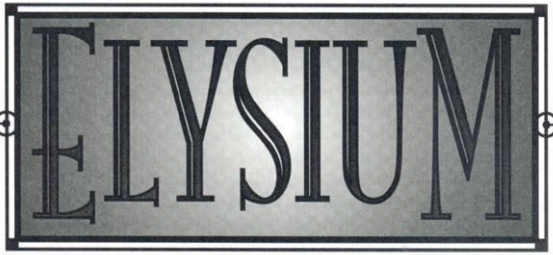
ELYSIUM



Книга-источник для Vampire: The Masquerade



Вступление **9**

Глава Первая: Властные Структуры **13**

Глава Вторая: Статус Кво **25**

Глава Третья: Рычаги Контроля **39**

Глава Четвертая: Персонажи Старейшины **57**

Приложение: Культы Геенны **73**

...и по мере того, как ночи складываются в недели, недели в годы, годы в десятилетия, а десятилетия в столетия, горечь души охватывает меня - горечь настолько огромных размеров и двигающаяся с такой ледяной скоростью, что я никогда не смогу постичь ее в настоящем. Только в моменты размышлений о своем прошлом я могу увидеть нанесенный ущерб - чудовищный след ледника там, где он опустошил мой некогда неукротимый дух. Только в моменты размышлений о своем будущем я могу увидеть оставшиеся фрагменты мерцающего драгоценного камня, который когда-то был моей душой. Я вижу крохи человечности, оставшиеся мне, и жду того дня, когда и они тоже будут размолоты жерновами времени.

Я не просил этого Бесконечного Существования. Я не знаю никого, кто просил бы, кроме легендарного румынского князя Влада, сына Дракона, лорда Инконю. Я не просил о существовании, которое превращает в насмешку все, что я когда-то любил и чего когда-то мечтал достичь. Я не просил, чтобы волны времени смывали даже самые великие достижения моих дней. Я не хотел, чтобы мой мир погрузился в печь пылающих перемен, в которой все, что я знал, превращалось в ничто и заменялось настолько странными людьми, непонятными устройствами и затейливыми обычаями, что мне приходится вечно превозмогать, чтобы понять эксцентричные новые манеры, чудесные новые механизмы и новые непонятные слова. Я с трудом могу поверить, что это та же самая Земля, на которой я родился. Я уже не могу бродить по сельской местности сколько захочу и не увидеть ни одной другой души. Я не просил всего этого, и все же вот оно. Я не просил о вечности нарастающего разложения и сдерживания радости. И вот он я, озадаченный старик, усталый старик, пустой старик, гадающий, куда делся его мир, куда делась его любовь, куда делась его жизнь.

Проблемы, стоящие передо мной, кажутся непреодолимыми. Ресурсы в моем распоряжении кажутся скудными. Надежда и рвение, которые горели во мне в юности, стали холодным пеплом в моем нынешнем возрасте, и теперь я боюсь их пламени. Я заперт в тесноте, и у меня мало вариантов. Поэтому я действую так, как считаю нужным, в рамках своего положения, зная, что лишь немногие из моих врагов и критиков поступили бы или могли поступить иначе на моем месте. И все же, с каждым новым действием, с каждым новым наказанием анархов, с каждым новым отражением вторжений Шабаша, с каждым новым нападением на общество смертных и витэ, я умираю на йоту. Но все остальные варианты - компромисс Камарильи, нарушение Маскарада - являются путем к хаосу. Единственный другой выбор - это постепенная смерть, смерть от жизни, которой я не хочу, но которую не хочу терять.

По мере того, как моя стареющая кровь свертывается, она все меньше и меньше разжигает чувства. Я могу управлять своими владениями беспристрастно, как автомат. Там, где когда-то малейшее кажущееся пренебрежение воспламеняло мои страсти, теперь только самое серьезное нападение способно вызвать реакцию - я должен заставлять себя реагировать по меньшему поводу. Я часто ощущаю неподобающее уязвленной гордости, но редко - чистый гнев по поводу совершенной несправедливости. Хотя мой разум часто переполнен разрушающим Проклятием

Каина, я ясно вижу одну часть своего сокровенного "Я": моя запекшаяся кровь шевелится только тогда, когда я сталкиваюсь с прямым вызовом моему тщеславию. Вторжение в мои владения не провоцирует меня так, как это делает пренебрежительный анарх. Потеря дюжины гулей из-за свирепости люпина пробуждает во мне всю страсть клерка, подбивающего баланс в своих кадастрах; необходимо произвести замену. Но если гуль подвергнет сомнению мои приказы, я открываю в себе ярость льва. В моменты размышлений после этого я смакую приятные последствия своего возмущения. И если я окончательно унижаю достойного оппонента таким образом, чтобы не вызвать цикла разрушительных репрессалий, или если я сияю во всей своей славе перед лицом судом - тогда и только тогда я познаю восторг. Эти острые ощущения сродни тому, что я впервые почувствовал вместе со вкусом свежей крови, возможно, даже превосходят его. Хотя я презираю и боюсь бесконечных словесных перепалок, которые происходят при дворе Князя, в залах Элизиума и на улицах города, я смакую их с извращенностью, известной только властным и проклятым.

Я одинок, но я могуч. Я сделаю все, что в моих силах, чтобы разжечь в себе злобное издевательство над своим некогда идеальным человеческим телом, этой тушей мертвой плоти, этой несчастной тюрьмой, впитывающей кровь как губка. Если для этого потребуется, чтобы я выпустил залп ненавистных, обидных, оскорбительных слов в адрес своих врагов в суде, пусть будет так. Если для этого потребуется, чтобы я походя подавил амбиции умного и находчивого анарха, пусть будет так. Если для этого потребуется, чтобы я по своей прихоти отклонил курс воодушевленных устремлений смертных, пусть будет так. Что ж, анархи считают, что я живу, чтобы делать их жизнь несчастной. В таком случае они и не удивятся сверх меры, познав, что они правы!

Простое написание этих слов наполняет меня дрожащим ужасом, от которого я чувствую себя странно воодушевленным. Хотя я никогда бы не стал говорить с такой болезненной и опасной откровенностью, меня воодушевляет то, что я вижу это в темном зеркале моей души, и что я признаюсь в этом себе при полном дневном свете - свете, которого избегает весь мой Род. Если тебе удастся пробудить мой гнев, то прости меня, если я не вознесу тебе свою тайную благодарность, пока буду снимать с тебя кожу заживо. И если тебе удастся пробудить мою потрясающую ЖЕНАВИСТЬ, *то в твои последние минуты невыносимой агонии знай, что я люблю тебя всей душой.*

- Редондо де Васкес,

Дитя Исхака ибн Ибрагима,
Гранд-дитя Ионтия,
Гранд-гранд-дитя Арикеля,
Гранд-гранд-гранд-дитя Еноха,
Гранд-гранд-гранд-гранд-дитя Каина



Вступление

Власть - великий афродизиак.
- Генри Киссинджер, 19 января 1971 г.

Книга **"Элизиум: Войны Старейшин"** перенесет вас в приторный разреженный воздух, населенный только старейшинами Камарильи. Секреты этих таинственных, пугающих и переменчивых существ изложены здесь для Рассказчиков, чтобы помочь им оживить их игры, а игроки могут использовать эту книгу в хрониках, где их персонажи - старейшины.

Эта книга дает вам возможность для более сложного повествования. Играть старейшиной намного сложнее, чем анархом или анциллой. Это требует глубоких знаний о Мире Тьмы и хорошей подготовки, но награда того стоит. Мощь сильнейших вампиров будет в ваших руках.

Как использовать эту книгу

Эта книга предназначена как для игроков, так и для Рассказчиков. Повествование проникает в уединенные покои старейшин и описывает полезные заценки, чтобы конкретизировать таких персонажей и сделать их более грозными. Создание конфликтов между старейшинами предоставляет игрокам дополнительные возможности и дает им больше точек связи с миром. Приведенные здесь правила также упростят отслеживание деталей при управлении владениями старейшин.

Образы

Старейшины олицетворяют огромные противоречия. Хотя они являются одними из самых старых разумных существ на планете, они часто выглядят моложе анархов, с которыми сражаются, а иногда выглядят вовсе не старше детей. Смертный мир, в котором старики обладают большей частью светской власти, здесь переворачивается с ног на голову. Это создает несочетаемый образ, когда банда из 30-40-летних Каитиффов или анархов предстает перед Князем, который выглядит 20-летним, но на самом деле ему 400 лет. Некоторые старейшины выглядят старыми и сморщенными, но они - исключение.

Однако со временем вампиры могут начать выглядеть "старее". Хотя Сородичи и не стареют, но некоторые из них начинают слабеть и замедляться из-за прожитых лет и сгустившейся крови. Медлительность в движении и речи, а также бессознательность взгляда и разума создают ауру возраста в теле юноши.

Тема

Тема - испорченность властью и искажение любви. В то время как человеческие старейшины выступают за преемственность лидерства и передачу общественных ценностей новому поколению, старейшие вампиры стремятся исказить этот принцип. Поскольку они редко уходят в отставку и не могут потерять власть в результате естественной смерти, то они служат вечным препятствием на пути восхождения новых поколений. Чтобы удерживать свою нечестивую хватку на рычагах контроля, они должны вечно расстраивать амбиции своего потомства.

Старейшины Сородичей держатся за власть ради власти, даже когда в результате этого их общины начинают разлагаться. Это отражает самое худшее человеческих политических систем, которые часто не хотят предоставлять новым поколениям место за столом переговоров. Всякий раз, когда укоренившийся правящий класс использует свое влияние для удержания власти, наступает политическая гниль.

Например, авторитарический режим Китайской Народной Республики состоит исключительно из пожилых людей, которые препятствуют любым попыткам разделения власти с новыми поколениями лидеров. Эта геронтократия мало связана с нуждами нации. Они сопротивляются столь необходимым реформам и вынуждены поддерживать порядок, убивая несогласных. Это поучительный урок для Рассказчиков, поскольку режим Пекина является прекрасным примером паранойи, изоляции, высокомерия и отчаяния, присущих старейшинам-вампирам.

Даже демократии не застрахованы от опасений передачи власти новому поколению. Политики, достигшие совершеннолетия во время Второй мировой войны, держали под контролем президентство США в течение двух беспрецедентных поколений, потому что многие избиратели не хотели позволять более молодым лидерам отнимать Белый Дом у лидеров эпохи Второй мировой войны. Это поколенческий дисбаланс породил склонность к авторатрическим, имперским администрациям, которые были далеки от тех, кем они правили.

Общество, которое регулярно не обновляет свое руководство, обречено на стагнацию и репрессии. Это особенно ярко выражено в Элизиуме.

Хуже политического разложения может быть лишь внутренний ущерб, когда старейшины отказываются от преемственного права молодых. Родители, опасающиеся собственного старения, часто подрывают стремление своих детей быть свободными, отравляя любовь и доверие между поколениями. Молодые становятся либо безвольными, либо безумно мятежными, рисуя старейшин скупыми, страшными развалинами, пленеными той самой властью, за которую они отчаянно цепляются.

Человеческие родители испытывают непреодолимое желание отдать жизнь за своих детей. Многие действуют без колебаний, отказываясь от осторожности и самосохранения, чтобы защитить своих детенышей при первых признаках опасности. Но старшие Сородичи очень отличаются. Бескорыстная, всеобъемлющая любовь смертного родителя к дитя недоступна бессмертным вампирам. Подобно конгрессменам, которым гарантировано переизбрание, они, как это ни парадоксально, становятся более осторожными, а не более смелыми. Старейшины рискуют все реже, и немногие готовы подставить свою бессмертную шею, чтобы спасти шкуру своего потомства.

Когда поток жизни и любви перестает двигаться вперед во времени и через поколения, наступает распад. Старейшины гниют, обленченные собственной накопленной силой, но боятся отпускать или делать что-нибудь еще. Они страдают от переизбытка. Анцеллы страдают от недостатка. Так оно и идет.

Вкладывая огромное количество энергии в свою междоусобную борьбу, вампирская семья мало что оставляет для более масштабной битвы с внешними врагами. Чтобы выйти из этого, разлагающего душу тупика, старейшины пытаются предать свою амбициозную молодежь прежде, чем молодежь сможет предательски свергнуть их. Предательство - трагическое состояние сообщества Сородичей, и анархи видят, что оно только ухудшается.

Настроение

В элегантном мраморном зале Элизиума царит благородное отчаяние и подавленная паранойя. У старейшин есть целые века, чтобы овладеть искусством неискренности, и они достигли уровня совершенства, редко встречающегося среди смертных. Внешне они улыбаются, но внутри они кричат, и Элизиум оглашается пронзительным безмолвным эхом. Старейшины настолько скомпрометировали свою целостность, что многие из них потеряли внутреннюю стабильность и раздробили свое самосознание. Это глубокое отключение от сути существования - болезненный опыт для живых существ. Опасно неуравновешенные, старейшины страдают от гнева одиночества, лишь нечасто испытываемого другими в самые отчаянные моменты. Когда они сталкиваются с собственными противоречиями и проступками, разрушение - их первое побуждение.

Источники вдохновения

Все что угодно Джорджа Бернарда Шоу ("Человек и Сверхчеловек", "Ученик дьявола", "Майор Барбара"), все что угодно Вольтера ("Кандид"), трагедии Шекспира ("Макбет", "Юлий Цезарь", "Король Лир"), классика, такая как "Сайлес Марнер" Джордж Элиот и фильмы от "Уолл-стрит" до "Сцены классовой борьбы в Беверли-Хиллз".

Музыка настроения

Музыка обладает огромной силой вызывать эмоции во время игры. Она может добавить волнения, напряжения и настоящего ощущения надвигающегося страха. Трудно использовать другие формы для передачи возраста и настроения в игре, но музыка творит чудеса. Элитарные старейшины хранят в Элизиуме великое искусство веков, которое они удерживают скупой хваткой, стремясь обладать им, а не наслаждаться им. Таким образом, в залах часто звучат навязчивые мелодии, которые играют смертные музыканты под Доминированием. Если вы в настоящее время не используете музыку, поэкспериментируйте с добавлением ее к фону для улучшения игры.

Старейшины неравнодушны к музыке, которую неонаты считают душной, напыщенной и старой. Оперы и симфонии Генделя, Вагнера и Эльгара преподадают, хотя Моцарт и Бах также широко представлены. Попробуйте "Кармину Бурану" Орфа для атмосферы дикой силы и величия. Угрюмые, загадочные сюжеты Дебюсси, Равеля, Мусоргского и Малера заиграют, когда старейшины ощущают мрачность и жадность к себе. Попробуйте "Аджио для струнных" Сэмюэля Барбера. Рассказчики могут проигрывать практически любую классическую музыку, чтобы поддерживать настроение, но эти примеры дадут особый результат.

Многие старейшины в душе романтики, суеверные пережитки байронической эпохи, вынужденные жить в эпоху холодной науки. В результате многие обращаются к изысканно красивой, страстной музыке для уюта и утешения. Это должно стать шоком - войти во внутреннее святилище порочного, испорченного старого вампира и услышать преследующую музыку Бетховена или Брамса. Навязчивые мелодии, такие как "Рапсодия на тему Паганини" Рахманинова или "Канон" Пахельбеля, будут звучать нервирующе в зале заседаний Вентру и пугающе - в канализации Носферату. Единственная музыка, которой следует избегать - это легкая и воздушная по своей природе.



Только Малкавиан и некоторых Тореадоров привлекают такие стили. Остальным старейшинам невыносимо подобное напоминание легкости бытия, навечно недоступное их бессмертному духу.

Рассказчики также могут назначить особые "тематические композиции" ключевым старейшинам. Например, у определенного старейшины будет играть "В пещере горного короля" Грига всякий раз, когда его посещают персонажи. После того, как игроки свяжут музыку и старейшину, проиграв эту композицию в тот момент, когда его рядом нет, можно заставить их нервничать и чувствовать его невидимое присутствие.

Многим старейшинам нравится только та музыка, которая была популярна при их жизни. Один из тонких способов показать различия в возрасте - это проигрывать музыку, соответствующую эпохе рождения старейшины. Западная цивилизация имеет очень мало сохранившейся музыки до Средневековья, поэтому самые старые вампиры могут предпочесть азиатские или индийские композиции, которые в значительной мере предшествуют таковым с Запада.

