огнестрельное оружие	Особая	Обычная	Оружие
Атака по площади	Ловкость + Огнестрельное оружие	+10	+2	Оружие
Очередь	Ловкость + Огнестрельное оружие	+2	+1	Оружие

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

МАНВЕРЫ ДАЛЬНЕГО БОЯ (cont)

Два оружия	Ловкость + Огнестрельное оружие	Особая	+1/неосновная рука	Оружие

Цвета Ауры

Состояние	Цвет ауры
Страх	Оранжевый
Враждебность	Тёмно-пурпурный
Гнев	Красный
Горечь	Коричневый
Спокойствие	Голубой
Сострадание	Розовый
Консервативность	Лавандовый
Подавленность	Серый
Желание или похоть	Темно-красный
Недоверие	Салатовый
Зависть	Темно-зеленый
Волнение	Фиолетовый
Великодушие	Ярко-розовый
Счастье	Ализариновый
Ненависть	Черный
Идеализм	Желтый
Невинность	Белый
Влюбленность	Синий
Одержимость	Зеленый
Печаль	Серебристый
Одухотворенность	Золотистый
Подозрительность	Темно-синий
Смущение	Пятнистые, меняющиеся цвета
Состоянии мечтательности	Резкие, трепещущие цвета
Безумие	Быстро пульсирующие цвета
Сумасшествие	Гипнотические, вихрящиеся цвета

Цвета Ауры (cont)

Диаблерист	Черные прожилки в ауре
Вампир	Соответствующий цвет бледный
Использующий магию	Бессчетные искры в ауре
Оборотень	Яркая, трепещущая аура
Призрак	Слабая, пульсирующая аура
Фея	Радужные линии в ауре
Наделенный охотник	Сияющая золотая аура
Истинная вера	Постоянно переливается, образуя серебряный или золотой ореол. Чем сильнее Вера, тем ярче ореол.

Запас Крови

Запас крови персонажа определяет, как много витэ находится в его организме (пунктов крови). **Один пункт крови примерно равен одной десятой крови в организме взрослого смертного.**
Макс.кол-во пунктов крови у вампира зависит от его поколения, также от него зависит, сколько пунктов крови он может истратить за один ход. **Вампир с нулем пунктов крови крайне голоден и, скорее всего, впадет в безумие.**
Вампиры должны отнимать один пункт крови от своего запаса каждую ночь, вне зависимости от того, поднимаются они вечером или нет, так как неестественная магия, которая оживляет мертвые дела, поглощает витэ, которое они выпивают из своих жертв.
Пункты крови используются многими способами, а восстанавливать их можно лишь поглощая кровь.
Запас крови так же оказывает влияние на броски на Самоконтроль (или Инстинкты) в том случае, если безумие персонажа становится неизбежным. **Игрок не может бросить кубиков на Самоконтроль или Инстинкты больше, чем его запас крови**.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

Запас Крови (cont)

Например, если у персонажа осталось только два пункта крови, игрок может бросить лишь два кубика на Самоконтроль, даже если он равен четырем..

Расход Запаса Крови

Каждый вампир тратит один пункт крови, когда он пробуждается, вне зависимости от того, будет ли он заниматься какой-либо деятельностью.

Так же персонажи могут использовать запас крови множеством других способов:

-- Вампир может истратить один ПК, чтобы излечить один уровень нормальных повреждений (ударных или летальных). Персонаж должен отдыхать и быть относительно неактивным, чтобы осуществить процесс лечения, однако он проходит достаточно быстро: вампиры могут исцелять столько уровней повреждений за ход, сколько они могут тратить Пунктов Крови.. **Трата крови – это единственный способ, которым вампиры могут исцелять свои раны.**

-- Игрок может истратить один ПК, чтобы увеличить свои физические Атрибуты (Силу, Ловкость, Выносливость) на одну точку в течение сцены.

В начале хода игрок должен заявить, что он предпринимает это действие. Вампир может тратить столько ПК для увеличения физ. Атрибутов, сколько он может использовать за ход, он не может увеличивать эти Черты больше чем на единицу выше предела его поколения (т. е. вампир 10 поколения может увеличивать Черты максимум до 6).. Перс может увеличивать Физ. Атрибуты и выше этого лимита, но каждая точка выше лимита будет доступна лишь в течение **трех ходов после того, как он перестанет тратить кровь**.

Примечание: Ни один из персонажей не может увеличивать свои физические Атрибуты больше 10.

