

Неомаскарад

2772 год от рождения Безмолвного Бога. Мир смертных и вампиров познал Огненную Геенну и череду катаклизмов, последовавших за ней. В настоящее время остатки Человечества влачат жалкое существование в нескольких городах. Жилые кварталы отделены от выжженных пустошей крепостными стенами, логистика уничтожена, связь навсегда разорвана радиационными вихрями. А внутри по-прежнему ночные монстры, которые пытаются ужиться с людьми, примеряя новые маски в мире, где нет возможности укрыться от смертного взора.

- [Материалы и хоумбрюхи](#)
- [Noctis Vatra](#)
- [Об игре](#)

Материалы и хоумбрюхи

Здесь собраны статьи и таблицы, касающиеся игромеханики.

Noctis Vatra

Под измятыми и угрюмыми небесами, где луна висит подобно бледному призраку, город **Ноктис Ватра** раскинулся в лабиринте теней и тайн. Его горизонт представляет собой нагромождение зубчатых силуэтов готических шпилей и подсвеченных неоном обелисков, где древность и таинственность цепляются за грани будущего, которое так и не наступило. Воздух насыщен запахом озона и разложения, причудливо переплетенными миазмами прогресса и тлена.

Ноктис Ватра - это город противоречий, место, где прошлое и будущее сталкиваются в неистовом, прекрасном танце. Улицы вымощены булыжником, гладко отшлифованным сотнями тысяч ног, но при этом освещены холодным электрическим светом голографической рекламы, мерцающей и жужжащей, словно беспокойный дух. Здания с богато украшенными горгульями и витражами украшены атрибутами ушедшей эпохи, но их фундаменты уходят стальными корнями в холодную землю, изуродованную техническими коммуникациями. Город является убежищем для сородичей, но также и пороховой бочкой напряженности между группировками, смертными и сверхъестественными силами.



Багровый квартал

Это финансовое и политическое сердце города, дом богатых смертных, корпоративной элиты и тех, кто ими манипулирует. Вдоль улиц расположены элитные бутики, эксклюзивные клубы и высокие офисные здания.

Правительница - **Леди Серафина Д'Обиньи**, ценящая элегантность и контроль. Она глашатай и сенешаль дремлющего князя. настолько древнего, что он потерял способность к коммуникации и последнюю сотню лет пребывает в торпоре. Она правит железной рукой, завернутой в бархат, сохраняя видимость вежливости и безжалостно устраняя угрозы своей власти.

Важные места: **Обсидиановый шпиль** - высотное здание, которое служит Элизиумом и покоями леди Серафины. На нижних этажах находится роскошный ночной клуб, где собираются сородичи и их смертные приспешники. **Позолота** - квадратное гротескное здание, похожее на пузатый сундук. В нем находится частный банк, в котором, по слухам, хранятся богатства и секреты городской элиты.

В основе деятельности местных лежат финансовые махинации, постоянный поиск информации и продажа высококачественных кровавых кукол. В свою очередь им всегда нужны услуги по расширению своих сфер власти, агенты для проникновения в конкурирующие группировки и специалисты по диверсиям.