Старейшины из дохристианской Европы могут отдавать предпочтение таким артистам-язычникам, как Лорина Маккеннитт. Европейские вампиры, рожденные в эпоху раннего христианства и средневековья, могут отдавать предпочтение средневековой музыке, такой как песни долин и григорианские песнопения. В последнее время они стали очень популярными, и их довольно легко найти. Они мгновенно создают жуткое, внеземное настроение. Баллады менестрелей тоже могут дать ощущение древности.

Старейшины, родившиеся в Европе между 1450 и 1600 годами, отдают предпочтение музыке эпохи Возрождения, например де Прецу и Палестрине. Протестантам может нравиться лютеранское хоровое пение, тогда как католики могут предпочитать гимны. Чтобы ощутить богатство стиля барокко эры 1600-1750 гг., попробуйте Генделя, Монтеверди, клавесинную музыку Скарлатти и все что угодно мастера барокко Баха. Те, кто урожден в 1750–1820 годах, отдадут предпочтение классической музыке Гайдна и Моцарта, а также ранним произведениям Бетховена. Многие из вампиров, родившихся в эпоху романтизма, с 1820 по 1910 год, не смущаются своей любви к разнообразию музыки, созданной Брамсом, Мендельсоном, Шопеном, Листом, Вагнером, Верди и Бетховеном. Это последний музыкальный период, когда рождались настоящие старейшины. Большинство рожденных после этого времени - Претенденты (см. Главу Четвертую), которые сознательно окружают себя атмосферой древности.

Некоторые старейшины делают упор на то, чтобы меняться со временем. Бруха стремятся не только соответствовать современным вкусам, но и опережать их. Они всегда будут пытаться слушать современную музыку, которая какофонична и популярна среди разочаровавшейся молодежи. Однако многие из них также застревают в прошлом, отдавая предпочтение революционной музыке ранних эпох. Старейшина Бруха, который был активным в начале 20 века, может тайно предпочитать атональные композиции Шенберга или "Воздушного змея" Стравинского, который вызвал беспорядки во время своей премьеры, но который для многих современных ушей неотличим от гораздо более старых классических произведений.

Тангрелы часто презирают "снобскую" музыку и предпочитают более деревенские мелодии, играемые на акустических инструментах, или же джаз и блюз. Тремерам нравятся простая, технически точная и захватывающая электронная музыку. Вкусы Малкавиан в лучшем случае эклектичны, а в худшем - обескураживающи. Их старейшины, вероятно, будут слушать старых хиты Фрэнка Заппы, скоростного Шуберта и морские песни, часто - одновременно.



Глава Первая: Властные Структуры

Первый раз, когда человек бросил проклятие вместо камня, стал началом цивилизации.
- Зигмунд Фрейд, Собрание сочинений

Хотя старейшины измучены и устали от мира, их все же впечатляет одно: нечестивая сила, которая течет в их старых венах. Они всегда помнят о том, что если законы, удерживающие хрупкое перемирие Камариль, будут нарушены, они погрузятся в хаос, который способен уничтожить их всех.

Смертельная игра

Сила, подобная опустошающей язве,
Загрязняет, чего бы ни касалась; и послушание -
Проклятие всех гениев, добродетелей, свободы, правды -
Делает из людей рабов и из тела людского
Механизированный автомат.
- Перси Биш Шелли, "Королева Маб"

Это видение "гарантированного взаимного уничтожения" не дает покоя всем старейшинам и побуждает их искать решение своих проблем. Зачастую это снижает уровень насилия. Однако, они ищут ответы, свободные не столько от насилия, сколько от возмездия. Прямые нападения обычно порождают прямые ответы, поэтому старейшины строят планы, замышляют и маневрируют в рамках ограничительных рамок Маскарада. Они сосредотачиваются на срыве планов и сокрушении пешек, всегда сохраняя тонкий налет вежливости поверх бурлящей ненависти.

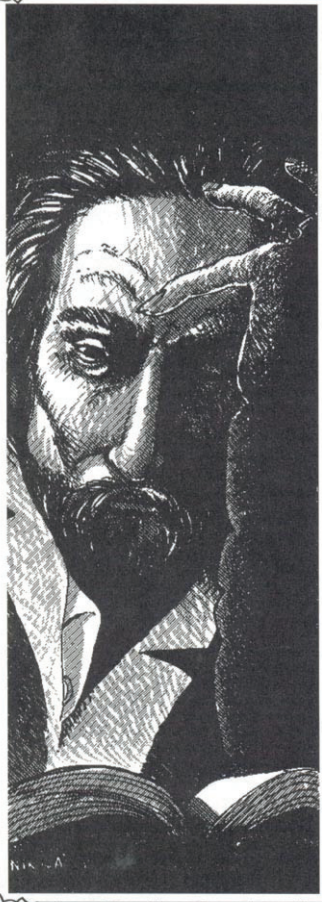
Создается впечатление, что старейшины увлечены игрой в потакание своим капризам. И во многом так и есть. Но эти игры смертельно серьезны и имеют летальные последствия. Многие младшие Сородичи, которые несут на себе основную тяжесть, верят, что старейшины получают извращенное наслаждение от своих страданий и страданий людей. И в этом тоже есть правда. Но это упрощенное объяснение сложной и ужасно неправильно понимаемой проблемы.

Настоящее объяснение - это сочетание садизма, страха и политической выживаемости.

Садизм: наслаждение страданием

Быть старейшиной - значит быть привязанным к вагончику американских горок, который никогда не останавливаются и продолжает ускоряться вечно. Кажется, что мир живых мчится в порыве бешеной страсти. Слишком долгий взгляд на изобилие жизни приводит лишь к скатыванию в сожаление и опасной жалости к себе. Путем своеобразного сочетания горькой тоски и немертвой хандры старейшины незаметно отрываются от мира.

Биологический мир имеет встроенную органическую связь с самим собой, которая проявляется у высших существ как сочувствие. У нежити нет этой связи, и немертвые должны полагаться на интеллектуальную эмпатию, чтобы создавать сочувственные связи. Причинение страданий будоражит старую кровь старейшин только потому, что они, в свою очередь,



оторваны от реальности боли, которую испытывают другие. Они меньше заботятся, меньше доверяют и позволяют меньшему количеству людей в мире быть важными для них. Это служит началом конца их Человечности и приглашением Зверю.

Страх: удержание статуса-кво

Эта оторванность также создает возможности для молодых вампиров, чтобы сменять старейшин, которые становятся все менее заинтересованными в повседневных делах. Амбициозные анциллы пытаются превратить рутинную работу в лидерскую власть. Старейшины видят это и опасаются собственной растущей ненужности, но обычно не хотят браться за работу, которая вернула бы их на позицию, имеющую прямую, повседневную важность. Это потребует повторного взаимодействия с живым миром и его болезненными воспоминаниями. Вместо этого они прибегают к политике личного уничтожения.

Если молодой, энергичный Сородич приступает к плану реформирования устаревшего, извращенного, замкнутого, кровосмесительного мира вампирского общества, старейшины сговариваются, чтобы положить ему конец. Они используют любое оружие, находящееся в их распоряжении, и даже нарушают свои самые священные законы в битве, усердно держась за болезненный статус-кво, который они сохраняли на протяжении веков. Они высмеивают столь необходимые реформы еще на ранних стадиях, тайно интригуют против них на продвинутых стадиях и открыто выступают против них в редких случаях, когда те начинают добиваться успеха. И это тоже брешь для Зверя.

Политическое выживание: как живут мертвые

Старейшины борются с переменами, потому что они выявляют их несоответствие, заставляя терять власть и престиж. Их самый большой страх - это не потеря нежизни (хотя это тоже их снедает), а потеря могущества. После того, как старейшины начинают ощущать контроль над Сородичами и стадом, лишь немногие могут заставить себя добровольно отказаться даже от небольшого его количества. Им очень трудно передать власть своим детям и позволить им действовать свободно. Вместо этого старейшины пытаются продержаться все свои бессмертные годы. В результате молодые вампиры попадают в смертельные тиски, не могут двигаться вверх и им запрещено пытаться освободиться.

Горькая ирония состоит в том, что многие предпочли бы избавиться от сложной работы и конфликтов, связанных с властью, но они зависимы от огромного статуса, который она дает. Абсолютное почтение со стороны сверстников и беспомощных - это мрачная соблазнительная сила, которую не может полностью оценить тот, кто ее не чувствовал. Признание, почитание и послушание для лишенных любви важнее бессмертия. Это жалкие, искусственные заменители любви, но в безрадостных залах Элизиума ими упивается большинство старейшин.

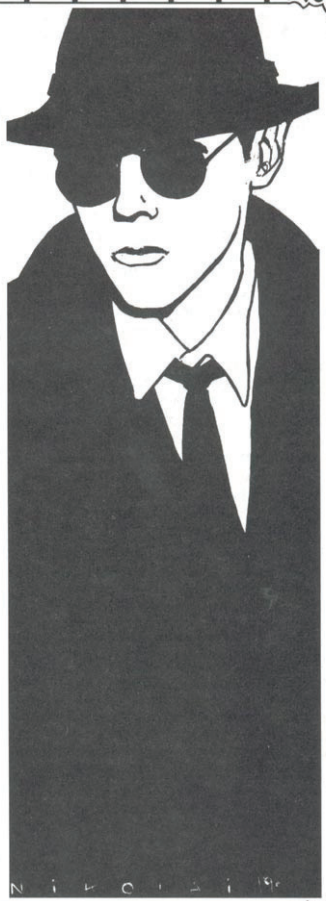
Хотя не все старейшины осознают свою склонность к привилегиям власти, все они остро осознают унижение, сопровождающее ее утрату. Чем больше силы накапливает старейшина, тем глубже падение и тем больше врагов будут желать его увидеть. Таким образом эта сила становится тюрьмой. Старейшины должны приобретать больше, чтобы сохранять свое положение, что приводит к большему сопротивлению со стороны молодежи и продолжению цикла.

Многие пожилые люди также страдают от этой зависимости, но даже в самых крайних случаях их неизбежно предает их собственная смертность. Эти мощные психологические часы побуждают всех смертных разрешать кризисы в течение своей жизни. В конце концов, даже если старение и не приведет к передаче власти новому поколению, то приведет смерть.

Но внутренний голос старых Сородичей кричит, что они никогда не должны перерезать струны - даже когда отношения становятся опасными. Это частично объясняет резню поколений, которая терзает вампирское сообщество. Самые ужасные преступления означают еще более утерянную Человечность.

Эти три силы правят Элизиумом и создают вихрь, который тащит старейшин вниз. Они постоянно находятся на грани краха, не в силах ни победить, ни выйти из игры. Единственное возможное решение - Голконда, хотя многие считают это просвещенное состояние раем для дураков и видят единственный конец игры в Геенне. Значительное меньшинство старейшин отвергает линию партии Камарильи, которая считает Геенну мифом, и создает тайные культы (см. Главу Вторую).

Тем временем старейшины продолжают неумолимое скольжение в объятия Зверя, сдерживаемое лишь какими-нибудь добрыми делами, которые они возможно способны совершать.



Отношение старейшин к потомкам

Кто будет злословить отца своего или мать свою, тот да будет предан смерти; отца своего и мать свою он злословил: кровь его на нем.

- Библия короля Якова, Левит 20: 9

Величайшая война старейшин Камарильи ведется не с люпинами, анархами и даже не с Шабашем. Самая кровавая борьба - это постоянное состояние тайной войны, которую старейшины ведут против своего собственного потомства - всех Сородичей, составляющих Камарилью. Старейшины принимают на себя основную тяжесть Джихада от Мафусаилов и передают страдания своим потомкам.

Как анциллы, так и старейшины знают, что у людей молодые заменяют старых, а для старых цепляться за власть - значит навредить всем в равной степени. Но старикам среди бессмертных нет необходимости уступать место своим потомкам. Это создает состояние вечного разочарования у молодых и вечный страх у старых, поскольку старшему вампиру угрожают любые признаки зарождающегося честолюбия в своем потомке, и за каждым шагом молодого вампира следит его сир.

Чтобы держать молодежь в узде, старейшины прибегают к пяти освященным веками хитростям, изложенным в XII веке Тореадором Редондо де Васкесом:

Пять Столпов Власти

Награда

Чтобы не дать Потомку получить Прочную Основу и Надежные Ресурсы, необходимые ему для того, чтобы бросить вызов правилам, он должен быть выведен из равновесия. Запутай его.

Потомство, достойно служащее старейшинам, нужно часто поощрять. Часто, но не всегда. Высший Старейшина непредсказуем в своей привязанности и непостоянен в своих наградах. Всегда помня о необходимости раздавать поощрения лишь время от времени, Высший Старейшина должен убедиться, что его потомство никогда не будет ощущать себя действительно достойным награды. Вознаграждение всегда следует рассматривать как благословение: пример Великой Милости старейшины. Это обеспечит благодарность Потомка в должной мере.

Но начни раздавать награды слишком часто, и неблагодарные негодяи станут ее ожидать всякий раз. Такие Избалованные Потомки верят, что награды зарабатываются, а не дарятся. Они доходят до того, чтобы контролировать старейшин своими действиями. Если они всегда будут знать, чего ожидать - потому что старейшина всегда награждает их в соответствии с их ожиданиями - то они могут сговориться, чтобы построить свою собственную империю. Они набираются храбрости, чтобы интриговать и замышлять против своих же товарищей, потому что они могут положиться на реакцию старейшин. И тогда пусть старейшина не обеспечит ожидаемой награды; Избалованный Потомок устроит истерику. Он обижен, разгневан и предан, и соответственно нанесет ответный удар.

Потомок, который справедливо чувствует себя обиженным, - гораздо более опасное существо, чем тот, кто всегда должен искать новые способы угодить капризному хозяину. И все же ты не должен всегда отказывать в награде, если такое поощрение действительно заслужено, потому что Жалкие Потомки, которым нечего терять и нечего приобретать, еще опаснее, чем презираемые Избалованные Потомки.

Однако, своевременно удерживая и выдавая награды, старейшина будет держать своего Потомка в узде. Как и в случае со скакуном, вручение награды - это сладкое Яблоко из Сада Всадника, а удержание награды - это укус Плети Контроля. Боль, возникающая при нем, кратковременна, и когда боль проходит, Потомок вновь жаждет угождать. Пока Яблоко дается вовремя, он будет проводить ночи в постоянном совершенствовании поведения и действий, наиболее приятных его хозяину.

Между путем Скупого Старейшины и путем Щедрого Старейшины лежит путь Высшего Старейшины. Это самый трудный путь, так как Скупой Старейшина радуется своему нерастраченному богатству, а Щедрый Старейшина радуется безудержной лести. И тут лесть соблазнительнее.

Высший Старейшина должен быть отчужден от лести своего Потомка. Елейные восхваления Потомка, только что вкусившего богатую награду - соблазнительное зелье. Его вкус держал на плаву головы многих старейшин. Остерегайся. Плавающая голова - это голова, которая утонет.

Соперничество

Потомок - существо беспокойное, амбициозное, энергичное. Если его побуждения не будут направлены тобой, они будут направлены против тебя. Изводи его.

Высший Старейшина не ждет, пока его Потомок наполнится с завистью к его положению, но направляет его взгляд на положение его братьев. Если фаворит оскорбляет тебя, смени его положение. Некоторое время отдавай предпочтение младшим. Старший будет стараться доставить тебе удовольствие, чтобы вернуть милость. Если он нанес тебе скрытый удар, то он будет бояться, что ты об этом узнаешь, и он будет наказан. Младшие будут стремиться сохранить свое положение и продолжать радовать тебя.

Старший будет презирать младших и стремиться унизить их, в то время как младшие будут работать над укреплением своих позиций против старшего. Пока ты запрещаешь им убивать или причинять вред тебе или твоим владениям, их соперничество будет отвлекать их от выбора тебя в качестве цели и притупливать их кинжалы. Оно будет отнимать их энергию и сжигать излишки ресурсов.

Помните о предотвращении этого во время Джхада. Поощряйте соперничество в мирное время и сражайте того, кто совершит Акт Вражды во время войны.