-- Вампир может передать некоторое количество ПК другому Сородичу, и тот сможет использовать ее как свою собственную. Это обычно довольно неприятно, так как «донор» должен сделать себе надрез и физически напоить кровью другого Сородича

Если вампир (или смертный) выпьет крови другого вампира три раза, он станет прикован к этому вампиру Узами Крови.

Расход Запаса Крови (cont)

-- Вампир может дать смертному или животному часть своего витэ, как выпить, так и просто ввести. Пока у смертного в организме есть витэ Сородича, он считается гулем.

-- Используя различное количество ПК, вампир может на одну сцену заставить выглядеть себя более человечным: осуществить прилив крови к коже, создать видимость того, что он дышит или даже стать способным заниматься сексом. Осуществление этих действий на сцену стоит **(8 – Человечность) ПК**: Сородичи с Человечностью 8 или выше могут осуществлять эти действия автоматически, в то время как для вампиров с низкой Человечностью этот процесс довольно труден.

-- Кровь можно тратить для применения некоторых вампирских Дисциплин.

Восстановление Силы Воли

По большому счету, запас СВ персонажа может восстанавливаться, когда он достигает цели или у него есть возможность восстановить уверенность в себе.

-- Запас СВ персонажа полностью восстанавливается по окончанию истории (истории, а не сессии).

-- (На выбор Рассказчика) Персонажи восстанавливают один пункт СВ каждую ночь, когда они просыпаются.

-- (На выбор Рассказчика) Если персонажу удается выполнить какую-то экстраординарную цель (например, отогнать группу охотников от убежища его сира), Рассказчик может наградить его пунктом СВ.

-- (На выбор Рассказчика) Если персонаж ведет себя в соответствии с Архетипом своей Натуры, Рассказчик может вознаградить его пунктами СВ , от одного до трех (в зависимости от формулировки восстановления в описании Архетипа). Например, Бунтарь противостоит могущественному старейшине, а тот позже оказывается шпионом Шабаша, и персонаж получает за это пункт СВ.

БЕЗУМИЕ / FRENSY

Провокация	Сложность
Запах крови (в состоянии голода)	3 (или выше в экстремальных случаях)

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

БЕЗУМИЕ / FRENSY (cont)

Вид крови (в состоянии голода)	4 (или выше в экстремальных случаях)
Притеснение	4
Опасная для не-жизни ситуация	4
Издевательства	4
Физическая провокация	6
Вкус крови (в состоянии голода)	6 (или выше в экстремальных случаях)
Любимый в опасности	7
Откровенное публичное унижение	8

*Вампир входит в состояние голода, требующего проверку безумия, когда его пул Крови меньше или равен **7 - Самоконтроль**.

РОТШРЕК

Провокация	Сложность
Огонек сигареты	3
Вид факела	5
Пожар	6
Непрямой солнечный свет	7
Being burned	7
Прямой солнечный свет	8
Заперт в горящем здании	9

ОСОБЕННОСТИ ПОКОЛЕНИЯ

Поколение	Макс. рейтинг Черт	Макс. запас крови	Трата пунктов крови за ход
Третье	10	???	???
Четвертое	9	50	10

ОСОБЕННОСТИ ПОКОЛЕНИЯ (cont)

Пятое	8	40	8
Шестое	7	30	6
Седьмое	6	20	4
Восьмое	5	15	3
Девятое	5	14	2
Десятое	5	13	1
Одиннадцатое	5	12	1
Двенадцатое	5	11	1
Тринадцатое	5	10	1
Четырнадцатое и выше*	5	10	1

* Отражается особыми **Недостатками**.

Макс. рейтинг Черт: Показывает макс. рейтинг Черт (за исключением Человечности/Пути и Силы Воли), которого вампир данного поколения может достичь. Особенно важно, когда дело касается Дисциплин и Атрибутов.

Макс. запас крови: Макс. число пунктов крови, которое может содержать организм вампира. Помните, что древние вампиры просто концентрируют свою кровь – объем крови в их теле такой же, как и у остальных вампиров, однако каждая пинта их крови стоит больше одного пункта.

Краткое изложение битвы

Фаза первая: Инициатива

• Делается бросок на инициативу **(d10 + Ловкость + Сообразительность)**. Каждый заявляет о своих действиях в порядке возрастания инициативы. **Персонаж с самой высокой инициативой совершает свои действия первым.** Действия могут быть отложены на любое время после того момента, в который должен действовать персонаж согласно своей инициативе.. • Объявляется о любых множественных действиях и согласно им уменьшается запас кубиков. Заявляется об использовании Дисциплин и трате Силы воли.