image.png

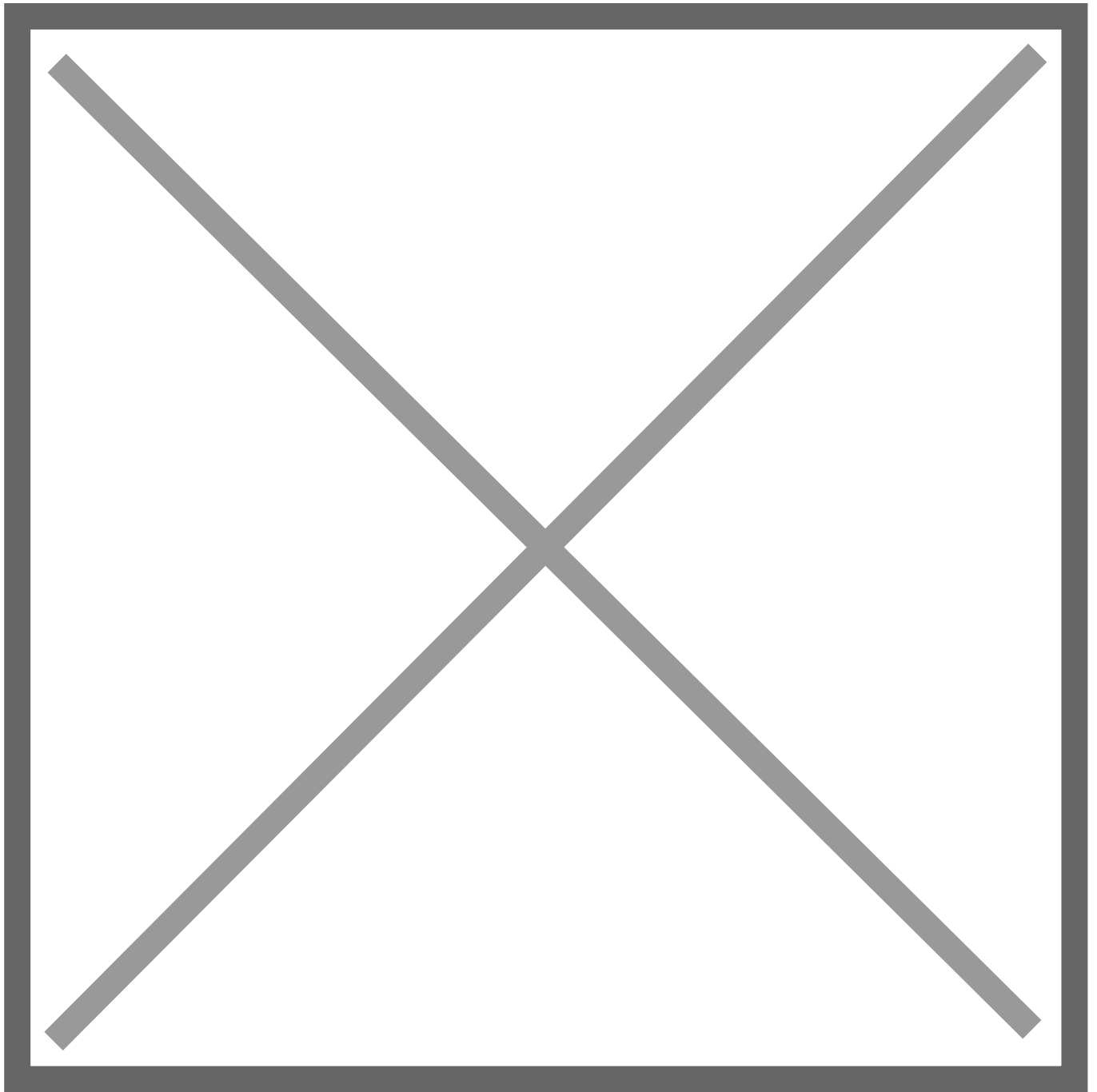
Пепельные доки

Это суровый промышленный район, населенный портовыми рабочими, контрабандистами и обездоленными. В воздухе пахнет гарью, солью и ржавчиной, а узкие улицы наполнены шипением пара, механическими звуками и отдаленными заводскими сиренами.

Здесь правит **Дариус Кейн**, склонный к бунту, но слишком прагматичный, чтобы открыто бросать вызов Камарилье. Он гуляет по лезвию топора палача, нарушая законы, но каждый раз откупаясь от властей. Этот человек открыто презирует сложившийся порядок и привлекает каждого, кто разделяет его взгляды.

Важные места: **дайв-бар “Ржавый якорь”**, полузатопленный комплекс, служащий убежищем для анархистов и центром контрабандных операций. **Металлургический завод “Ашен-Докс”** - обширный заводской район, где производятся материалы для строительства высотных зданий, специализированные сплавы, а также сложные детали для машин. Неофициально здесь производится оружие и товары для контрабанды. Ходят слухи, что в глубине комплекса есть тайный цех, который занимается разработкой экспериментальных технологий для неизвестных клиентов.

Люди здесь просты, грубы и открыты. Они с удовольствием продадут вам “запрещенку”, оружие и предоставят ночлег для тех, кто находится в бегах. Но сначала они в грубой форме проверят, достойны ли вы их расположения и гостеприимства. Им пригодится сила, способная дать отпор Камарилье и смертным властям, сорвать их операции, защитить партии товара или расследовать таинственные исчезновения в районах, куда не заходят жандармы, а также им нужны бесстрашные сталкеры, способные выйти за пределы города, чтобы обезопасить новые маршруты для контрабанды.



Сокрытый Собор

Этот район представляет собой живописный лабиринт узких улочек, спрятанных под сенью деревьев с черной листвой, которые ведут к собору, который уже частично ушел под землю и наклонился на одну сторону, зарывшись в жирный мягкий чернозем. Здесь расположены несколько полуразрушенных святилищ и забытые кладбища. Странная земля словно течет, как патока, но при этом при обвалах ветхих конструкций регулярно находят пустоты и пещеры, хранящие останки былых эпох и их обитателей.

Заправляет этим местом **отец Люсьен Морн**, католический священник, утверждающий, что слышит голоса грешников древних времен, в том числе и Каина. Он не опирается на силу воинов и охранников, его правление необъяснимо, а мотивы неисповедимы.

Важные места: **Сокрытый Собор** - массивное готическое здание, очень древнее, провалившееся в землю на несколько этажей и накренившееся набок. Оно служит убежищем отцу Люсьену и его многочисленной пастве. **Галерея Шепота** - художественная галерея картин и других произведений искусства, в основном, на религиозную тему. Здесь есть скрытая от взоров посетителей часть, где немногочисленной привилегированной публике демонстрируются самые мрачные творения.

