

Сложность броска

- 3 Элементарно (осмотреть толпу в поисках знакомого лица)
- 4 Легко (идти по кровавому следу)
- 5 Нетрудно (соблазнить смертного, пребывающего «в активном поиске»).
- 6 *Стандартно* (выстрелить в мишень из пистолета).
- 7 Нелегко (понять, откуда доносятся призрачные голоса)
- 8 Трудно (убедить копа, что это не твой кокаин)
- 9 Экстремально (пройтись по канату над пропастью)

Физические броски

- Взлом** **Ловкость; Восприятие+Воровство.** Взлом, проникновение, обезвреживание простой сигнализации, вскрытие сейфов и т.д.
- Вожделение** **Ловкость/Смекалка+Вожделение.** Требуется проверки, если нет пунктов в вождении или есть осложнения.
- Вышибание/удерживание** **Сила.** Сложность 6-8. Стандартная дверь - 1 успех, укрепленная - 5, бронированная - 10.

Физические броски (cont)

- Карабкање** **Ловкость+Атлетика.** Сложность и скорость зависит от поверхности.
- Метание** **Ловкость+Атлетика.** Менее 1кг - 5хсила метров. За каждый +кг минус 5 метров.
- Незамеченность** **Ловкость+Скрытность.** Против восприятие+бдительность. Обычно сложность 6, может зависеть от внешних условий.
- Переноска тяжестей** **Сила.** Каждый пункт силы - 10 кг. Если персонаж превысит этот показатель, сложность всех физических проверок персонажа увеличится на один пункт, а каждые «лишние» 10 килограммов груза снизят скорость перемещения персонажа вдвое.

Физические броски (cont)

Поднятие тяжестей/разрушение предметов **Сила и Воля.** Персонаж с меньшим показателем силы проходит проверку Воли (слож. 9), каждый успех даёт +категорию. Если командой, то суммируются успехи отдельных бросков.

Плавание **Выносливость+Атлетика.** Сложность зависит от течения. Первая проверка - через час, достаточно одного успеха.

Прыжки **Сила; Сила+Атлетика.** Сложность 3, успех=полметра. **Ловкость+Атлетика** (слож.6), если неудача.

Слежка **Ловкость+Скрытность/Вождение.** Обычно сложность 6 у обоих (жертва бросает **Восприятие+Бдительность**). Если у жертвы больше успехов, она замечает.

Физические броски (cont)

Погоня **Ловкость+Атлетика/Вождение.** Жертва начинает с запасом успехов, равным расстоянию (за 2м в пешей, за 10м на машине). Каждый ход обе стороны проходят проверку, прибавляя полученные успехи. Если у преследователя больше успехов, он может попытаться прервать погоню. Периодически нужна проверка **Восприятия** (+1 сл. за каждую разницу в успехах).

Социальные броски

Выступление **Обаяние+Исполнение.** Обычно сложность 7, зависит от настроения аудитории и сложности выступления.



Социальные броски (cont)

Допрос **Манипулирование+Эмпатия/Запугивание**. Против Воли или 3+Выносливость жертвы (смотря что больше). Психическое воздействие: -1 воли каждую минуту. Попытки: +1 повреждение каждую минуту. Если кол-во успехов больше Воли жертвы, то та выдаст всё.

Жульничество **Манипулирование/Восприятие+Хитрость**. Для проворачивания афер и их раскрытия (обычно слож.7).

Запугивание **Сила/Манипулирование+Запугивание**. Против Воли жертвы (если скрыто, слож.6). Против Силы+Запугивания или Воли жертвы (если активно; смотря что больше).

Речь **Обаяние+Лидерство**. Если есть время на подготовку, то Интеллект+Красноречие (слож. 7). Каждый успех -1 к сложности Речи.

Социальные броски (cont)

Соблазнение. **Варьируется**. Первая фаза: *Внешность+Хитрость* (слож. 3+Хитрость жертвы). Успех: +d10 к след. броску. Вторая фаза: *Сообразительность+Хитрость* (слож. 3+Интеллект жертвы). Успех: +d10 к след. броску. Третья фаза: *Обаяние+Эмпатия* (слож. 3+Восприятие жертвы).