Фаза втора: Атака

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

Краткое изложение битвы (cont)

- Для атаки без оружия в ближнем бою делается бросок **Ловкость + Рукопашный бой.**
- Для атаки в ближнем бою с оружием делается бросок **Ловкость + Холодное оружие.**
- Для атаки на дистанции делается бросок **Ловкость + Огнестрельное оружие** или **Ловкость + Атлетика (метательное оружие).**
- Персонаж может произвести защитное действие (блок, уклонение, парирование) в любой момент во время выполнения своего действия, если вам удалось сделать **успешный бросок на Силу воли (или же вы истратили пункт Силы воли)**.

Фаза третья: Заключение

- Определяется общий эффект от урона (в зависимости от вида оружия или маневра), добавляются любые дополнительные кубики, полученные от успешного броска на атаку.

-- **Кубы для урона равны:** успехи атаки - 1 - успехи защиты (уклонение, парирование, тд) + урон от оружия (нпрм, Сила)

- Цель может попытаться сделать бросок на поглощение (**Выносливость**), если это возможно.

-- Ударный урон можно поглотить, остальное делится на 2.
-- Летальный урон можно поглотить.
-- Аггравированный урон нельзя поглощать.

Солнечный свет

Сложность поглощения	Интенсивность света
3	Слабый свет, падающий через закрытые занавески; высокая облачность; сумерки
5	Полная защита плотной одеждой, солнечными очками, перчатками и широкополой шляпой
7	Непрямой свет через окно или легкие занавески

Солнечный свет (cont)

9	Снаружи в облачную погоду; попадания прямого луча солнца; отражение солнечного света зеркалом
10	Прямые лучи незакрытого солнца
Уровень здоровья за ход	**Воздействие**
Один	Часть тела – рука или часть лица
Два	Большая часть тела – нога, туловище, вся голова
Три	Пятьдесят или более процентов тела – в тонкой одежде

Огонь и ожоги

Сложность поглощения	Жар огня
3	Свеча (ожог 1-й степени)
5	Факел (ожог 2-й степени)
7	Горелка Бунзена (ожог 3-й степени)
8	Электрический огонь
9	Химический огонь
10	Расплавленный металл
Уровень здоровья за ход	**Размер огня**

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

Огонь и ожоги (cont)

Один	Факел: часть тела охвачена огнем
Два	Костер: половина тела охвачена огнем
Три	Бушующее пламя: все тело охвачено огнем

Грехи человечности

Значение	Грех
10	Эгоистичные мысли
9	Небольшие эгоистичные действия
8	Нанесение вреда другим (случайного или ему подобного)
7	Воровство
6	Случайное насилие (выпить сосуд досуха из-за голода)
5	Намеренная порча чужого имущества
4	Насилие в порыве страсти (убийство человека, убийство в приступе безумия)
3	Спланированное насилие (намеренное убийство, наслаждение насилием)
2	Нерегулируемое насилие (бездумные убийства, питание после насыщения)
1	Полное извращение или ужасные действия

Аура Пути

Каждый Путь обладает собственной неповторимой аурой, тем чувством или впечатлением, которое непроизвольно вызывает идущий по Пути Каинит. Чем выше значение Пути, тем сильнее аура. Например, последователей Пути Королей окружает аура величия, а последователи Пути Человечности кажутся похожими на людей, а не на ночных тварей.. В целом, аура вампира почти не обладает непосредственным эффектом. Это лишь неопределенное впечатление. Очень низкие и очень высокие значение Дороги дают штраф или бонус к сложности бросков на социальные действия, связанные с аурой персонажа. Эти модификаторы могут учитываться и при бросках на социальные Дисциплины.. **Значение Пути/Модификатор Ауры**

10: Сложность -2
9-8: Сложность -1
7-4: Нет
3-2: Сложность +1
1: Сложность +2

ПРОСТЫЕ АНТАГОНИСТЫ

Незначительный: (Неопытный или болезненный смертный)	Сложность 1
Слабый: (Обыкновенный смертный, бандит или патрульный, прочий ничем не примечательный профессионал)	Сложность 2
Обычный: (Одаренный смертный или гуль, опытный офицер или наемный убийца, недавно объятый слабокровка)	Сложность 3
Непростой: (Неонат, мотивированный слабокровка, древний гуль, агент Второй Инквизиции)	Сложность 4

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

ПРОСТЫЕ АНТАГОНИСТЫ (cont)