Опасность

По-настоящему амбициозный Потомок, который бережно хранит полученные награды, и не тратит их, соперничая со своими братьями и сестрами или, что еще хуже, заключает с ними мир - это всегда опасность. Неважно, что ты считаешь его самым близким из всех потомков Каина. Он величайшая из угроз. Рань его.

Помести его на опасный путь. Отправь его в убежище врага. Отправь его в логово Люпинов. Энергия, которую он не тратит на внутреннее соперничество, будет израсходована при его новом назначении. Если он преуспеет, опасность его задач возрастет. Если он потерпит неудачу, то не сможет тебя унизить.

Этот Потомок - шахматная фигура редкого совершенства. Не береги его из страха потерять ценного фарфа. Если его снимут с доски, то ты будешь в большей безопасности, а не в меньшей.

Узы Крови

Потомок, переживший серьезную опасность, представляет собой величайшую из всех угроз. Он достаточно умен, чтобы процветать, получая нечастые и прихотливые награды. Он достаточно мудр, чтобы заключить мир со своими братьями. Он достаточно силен, чтобы справиться с врагом. Он более велик, чем ты. Повергни его.

Забери у него его волю. Привяжи его к себе кровавым ритуалом, но остерегайся гнева других старейшин, которые справедливо боятся армии таких контролируемых Потомков. Когда возникает такая необходимость, убедись, что даже будучи преисполнен гнева, порожденного завистью, он никогда не использует свое величие против тебя.

Смерть

Если Потомок сопротивляется Узам Крови, то для тебя открыт только один путь. Уничтожь его.

Если ты не уничтожишь его по причине глупой жалости или глупой гордыни, то он уничтожит тебя. И если ты не можешь его уничтожить, то он заслуживает твоей крови. Сдайся и уступи новому Высшему Старейшине.



Отношение старейшин к другим группам

Лучшая Партия - это всего лишь почва для Заговора против остальной нации.

- Лорд Галифакс, "Политические мысли и размышления"

Старейшины всегда находятся в напряженных отношениях с другими группами внутри Камарильи и за ее пределами. Они работают против своих так же часто, как и против не-Сородичей. Это объясняет их зачастую сложные взаимоотношения.

Неонаты

Не оставляй юноши без наказания: если накажешь его розгою, он не умрет; ты накажешь его розгою и спасешь душу его от преисподней.

- Библия короля Якова, Притчи 23: 13-14

Старейшины имеют ограниченный контроль над огромным количеством неонатов, поскольку они должны работать через их сиров, чтобы влиять на них, а их глубоко интересуют все потомки. По мере того как все больше и больше новых вампиров становятся анархами или разрывают свои связи с Камарильей и присоединяются к Шабашу, старейшины опасаются распада своего многовекового общества. Без свежего запаса послушной, скромной молодежи, которая могла бы действовать в качестве пехоты в бесконечном Джихаде, старейшинам придется столкнуться со своими врагами напрямую. После столетий непрямого конфликта открытая война не выглядит для них привлекательным вариантом.

Некоторые старейшины хотят изменить законы, разрешив дать Становление многим новым потомкам. Они видят в количестве свое единственное спасение. Холодный расчет указывает на то, что до тех пор, пока птенцы переходят к анархам и Шабашу во все большем количестве, создание большего количества вампиров сделает врага сильнее.

Большинство старейшин единодушны в воспитании неонатов. Они считают, что молодым следует внушать строгую дисциплину, страх анархического насилия и отвращение к практикам Шабаша. Такой подход разрушает границы кланов и находит в пустошах Гангрелов столько же приверженцев, сколько и в залах заседаний Вентру. Выдающееся меньшинство старейшин отвергает эту позицию, полагая, что строгий контроль только даст потомству больше поводов для восстания. Они выступают за улучшение обращения с неонатами.

Большинство Малкавиан и Носферату прямо не поддерживают позицию большинства, хотя другие старейшины указывают на пугающие мучения, которые эти кланы иногда причиняют своим птенцам в качестве свидетельства их согласия. Тремеры отказываются принимать какие-либо указы Камарильи о воспитании птенцов. Они считают, что их жесткая иерархическая структура предотвращает побег неонатов. Другие кланы настаивают на том, что реальность часто доказывает ошибочность этого убеждения.

Анциллы

Если у кого будет сын буйный и непокорный, не повинующийся голосу отца своего и голосу матери своей, и они наказывали его, но он не слушает их, то отец его и мать его пусть возьмут его и приведут его к старейшинам города своего и к воротам своего местопребывания, и скажут старейшинам города своего: "сей сын наш буен и непокорен, не слушает слов наших, мот и пьяница"; тогда все жители города его пусть побьют его камнями до смерти.

- Библия короля Якова, Второзаконие 21:18-21

Будучи рядовыми членами Камарильи, анциллы обладают небольшой властью по отдельности, но большей, чем они думают, когда действуют сообща. Клановое соперничество, мелкая зависть и личная напряженность делают любую организованность анцилл сложнодостижимой, а единство - маловероятным. Тем не менее, старейшины отчаянно опасаются любых шагов в этом направлении, поскольку большинство из них пришло к власти над своими собственными сирами посредством секретных договоров с другими анциллами, и они одержимо наблюдают за подобными явлениями среди своего собственного потомства. Некоторые старейшины приказывали своим могущественным потомкам сражаться друг с другом только для того, чтобы разжигать взаимную ненависть и препятствовать любым возможным альянсам.

В целом, анциллы лояльны и достаточно прямолинейны. Их минимальная испорченность миром Сородичей и надежды на будущее возвышение держат их на очень коротком поводке. Они знают, что их поведение определит их награду, и те, кто решит не бунтовать, будут стремиться угодить своим непостоянным хозяевам. Однако, контролирование анциллы при помощи наград - палка о двух концах. Чем лучше анцилла угождает своим хозяевам, тем больше наград он получает. Чем больше наград он получает, тем сильнее он становится. По мере того как анцилла учится играть в игру Элизиума, созданную его сирами, он становится все большей угрозой для отдельных старейшин.

Поэтому старейшины делают продвижение в рядах Камарильи мучительно трудным и медленным. Но это вызывает разногласия, и многие анциллы гложет от неголования. Чтобы предотвратить обострение ситуации, некоторые старейшины выступают за увеличение вклада каждого анциллы в активы Камарильи. Они предлагают положить конец или, по крайней мере, уменьшить безудержное накопление огромных ресурсов. Это непопулярная позиция, но она пользуется поддержкой, поскольку анархи и Шабаш привлекают все больше новобранцев.

Анархи

Тогда придите - и рассудим. Если будут грехи ваши, как багряное - как снег убелю; если будут красны, как пурпур - как волну убелю. Если захотите и послушаетесь, то будете вкушать блага земли; если же отречетесь и будете упорствовать, то меч пожрет вас.

- Библия короля Якова, Исайя 1: 18-20

Для анархов подобная тискам хватка старейшин, удерживающаяся власть, является чудовищным извращением естественного порядка, и они обращаются в партизанство. Это дорого обходится обоим лагерям, но все еще не пошатнуло контроль старейшин. Тем не менее, страх перед вторжением анархов заставил их усилить хватку и прибегнуть к злоупотреблениям, отвергнутым однажды. Это





способно дать анархам победу, ускользающую от их тактиков: подавляя с чрезмерной силой, старейшины рискуют потерять сердца и умы всех Сородичей, кроме тех, что крепко привязаны к ним Узами Крови.

Тактика, которая лучше всего работает против анархов - это демонизация и пропаганда. Когда старейшины выставляют себя жертвами диаблери анархов, они обретают некое странное сочувствие в Камарилье. Обвинение анархов в ужасах Шабаша и других необъяснимых злодеяниях Мира Тьмы также ослабляет привлекательность мятежных Сородичей.

Удивительно, но старейшины часто проявляют больше личной ненависти к анархам, чем к действительно опасным противникам, таким как Шабаш. Это потому, что старейшины видят в Шабаше врага, которого нужно сокрушить, и действуют открыто. У них нет противоречивых чувств к слугам Черной Руки. Но анархи в некотором роде все еще остаются Камарильей.

Постоянные нападения со стороны своей же молодежи заставляют старейших чувствовать горечь и предательство. Некоторые прогрессивные мыслители хотят, чтобы анархи вернулись в лагерь Камарильи, и поэтому заигрывают с планами об амнистии и даже ограниченным разделением власти, хотя эти идеи постоянно отвергают на конклавах. Однако с развитием Шабаша даже некоторые из наиболее древних старейшин начинают думать о немыслимом: ослаблении напряжения с анархами.

Шабаш

И когда Господь, Бог твой, предаст его в руки твои, порази в нём весь мужеский пол острием меча; только жен и детей, и скот, и все, что в городе, всю добычу его возьми себе и пользуйся добычею врагов твоих.

- Библия короля Якова, Второзаконие 20: 13-14

Ненависть к Шабашу свирепствует в залах Элизиума. Успехи, достигнутые Черной Рукой, и потери, понесенные Камарильей, вечно раздражают. Большой успех Шабаша в разрыве Уз Крови стоил старейшинам сторонников, территории, контроля и, что хуже всего, престижа.

Некоторые старейшины не гордятся ничем иным, кроме как своим господством над другими Сородичами. Все их военные победы и политические уловки - всего лишь инструменты для того, чтобы добиться почета в Камарилье. Когда Шабаш разрывает Узы Крови или захватывает целые города, эти старейшины чувствуют свое мучительное унижение: для них потеря лица - не что иное, как символический удар в сердце. Они реагируют, волна за волной бросая свои ресурсы в битву с Шабашем. Это отсутствие планирования дорого обошлось Камарилье. Шабаш извлек выгоду из многих подобных ошибок: если бы они были лучше организованы, то могли бы совершить еще больше вторжений на территорию Камарильи.

Многие гостициары пытаются принять во внимание эту безумную чрезмерную реакцию при планировании ударов по Шабашу. Они должны улучшить общую стратегию Конклавов, но не могут отклоняться слишком далеко. Они идут на большой риск, отменяя прямые приказы, даже когда создают весьма эффективные стратегии.

Камарилья хочет вернуть каждый "украденный" город и не будет слушать аргументы в пользу компромисса или перемирия со своим непримиримым противником. Однако некоторые старейшины втайне начали терять надежду, что они смогут остановить растущую волну силы Шабаша, и верят, что Камарилья обретет свой конец в грядущем столетии. Хотя это предсказание может быть просто результатом болезненно навязчивого воображения старейшин, постоянно появляется все больше признаков его истинности.

Люпины

Ибо я знаю, что, по отшествии моем, войдут к вам лютые волки, не щадящие стада.

- Библия короля Якова, Деяния 20: 29

Старейшины получили значительный контроль над более молодыми вампирами, упирая на то, что люпины представляют серьезную угрозу для всех Сородичей, и что только сильное руководство может сдержать оборотней. Это было легко сделать, поскольку война люпинов и Сородичей бушевала веками.

По правде говоря, оборотни часто относятся к вампирам, которые успешно сохраняют свою Человечность, в духе "живи и дай жить другим". Но поскольку многие старейшины опасаются, что возраст неминуемо подорвет их Человечность, у них есть основания опасаться оборотней. Хотя молодые вампиры и менее подвержены риску, они более уязвимы для когтей люпинов, чем скрытные старейшины. Это дополнительный стимул для старейшин внушать своим подопечным страх перед люпинами и требовать особых полномочий в борьбе с перевертышами.

Однако у старейшин мало защиты от величайшего оружия люпинов: мира духов. Вампиры не понимают этого мощного ресурса, и многие даже не подозревают о нем. Но это пугает старейшин, наблюдающих легкость, с которой Гару входят в физическую реальность и выходят из нее. Им нравится постоянно следить за Гару, которые появляются в их городах, и использовать разногласия в обществе оборотней везде, где это возможно. Знания - это сила, и некоторые старейшины специализируются на знаниях люпинов.

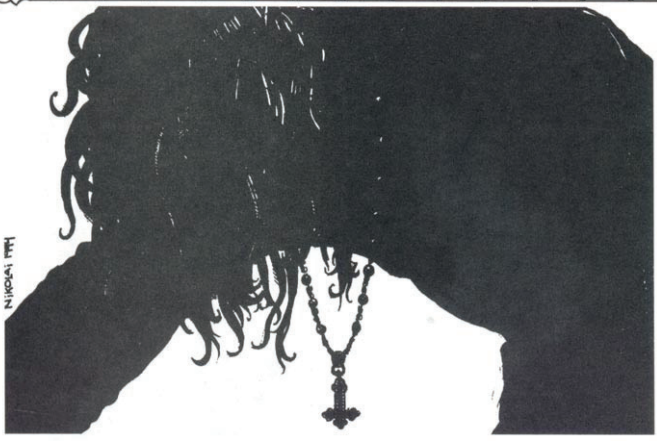
Маги

Ворожеи не оставляй в живых.

- Библия короля Якова, Исход 22:18

Старейшины очень настороженно относятся к современным магам и их зачастую невидимому присутствию в городах Камарильи. Старейшины понимают Тауматургию и использование духов, но Восхождение и Сферы магии для них чужды, как паровой двигатель для средневекового короля. Они боятся того, чего не понимают, и очень хотели бы, чтобы все маги были уничтожены. Это очень опасное мероприятие, поскольку маги уничтожали даже старых и могущественных Каинитов, поэтому старейшины обычно предпочитают сохранять здоровую дистанцию. Они внимательно следят за действиями магов и заключают с ними сделки, где только могут. Пока практикующие магию не вмешиваются в интересы старейшины и проявляют должное почтение, он остается доволен тем, что избегает открытой войны. Но если старейшина обнаружит горло мага под своей ногой, он, скорее всего, быстро раздавит его.





Инконю

В старцах — мудрость, и в долголетних — разум. У него премудрость и сила; его совет и разум. Князей лишает достоинства и низвергает храбрых; открывает глубокое из среды тьмы и выводит на свет тень смертную; умножает народы и истребляет их; рассевает народы и собирает их.

- Библия короля Якова, Иов 12: 12-23

Старейшины горько ненавидят, но глубоко уважают Инконню. В основе их парадоксальной реакции лежит постоянный страх перед загадочными Мафусаилами. Большинство старейшин были бы рады никогда больше не слышать об Инконню, но они знают, что это маловероятно.

Когда Инконню решают вмешаться в дела Камарильи, эти редкие вторжения всегда воспринимаются всеми старейшинами с трепетом, но с большим интересом. Некоторые являются лично, а некоторые посылают шпионов, но все могущественные Сородичи пытаются отслеживать ситуацию.

Обычно участие Инконну в значительной мере способствует миру и стабильности, разряжая потенциально взрывоопасные ситуации. Но в других случаях Инконну создают проблемы там, где когда-то существовал лишь напряженный нейтралитет. Они полностью потрясли целые городские структуры и свергнули Князей. Некоторые старейшины утверждают, что изменения были необходимы, но многие не уверены в этом.

Большинство старейшин знает, как связаться с Инконню, но немногие рискуют. Тем не менее, кое-кого привлекает скрытая мудрость потомков Допотопных. Они ищут тайный совет Инконню вопреки воле своего клана и даже Внутреннего Круга. Сообщество старейшин не доверяет тем, кто имеет регулярные контакты с Инконню, даже несмотря на то, что им предоставлен высокий статус в Элизиуме.

Внутри пустоты старейшин трепещет потребность в ответах на загадки, сокрытые их бессмертной кожей. Хотя старейшины редко говорят друг с другом о тихом голосе, который взывает к ним из этой бездны пустоты, многие пытаются следовать его указаниям и учиться. У Инконню есть это знание, или они ближе, чем кто-либо, к его определению, потому что они нашли Голконду. Даже самый стойкий защитник Маскарада в самые мрачные моменты своего существования жаждет сладкого освобождения.

Многие старейшины выступают против ведения дел с Инконню и во время конклавов много рассуждают о серьезных опасностях, которые возникают после их посещений. Они утверждают, что Голконда - это ловушка, чтобы обмануть идеалистических Сородичей, которые по глупости сохраняют надежду на избавление от вампиризма, и на самом деле представляет собой не более чем изощренную форму Уз Крови. Тремеры особенно часто высказываются об этом, но некоторые старейшины утверждают, что лидеры клана на самом деле находятся в постоянном контакте с Инконню и эгоистично хотят помешать другим заполучить их секреты.