Старожилы сдадут вам небольшие студии за бесценок, на ступенях вы всегда сможете найти бедствующих художников, от которых разит перегаром. Все здесь помешаны на поисках древних артефактов и священных текстов, меценаты постоянно нуждаются в новых произведениях искусства и мастерах, переводчиках и отважных глупцов, способных променять свой рассудок на расшифровку древних пророчеств. Эта часть города - лучшее место для поиска оккультных знаний и сокрытия трупов.

image.png

Неоновый Базар

Оживленный, немного хаотичный и пестрый район, наполненный постоянными дворами, увеселительными заведениями, театрами и уличными труппами. Это место красоты и избытка, куда стремятся все от богачей до самых презренных прослоек общества. И это место способно удовлетворить желание каждого.

Самый главный здесь - **маркиз Джулиан Деверо**, декадентствующий эстет, рассматривающий весь город, как свое личное полотно. Он обаятелен, умеет манипулировать людьми и полностью погружен в творчество.

Важные места: **Бархатный Мираж**, элизиум Джулиана и место, где собирается элита города и выставляет на аукцион самые чудесные артефакты. Совсем рядом находится театр **“Багряный Маскарад”** - место, где Джулиан победил основное правило Камарильи. С помощью грима, скрытых механизмов, игры света и легких наркотиков он погружает публику в иллюзии. Здесь не нужно соблюдать Маскарад, потому что любое действие станет частью постановки или будет выдано за фарс. Естественно, с позволения самого Джулиана.

Любой житель этого района даже в свободное время негласно является обслуживающим персоналом. Здесь предлагают любые развлечения и воплощение любых фантазий. Здесь лучшие кровавые куклы и питомцы. Естественно, в ответ район остро нуждается в новых ценностях и чудесных артефактах. Другим важным ресурсом местных является репутация их заведений. Они щедро заплатят за хороший пиар или саботаж бизнеса конкурента.

image.png

Катакомбы

Это место не является отдельным районом. Скорее, это отдельный уровень под городом, лабиринт туннелей, коллекторов и заброшенных транспортных станций. Это последнее место, где можно спрятаться от закона и найти пристанище. Далее только смерть.

Матушка-Тень приглядывает за теми, кто не имеет другого места в мире, кроме загаженных подземелий, а они отвечают ей взаимностью через широкую сеть шпионов, информаторов и тех, кто имеет достаточно свободного времени, чтоб сидеть с миской для подаяния в руках и наблюдать за жителями города. Она знает всё, что происходит в Ноктис Ватра, и продает свои секреты за большие деньги.

Важные места: **Крысиное гнездо** - так называют секретную таверну, скрытую в глубинах под городом. Это рассадник преступных сделок и странных азартных игр, правила которых древнее всех, кто живет на поверхности. **Черный Архив** - сток для секретов и слухов. Всё, что однажды произошло в городе, попадает сюда и остается здесь, пока не рассыпется в прах. Большая часть этого - бессмыслица или старье, но всегда есть те, кто хорошо заплатит за крупницы истины, скрытые под слоем информационного шлака.

Местные не любят жандармов и дневной свет, но они обожают информацию, игры и загадки. Их жизнь настолько скучна, что они украдкой наблюдают за наземной жизнью и делают ставки на ее судьбы. Им нужны те, кто ходят по земле и влияет на городские активности, а взамен они могут предложить безопасное перемещение под землей и выходы в самых неожиданных местах, которые, казалось бы, имеют охрану высочайшего уровня.

image.png

Окрестности

Окрестности города, за исключением нескольких охраняемых трактов, представляют собой самые мрачные проявления дикой природы и развалины древней цивилизации смертных, от которой не осталось даже легенд. По пустошам разбросаны высокие **каменные монолиты**, покрытые неразборчивыми рунами. По слухам, это наверхия древних могил. В отдалении расположен окутанный туманом **лес без единого листика**. Узловатые ветви неестественно высоких деревьев, тянутся в небо, закрывая его почти сплошным пологом, отчего там вечно царит непроглядная тьма. С другой стороны города, на невысоком холме находятся руины более **древнего города Вератиса**. Там не живет никто из-за странной токсичной жидкости, заполняющий огромный кратер в центре развалин. По ночам над городом разливается зеленоватое сияние, служащее ориентиром случайным пилигримам.

Есть поблизости и места, населенные людьми. Например, **Багряный поселок** - небольшое шахтерское поселение у основания гор темно-красного цвета, вершины которых постоянно окутаны розовыми облаками. Скалы испещрены прожилками кроваво-красного минерала, который высоко ценится в городе.

Ноктис Ватра связан с другими ориентирами сетью старых разрушающихся шоссе и несколькими речными каналами, но между ними отваживаются перемещаться только караванщики и курьеры. Изолированность города позволила процветать местному населению, но это также означает, что новости из внешнего мира поступают сюда медленно и часто искажаются.

image.png

Об игре

Игра создана для и проходит эксклюзивно только в НРИ клубе Элизиум.

А также нескольких других местах.

Очевидно, что линейки Мира Тьмы созданы не для ваншотов. Мастер планирует регулярно организовывать кампании разной степени продолжительности. Всё по договоренности с

Мастером в личке: <https://vk.com/rufusfenberg>

Полевая система: Vampire the Masquerade (Revised Ed.). Ссылка на рулбук:

https://wod.su/vampire/book/vampire_masquerade

Мастер игры: Руфус Ч.Ф.