Трёп **Манипулирование+Хитрость**. Против Воли жертвы (обычно слож. 6)

Умение развлечь **Обаяние+Эмпатия**. Расслабить окружающих, завоевать расположение, привлечь пару знакомых. Обычно сложность 6.

Ротшрек

Тлеющая сигарета	3
Горящий факел	5
Костёр	6
Рассеянный солнечный свет	7
Боль от ожога	7
Прямой солнечный свет	8
Полыхающий вокруг пожар	9

Проверка **Смелости** с соответствующей сложностью.
Необходимо **5 успехов минимум**.

Огонь и ожоги

Сложность	Воздействие
3	Свеча, зажигалка (ожоги первой степени)
5	Факел, костёр (ожоги второй степени)
7	Газовая горелка, паяль- ная лампа (ожоги третьей степени)
8	Дуговой разряд (электрический ожог)
9	Термитная смесь (химический ожог)
10	Расплавленный металл
Повреждений за ход	Площадь воздействия
Одно	Факел; часть тела
Два	Костёр; половина тела
Три	Огненный ад; всё тело

Проверка на прочность возможна только для адептов Стойкости.

Общие манёвры

Атаки с фланга и тыла	Фланг - +1d10 к пулу атаки, тыл - +2d10 к пулу атаки.
-----------------------	---

Общие манёвры (cont)

Засада Ловкость + Скрытность против Восприятия + Бдительности. Если побеждает атакующий - одна свободная атака, каждый дополнительный успех - +d10 к пулу атаки. Если ничья, то жертва может предпринять защитный манёвр. Если побеждает жертва, то атаки в порядке инициативы.

**Множес-
твенные
действия** Кол-во заявляется заранее, между ними распредел-
яется пул d10.

**Отмена
действия** Если действие ещё не предпринято, можно пройти проверку Воли (сл.б) или потратить пункт Воли, чтобы предпринять защитное действие.

**Переме-
щение** Если персонаж переместился менее чем на половину расстояния, чем позволяет скорость бега, он может предпринять другое действие.



Общие манёвры (cont)

Прицеливание Средняя цель (конечность, дипломат): сл.+1, урон +0.
Маленькая (кисть, голова, телефон): сл.+2, урон +1.
Крошечная (глаз, сердце, замок): сл.+3, урон +2.

Урон или выстрел вслепую Если персонаж ослеплён или в темноте, сложность атаки +2, точная дистанционная атака невозможна.

Защитные действия

Блок *Ловкость + Драка* (если нет брони или Стойкости, то можно блокировать только лёгкие повреждения).

Парирование *Ловкость + Фехтование* (против любой атаки ближнего боя). Если противник парирует оружием (а у атакующего его нет), то при победе противника проверка пула урона его оружия + d10 за каждый успех.

Уклонение *Ловкость + Атлетика* (если есть пространство или укрытия).

Манёвры: ближний бой

Манёвр	Параметры	Точность	Сложность	Урон
--------	-----------	----------	-----------	------

Манёвры: ближний бой (cont)

Бросок	Сила + Драка	+0	+1	Сила +1(С)
Захват	Сила + Драка	+0	+0	Нет (П)
Клинч	Сила + Драка	+0	+0	Сила (П)
Подсечка	Ловкость + Драка/Фехтование	+0	+1	Сила (С)
Разоружение	Ловкость + Фехтование	+0	+1	Особый
Удар когтями	Ловкость + Драка	+0	+0	Сила +1(Г)
Удар ногой	Ловкость + Драка	+0	+1	Сила + 1
Удар оружием	Ловкость + Фехтование	+0	+0	Оружие
Удар рукой	Ловкость + Драка	+0	+0	Сила
Укус	Ловкость + Драка	+1	+0	Сила +1(Г)

(Г): манёвр наносит губительные повреждения.