Некоторые яростные противники Инконню утверждают, что Мафусаилы полностью испорчены демонами и созданиями по ту сторону смерти. Они допускают, что вампиризм может быть большим бременем, но проклятие демонов все равно намного хуже.

Охотники на вампиров

А они подстерегали шаги наши, чтобы мы не могли ходить по улицам нашим; приблизился конец наш, дни наши исполнились; пришёл конец наш. Преследовавшие нас были быстрее орлов небесных; гонялись за нами по горам, ставили засаду для нас в пустыне.

- Библия короля Якова, Плач Иеремии, 4: 18-19

Старейшины имеют давние счеты с охотниками на вампиров. Они вечно ковыряются в шрамах, нанесенных их кланам прежними охотниками, и размышляют о новой мести. Некоторые старейшины, помнящие времена, когда они правили напуганным человечеством, возмущены Маскарадом и приростом человеческого населения, который сделал его необходимым.

Маскарад запрещает наказывать ничего не подозревающее человечество за прошлые оскорбления, поэтому многие Сородичи стремятся отомстить единственной доступной им человеческой цели: охотникам. Когда старейшины обращают охоту вспять и сами загоняют своих преследователей в угол, то они испытывают особую радость, причиняя столько страданий, сколько могут вынести их пленники (или столько, сколько может вынести уменьшающаяся Человечность старейшин).

Многие старейшины верят, что они выиграли битву с охотниками, и единственные люди, которые все еще ищут их, считаются безумными в остальном мире смертных. Тем не менее, некоторые благоразумно указывают на растущие ряды Арканума как на свидетельство надвигающегося нападения.

Старейшины, жаждущие мести, хотят прямо вступить в бой с Арканумом и отрубить ему голову, пока тело еще формируется. Но другие старейшины отказываются одобрять такой план, говоря, что он может непреднамеренно привести этих охотников прямо в залы Элизиума. По их мнению, время на стороне бессмертных, а не постоянно умирающих людей. Чем дольше недолговечные смертные осуществляют свои планы, тем меньше у них шансов на успех.

Но искатели мести настаивают на том, что время дает охотникам только время для изучения новых навыков, таких как магия. Элизиум наполнен туманными слухами о новых компьютерах, которые могут испарять противников на расстоянии и давать доступ к самым потаенным комнатам убежища старейшины через любое технологическое устройство, которым тот владеет. Большинство этих историй высмеиваются, но все больше и больше старейшин начинают воспринимать их очень серьезно.

Пока что битвы состоят из мелких стычек: в то время как некоторые старейшины ради удовольствия забавляются с охотниками, а некоторые охотники удачно нападают на Сородичей, другие люди наращивают свою мощь.





Глава Вторая: Статус Кво

Не нужда, не страсть - нет! Любовь к власти есть демон людей. Дайте им все: здоровье, пищу, жилище, образование - и они будут несчастны, капризны, потому что демон ждет, ждет и жаждет удовлетворения.

- Фридрих Ницше, "Утренняя заря"

Мир старейшин - мрачное и темное место, где каждый сталкивается с подозрительностью, предательством и страхом. Хотя молодые вампиры завидуют им, многие старейшины находят свое положение тем ненадежнее, роль неблагодарнее, а мир - опаснее, чем больше силы они приобретают. Защищать свою позицию со стороны кажется легким делом, и по сравнению с эффективными переменами это так. Но это редко бывает приятно или благородно. Старейшины знают это и проклинают своих младших сородичей за роскошь их немощного идеализма.

Роковые тени: патология психики старейшин

Автор Анна Магделена, бывший юстициар Носферату

Человек, который никогда не меняет свое мнение, подобен стоячей воде и мыслит будто рептилия.

- Уильям Блейк, "Бракосочетание Рая и Ада"

Мы, старейшины, страдаем сонной болезнью души. Наши разумы, которые должны быть увлечены многовековыми исследованиями и созерцательными размышлениями, на самом деле вялые. Начинается ментальный распад, фрагментирующий нашу психику. Мы уже не можем размышлять так же хорошо, как неонат студент университета, и наши богатые интеллектуальные способности являют собой лишь отголосок того, чем они когда-то были. Это является главной чертой нашей политики за последние несколько тысяч лет.

Боюсь, что эта страшная болезнь нечто гораздо большее, чем просто возрастная слабость, и не может быть объяснена просто скукой. В те немногие разы, когда мы признаем такие недостатки своих способностей, мы виним в этом скуку. Нет. Боюсь, что мощный кризис души берет начало из одного источника: отсутствия маленьких кризисов души. Я называю этот синдром аффлотоксией.

Аффлотоксия

Данные смертных свидетельствуют о такой же утрате духа. Они также демонстрируют скрытую тенденцию к развитию замкнутых мыслей и герметически запечатанных душ. Но их предают их собственные очень живые натуры. Как только они верят, что пришли к пониманию всего, что можно понять, их смертное существование доказывает, что они очень неправы. Они теряют любимых, они влюбляются, женятся, разлюбляют, разводятся, снова влюбляются, теряют работу, получают новую должность, у них развиваются болезни, они на грани смерти, они излечиваются.

Все невзгоды смертной жизни позволяют, более того, требуют изменения мыслей, отношения и веры. Короче говоря, землетрясение, наводнение или пожар разрушают внутренний мир и заставляют смертных перестраивать его по новому образцу.

Мы, Сородичи, будучи избавленными от "тысяч природных потрясений, которым подвержена плоть", настолько счастливы, что не видим в них великой ценности. Каким бы болезненным ни был этот процесс, он сохраняет в смертных бодрость и ясность ума и духа. Но мы за пределами таких опасений. Иногда мы действительно страдаем по поводу смерти тех, на кого полагаемся, но какой Сородич может честно сказать, что любит другого? Мы не любим так, как когда-то любили будучи смертными, хотя мне жаль тех, кто никогда не любил при жизни, прежде чем умереть при Становлении. Боль от утраты способности любить сильна, но если ты вообще никогда не знал любви, а после утратил даже возможность этого? Ах, вот это настоящее отчаяние.

Когда те, о ком мы заботимся, покидают нас, мы редко чувствуем глубокую внутреннюю потерю. Мы чувствуем гнев из-за неудачи или раздражение из-за необходимости искать другой источник услуг. Но горевать по усопшему? Мы прибегаем для себя любую ощутимую горечь, просматривая шахматную доску, чтобы понять, как потеря ценной фигуры влияет на наши владения и соотносится с нашими планами.

Люди, которые игнорируют все жизненные потрясения и отказываются корректировать свой курс из-за внешних изменений, предаются своими телами и изменяются внутри. После 20 лет самообмана и нарушения целостности люди рушатся под тяжестью собственных невыносимых иллюзий. Предполагается, что эти "кризисы среднего возраста" будут весьма полезны для тех, кого они не разрушили, поскольку смертные перестраивают свой мир уже с учетом гораздо более значимых вещей.

Но вампиры невосприимчивы к этому очевидному биологическому явлению. У существа не может быть кризиса среднего возраста, если у него нет очевидного конца жизни. Даже после 200 лет внутренних противоречий мы не страдаем от такого внутреннего краха, как смертные. И поэтому наша психика никогда не перестраивается. Мы упорно ошибаемся там, где люди просто заново выстраивают свое внутренне видение.

Усугубляющаяся аффлотоксия порождает наш еще больший страх: страх падения.

Страх падения: паралич силы

Логика подсказывает, что бессмертные должны быть величайшими любителями риска всех времен. С бесконечной жизнью и навечно гарантированным физическим восстановлением Сородичи могли бы инициировать великие проекты и радикальные реформы. Но мы этого не делаем. Фактически, мы патологически консервативны в своих начинаниях, убегая от опасностей и стремясь к однообразию, как к суше в шторм.

Этот страх падения проистекает из парадоксальной веры в то, что потеря большего (бессмертие) делает риск менее привлекательным, а не более ценным. Любые ставки становятся слишком высоки, и поэтому, чтобы сохранить свое существование, Сородичи не "живут". Этот замкнутый круг парализует нас и оставляет весь риск на долю молодых Сородичей: тех, кому нечего терять. В результате анархи добиваются больших успехов, а Шабаш захватывает наши города. Они готовы потерять свое бессмертие, чтобы что-то изменить. И эта смелость вознаграждается чаще, чем наказывается. Известно, что старейшинами легко манипулировать в этом направлении, если знать как. Анархи делают это каждый день, когда дергают нас за нос, не опасаясь расправы.

Как ни странно, эта патология не уникальна среди вампиров. Он встречается и у смертных политиков. Те, кому обеспечено переизбрание (политические бессмертные), становятся менее смелыми, менее склонными брать на себя большие проблемы или вносить необходимые, но сумбурные изменения.

Возрастной торпор

По мере того, как Сородичи стареют, многие из них проводят время в торпоре, даже если не ранены. Я утверждаю, что это все психосоматика. Причины торпора кроются в эмоциональном отключении, которое становится физическим. Мы теряем нематериальные связи с миром, и нам становится все труднее поддерживать осязаемые. Предварительные исследования подтверждают это, показывая, что Инконню часто невосприимчивы к возрастному торпору. Инконню также очень активны во всем мире, несмотря на все сопротивление этому. Однако возможно, что отсутствие у них возрастного торпора целиком связано с каким-то нечестивым пактом (если подобные слухи - не просто хороший пиар).

Как и любое пожилое население, старейшины, сосредоточенные на важных задачах, не теряют бдительности. Те, кто отказывается от чувства миссии, склонны к психологической и физической деградации. Хотя у бессмертных вампиров этот процесс занимает гораздо больше времени, депрессия и тоска в итоге могут быть бесконечно более глубокими и изнурительными.

Статичное воспроизведение

Одним из проявлений паралича власти у этих ужасно непонятых старейшин является их страх потерять свою значимость. Подобно тому, как они испытывают "смертный" страх потери силы, как только они ее попробуют на вкус, они боятся и потерять свою молодежь. Они ни за что не хотят перерезать ниточки и никогда не отпустят. А почему нет? Они бессмертны. Им не нужно ухаживать за своими детьми, чтобы те заменили их, как это должны делать смертные. Они выращивают своих потомков, чтобы те оставались слугами.

Почему они должны отпускать? Отцеубийство. Наш вид поражен этим больше, чем любые другие существа на Небесах и на Земле. Чтобы избежать отцеубийства, старейшины должны убивать своих потомков на пике их полезности или отпускать их. Однако освобожденные дети снова становятся опасными, потому что превращаются в соперников. И вновь - старейшины будут проклинаемы, как бы они не поступили.

Кого-нибудь после этого удивляет их коварство? Меня нет.

Добровольный торпор

В то время как большинство вампиров презирают такое бездействие и хотят лишь активности, другие не желают большего. Либо они стремятся победить врага, сбегая от него в сон, либо они устали от постоянного давления охоты, либо их ночное существование стало слишком тяжелым. Эти вампиры могут добровольно войти в торпор или продлить тот, в который были вынуждены впасть.

Вампир входит в эту форму торпора, совершая проверку Силы Воли (сложность равна количеству пунктов крови у персонажа +2; максимальная сложность 10). Как только ему это удается, он попадает в похожее на сон состояние, в котором ощущает как реальный мир, так и мир своих снов, все это время находясь без движения. Каждая проходящая ночь стоит пункт крови, и когда у вампира уже не остается витэ, он впадает в торпор полностью. Вампиры, в которых нет крови, когда они начинают этот процесс, очень легко впадают в торпор, хотя они не могут этого сразу сделать, если у них есть кровь, потраченная на увеличение Физических Атрибутов.

Пробуждение из этого состояния требует либо высочайшего напряжения воли, что представлено проверкой Силы Воли (сложность 10), либо пункта крови. В любом случае, персонаж просыпается голодным и не будет заботиться ни о чем, кроме еды, пока не насытится. Те, кто использует Слияние с Землей перед тем, как впасть в такой торпор, часто сначала насыщаются существами из этой земли, прежде чем восстать из могилы.



История

Возраст и предательство побеждают молодость и мастерство.

- Пословица старейшин

Старейшины получили свои огромные преимущества главным образом благодаря одному фактору: времени. На их стороне буквально сама история. Их смертные враги стареют и умирают. Запал теряет актуальность, так как страстные лидеры исчезают и забываются. Новое поколение легко соблазнить дешевыми безделушками и мелкими уступками.

Но достаток порождает достаток; контроль создает больше возможностей для контроля; и большая концентрация тауматургических сил порождает еще большую. И поэтому у старейшин есть все время в мире, чтобы завладеть тем, чего не могут достичь их умения, хитрость и достоинства.

Человеческое сопротивление

С тех самых первых дней, когда потомки Каина захватили первые города смертных, люди были беспокойным, энергичным народом, преисполненным новых идей. Они ярко горели, а затем перегорали. Харизматичный лидер мог сплотить людей, чтобы полностью свергнуть вампиров, и даже самые могущественные Сородичи были вынуждены бежать, опасаясь за свою жизнь.

Поддержание такого уровня сплоченности оказалось более сложной задачей, чем мог бы осилить даже величайший лидер. Некоторые видели, как их эффективность снижается по мере того, как их здоровье ухудшается, и они плакали горькими

горькими слезами и проклинали жестокую судьбу за то, что те же самые монстры, которых они когда-то низвергли, снова вернулись к власти. Многие не дожили до перемен, но их наследники отчаялись, поскольку вампиры высмеивали достижения лидеров, говоря, что все человеческие усилия превращаются в прах, и только зло живет вечно.

Но человечество получает особую помощь в борьбе с этой, казалось бы, непреодолимой болезнью. В мире существует множество таких помощников - от магов до люпинов, духов и фей. Сверхъестественные существа нацелены на рост и развитие коллективной сущности человечества.

Сопротивление магов

Маги сражаются за Пробуждение человечества, пытаясь помочь ему сбросить оковы, наложенные фиксирующей реальность Технократией. Это помогло удержать людей от слишком сильного попадания под власть вампиров. Несмотря на всю свою мощь, старейшины Сородичей - всего лишь часть игроков в этой войне. Однако их патологическая одержимость сохранением статус-кво и предотвращением изменения баланса сил заставляет их выполнять работу Технократии. Освобождая людей, чтобы подготовить их к Пробуждению, маги часто нарушают тщательно разработанные планы старейшин и сталкиваются с их бессмертным гневом.

Сопротивление люпинов

Более серьезные и прямые вызовы власти старейшин исходят от люпинов. Поклоняющиеся природе перевертыши ненавидят вампиров, которых они считают агентами самых дьявольских сил. Они не принимают того, что вампиры отрицают будто служат Вирму. Старейшины утверждают, что их несправедливо обличают, потому что настоящие враги люпинов скрытны, и их почти невозможно найти, в то время как Сородичей можно найти в любом городе. Оборотни-берсерки нанесли грозные удары обществу вампиров, и многие старейшины боятся их больше, чем любого другого врага.

Однако реальный ущерб был нанесен фанатичной сектой пацифистов-оборотней под названием "Дети Гайи". Эти парадоксально воинственные активисты - харизматичные личности, которые пытаются защитить человеческих лидеров от подрывной деятельности Сородичей. Они продемонстрировали пугающую способность концентрированно внедряться на территорию, распространять надежду и радость, как вирус, и заставлять целые города свергать управляемых старейшинами диктаторов.

Это происходит настолько быстро, что патологически осторожные старейшины часто не имеют времени, чтобы успеть сформировать стратегию, прежде чем полностью потеряют власть.

Такая деятельность берет свое начало еще из ночей Второго Города, и вампиры тогда понесли огромные потери. Тем не менее, несмотря на очевидные доказательства огромной опасности, исходящей от этой секты, большинство старейшин боятся физических нападений больше, чем обнаживаний люпинов. Думая о краткосрочном выживании, старейшины подвергают риску свою долгосрочную эффективность в случае Детей Гайи.

Однако некоторые старейшины разработали удивительно успешные стратегии борьбы с этими врагами. Обнаружение и убийство человеческих родственников оборотней хорошо сработало; это не только вверг ает их в катарсис, но и серьезно ограничивает влияние люпинов. Другие эффективные действия включают уничтожение священных мест бульдозерами, разорение зданий,



превращенных в приюты для бездомных, и оставление ложных следов, которые ведут люпинов к другим врагам.

