

ВЕЧНЫЙ ГОЛОД

Когда история станет легендой, останется лишь верить рассказам очевидцев

Основано на игре «Лазеры и Чувства» Джона Харпера
Авторы: Антон «Этторе» Астраханцев, Анастасия Курганская

Игра о вампирах, проживающих всю мировую историю.

Тема: предание
Использованные слова: ветвь, хрусталь, шахта, мать, орации

Введение

Всего одна леденящая душу встреча во мраке – и вы вампиры. Вам никогда больше не увидеть солнца. Голод – вечный ваш спутник. Годы, века и эпохи сменяют друг друга, и только лишь он постоянно с вами. Чем наполните вы свои бесконечные ночи?

Это настольная ролевая игра для двух-пяти игроков, не считая ведущего. Вы сыграете за группу вампиров, о деяниях которых будут слагать предания. Вам предстоит прожить вместе со своими персонажами пять **эпох**: от Античности до Современности. В начале новой **эпохи** каждому из вас нужно будет выбрать **стремление**, определяющее, чего ваш вампир хочет больше всего, и **маску**, описывающую его роль в обществе. В течение **эпохи** вы столкнётесь с различными событиями, которые ведущий определит с помощью броска кости либо выберет на свой вкус.

Хотя ничто формально не связывает ваших персонажей, они хорошо друг друга знают. Кроме того, им предстоит сообща провести вечность. Весомый повод поддерживать хорошие отношения.

Создание персонажа

1. Выберите **стремление** на **эпоху**: власть, наслаждение, познание, разрушение, любовь. От **эпохи** к **эпохе** цели могут меняться.
2. Выберите **маску** в **эпохе**: аристократ, жрец, воин, учёный, изгой. В разные **эпохи** вы можете исполнять разные роли.
3. Выберите **проклятое число** от 2 до 9. Чем выше значение, тем лучше вы слышите голос **Крови**. Он направляет вас в бою, устрашает ваших врагов и придаёт вам сил. Чем ниже значение, тем сильнее в вас отзывается голос **Тени**. Он подскажет вам, как всех обмануть, подчинить их своей воле и скроет вас от чужих глаз.
4. Ваш вампир имеет количество пунктов **здоровья**, равное **проклятому числу**, и количество пунктов **воли**, равное 10 минус **проклятое число**.
 - a. Проигрыш в конфликте будет стоить вашему вампиру 1 пункт **здоровья**. Когда пунктов **здоровья** больше не останется, его будет ждать долгожданная смерть. Пункты **здоровья** восстанавливаются до своего первоначального значения в начале новой **эпохи**.
 - b. Потратив один пункт **воли**, вы сможете перебросить все кости в броске. Когда пунктов **воли** не останется, ваш вампир не увидит другого выхода, кроме как встать под лучи солнца. В начале каждой **эпохи** восстанавливается 1 пункт **воли**.
5. Выберите своему персонажу настоящее **вампирическое имя**. Помните: ему придётся пронести его сквозь века.

Галерея типажей.

Может быть, ваш вампир похож на кого-то из них:

Ламия

Проклятое число: 4. **Стремление:** наслаждение. **Маска:** жрица.

Не только сирены уводили с намеченного пути героев в Древней Греции. Предание гласит, что твоей красоте покорялись даже боги. Когда ты показывалась на глаза одиноким путникам, они думали, что это лишь мираж, порождённый дыханием жаркой ливийской пустыни. Они глядели в твои глаза и шли за тобой, даже зная, что твой поцелуй смертелен. Девушки боготворили тебя и просили одарить талантом к обольщению. Матери отдавали тебе детей. Юноши жаждали оказаться в твоих объятиях.

Шли века, и в пустыню забрёл не стригший волос и ногтей отшельник Антоний. Позже он говорил, что сам Сатана искушал его, склоняя к смертному греху похоти. Что ты шептала ему такого во мраке среди барханов, что женщина стала для верующих сосудом греха? Впрочем, если христианская церковь страшится женских чар, тем хуже для церкви. Потому что каждый монах под рясой – всего лишь мужчина.

Носферату

Проклятое число: 6. **Стремление:** власть. **Маска:** аристократ.

Много тайн хранят высокие, толстые стены замка. Их узкие окна-бойницы почти не пропускают свет, да и зачем он тебе? Окрестные крестьяне рассказывают страшные истории о том, что творится в подвалах донжона во мраке ночи. Правда ли, что заносчивый папский легат выдержал в гостях всего одну ночь и поутру был так бледен и так трясся от страха, что не мог усидеть верхом? Была ли та тёмная ночь, когда погибла армия осаждавшего твой замок соседа и зверьё из окрестных лесов пило кровь из их разорванных глоток?