(З): манёвр позволяет защититься от атаки и уменьшить количество полученных противником успехов.

(П): манёвр можно поддерживать на протяжении нескольких ходов.

(С): манёвр позволяет сбить противника с ног.

Здоровье

Память	+0	Повреждения не мешают действовать.
Легко ранен	-1	Повреждения не мешают передвигаться.

Здоровье (cont)

Ранен	-	Скорость бега снижается вдвое.
1		
Серьёзно ранен	-	Передвигаться можно только шагом. В ход можно либо перемещаться, либо действовать (если и то, и другое, то ещё -1).
2		
Тяжело ранен	-	Можно ковылять со скоростью не больше 3 м/ход
2		
Едва жив	-	Перемещение ползком, не более 1 м/ход
5		
При смерти	-	Персонаж не способен действовать.
Торпор	-	Выйти из состояния можно только через определённое время.

Трата опыта

Новая способность	3
Новая Дисциплина	10
Новый путь Некромантии или Тауматургии	7
Характеристика	Текущее x4
Способность	Текущее x2
Клановая Дисциплина	Текущее x5
Сторонняя Дисциплина	Текущее x7
Вторичный путь Некромантии или Тауматургии	Текущее x4
Добродетель	Текущее x2

Трата опыта (cont)

Человечность или Путь Просветления	Текущее x2
Воля	Текущее x1
- Для каитифов стоимость развития любой Дисциплины стоит 6 x [текущий показатель Дисциплины] пунктов опыта.	
- Развитие добродетелей за пункты опыта не влияет на значение привязанных к ним параметров Человечности, Пути и воли.	

Опыт и возраст

Неонат	0-35
Анцилла	75-220
Старейшина	250-600
Мафусаил	1000+

Как правило, кол-во пунктов Дисциплин у "неактивных" вампиров равно квадратному корню из их возраста.

Цвета ауры

Агрессия	Пурпурный
Вдохновение	Золотистый
Влечение	Бордовый
Восторг	Фиолетовый
Гнев	Красный
Диаблерист	Чёрные полосы
Зависть	Тёмно-зелёный
Идеализм	Жёлтый
Любовь	Синий
Мечтательность	Пульсирующее свечение
Невинность	Белый
Недоверие	Светло-зелёный
Ненависть	Чёрный
Обида	Коричневый
Одержимость	Зелёный
Печаль	Серебристый
Подавленность	Серый
Подозрительность	Тёмно-синий

Цвета ауры (cont)

Психическое расстройство	Завораживающие узоры
Растерянность	Разноцветное мельтешение
Скомканность	Лавандовый
Сострадание	Светло-розовый
Спокойствие	Голубой
Страх	Оранжевый
Счастье	Алый
Тревога	Мелькающие помехи
Щедрость	Розовый
Ярость	Пёстрая рябь
Вампир	Тусклые цвета
Гуль	Тусклые вкрапления
Маг	Мерцающие искры
Оборотень	Яркие, насыщенные цвета
Призрак	Блёклые, едва заметные цвета
Фея	Радужные отблески

Успех

Один успех	Условный (кое-как подлатать сломанный холодильник, пока не придет мастер)
Два успеха	Умеренный (создать неказистое, но полезное приспособление)
Три	Безусловный (отремонтировать вещь так, чтобы работала как новая)
Четыре	Исключительный (отремонтировать вещь так, чтобы работала лучше прежнего)

Успех (cont)

Пять и более Феноменальный (создать шедевр)

***Неудача** - ноль успехов.

***Провал** - ноль успехов и минимум одна "1".

***Специализация** - при проверке в сфере специализации одна 10-ка считается за два успеха.

Типы действий

Простое	Требуется одна проверка.
Повторная попытка	Если возможна, +1 к сложности каждой попытки.
Продолжительное	Нужно набрать определённое кол-во успехов, может быть больше одной проверки.
Встречное	Сложность определяется пулом противника. Успехи взаимно нейтрализуются. Побеждает персонаж, набравший больше успехов.
Продолжительное и встречное	Как встречное, но для победы требуется определённое количество успехов, для чего может понадобиться более одной проверки.