Сильный: (Анцилла/Служитель, командир Второй Инквизиции, молодой оборотень)	Сложность 5-6
Подавляющий: (Старейшина, взрослый оборотень)	Сложность 7+

Таблица смертных

	Атрибуты	Способности	Преимущества
Слабый смертный	2 на 2, 7 на 1	3 на 2, 5 на 1	Нет
Обычный смертны	2 на 3, 3 на 2, 4 на 1	3 на 3, 4 на 2, 5 на 1	До 3 очк. (Недостатки макс. на 2 пункта)
Одаренный смертный	1 на 4, 2 на 3, 2 на 2, 4 на 1	2 на 4, 4 на 3, 4 на 2, 4 на 1; 1 Сп.*	До 10 очк. (Недостатки макс. на 4 пункта)
Смертоносный смертный	2 на 5, 2 на 4, 2 на 3, 3 на 2	1 на 5, 3 на 4, 5 на 3, 6 на 2; 3 Сп.*	До 15 очк. (без Недостатков)

* Сп - Специализация

Атрибуты и Способности

АТРИБУТЫ

Физические:

- Сила (Strength)
- Ловкость (Dexterity)
- Выносливость (Stamina)

Социальные:

- Обаяние (Charisma)
- Манипулирование (Manipulation)
- Внешность (Appearance)

Атрибуты и Способности (cont)

Ментальные:

- Восприятие (Perception)
- Интеллект (Intelligence)
- Сообразительность (Wits)

ТАЛАНТЫ

Alertness - Бдительность/Восприятие (увидеть/услышать то, что ты активно не ищешь)
Athletics - Атлетика
Awareness - Осведомленность (инстинкт, ощущение эзотерического присутствия)
Brawl - Рукопашный бой
Empathy - Эмпатия
Expression - Красноречие
Intimidation - Запугивание
Leadership - Лидерство
Streetwise - Уличные порядки
Subterfuge - Хитрость

НАВЫКИ

Animal Ken - Понимание зверей
Craft - Ремесло
Drive - Вождение
Etiquette - Этикет
Firearms - Огнестрельное оружие
Larceny - Воровство/Безопасность
Melee - Холодное оружие
Performance - Исполнение
Stealth - Скрытность
Survival - Выживание

ПОЗНАНИЯ

Academics - Гуманитарные науки
Computer - Компьютер
Finance - Финансы
Investigation - Расследование
Law - Закон
Medicine - Медицина
Occult - Оккультизм
Politics - Политика

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

Атрибуты и Способности (cont)

Science - Естественные науки
Technology - Инженер (электроника, компьютеры и тд на более профессиональном уровне чем Компьютеры)

Сила Воли

Сила воли - это внутренняя силу перса и способность справляться с неприятными обстоятельствами. У СВ есть постоянный **«рейтинг»** (кружок) и временный **«запас»** (квадратик). **Рейтинг** требуется для бросков или проверок СВ, а **запас** «расходуется». Если у перса закончится запас СВ, то он не сможет предпринимать действия, на которые он раньше был способен: он будет истощен умственно, психически и духовно, ему будет сложно что-либо делать, т.к у него не осталось ментальных сил.

КАК ТРАТИТЬ СИЛУ ВОЛИ

-- Игрок может истратить **один пункт СВ, чтобы получить автоматический успех** для одного действия. За ход можно использовать лишь один пункт СВ, но успех гарантирован и не может быть отменен даже провалом броска.

Примечание: заявка о трате пункта СВ должна быть ДО броска кубов. Также, Рассказчик может решить, что в данной ситуации нельзя тратить пункт СВ.

-- Рассказчик может разрешить игроку истратить **пункт СВ, чтобы не совершать рефлекторное действие** (отпрыгнуть от луча солнца или подобное). Также по решению Рассказчика инстинкт может возобладать, и игроку придется тратить несколько пунктов СВ, чтобы продержаться несколько ходов.. -- С разрешения Рассказчика игрок может **истратить пункт СВ, чтобы подавить проявление психоза.** Если будет истрачено достаточно пунктов ССВ (сколько именно решает Рассказчик), персонаж может превозмочь и устранить свой психоз, так как отречение от психоза может послужить лекарством от умственного помешательства.. Малкавиане не способны превозмочь свой психоз, однако расходуя СВ они могут подавить его на короткий промежуток времени.

-- Израсходовав **пункт СВ, персонаж может игнорировать штрафы от ран в течение одного хода**. Персонаж в Нокауте или в торпоре персонаж не может тратить СВ подобным образом

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com