Пройдут годы, непроходимые леса расчертятся сеткой железных дорог, тяжёлое золото подсвечников сменится искрящимся хрусталём люстр, уйдут в прошлое привилегии знати и никто не будет верить в крестьянские байки, но власть... Власть останется в руках тех, кто готов проливать за неё кровь. Снова, и снова, и снова.

Стригой

Проклятое число: 8. **Стремление:** разрушение. **Маска:** изгой.

В любом обществе найдётся место для изгоя. Точнее, не найдётся. Они называли тебя чудовищем. Гнали прочь каменными топорами, бронзовыми мечами, железными копьями, мощными арбалетами, длинными пищалями, громкими револьверами или скорострельными автоматами. Свет факелов, свечей, фонарей отражался в их глазах – глазах настоящих чудовищ. Если бы они только видели себя со стороны! Ты нашёл лишь один способ показать им.

Раскидисты ветви мирового древа, но его корни во тьме грызёт дракон. Вечен путь солнца по небу, но во мраке ночи его пожирает змей. И настанет тот час, когда волк догонит месяц, змей не отпустит солнце, а ты разрушишь этот мир до основания. Чтобы на его месте зародилось, выросло, построилось что-то новое. Такое, где место найдётся воистину всем.

Броски костей

Когда ваш вампир рискует или сталкивается с опасностью, бросьте одну кость (к10). Добавляйте к броску по одной кости, когда **маска** вашего вампира помогает ему в этой ситуации и когда он пытается осуществить своё **стремление**. Сравните выпавшие значения с **проклятым числом**.

Если вы пытаетесь услышать голос **Крови**, то вам нужно получить хотя бы одно значение меньше вашего **проклятого числа**. Если вы пытаетесь услышать голос **Тени**, то вам нужно получить хотя бы одно значение выше вашего **проклятого числа**.

0. Если у вас нет ни одного успеха, то всё идёт крайне скверно. Ведущий описывает ухудшение текущей ситуации.

1. Если вы получили желаемое значение на одной из костей, то ваш вампир справился, но на грани фола. Ведущий описывает возникшие осложнения, ущерб или цену, которую пришлось заплатить за успех.

2. Если вы получили желаемые значения на двух костях, то ваш вампир достойно справился с задачей.

3. Если вы получили желаемые значения на трёх костях, то это потрясающий успех. Ведущий описывает дополнительную выгоду, извлечённую вашим вампиром из ситуации.

!. Если вам выпало одно значение, равное вашему **проклятому числу**, то голод гонит вашего вампира на охоту. Насытившись кровью жертвы, он может либо восстановить 1 пункт **здоровья**, либо задать один вопрос ведущему. Например: “Кто стоит за всем этим?”

!!. Если вам выпало два значения, равных вашему **проклятому числу**, то вашим персонажем овладевает безумие. Его внутренний зверь вырывается на волю и заставляет его творить ужасные вещи. Вы получаете потрясающий успех на этом броске, восстанавливаете все пункты **здоровья** до максимума, но теряете 2 пункта **воли** и текущее **стремление** больше недоступно вам во все следующие **эпохи**. Опишите, как ваш вампир уничтожает то, к чему был привязан.

Если вы хотите помочь своему сородичу, расскажите ведущему, как именно ваш вампир это делает и бросьте кости. В случае успеха тот, кому вы помогаете, бросает дополнительную кость. Количество помогающих не ограничено, но они разделят все последствия риска.

Эпохи

Античность

Взгляните на мои великие деянья.

Боги и герои ходят по земле. Мир полон неизведанных далей, невиданных чудес и непобедимых чудовищ. Для искателей подвигов просто раздолье! Однако самое невероятное создано руками человека. Синее неба ворота богини Иштар в Вавилоне. Непобедимы для песков египетские пирамиды. Далеко в море виден свет александрийского маяка. Он освещает путь к городу, собирающему знания со всего мира.

Ваш вампир мог бы быть королём-жрецом в древней Месопотамии, римским патрицием или философом в Древних Афинах.