Ментальные броски

Выслеживание	Восприятие+Выживание. Поиск жертвы по следам. Жертва может замести следы (каждый успех - +1 к сложности)
---------------------	---

Ментальные броски (cont)

Исследование	Интеллект+Академические знания/Наука/Оккультизм.
Компьютерные технологии	Интеллект/Смекала+Компьютеры. В первую очередь, компьютерные взломы. Кол-во успехов определяет кол-во дальнейших возможных проверок.
Пробуждение и бодрствование	Восприятие; Человечность/Путь. Слож.8, каждый успех позволяет действовать 1 ход. 5 успехов - до конца сцены. Восприятие+Прорицание (слож.8), чтобы заметить вторжение. Провал - сон до заката.
Расследование	Восприятие+Расследование. Поиск улик, доказательств, контрабанды.
Ремонт	Ловкость; Восприятие+Ремесло/Технологии. После Расследования. Сложность зависит от поломки и сопутствующих условий.

Ментальные броски (cont)

Творчество	Варьируется. Особо хорошее произведение искусства может дать возможность поднять Человечность/Путь или исцелить психическое расстройство.
------------	---

Запас крови

Вампир	10+
Оборотень	20
Простой человек	10
Ребёнок	5
Корова	5
Собака	2
Кошка	1
Гемакон (пакет с кровью)	1
Птица	1/2
Летучая мышь/крыса	1/4

Сложность охоты

Трущобы/Кормушка	4
Бедный/Богемный район	5
Деловой район	6
Промышленный район	6
Пригород	7
Охраняемый район	8

Ярость

Запах крови (когда голоден)	3 (редко - выше)
Вид крови (когда голоден)	4 (редко - выше)
Домогательство	4
Угроза для жизни	4
Намеренное оскорбление	4
Провокация действием	6

Ярость (cont)

Вкус крови (когда голоден)	6 (редко -в выше)
Близкие в опасности	7
Публичное унижение	8

Проверка на **Самоконтроль** с подходящей сложностью. Если может быть совершён ужасный поступок (и вампир это понимает), то сложность **[9 - совесть персонажа]**. Необходимо **5 успехов минимум**.

!!! Показатель Самоконтроля не может быть выше запаса крови.

Солнечный свет

Сложность	Воздействие
3	Тусклый свет, пробивающийся сквозь плотный занавес; пасмурная погода; сумерки
5	Плотная одежда, солнечные очки, перчатки и широкополая шляпа
7	Рассеянный солнечный свет, про- бивающийся сквозь оконное стекло или лёгкий занавес
9	Облачная погода; тонкий луч света, отражение солнца в зеркале
10	Прямой солнечный свет
Пункты урона в ход	Площадь воздействия

Солнечный свет (cont)

- 1 Небольшой участок поверхности тела — кисть руки или часть лица
- 2 Большой участок поверхности тела — нога, рука, голова
- 3 Более половины поверхности тела — обычная лёгкая одежда

Проверка на прочность против повреждений возможна только для адептов Стойкости.

Перемещение

Ходьба	7 м/ход
Трусцой	(12 + ловкость) м/ход
Бег	20 + (3 x ловкость) м/ход

Механика боя

Фаза Первая: Инициатива

Бросок **d10 + инициатива персонажа (Ловкость + Смекала) / [6 + Ловкость + Смекала]** (плюс пункты Стремительности, если они не используются для дополнительных действий).

Персонажи озвучивают запланированные действия, активацию Дисциплин, трату Воли и т.д. Действия заявляются **в обратном порядке инициативы**.