Сверхъестественное сопротивление

Феи были редкостью еще с самых ранних ночей, но они мешали старейшинам контролировать человечество. Они всегда непредсказуемы и редко оказывают услуги старейшинам, хотя часто помогают людям. Они раскрыли чары Сородичей и сделали некоторых смертных невосприимчивыми к вампирским Дисциплинам.

Духи также проявляли необъяснимый интерес к человечеству на протяжении всей истории. Работа с этими невидимыми мешающимися сущностями часто была проблемой для старейшин, которым иногда приходилось отказываться от своих планов, если могущественный дух претендовал на человеческую пешку.

Мир

Каким ничтожным, плоским и тупым
Мне кажется весь свет в своих стремленьях!...
С такой же безразделъностью весь мир
Заполонили грубые начала.
- Уильям Шекспир, Гамлет

Современный мир стал недружелюбным, негостеприимным местом для сверхъестественных существ всех видов, но старейшинам удалось преуспеть лучше, чем большинству. Будучи связанными с восхождением человека, они процветают пока процветает человечество.

Элизиум в мире

Камарилья распространила свой контроль практически на весь мир. Единственная область, свободная от ее влияния - это незападная Азия, где таинственные и смертоносные восточные вампиры держат своих западных кузенов подальше от своих охотничьих угодий.

Восточная и Западная Европа, Северная и Южная Америка, Африка и Австралия долгое время страдали от разъедающего и разлагающего влияния старших вампиров. Однако в последние десятилетия Шабаш воспользовался огромными потрясениями в обществе смертных, чтобы обретать все большую и большую власть. Старейшины Камарильи, которые до этого правили безраздельно, ныне обнаружили, что вынуждены бежать из "старого квартала" в поисках более безопасного жилья. Эти богатые беженцы утверждают, что они не бегут от поражения, а просто переводят Шабаш на "карантин" для более эффективного истребления.

Тем не менее, это привело к значительному снижению статуса старейшин, обвиняемых в "утрате" таких городов, как Нью-Йорк. Князи, потерявшие свои города, но выжившие, глубоко опозорены - некоторые до такой степени, что они полностью покидают общество Камарильи. Анциллы и даже анархи сделали себе имена и завоевали высокие статусы среди недоверчивых старейшин, бросая вызов Шабашу и возвращая утраченные территории.





Города-крепости

Старейшины думают о своих территориях как об "обнесенных стенами городах". Ревностно контролируя аэропорты и другие главные въездные пути, они утешают себя надеждой на определенную безопасность. От контролируемой Камарильей Европы и Среднего Запада Соединенных Штатов до спорных территорий вроде Канады и востока США, старейшины дорожат своими укреплениями и редко чувствуют себя в безопасности за пределами своих границ.

Карантинные зоны

Большинство старейшин настаивает на том, что Шабаш и анархи никогда не будут угрозой для превосходящего члена Камарильи, даже если они возьмут верх над каждым смертным. Однако, уничтожение всех противников займет больше времени, чем предполагалось, благодаря, без сомнения, нескольким предателям Камарильи, которые саботировали операции, должные разрушить оба движения. Таким образом, те "группы, которые никогда не смогут победить Камарилью" должны быть помещены в карантин до тех пор, пока не будут должным образом уничтожены.

Эти старейшины не признают, что они потеряли такие места, как Мексика и Нью-Йорк. Позволить врагу удерживать эти города - это не признание поражения, а просто хорошая политика. В конце концов, если бы они не были заняты повседневными административными задачами по управлению огромными мегаполисами, противники Камарильи уже пробрались бы внутрь стен городов, создавая проблемы. Старейшины считают Свободные Штаты Анархов на западе Соединенных Штатов прекрасным примером этой теории - землю без истории и культуры, которой лучше оставаться захваченной анархами.

Другие старейшины утверждают, что Камарилья страдает из-за отказа от приятного самообмана в том, что она "позволила" анархам и Шабашу их достижения. Они говорят, что до тех пор, пока секта не начнет разрабатывать реальные стратегии сдерживания и разрушения, ее враги будут продолжать добиваться успехов.

Спорные области

Некоторые города - настоящие поля битвы. Вашингтон, округ Колумбия, является связующим звеном для Камарильи, Шабаша и легионов анархов. Близость к власти означает, что Камарилья не желает позволять городу становиться "карантинной зоной", а продолжительная борьба лишь усилила присутствие Шабаша там. Майами все еще оспаривается из-за усилий выдающихся вампиров с обеих сторон.

Глобальные альянсы

Части одного клана, развивающиеся в разных уголках мира, часто становятся все менее близки друг с другом. Например, старейшины Бруха, правившие Россией, постоянно расспрашивали своих собратьев в Европе и Америке. Они стали больше походить на князей Камарильи, чем на анархов Бруха. Тем не менее, большинство кланов пытаются сохранить власть во всем мире посредством "семейных" собраний. Некоторые старейшины ненавидят эти ежестолетние (или около того) сборы, но другие ждут их с нетерпением.

Многие влиятельные старейшины открыто бросают вызов указам Внутреннего Круга, полагая, что глобальная Камарилья становится все более и более беззубой организацией. Некоторые говорят, что слабость - это лишь видимость, чтобы задавить врагов, которые думают, что на Камарилью можно напасть. У них есть целая история преднамеренных обманов противников (таких как Ласомбра) с целью недооценки. Но многие говорят, что совет досредневековых умов просто недостаточно решителен, чтобы соответствовать требованиям века скоростной информации. В Венеции и во всем мире назревает борьба за власть.

Создание Элизиума

Все, или по крайней мере большая часть людей, которые стремились к богатству или власти, достигли этого силой или обманом, и все, что они имеют, получено с помощью хитрости или жестокости, и чтобы скрыть грязь этого факта, они называют это приобретением, потому что так звучит честнее. Как бы то ни было, но тот, кто из-за недостатка воли или остроумия не пользуется этими средствами, должен пребывать в рабстве и бедности.

- Сэр Уолтер Рэли, "Сборник политических наблюдений"

Обычно именно Князь назначает несколько важных областей Элизиумом. Обычно это концертный зал или оперный театр, где он желает проводить собрания Камарильи. Тем не менее, мудрый Князь выбирает очень немного областей в качестве Элизиума, потому что, если он назначит слишком много, то не всегда сможет добиться исполнения своих же приказов, и, соответственно, пострадает его Статус.

Как только основные области Элизиума установлены, Князь тут же услышит прошения о добавлении новых областей. Если в таком случае он утвердит области, одобренные кланом, то получит выгоду, которую в противном случае не получил бы, если бы назначил их самостоятельно. К примеру, это может совпадать с планами Князя сделать Музей Древней Истории частью Элизиума, но он получит дополнительное влияние на Тореадоров, если снизойдет до этого только после того, как они его попросят.

Существует три вида Элизиумов: постоянный, временный и чрезвычайный.

Постоянные зоны Элизиума включают основные места встреч Камарильи, такие как театры, музеи, галереи, шикарные отели, рестораны и общественные клубы, спроектированные как прикрытие для вампирской активности. В этих местах проходит большинство собраний Камарильи.

Местам проведения особых мероприятий, требующих присутствия старейшин, предоставляется временный статус Элизиума на время их проведения. Это могут быть отдельные убежища, ночные клубы, канализационные зоны, парки, кладбища и старые склады.

Во время беды Князь может объявить определенные области зонами чрезвычайного Элизиума. Если важные пешки в бегах или прячутся, такой зоной может быть множество городских кварталов. Это может дать ситуации шанс разрешиться без пролития крови.





Каждый Сородич несет ответственность за то, чтобы знать, какие области объявлены чрезвычайным Элизиумом. Незнание закона не освобождает от ответственности за его нарушение, даже если нарушение имеет место сразу после назначения. Такой указ всегда вызывает споры, поскольку он обычно направлен против определенного старейшины или группы старейшин, которые неизбежно расценивают его как вторжение в их личные дела. В результате Князья редко используют чрезвычайный Элизиум, если вообще применяют его.

Социальный круг

Общество вампиров - это очень формальное, претенциозное собрание, призванное оставить мало места для творчества, за исключением тех случаев, когда оно соответствует установленным нормам. Старейшин больше интересует последовательность, чем новаторство. Основной формой социального взаимодействия является салон - обычно это своего рода формальная вечеринка. Салоны составляют основу социального графика старейшин. Часто они сдержаны и скучны, но именно здесь старейшины образуют временные клики и непростые союзы, чтобы породить еще большие и захватывающие партии.

Центральным распределителем власти для этих партий обычно является Князь. Он устанавливает график своего посещения основных салонов Камарильи, и те мероприятия, которыми он пренебрегает, обычно отвергаются всеми остальными здравомыслящими Каинитами.

Влияние на социальный график дает отличный контроль в дополнение к большому повышению Статуса. Это позволяет вампиру диктовать повестку дня и время, которое будет потрачено на решение различных вопросов. Эта тонкая политическая манипуляция может эффективно ослабить соперников при дворе, оставляя им мало возможностей для возмездия.

Князь часто становится менее вовлеченным в процесс по прошествии длительного времени, и большинство это устраивает. Однако во времена нестабильности, когда Князь смещен, под угрозой оказывается вся социальная структура. Некоторые старейшины могут пытаться следовать ранее существовавшему расписанию, но другие намеренно не посещают собрания, провоцируя изменения.

Подобно тому, как несколько Сородичей могут оспаривать титул Князя, старейшины могут соревноваться в установлении нового социального графика вместо нарушенного. Победитель в этой борьбе часто получает власть, превышающую даже власть Князя, которому могут угрожать и даже свергнуть, если достаточно влиятельные старейшины решат встряхнуть социальный график.

Приглашения

Несмотря на то, что многие официальные мероприятия Камарильи проводятся регулярно, организаторы каждого мероприятия должны направлять официальные приглашения. Иногда они преподносятся лично на другом мероприятии, а в некоторых случаях доставляются курьером. Они должны быть написаны и должно быть получено подтверждение после их доставки. Старейшины, которых обижают технологии смертных (и часто немного пугают их), не считают телефонный звонок уместным для официального приглашения.

Образность приглашений придает некоторое уважение старейшине, отвечающему за салон, равно как и привлекательная тема и продуманный дизайн. Некоторые старейшины врывались в дома своих соперников и писали кровью приглашения на их стенах. Более эксцентричные рассылают угрожающие приглашения, написанные на человеческих внутренностях, иногда - на одном из гулей приглашенного, прибитом к доске размером с человека.

Один старейшина вручил официальное письменное приглашение своему сопернику, привязанное к телу наемного убийцы Сетита, посланного противником. Эти методы не одобряются и иногда считаются нарушением Маскарада, но технически они соответствуют требованиям этикета.

Не направить приглашение члену общества - это серьезная ошибка и причина немедленной потери позиции до тех пор, пока не будет произведено возмещение. Извинения - это только отправная точка. Передача прав на территорию или показательное унижение более уместны. Однако некоторые старейшины проявляют показательное пренебрежение соперником, демонстративно не приглашая его и столь же демонстративно отказываясь извиняться. Это может легко возыметь неприятные последствия, но, если сделать это стильно, способно фактически унизить конкурента. Проще, если оскорбляемый вампир уже был презираем значительной частью общества Сородичей. Легче самоутвердиться за счет слабых, чем за счет влиятельных.

Доставить сообщения некоторым старейшинам очень сложно: у Гангрелов часто нет фиксированного адреса, а некоторые Носферату обитают в глубоких ямах, недоступных для обычных посланников. Бруха иногда можно найти только через союзников. Некоторые старейшины считают, что Малкавианы способны полностью покидать планету на длительные периоды времени. Организаторы даже прибегали к использованию Духовной Проекции, чтобы найти пропавших без вести.

Салоны

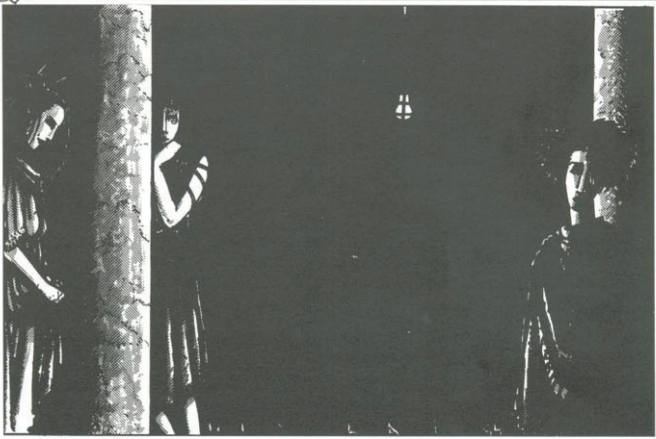
Слава - солнце мертвых.

- Оноре де Бальзак, "La Recherche de l'Absolu"

Старейшины составляют истинную социальную элиту Камарильи. Хотя более молодые и менее могущественные Сородичи могут ощущать, что они понимают запутанную сеть вампирского общества, такие птенцы в лучшем случае осознают лишь самые очевидные закономерности. Понимание истинных тонкостей может прийти только из глубокой связи с внутренним миром, далеко за пределами бархатной ленты, отделяющей имущих от неимущих. Хотя даже самые молодые вампиры знают об Элизиуме и ходят в определенных священных залах, большинство не подозревает об отдельных коридорах, вечеринках и клубах, составляющих его внутренний круг.

Салоны - основная социальная ячейка общества старейшин. Хотя они могут принимать различные формы, все такие собрания проводятся только по приглашениям. Первое приглашение на такое мероприятие означает официальный прием вампира культурной элитой Сородичей. Ни одному смертному дебютанту и в кошмарах не может привидеться более суровая аудитория, чем ледяное море вековых взглядов, встречающих первое стремительное вхождение в настоящую вампирскую культуру. Сородичей часто называют "дебютантами" на время до десяти лет после их первоначального появления в старейшем или "истинном" обществе.





Поскольку в салоны допускаются только старейшины, это одно из немногих мест, где такие существа могут быть уверены, что найдут других, таких же измученных и циничных, как они сами, не заботясь о необходимости прихорашиваться перед множеством птенцов. Здесь старейшины занимаются и делами, и развлечениями, не отвлекаясь на незначительных игроков маленького мира, который является обществом Сородичей.
Но что еще более важно, салоны предоставляют место, где древние и часто отчаянно скучающие Сородичи могут позволить себе немногочисленные, часто злобные развлечения, которые все еще бодрят их свернувшуюся кровь. Только существа с подобной же властью, положением и возрастом могут по-настоящему понять полное изоляции, скуки и горечи бессмертие.

Виды салонов

Потребность в проявлении власти, если ей мешают в открытом жизненном поле, с большей вероятностью заявит о себе в мелочах.
- Чарльз Хортон Кули, "Человеческая природа и социальный порядок"

Существует много видов салонов, и они могут находиться практически в любой части Элизиума. Смысл их в том, чтобы показать себя, посплетничать и развлечься. В то же время можно оценить соперников, пооскорблять врагов, исследовать слабости и спланировать падение других гостей.

Политические салоны

Политические салоны - самые распространенные, и, возможно, самые скучные. Старейшины созывают эти собрания, чтобы размышлять об анархах, вторжениях люпинов, провинившемся старейшине или непослушных неонатах. Они могут разработать стратегию против Шабаша или обсудить мрачные слухи об Инконню. Сперва они в течение длительного времени жалуются и негодуют, прежде чем фактически определятся с планом действий (или откажутся предпринимать какие-либо действия, как это часто бывает).
Атмосфера высокомерного безразличия на таких собраниях тонко маскирует пульсирующие миазмы напряжения, неуверенности и страха. Хотя эти собрания часто происходят в опере или какой-нибудь галерее, их цель - не развлечение. Формат вечера является второстепенным по отношению к серьезным делам. Тех, чье внимание рассеяно, или кто пытается отклониться от формальной повестки дня, снова унижают.

Патронажные салоны

Старейшины используют патронажные салоны, чтобы представить свое новое потомство или изменить положение дитя после внутренних коллизий или чьей-нибудь смерти. При этом старейшины пользуются любой возможностью, чтобы молодежь чувствовала себя неловко. Эти салоны не приносят удовольствия никому, кроме самых опытных детей.