1к10	Название	Описание	Возможные испытания
1-2	Победа над чудовищем	Страшное создание терроризирует ваши земли. Это может быть многоголовая Гидра, могучий Минотавр или даже ваш обезумевший сородич. Настало время положить этому конец!	поиск слабого места; снискание благословения богов; сражение с чудовищем
3-4	Война царств	Вы оказались в центре противостояния могущественных государств, и вам предстоит решить, кто выиграет, а кто проиграет.	участие в великой битве; осада города; диверсия в стане врага
5-6	Поиски сокровища	Вы услышали о великом даре богов, хранящемся в дальних землях. И жаждете завладеть им!	выяснение местонахождения; опасности дальнего пути; обман стража сокровища
7-8	Чудо света	Прознав о вашем могуществе, правители призывают вас для возведения великих сооружений, которые останутся в веках.	добыча материалов для сооружения; воодушевление людей на строительство; защита от варваров
9-10	Исполнение пророчества	Великой провидице было видение о судьбах мира. Жрецы-оракулы просят вас исполнить сказанное ею пророчество ради спасения человечества.	путешествие к провидице; поиск героев пророчества; исполнение предначертанного

Средневековье

Да приидет царствие Твое.

Мир внял проповеди сошедшего на землю истинного бога и ждёт его второго пришествия. Клирики молятся, воины сражаются, все остальные работают. Тот, кто не впишется во вселенский порядок, будет испытан колесом, огнём и водой, а после предан “милосердной” бескровной смерти. И всё же люди раздвигают границы этого мира. Одних манит тайнами и богатствами Святая Земля, других влечёт Священный Грааль. И только шпили соборов подпирают небо, год от года становясь всё выше.

Ваш вампир мог бы быть рыцарем-тамплиером, странствующим монахом или могущественным герцогом.

1к10	Название	Описание	Возможные испытания
1-2	Борьба за корону	Король умер, да здравствует король! Началась борьба за трон. Вы можете поддержать нужного кандидата или даже стать королём сами.	раскрытие заговора; сбор сторонников; захват земель противника
3-4	Наступление чумы	Ужасный мор ходит по земле. Люди и скот умирают. Хотя вам он и не страшен, но без смертных вы не сможете нормально существовать.	поиск лекарства; побег из зачумлённой местности; очищение города огнём
5-6	Гонения на еретиков	Церковь охотится на инакомыслящих. Вы можете стать жертвой этой охоты или направить её в нужную вам сторону.	сотрудничество с инквизицией; борьба с фанатиками; церковный суд
7-8	Крестовые походы	Огромные массы смертных двинулись на восток с целью отбить Гроб Господень. Вера, долг или нечто иное повело вас с ними. Deus vult!	сбор войска; обнаружение святынь; борьба с восточными сородичами
9-10	Святой Грааль	Это больше, чем просто сокровище. Это ответ на все вопросы бытия, источник бесконечного могущества и возможность избавиться от проклятия. Вы обязаны найти его!	поиски его местонахождения; опасная дорога к святыне; сражение с защитниками реликвии; разговор с Богом

Возрождение

Человек есть мера всех вещей.

Старая догма вновь измерена, взвешена и поделена на кусочки. Религиозные реформаторы зажигают своими речами толпы. Заокеанские земли доступны всем без разбору и выглядят ярче, чем райские кущи. Чтобы обосноваться там, люди придумывают самые невероятные вещи. Точные часы, быстроходные корабли и дальнобойные пушки. Тем более, что места в старом мире хватает не всем: иногда чтобы спастись от ближнего своего и целого океана мало.

Ваш вампир мог бы быть конкистадором, изобретателем или иезуитом.

1к10	Название	Описание	Возможные испытания
1-2	Зов дальних земель	За океанами лежат огромные континенты, наполненные сокровищами, ничейными землями и тайнами. Они зовут вас. Сможете ли вы овладеть ими?	организация экспедиции; исследование новых земель; защита от аборигенов
3-4	Охота на ведьм	Кажется смертные становятся менее терпимыми с каждым новым веком. Они пытаются уничтожить то, чего не понимают. Скоро они придут и к вам.	побег от разъярённой толпы; спасение невезучего сородича; сражение с охотниками на ведьм
5-6	Научные открытия	Смертные наконец-то смогли вас удивить! У вас есть возможность приоткрыть тайны мироздания и сотворить новые, ранее казавшиеся невозможными вещи.	участие в научной выставке; проведение рискованного эксперимента; исправление его последствий
7-8	Восстание в стране	Страна полыхает в пламени бунта. Всё, казавшееся незыблемым, рушится. Вам нужно спастись в этом хаосе.	акты террора; устранение подстрекателя; возглавление восставших
9-10	Расцвет искусства	После долгого забвения смертные вспомнили, как творить шедевры, достойные оваций. Помогите им не потерять это знание вновь.	покровительство художнику; защита театра от нападок; обучение юного таланта

Индустриализация

Мы наш, мы новый Мир построим.