Лечение: лечение требует полной концентрации в течение одного хода; иначе Выносливость + Выживание 8 (неудача - трата крови в пустую, провал - потеря +1 пункта крови и +1 повреждение)

Исключения:

- если персонаж откладывает своё действие, он может предпринять его в любой момент (либо вмешаться в действие более медлительного персонажа). Если два персонажа собираются выждать, то сравнивается их Инициатива.
- если персонаж предпринимает защитное действие (можно заявить в любой момент, если в рамках хода ещё остались действия)
- все дополнительные действия заявляются в конце хода

Механика боя (cont)

Фаза Вторая: Атака

Ближний бой: Ловкость + Драка (без оружия) или Ловкость + Фехтование (атака холодным оружием).

Дистанционный бой: Ловкость + Стрельба (стрелковое оружие) или Ловкость + Атлетика (метательное оружие).

Сложность большинства атак равна 6. В случае неудачи персонаж промахивается; в случае провала - вдобавок происходит что-то неприятное.

Если у персонажа ещё остались непредпринятые действия, он может пройти проверку

воли или потратить пункт воли, чтобы отменить заявленное ранее действие и попытаться предпринять вместо него защитное (блок, парирование или уклонение).

Фаза Третья: Результат

В этой фазе определяется нанесённый урон и описывается битва.

Основной пул урона - показатель **Силы**. Каждый дополнительный успех **при проверке атаки** увеличивает пул **проверки урона на d10**. По умолчанию **сложность проверки урона равна 6**.

Если атака позволяет, персонажи могут пройти проверку на прочность. Пул проверки равен **Выносливости персонажа** (Выносливость + Стойкость для вампиров), **сложность обычно 6**.

- Лёгкие повреждения: вампиры получают **вполовину меньше** (можно вылечить тратой крови; один уровень - 1 пункт крови)

- Тяжёлые повреждения: для жизненно важных органов сложность может быть выше; смертные не проходят проверку, вампиры - Выносливость + Стойкость (можно вылечить тратой крови; один уровень - 1 пункт крови)

- Губительные повреждения: можно сопротивляться только за счёт Стойкости (пять пунктов крови в сутки, в спокойной обстановке; затем можно потратить по 5 пунктов крови и 1 пункту воли, чтобы вылечить каждое дополнительное губительное повреждение немедленно)

Манёвры: дистанционный бой

Манёвр	Параметры	Точность	Сложность	Урон
Беглый огонь	Ловкость + Стрельба	Особая	+0	Оружие
Длинная очередь	Ловкость + Стрельба	+10	+2	Оружие
Короткая очередь	Ловкость + Стрельба	+2	+1	Оружие
Обстрел	Ловкость + Стрельба	+10	+2	Оружие
Стрельба с двух рук	Ловкость + Стрельба	+0	+1 (для второй руки)	Оружие

Традиции Камарильи

Первая Традиция:	<i>Да будет род твой сокрыт от всякого, кто не Сородич тебе. Поправший завет сей да будет отринут от Крови своей.</i>
Вторая Традиция:	<i>Да пребудет домен твой в полной власти твоей. Всякий, кто войдёт во владения твои, да признает тебя владыкой их и да поступит по слову твоему.</i>



Традиции Камарильи (cont)

Третья	Да получит Становление дитя твоё лишь по слову
Традиция:	Старейшины твоего. Поправший завет сей да
Потомство	будет умерщвлён вместе с потомством своим.
Четвёртая	Да будет дитя твоё воспитанником твоим. Да
Традиция:	будет сир владыкою дитя своего и да примет он
Ответственность	на себя грехи его, покуда дитя не познает места своего.
Пятая	Чти домен Сородича своего. Да предстанет пред
Традиция:	ликом правителя всякий, кто явится в город его.
Гостеприимство	Без слова его не быть тебе гостем его.
Шестая	Да не погибнет от руки твоей Сородич твой. Да
Традиция:	пребудет жизнь и смерть его в руках Старейшин твоих. Да начнётся Кровавая Охота по слову их.
Умерщвление	

Трата крови

Поколение	Предельное значение параметра	Предельный запас крови	Предел траты крови в ход**
Третье	10	???	???
Четвёртое	9	50	10
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 и младше	5	10	1