Культурные салоны

Культурные салоны призваны продемонстрировать новые произведения искусства или музыки. Они не должны сильно отличаться от старых стилей, так как новизна отвратит собравшихся. Тореадоры преуспевают в организации таких салонов, но многим другим старейшинам часто становится скучно и они ведут себя некрасиво.

Более приятными являются культурные салоны, в которых есть чем заняться помимо того, чтобы оценивать чье-то искусство. Даже Тореадору могут наскучить произведения, которые не он сам создал и не он вдохновил. Костюмированные балы, формальные танцы и коллективные игры намного увлекательнее, чем неинтерактивные вечера. В этом отношении древние старейшины-вампиры ведут себя не лучше, чем избалованные дети.

Предполагается, что эти собрания избавлены от политики, но все равно она здесь обсуждается больше, чем какая-либо другая тема. Поскольку здесь нет необходимости придерживаться основной повестки, как это происходит в политических салонах (и поскольку культурное мероприятие часто бывает скучным), приглашенные часто увлекаются оживленными, неофициальными политическими дебатами.

Те, кто стремится к тщательному контролю протоколов Камарильи, пытаются препятствовать этому занятию, заставляя старейшин принимать участие в каком-то интерактивном и увлекательном развлечении. По этой причине было создано ответвление культурного салона: развлекательный салон.

Развлекательные салоны

Старейшинам нужны развлечения, как и любому другому разумному существу, но их вкусы варьируются от грубых до очень отвратительных. В отличие от культурных, развлекательные салоны демонстрируют самые низкие из низших искусств, такие как живые картины, отвратные действия, исполненные полнимемыми Доминированием людьми и рабами Сородичей. Замучить пленного люпина до смерти в некоторых случаях считается верхом комедии, хотя Гангрелы, как правило, не одобряют это.

В то время как культурные салоны поощряют культурное поведение, развлекательные салоны демонстрируют дикий садизм, обычно незримый среди формальных, сдержанных старейшин. Телохранителей и потомков более чем немного пугает, когда их обычно уравновешенные хозяева находятся на грани безумия.

Некоторые предупреждают, что эти вечера в огромном масштабе ставят под угрозу с трудом отвоеванную Человечность. Некоторые даже предполагают, что это заговор с целью ослабить Камарилью. Несмотря на предупреждения, развлечения становятся все более первобытными по мере того, как времена становятся все более неопределенными, и пресыщенная верхушка элиты ищет все более и более темные впечатления.

Охотничьи салоны

Немногие события вызывают больше волнения, чем хорошая охота за сокровищами. Города были перевернуты вверх дном, а более важные вопросы неделями игнорировались, пока старейшины гонялись за подсказками, ведущими к какому-либо призу. Охота приводит к смене союзов, возникновению новых распрей и изменению Статуса навсегда.



Все начинается с того, что старейшина объявляет, что он хочет отдать нечто огромной пользы. Этот предмет должен быть впечатляющим, например, лучшие охотничьи угодья, мощный артефакт или какой-то редкий предмет. Фактическая стоимость приза обычно менее важна, чем возбуждение, которое он способен вызвать в сообществе.

Элизиум становится ульем активности. Старейшины мобилизуют силы потомков, гулей и смертных под Доминированием, чтобы заполучить приз любыми возможными способами. Каждый старейшина должен заметать свои собственные следы, но, поскольку многие слуги часто переворачивают зону с ног на голову в поисках улик, все обычно сотрудничают в деле уборки. Князь, который редко участвует сам, но иногда курирует подобные затеи, внимательно наблюдает за их действиями и следит за тем, чтобы Маскарад не был нарушен.

Некоторые участники менее заинтересованы в том, чтобы найти предмет, чем чтобы уязвить конкурентов. Они следят за соперником и используют охоту за сокровищами в качестве возможность увести ценные улики из-под носа оппонента. Они могут даже использовать эту охоту в качестве возможности атаковать соперника пока он отвлекается на поиски. Подобный исход игры происходит так часто, что некоторые старейшины опасаются прилагать слишком много усилий, чтобы не вырваться вперед в охоте за сокровищами.

Когда пыль спадает, тот, кто нашел предмет, становится новым героем в час. По иронии судьбы настоящая непреходящая слава почти всегда достается не искателю, а старейшине, который отдает предмет. Тот вампир, который организовывает популярную охоту за сокровищами, может быть уверен, что о нем будут говорить долгое время, и что он будет считаться очень способным манипулятором.

Иногда охота за сокровищами проваливается. Непрозорливые старейшины предлагают бесполезные призы, которые отвергаются сообществом, или планируют охоту на период, когда Камарилья занята каким-то неотложным делом. Эти вампиры значительно теряют престиж и страдают от немилосердных насмешек, как старейшины, которые строят большие планы и не достигают своих целей.

Салон охоты на живца

Некоторым старейшинам нравится играть в "самую опасную игру". Они напиваются свежей кровью, выпускают напуганного смертного и наперегонки пытаются убить его. При этом не считается "спортивным" использовать Дисциплины, но закон этого не запрещает. Кое-кто может возмущаться по поводу "дурного тона", пытаясь вразумить противников, но большинство старейшин просто смеется над этим. Эта игра - одно из излишеств, так что никого особо не волнует этикет в данном случае. Важно, что это убийство должно быть совершено стильно и сноровисто. Именно убийство не важно. Удовольствие от пьяной охоты - само по себе ценно. Конечно, ситуация меняется, если добычей становится люпин, маг или подменыш.

Шахматная игра

Некоторые старейшины организовывают длительные развлекательные сапсаны в формате живых шахматных игр. Они бросают вызов сопернику, назначая шахматными фигурами своих потомков и гулей, а пешками - неподконтрольных смертных. Каждый раз, когда в игре берется фигура, соответствующий индивидуум погибает.

Список врагов

Убогим нет сострадания.

- Сэмюэль Джонсон, Письмо, 1781 г.

Записки из дневников мадам д'Эскавалье, старейшины Вентру.

Эти заседания Совета невыносимы. Князь - несносный напыщенный болван. Бруха - грубые хулиганы, которых следовало истребить, еще когда их город пал тысячелетия назад. Если они не смогли удержать всего один город бронзового века, им не место за нашим столом. Гороедоры - красующиеся хлыщи, которые тратят слишком много времени на прихорашивания и мало времени на планирование. Танцрелы ведут себя, как деревенские свинопасы, если вообще являются. Тремеры - предатели-обманщики, которые пытаются заставить нас довериться им. Даже мои товарищи Вентру не могут сосредоточиться на текущем деле. У Малкавианов недостаточно авторитета, чтобы сидеть с нами и созерцать важную работу старейшин. А Носферату - тем более!

Иногда кажется, что единственные, кто серьезно относятся к Камарилье - это отступники. И в половине случаев я подозреваю, что они здесь только для того, чтобы предать нас Шабашу.

Слишком многие из нас чересчур открыто бодаются. Мы должны помнить, что нужно воевать только при помощи пешек. Некоторые из этих идиотов даже намекнули на нарушение Элизиума! Мы должны сделать так, чтобы месть за это была немедленной и надежной.

Восстание нашей молодежи - дело смертельно серьезное. Мы потратили на них слишком много времени за последнюю пару столетий, и они совершенно не оправдали ожиданий. Мы должны вознаграждать их умеренно и чаще наказывать. Только благодаря нашим решительным действиям они станут вести себя прилично, горящий от боли зад должен ассоциироваться у них с соответствующим поведением.

Смертные получают слишком много контроля над своей собственной жизнью благодаря своим маленьким умным машинам и изобретениям. Если это невозможно прекратить, то наше потомство должно лучше объяснять нам все это. Я пока еще не знаю, как можно сделать шоссе из информации.

Мы изобрели Маскарад, но не знали, что он с собой принесет. Иногда я думаю, что лучше всего было бы уменьшить население планеты примерно до десяти миллионов смертных и держать их в рабстве. Это было бы утопией! Не было бы больше глупой войны!

Если взятая фигура представляет Сородича, то этот Сородич церемониально пронзается колом. Если игроку, которому принадлежит эта фигура, удастся довести пешку до заднего ряда соперника, он может получить назад одного из своих потомков. Потомок избавляется от кола, и ему разрешается вернуться на доску на место пешки, которую обычно убивают.

Эти игры обычно начинаются весело, но часто доходят до крайности, когда обе стороны начинают терять ценных союзников. Выход из игры приводит к такой огромной потере престижа, что даже поражение предпочтительнее. Известно, что некоторые старейшины даже похищали великих шахматных мастеров, применяли к ним Доминирование, и заставляли играть за них.

Некоторые старейшины меняют шахматную игру, делая ее менее смертоносной и более увлекательной. Они связывают свои ходы на шахматной доске с действиями в реальном мире и инструктируют своих миньонов выполнять связанные задачи. Когда берутся фигуры, то людям, которые их представляют, приказывают прекратить дальнейшие действия. Иногда агенты в буквальном смысле захватываются противником, но после окончания игры выпускаются целыми и невредимыми. Вампиры, которые не участвуют в игре, могут составить представление о силе старейшины и общей стратегии в реальном мире, взглянув на шахматную доску.

Рассказчики, которые хотят попробовать это, могут установить шахматную доску в качестве реквизита и проводить игру, связывая ходы на доске с тактикой старейшин.

Необязательное правило: Признанность

Возраст добродетельного человека любого пола несет в себе авторитет, который делает его предпочтительнее любых удовольствий юности.
- Сэр Ричард Стил, "Зритель"

Признанность - это мера текущего социального положения старейшины по отношению к любому другому старейшине в определенном месте - обычно в салоне или другом собрании в Элизиуме. Это сложная концепция для вампиров, плохо знакомых с громоздкими правилами сообщества. Обычно это относится к комбинации факторов, наиболее важными из которых являются: возраст Сородича, опыт и относительный Статус. При определении Признанности представителей одного и того же клана, их клановый престиж также может иметь значение.

Хотя Статус личности более важен, когда дело касается вампирского обществом в целом, Признанность выступает на первый план в случае отношений "один-на-один" на более социальном уровне. Когда двое Сородичей сходятся вместе даже для самой краткой беседы в салоне, неизбежно появляется множество пар ушей и глаз, анализирующих каждое их слово и жест.

Призыв к сражению выглядит в виде приподнятой брови и насмешливого "Вы действительно так считаете?" в ответ на небрежный комментарий по любой из множества тем, как политических, так и социальных. Если первый старейшина не хочет утратить свою позицию, он должен попытаться принять вызов. Победитель любой такой дуэли умов может быть вознагражден снисходительным уважением своих сверстников, в то время как проигравший сразу же становится предметом пренебрежительных сплетен. Влияние на Признанность обоих индивидуумов зависит от многих факторов, в первую очередь от того, насколько интересным общество старейшин считает соперников и саму тему обсуждения.

Признанность - это необязательный элемент, который игроки и Рассказчики могут добавить к историям или хроникам о старейшинах. Начальная Признанность равна количеству точек персонажа в Возрасте + Статусе Старейшины (см. Главу Четвертую). Признанность персонажа может расти и падать вместе с мнением Гарпий (если персонаж производит сильное впечатление, положительное или отрицательное), или с изменением их Дополнений.

На Признанность влияет и Обязанность. Персонаж не может пытаться использовать свою Признанность против вампира, которому он обязан Услугу, и наоборот. В таких вопросах Обязанность всегда предваряет Признанности.

Рассказчик может определить влияние Признанности на действия и реакцию вампиров в истории, рассматривая точки в Признанности в качестве автоматических успехов всякий раз, когда персонажи пытаются использовать социальные навыки против других Сородичей-старейшин. Если Рассказчик решает, что вампир принимает вызов персонажа, он просто сравнивает оба рейтинга Признанности, чтобы определить, у кого есть преимущество.

Глава Третья: Рычаги Контроля

Я отвергаю циничное мнение о том, что политика неизбежно или даже всегда является грязным делом.
- Президент Ричард Никсон, август 1973 г.

Если бы у вас были могущественные магические силы, последователи, которых вы могли заставить выполнять все ваши приказы, и фактически бесконечная жизнь, то чего бы вы могли достичь?

Удивительно, но, несмотря на их почти невообразимые преимущества, старейшины Камарильи не прибрали к рукам контроль над миром. Они даже не близки к этому. И намного более старые и могущественные Мафусаилы - тоже (удалось ли Патриархам совершить такой подвиг, это тема для споров среди Сородичей). Есть множество сил, которые стоят на пути старейшин, использующих свои грозные способности, чтобы управлять всем сущим.

Шабаш борется с ними на каждом шагу, и с каждым годом становится все сильнее. Их Пути Просветления являются для них главным источником силы, а отсутствие у Камарильи эффективных разведданных о своих соперниках ослабляет ее реакцию. Например, многие старейшины считают, что Шабаш и Черная Рука - одно и то же.

Возвышение анархов - бесконечный источник досады для Камарильи как хранителя статус-кво Сородичей. Многие старейшины жалуются на своих самонадеянных детей, говоря, что если бы самому Каину пришлось бороться с такой строптивой толпой, он никогда бы не смог и не основал свой народ. Тем не менее, небольшая часть старейшин настаивает на том, что в бунтарской молодежи нет ничего нового, и что она всего лишь проявляет инициативу.

Оборотни считают делом чести пресекать планы вампиров. Люпины из Стеклоходов способны следить за карьерой выдающихся старейшин и сообщать об их слабостях другим племенам. Но самым большим камнем преткновения на пути к полному господству старейшин являются сами старейшины. Не имея возможности полностью доверять или даже сочувствовать друг другу, старейшины не могут сформировать узы и коалиции, необходимые для продвижения вперед. Даже кланы не могут полностью объединиться. Чтобы увидеть своего величайшего врага, старейшинам нужно всего лишь взглянуть в зеркало.

Однако они компенсируют это интенсивное сопротивление, используя своих врагов в качестве инструментов. Каждый из их великих противников открыт для манипулирования. Все они активы. Все они инструменты политического контроля.



Как построить вампирскую империю

Силы старейшин чудовищно облегчают создание великой империи, которая бы обеспечивала их безопасность и тешила их эго. Потребность в безопасности очевидна, но старейшины часто ставят свою гордость превыше нее.

Это всепоглощающее беспокоит старейшин, поскольку вечная жизнь без уважения их сверстников - это действительно гиблое дело для них. Все сокровища мира выглядят как отбросы, если ты заслужил презрение своих собратьев или еще хуже - их насмешки, или, хуже всего, их безразличие. Намного лучше будет напасть на них и завоевать их ненависть.

Старейшины эгоцентричны до невозможности. Люди снедаемы собственной смертностью и никогда не смогут забыть, что однажды они умрут. Следовательно, их жизни наполнены тревогой по поводу того, что они оставят после себя, часто выражаемой в виде страсти к созданию чего-то непреходящего - к улучшению мира. Некоторые озабочены тем, чтобы оставить детей более защищенными, более мудрыми и способными, чем были они сами. Другие хотят оставить богатое наследие мысли, искусства или коммерции. Третьи хотят изменить законы и системы управления, чтобы помочь всем людям сразу.

Смертность сохраняет честность множества людей, а для некоторых является их единственным источником совести. Но вампиры по большей части озабочены только собственным обогащением и законами, которые приносят пользу только им самим. Лишенные смертности, они свободны от последнего оставшегося зова совести. В результате они вынуждены делать все, лишь бы укрепить свой контроль и собственное эго.

Силовая основа

Я надеюсь, что наша мудрость будет расти вместе с нашей силой, и научит нас тому, что чем меньше мы применяем нашу силу, тем она больше.
- Томас Джефферсон, Письмо, 1815 г.

Старейшины разделяют власть на семь отдельных компонентов: Ресурсы, Статус, Дисциплины, Влияние, Контакты, Союзники и Военная Сила. Из этих семи все, кроме Дисциплин, являются Дополнениями. Военная Сила описана в Главе Четвертой.

Любой из компонентов можно обменять, чтобы получить другой, и каждый будет прирастать сам, если им разумно управлять и экономно использовать. Однако если их просто накапливать, а не тренировать, все они могут застаиваться и гнить.

Каждый из семи кланов Камарильи преуспевает в использовании одного из этих компонентов силы. Вентру - мастера Ресурсов, Тореадоры - лидеры по Статусу, Тремеры преуспевают в Дисциплинах, Малкавианы - чемпионы по Влиянию, Бруха проявляют наибольшую Военную Силу, Носферату собирают наилучшие Контакты, а Гангрелы - первые в поиске Союзников.