Свет разума осиял все земли. Чудовищам места просто не осталось. Мир исколот шахтами, опутан телеграфными проводами, окутан заводским дымом и размерен станциями железных дорог. Люди больше не надеются на Бога, а значит, иные голоса звучат всё громче и громче. Сеют ли они в душах разумное, доброе, вечное? Вряд ли. Чудовища выжили. Теперь они обитают совсем рядом.

Ваш вампир мог бы быть светским щёголем, ковбоем на Диком Западе или пламенным революционером.

1к10	Название	Описание	Возможные испытания
1-2	Мировая война	Великие державы развязали такую войну, какой не видел раньше этот свет.	бомбардировка города; концентрационные лагеря; шпионское противостояние
3-4	Создание корпорации	Новое время открывает новые возможности. Вы можете создать глобальную организацию, служащую вашим интересам, и диктовать свою волю миру.	нахождение инвесторов; корпоративная борьба; переговоры с колониальным правительством
5-6	Появление сект	Смертные не перестали верить в сверхъестественное. Они идут к новоявленным гуру, обещающим поделиться тайным знанием. И иногда эти гуру и правда что-то знают.	инициация в тайное общество; изучение оккультных практик; призыв гостя из другого мира
7-8	Экономические кризисы	Новые возможности оборачиваются новыми проблемами. Устройство общества смертных становится всё сложнее. И иногда рушится под собственным весом.	подчинение толпы безработных; обогащение на Золотой лихорадке; спасение оставшихся активов
9-10	Соперничество идей	Новые идеи охватывают умы смертных. И некоторые готовы за них убивать и умирать.	публичные дебаты; противостояние террористам; создание партии

Современность

Всё идёт по плану.

О дивный новый мир, который верит во всё и ни во что одновременно! Возможно ли сохранить в нём тайну, когда сказанное в одном конце земли слово становится тут же известно в другом? Возможно ли установить в нём порядок, когда ни одна идея не способна больше объединить общество? Возможно ли найти в нём место, когда людей становится всё больше, а автомобилей – ещё больше, чем людей? И, наконец, возможно ли отыскать в нём смысл, чтобы продолжать жить дальше?

Ваш вампир мог бы быть частным детективом, криминальным авторитетом или кинозвездой.

1к10	Название	Описание	Возможные испытания
1-2	Сохранение тайны	Смертные стали слишком сильны. Раньше они были вашим скотом, теперь среди овец появились волки. Сейчас сохранять свою природу в тайне сложно как никогда.	работа с новыми медиа; устранение свидетелей; создание образа вампира
3-4	Охотники на вампиров	Вы никогда не будете жить в мире со смертными. Как бы вы ни старались, среди них будут те, кто желает вашей гибели.	засада в убежище; похищение вашего слуги; уничтожение ячейки охотников
5-6	Борьба сородичей друг с другом	В последнее время таких, как вы, стало слишком много. Они объединяются в стаи и сражаются за территории. Вам придётся защитить то, что ваше по праву, от себе подобных.	переговоры о перемирии; упреждающий удар; создание сообщества
7-8	Организованная преступность	Не только вы орудуете ночью. Некоторые смертные не вписались в общество и вынуждены преступать закон. У вас есть прекрасная возможность подчинить их себе!	подкуп полиции; завоевание авторитета; криминальные разборки
9-10	Экологическая катастрофа	Современные технологии словно древний огонь - согревают, но могут сжечь. Ваш дом попал в зону экологического бедствия и вам предстоит выжить здесь, как и смертным.	оборудование убежища; поддержка морального духа среди своего стада; ликвидация последствий

Свобода от проклятия

Если вы прошли все пять **эпох**, ни разу не повторившись в **стремлении**, то поздравляем. Ваш вампир постиг все тайны бытия и ... может вновь стать человеком. Сбросить оковы проклятия. Освободиться от голода, толкающего его в объятия **Крови** и **Тени**. Прожить жизнь, наслаждаясь обычными человеческими удовольствиями: просыпаться утром под пение птиц, смаковать десерт в уютной кофейне и найти, наконец, покой в объятиях смерти.