Ресурсы

Капитал - это мертвый труд, который, подобно вампиру, живет, лишь высасывая живой труд, и живет тем больше, чем больше его высасывает.

- Карл Маркс, "Капитал"

Ресурсы описываются в первую очередь, так как использование и ловушки богатства наиболее знакомы Рассказчику и игрокам. Большинство из нас лучше знакомы с силой, потенциалом, проблемами и опасностями управления капиталом, чем с другими шестью инструментами власти.

Деньги имеют огромную ценность для стада и могут быть потрачены на приобретение любого материального предмета или услуги, происходящей из мира смертных. Они менее полезны для получения сверхъестественных услуг, хотя древние тексты можно купить, а некоторых магов - нанять. Застоявшийся капитал теряет силу, потому что он не приносит большего; подавление денежного оборота с целью замедлить потерю средств обычно также снижает общий приток. Большинство старейшин используют Ресурсы в той или иной форме, даже если они являются инструментом для пешек.

Отношение кланов к Ресурсам

• **Бруха:** Бруха рассказывают неплохие байки об отрицании своей связи с деньгами, но они собирают их столько, сколько могут. Они предпочитают холодные, твердые деньги консервативным инвестициям, но у многих старейшин есть портфели, которые они не обсуждают с более молодыми и более идеалистическими Бруха.

Когда распространяются слухи о богатстве Бруха или чрезмерные траты вызывают недовольство более анархичных анцилл Бруха, их старейшины объясняют, что финансирование революции нынче дорого. Большинство старейшин Бруха сохраняют свои высокие позиции среди младших членов клана благодаря силе и огромной харизме, поэтому такие вопросы возникают редко.

Кроме того, многие из рядовых Бруха считают богатство топливом, которое поддерживает силы их врагов. Пока лидеры клана избегают демонстративного потребительства, остальные более чем рады игнорировать накопленные деньги и агрессивное управление инвестициями.

• **Гангрел:** старейшины Гангрелов не используют деньги, как Вентру, но им нравится строить поместья. Они часто вкладывают значительные суммы в большие участки сельских земель, которые находятся в официальной сфере влияния Князя, но выходят за пределы его практической зоны контроля. Это дает Гангрелам некую степень автономии, неизвестную другим кланам, которые никогда бы не заплатили цену за изоляцию, чтобы достичь этой свободы.

Гангрелы много путешествуют и не любят, когда их сковывают. Однако многие старейшины Гангрел умерили эту страсть к странствиям с помощью разумной с финансовой точки зрения политики, покупая владения в тех местах, которые они посещают. Это обеспечивает им убежище, куда бы они ни пошли, и дает большую безопасность, чем их младшим сородичам.

• **Малкавиан**: достаточно странно, но многие старейшины Малкавиан имеют инвестиционные портфели. Даже те, кто не делает традиционных инвестиций, часто могут получить огромные суммы денег, казалось бы, из ниоткуда. Для старейшины

Малкавиана нет ничего необычного в том, чтобы скупать обанкротившиеся предприятия или заброшенные застройки прямо перед тем, как их стоимость резко пойдет вверх и они принесут крупные дивиденды.

Эта иррациональная удача побуждает некоторых Сородичей поверить слухам о глубоком прозрении, которое приходит вместе с безумием, а других - вовсе сомневаться в безумии Малкавианов. Первые подозревают, что сумасшедшие старейшины могут извлекать будущие торговые секреты из эфира через Сеть Безумия Малкавианов или Меланж, в то время как вторые просто думают, что Малкавианы просто симулируют безумие, чтобы враги недооценивали их. Независимо от того, что правда, а что нет, старейшины Малкавиана обычно способны добыть много денег, когда они им нужны.

• **Носферату:** Носферату - единственные, кто на самом деле избегает денег, предпочитая информацию в качестве товара. Есть несколько очень богатых Носферату, но они - заметные исключения. Большинство предпочитает обмен информацией и отплачивает за товары и услуги разговорами с глазу на глаз. Они считают деньги фальшивыми и в конечном итоге ненадежными, поскольку те измерения власти, к которым они стремятся - например, знания и мудрость - редко проистекают из богатства.

Другие Сородичи говорят, что презрение Носферату к деньгам является совершенно неискренним, и что они создают такую видимость только для того, чтобы не поддаться манипуляциям со стороны Вентру. Другие говорят, что Носферату в любом случае никогда бы не стали плясать под дудку Вентру, и их отказ от финансового благополучия является частью их общего отказа от материального и всех мирских вещей. Им свойственны лишения и стеснения, и они держат себя так, будто в корне недостойны самого прекрасного в жизни.

Большие успехи Носферату в управлении могущественными людьми опровергают этот довод, по крайней мере частично. Если бы они захотели вытрясти закрома смертных, то они легко смогли бы. В конце концов, Носферату и их гули отрешены от общества, а контролирование денег - очень социальное времяпрепровождение, так что есть некий смысл в том, что они имеют к этому мало отношения.

• **Тореадоры:** Тореадоры предпочитают хранить свои деньги в виде предметов искусства и коллекций. Поскольку их старейшины имеют огромное влияние на рынок искусства и манипулируют его ценами, то у них есть своего рода виртуальная лицензия на печать (и лепку, литографию, ксерокопирование, фотографирование, батик и рисование) денег. Это сделало некоторых из них баснословно богатыми, даже по стандартам Вентру, и купило Тореадорам влияние в более крупной игре по экономическому контролю.

Вентру презирают этих нуворишей Тореадоров за их нетрадиционное поведение и предосудительное пренебрежение к деньгам. Они часто пытаются обмануть богатых, но наивных в финансовом отношении Тореадоров, когда это возможно. Это источник напряженности между двумя кланами, которые часто единодушно голосуют.

По иронии судьбы достижение богатства стоило некоторым старейшинам значительной части Статуса. Погоня за деньгами видится как антиэстетическое стремление многими молодыми Тореадорами, которые часто увлечены мифом о голодающем художнике. Есть четкая граница между уважением в качестве щедрого покровителя искусств и презрением вульгарного, корыстолюбивого позера.

Если наличие денег является признаком продажности, то бедность (или образ бедности) рассматривается как доказательство художественной целостности. Тореадор, однако, также должен уметь устраивать богатые вечеринки и обладать великими произведениями искусства. Практический вывод из этого состоит в том, что у Тореадора должны быть деньги и он должен зарабатывать их больше, но обязан делать это как бы нехотя. Это тонкая грань, на которой не всем дано удержаться.

• **Тремер:** из всех кланов, которые занимаются накоплением богатства, Тремеры наиболее бесстрастны, рассматривая деньги лишь как средство для достижения цели, не более ценное, чем любой другой источник силы. Поскольку их Тауматургия дает им гораздо более непосредственный контроль над их Стадом, соперниками и врагами, деньги для них имеют меньшую ценность. Слепцы о старейшине Тремер никогда не отвечают на вопрос "Сколько у него денег?", а скорее освещают вопрос "Что он с ними сделал?".

В рамках жестко контролируемой клановой иерархии индивидуальное накопление денег не приносит большого престижа, поэтому старейшины не приобретают богатство ради блага. В этом отношении они чем-то похожи на Носферату, которые избегают погони за деньгами в угоду "высшим" занятиям. Из всех кланов Тремеры больше всего осознают негативные последствия застоя денег и открыто пренебрегают наличными, которые нельзя пустить в оборот.

• **Вентру:** Вентру мастера финансовых вопросов и обладают огромными активами, управляемыми с таким рвением, которое они редко когда проявляют в своем бесстрастном существовании. У Вентру самые прямые и очевидные отношения с деньгами, и они любят их как самоцель. Они привыкли управлять богатством и понимают не только тот обширный контроль, который оно приносит, но и его ограничения.

Деньги - их право по рождению, и они прививают своим потомкам навязчивую идею и политику жестких денег. Многие Вентру не любят тратить деньги на развлечения и считают, что их следует почитать за накопление богатств, а не за их трату. Тем не менее, они осознают Статус, который приходит вместе с открытием салонов и мероприятий Элизиума, и соответственно составляют бюджет - хотя с такой же вероятностью они будут применять Доминирование к поставщику провизии и экономить на чаевых.

Статус

Если эгоист слаб, его эгоизм ничего не стоит. Если эгоист силен, проницателен, исполнен отличительных черт, его эгоизм бесценен, и остается чертой его расы.

- Александр Смит, "О написании эссе".

Будучи вечными существами, у которых все время мира в руках, Сородичи не безразличны к Статусу и не медлят с его установкой. Это, пожалуй, самая важная часть существования нежити, такая же важная, как и само неживое. Вампиры нарушат любое обещание, предадут любого друга, заплатят любую меньшую цену, если это гарантирует им более высокий Статус.



Статус расходуется так же, как деньги. Вампир рискует своим политическим "капиталом" каждый раз, когда пытается оказать влияние. Старейшина может достичь великих целей только благодаря приобретенному положению в обществе Камарильи, поскольку вампиры с более низким Статусом желают выслужиться перед своим начальством и будут благосклонно реагировать на них. Статус быстро растет и падает в залах Элизиума и будет меняться бесчисленное количество раз за время существования старейшины. В целом это нестабильный товар, в отличие от Ресурсов и Влияния, которые часто остаются неизменными.

Статус нельзя бездумно растрачивать. Старейшина, который часто неоправданно давит, сплачивая Сородичей для выполнения нужных ему заданий, рискует растратить весь свой статусный капитал и столкнется с трудностями, чтобы вернуть его. Однако, если вампир ничего не делает со своим Статусом, тот начинает несколько блекнуть. Отказ использовать влияние сначала вызовет трепет, но этот трепет может превратиться в неудовлетворенность и уменьшение уважения со временем и упущенными возможностями.

Отношение кланов к Статусу

• **Бруха:** Бруха любят видеть себя выше властных игр двора, но, в конце концов, они играют так же, как и все остальные. Обычно они полагаются на чванливую харизму и дерзкие, смелые действия, чтобы получить Статус. К сожалению, такое поведение имеет ограниченную эффективность в группе, тяготеющей к изощренности. Тем не менее, оно может освежающе противодействовать душности и разреженности воздуха двора и способно повысить Статус за счет резкого контраста. Успешный вызов Традициям порождает восхищение и уважение даже у врагов.

• **Гангрелы:** Гангрелы проводят меньше всего времени при дворах Камарильи и открыто презирают условности Статуса (как и большинство вампиров), но в редких случаях, когда им нужно объединить остальную часть клана, стоящую за ними, они не против использовать свое положение. Они также любят играть решающую роль, когда их мнение требуется обеим сторонам в споре, и оказывают услугу, чтобы поддержать одну или другую в решающем голосовании.

Гангрелы могут позволить себе играть в спойлеры, потому что они действительно мало заботятся о политике, но все же имеют полные привилегии "голоса". Однако чем больше они вовлекаются в политику Камарильи, тем больше они теряют эту позицию "стороннего" и тем больше становятся скомпрометированными. Мафусаилы Гангрелов постоянно умоляют старейшин Гангрелов очень осторожно вмешиваться в политику, поскольку постоянный интерес сильно ослабляет их личное влияние. Оставаясь сосредоточенными на конкретных вопросах, таких как защита девственных пустошей от вампирской экспансии, не относящейся к Гангрелам, они остаются могущественными.

• **Малкавиан:** Статус Малкавиан не интересует, и поэтому их у него очень мало - кроме тех случаев, когда у них его парадоксальным образом много. Кажется, будто искреннее отсутствие заботы о Статусе приносит им его в избытке, тогда как намеренная поза презрения к Статусу приносит меньше. При дворе они настолько странные, что иногда получают Статус просто потому, что их обсуждают. Шалости, которые пробуждают гнев важных старейшин, также вызывают некоторую долю неохотного уважения к ним. Старейшины Малкавиан иногда используют свое влияние, чтобы заставить кланы предпринять какие-то важное действие, но часто теряют интерес на полпути к исполнению.

• **Носферату:** Носферату пытаются вести себя так, как будто их не волнует Статус, и они явно выше попыток добиться его посредством внешних проявлений красоты или очарования. Но недостаток изящества они восполняют рвением. Они предпочитают видеть Статус, основанный на накопленных знаниях, хитрости и коварной смекалке. Поскольку они знают, что этого никогда не произойдет, они вместо этого занимаются манипулированием теми, у кого самый высокий Статус. В конце концов, если у вас нет власти, почему бы не заслужить страх и уважение тех, кто ею обладает?

С точки зрения "школьной политики", это эквивалент уродливого, непопулярного ребенка, стремящегося к вершине иерархии, перехитрив привлекательных, популярных детей или сделав себя полезным для них. По иронии судьбы, Носферату получают Статус, оставаясь в стороне от ежедневных ударов и атак двора, стремящегося к Статусу. Когда Носферату пытается накапливать Статус, как и члены других кланов, он часто страдает от падения Статуса и попадает в среду, в которой его внешность сильно мешает ему, даже если никто этого не признает.

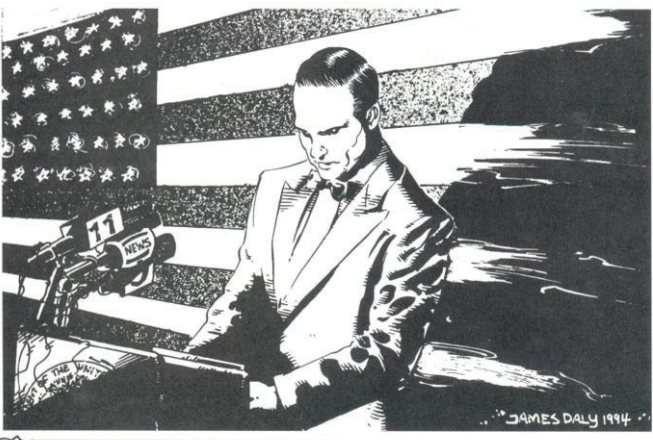
• **Тореадоры:** из всех кланов Тореадоры больше всего озабочены получением, поддержанием и ревностным учетом своего Статуса, и они являются в этом непререкаемым мастерами. Их поглощают ежедневные взлеты и падения репутации в глазах Князя, старейшин и каждого клана, а также движения анархов, выдающихся смертных, известных членов "сверхъестественного сообщества" и любой другой группы или существ, которые попадают в их поле зрения.

Образ - это все для Тореадора. Деньги, информация и все другие источники силы добавляют к этому уравнению, но в конечном счете итоговая оценка в значительной степени основывается на неопределенных впечатлениях и интерпретациях достижений. Тореадоры - самые проницательные судьи таких неопределенных качеств, что делает их уникальными для оценки Статуса.

Хотя Статус определяют Гарпии каждого клана, наибольшее влияние имеют старейшины Гарпии Тореадоров. Краткая, язвительная эпиграмма или строфа восхищения творческого Тореадора гораздо сильнее влияют на мышление двора, чем все пространные проповеди других кланов вместе взятые. Сила их хитроумных конструкций может свергать Князей и поднимать малоизвестных, но толковых неонатов на огромные высоты.

Если бы их клан не раздирался ожесточенной ненавистью и смертоносным соперничеством, Тореадоры легко могли бы использовать это невероятное влияние для господства над Камарильей. Некоторые члены других кланов хорошо осведомлены о потенциале клана и защищаются от объединения Тореадоров.

• **Тремер:** Тремеры очень заботятся о Статусе и стараются не дать более молодым членам своего собственного клана превзойти старейших. Они обладают большой степенью контроля над Статусом внутри клана, но вне клана их влияние гораздо меньше. Они в значительной степени обретают свой Статус благодаря обширным исследованиям Тауматургии и той силы, которую она приносит.



• Вентру: Вентру сильно озабочены Статусом и не могут жить без него. Они не способны продвигаться, пользуясь аргументом Тореадоров о том, что немилость может оказаться в моде и падение Статуса на самом деле будет весьма выгодно, возможно, потому, что они никогда не могут поверить в это сами и заявлять об этом сколь-нибудь убедительно. Так что они остаются рабами Статуса, но имеют некоторые трудности с его достижением.

Вентру считают, что деньги и имущество должны быть основным источником Статуса, поскольку они пребывают в мире смертных, в дела которого так часто вмешиваются. Они озлоблены, потому что так редко получается, и считают несправедливым, что другие вампиры отказываются играть по тем же правилам. Им также не нравится их минимальное влияние при присвоении Статуса. В деле доказательства собственного величия они не так умны, как Тореадоры, и поэтому отстают.

Дисциплины

Могущество утомляет лишь тех, у кого его нет.

- Джулио Андреотти, премьер-министр Италии, 1992 г.

Когда вампир достигает возраста старейшины, у него образуется много времени, чтобы медитировать на свои Дисциплины и внушающую трепет силу, которая исходит непосредственно от Каина. Все вампиры культивируют эту силу для выживания, если не больше. Некоторые кланы, такие как Тремер, живут и дышат ею, и даже стали вампирами, чтобы получить еще больше ее.

Отношение кланов к Дисциплинам

• **Бруха:** неонаты и анцилла Бруха концентрируют внимание на своей Стремительности и Могуществе, сосредотачиваясь на боевых навыках и разрушительном хаосе, который они могут причинить миру. Но старейшины обнаружили, что Присутствие, будучи слабым на низких уровнях, неописуемо мощно на высоких. Они используют Присутствие, чтобы держать своих детей в узде, убеждая капризную молодежь, что их старейшины - самые крутые и достойные восхищения лидеры повстанцев. Фактически, они часто являются самодовольными защитниками статус-кво, которые продались другим старейшинам за временное богатство. Те старейшины Бруха, которые не поступились своими принципами, находятся под сильным давлением со стороны других.

• **Гангрел:** Дисциплины Гангрелов безмерно помогают им в дикой природе, но мало чем полезны им при дворах Камарильи, где сражения запрещены. Это еще одна причина, по которой они избегают Элизиума.

• **Малкавиан:** Малкавианы обладают огромным потенциалом для манипулирования Камарильей и обладают наилучшим сочетанием способностей для придворных интриг. Их Прорицание дает им отличное понимание того, что на самом деле происходит, их Доминирование позволяет им оказывать прямое давление на тех, кого они должны контролировать, а их Затемнение дает им возможность избегать последствий этого.





Несмотря на свои потрясающие преимущества, Малкавианы редко проявляют постоянный интерес к политике Сородичей. Как отмечают другие кланы, если бы они не были сумасшедшими, то были бы опасны. Однако некоторые старейшины говорят, что если бы Малкавианы действительно все контролировали и хотели бы, чтобы их считали сумасшедшими и не заподозрили, то им это легко сошло бы с рук.

• **Носферату:** Носферату сильнее в своих боевых и физических Дисциплинах, чем в придворных. Тем не менее, эти способности дают им отличные возможности для сбора данных, а их навыки в Затемнении помогают им получить жизненно важные сведения о других кланах. В отличие от Малкавиан, они достаточно разумны, чтобы эффективно использовать важные секреты против других старейшин.

• **Тореадор:** Дисциплины Тореадоров созданы для придворных интриг и лидерства. Их Прорицание помогает им получить важную информацию, а Присутствие позволяет связаться со многими из своих соратников. Самое главное, их Стремительность дает им реальное преимущество над противниками, когда их интриги оборачиваются против них.

• **Тремер:** Тремеры - клан, который больше всего использует Дисциплины на пути к власти, и они мастера в использовании их при манипулировании. Их превосходные Прорицание и Доминирование делают их грозными противника в противостоянии один на один, но Тауматургия дает им преимущество, которого нет у других кланов. Это смещает баланс сил в сторону Тремеров, позволяя им противостоять множеству видов Дисциплин. Они постоянно пытаются сместить поле игры в сторону арены сверхъестественного боя, потому что именно там они преуспевают.

• **Вентру:** комбинация Вентру, состоящая из Доминирования и Присутствия, очень значима в деле создания временной власти и полезна при дворе. Их Стойкость помогает им выжить, когда политический климат обращается против них.

Влияние

Мировая политика - это слишком серьезный бизнес, чтобы доверять его иностранцам.
- "Зритель", 1970

Когда вампир становится старейшиной, он уже не просто имеет Влияние в своей стране. Его власть может распространяться по всему миру. Вампиры, как очень скрытное и исторически преследуемое меньшинство, имеют все основания бояться человечества. Конечно, у человечества есть еще больше причин бояться Сородичей.

Старейшины опасаются любых людей, которыми они не могут манипулировать, эксплуатировать или контролировать. Все кланы пытаются проникнуть в разные группы, чтобы шпионить за ними и манипулировать ими, но часто они лишь сохраняют постоянный контроль над группами единомышленников. Если взгляды Сородичей сильно отличаются от человеческих, то часто они не могут угнаться за динамичным, изменчивым и очень смертным ландшафтом вокруг них.

Отношение кланов к Влиянию

• **Бруха:** Бруха страстно используют свое Влияние в обществе. Они обращаются к интеллектуалам, уличному сброду, преступникам, недовольным гражданам, студентам - всем, кто их слушает. Они видят в своих агентах больше, чем просто пешек, которые добывают им уважение этих смертных. Их

неорганизованность не позволяет им использовать свое Влияние для того, чтобы добиться желаемых изменений.

В то время как Иконоборцы Бруха имеют большое Влияние на уличную чернь, Идеалисты имеют Влияние в университетах и аналитических центрах; будучи наиболее организованными из Бруха, они обладают наибольшим Влиянием. Индивидуалисты работают в самых разных областях, от науки до религиозных общин и Голливуда. Они имеют наибольшее Влияние, когда база власти децентрализована, и где такие группы, как Вентру, имеют меньше Влияния.

• **Гангрел:** Гангрелы уклоняются от больших концентраций светской власти людей. Им больше нравится деревенский народ и путешественники. Они, как правило, обладают большим Влиянием в сельской местности, где обустраивают свои убежища. Их связи лежат в основе политических союзов людей, оказывая Влияние на группы от владельцев ранчо до охотников, от защитников окружающей среды и натуралистов до горняков и лесозаготовителей. Бесстрашные Сородичи, ищущие логова Гангрелов, часто обнаруживают, что их преследуют ксенофобные местные жители, стремящиеся уничтожить любых незваных гостей. Но в городе Гангрел - это рыба без воды.

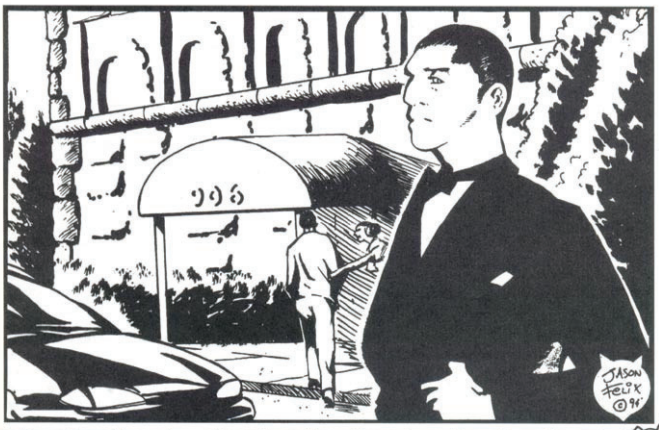
• **Малкавиан:** удивительно, но мастера оказывания Влияния в мире смертных - старейшины Малкавиан. Их влияние косвенное, а потому очень мощное. Часто люди, с которыми они никогда не встречались, будут совершать абсолютно случайные действия, которые полностью соответствуют успешной схеме Малкавиана.

Некоторые Сородичи говорят, что это не более чем Доминирование и Затемнение в действии, прикрытые ложным безумием. Но другие подозревают, что дело не только в этом - что Сеть Безумия Малкавиан имеет более далеко идущее предназначение, чем они когда-либо подозревали. Малкавианы имеют Влияние в самых неожиданных местах, в том числе среди детей и немногих известных фей. У них нет полного контроля над всеми этими областями, но, похоже, что нет группы, с которой они не могли бы связаться.

• **Носферату:** Носферату обладают весьма косвенным контролем над смертными. Вместо того, чтобы пытаться управлять человеческими делами каждый день, они предпочитают прятаться, наблюдать и оказывать огромное давление только тогда, когда это необходимо. Они используют свое Влияние как средство получения информации, а не заставляют смертных выполнять их приказы. У них есть беспрецедентный доступ к низшим слоям человеческого общества - связи с преступниками, бездомными, бедняками и другими изгоями.

• **Тореадор:** среди всех старейшин кланов Тореадоры больше всего вовлечены в дела смертных. Они участвуют в вихре социальных мероприятий и имеют личные связи со многими людьми. Это дает им большое прямое Влияние, но также делает их довольно уязвимыми. Их связи с миром искусства, дизайна, театра, архитектуры и маркетинга не имеют себе равных ни в одном другом клане.

• **Тремер:** в своем стремлении к все большим и большим знаниям Тремер наладили связи со многими другими членами "сверхъестественного сообщества". Они общаются с магами, люпинами и даже охотниками на вампиров, которые не подозревают об их истинной природе. Они стремятся повлиять на развитие магии, и любой контроль над миром является лишь средством для достижения этой цели.



• **Вентру:** Вентру царят на коммерческих рынках по всей Земле. Ни один другой клан не может соперничать с ними в сфере Влияния в деловом мире. Это дает Вентру значительную власть над любой группой, которую можно купить - и особенно над теми, кто уважает кого-либо с большим объемом накопленного богатства. Они часто получают ценные связи, не тратя ни цента, просто продемонстрировав свои огромные владения.

Контакты

Знания в форме информационного продукта, необходимого для производства власти, уже являются и будут оставаться основой - возможно, основой - ставкой во всемирном соревновании за власть. Вполне возможно, что однажды национальные государства будут бороться за контроль над информацией, как в прошлом они боролись за контроль над территорией, а затем за контроль над доступом к сырью и дешевой рабочей силе.

- Жан Франсуа Лиотар, "Состояние постмодерна: Отчет о знаниях"

Контакты важны для старейшин, а поддержание постоянного потока надежной информации изнутри и вне Камарильи имеет важное значение для выживания. Из-за мощного обмана, применяемого большинством вампиров и многими смертными, трудно понять, что на самом деле происходит. Сеть осведомителей может обозначить разницу между триумфом и неудачей, нежизнью и окончательной смертью.

Отношение кланов к Контактам

• **Бруха:** сами Бруха гордятся тем, что раскрывают государственные секреты и распространяют злобные слухи, но они не самые способные сборщики информации. У большинства Бруха есть "полезные" Контакты, такие как стрелки или лидеры банд, вместо формальных, таких как репортеры и политики. Идеалисты владеют большим хранилищем информации и заявляют, что у них есть некоторые древние секреты со времен еще до Маскарада.

• **Гангрел:** Гангрелы презирают обмен информацией, общепринятый в Камарилье, но не настолько, чтобы не скупать любые сведения, непосредственно связанные с безопасностью клана. Иногда они продают важные секреты, но лишь тогда, когда могут извлечь выгоду из того, что кто-то еще знает их. Влияние большинства их Контактов ограничено определенными зонами.

• **Малкавиан:** Малкавианы любят обмениваться информацией, но их сведения часто оказываются ненадежными, и у них нет репутации, которая может быть уничтожена за их бесполезность. Любой, кто торгуется с Малкавианом, заслуживает то, что получает. Тем не менее, Малкавиане имеют большой доступ к секретам благодаря своим Дисциплинам и желанию ходить по странным местам. По какой-то причине большая часть их Контактов относится к медицинским профессиям.

• **Носферату:** Носферату превратили сбор и распространение информации в высокое искусство. У них есть Контакты в самых необычных местах, потому что их Затемнение позволяет им общаться с кем-угодно и под каким-угодно видом. Они продают только те секреты, которые достоверны (за исключением случаев, когда они хотят окончательно уничтожить покупателя). Никто не говорит плохо о качестве продукта. Обычно они продают информацию только в том случае, если уверены, что у них есть способ извлечь выгоду из того, что кто-то с ней сделает. Некоторые вампиры в отдельных случаях отказывались платить указанную сумму, но все равно получали информацию только потому, что Носферату хотели, чтобы они ее получили. Однако это редко срабатывает больше одного раза.

• **Тореадор:** Тореадоры - невероятные сплетники, и зачастую они распространяют важную информацию, стоит им лишь оказаться на публике. Они настолько заинтересованы в том, чтобы быть приятными для зрителей, что их несложно обмануть, пользуясь их неосведомленностью. Они любят слухи и часто расскажут несколько слухов об истории, прежде чем поведать собственно историю. Их Контакты, как правило, представляют собой социальную элиту, художников и людей искусства разного рода.

• **Тремер:** Тремеры в основном озабочены магическими знаниями, хотя они и более чем мимолетно интересуются информацией человеческого мира. Они пойдут на крайние меры, чтобы отследить даже самую эфемерную магическую информацию, и будут использовать для этого свои сверхъестественные Контакты.

• **Вентру:** Вентру охотятся за актуальной информацией из мира бизнеса и коммерции. Любые нюансы, пусть даже кажущиеся незначительными, актуальны для них. Например, погода влияет на рост урожая, который влияет на цены на сельскохозяйственные товары, которые направляют фьючерсные рынки, которые влияют на фондовый рынок. Таким образом, только редкие Вентру имеют Контакты из "низших" частей общества, и их информация от этих источников крайне ограничена.

Союзники

Союз может быть силой, но это всего лишь слепая грубая сила, если не направлять ее мудро.

- Сэмюэль Батлер, "Записные книжки"

Союзники - это те группы, с которыми старейшины работают сообща. Они варьируются от стойких сторонников до оппозиционных групп, которые соглашаются работать со старейшинами против более сильных врагов.

Отношение кланов к Союзникам

• **Бруха:** Бруха хотят быть затворниками в своей анархии, хотя и имеют связи с преступными и мятежными организациями. Эти связи, как правило, являются грубыми и непостоянными, так как некоторые из таких Союзников могут скорее бросить вызов Бруха в жесткой внутренней борьбе, а не работать с ними. Идеалисты Бруха имеют Союзников в сфере образования, в то время как Индивидуалисты Бруха могут иметь друзей даже среди людоедов и вампиров.

• **Гангрелы:** удивительно, но затворнические Гангрелы являются мастерами в деле обретения и поддержания Союзников. Это шокирует любого из вампиров Камарильи, считающего их наименее социальными из вампиров. Но, несмотря на то, что Гангрелам не хватает сложных способов приобретения новых связей, они, как правило, делают их устойчивыми. Они становятся близки к человеческим семьям, обитающим в глубинке по



всему миру и жители тех стран остаются их верными Союзниками на протяжении поколений, передавая чувство верности, которую другие кланы редко внушают.

Их отношения с цыганами - только часть этого. Они пользуются таким же доверием среди люпинов, фей и других духов. Те немногие старейшины, которые знают об этом, предполагают, что это имеет отношение к связи Гангрелов и цыган, и что Гангрелы культивируют цыган современной эпохи в пустынных сельских районах мира.

• **Малкавиан:** у Малкавианов мало, если они вообще есть, очень близких Союзников, и те, кого они действительно выбирают, кажутся случайными. Значительное меньшинство этих Союзников имеет хотя бы легкое психическое расстройство, но у большинства его нет.

• **Носферату:** Носферату часто уединяются и предпочитают держаться особняком. Однако, когда они действительно находят близкого Союзника, они ценят его превыше всего и приносят ужасное возмездие любому, кто причиняет ему горе.

• **Тореадор:** Тореадоры любят Союзников так же, как и публику. Обычно они хотят, чтобы их уважали, восхищались и обожали. Поскольку они уникально восприимчивы к лести, они иногда избавляются от ценных Союзников, которые недостаточно экстравагантны в своем восхищении, и оставляют более слабых, которые довольно льстивы. Широкий доступ Тореадоров к человечеству дает им широкий набор Союзников, из которых они могут выбирать.

• **Тремер:** Тремеры обычно рассматривают Союзников как расходный ресурс. Если содержание Союзника превосходит его полезность, то они не заботятся о его защите и позволяют ему кануть в забвение. Тремер также может бесстрастно избавиться от Союзников, которые, по его мнению, больше не представляют ценности. Они считают другое отношение безнадежно сентиментальным.

• **Вентру:** Вентру любит создавать ассоциации. Им нравится строить стратегические союзы и планировать крупные операционные компании. Но они также довольно несентиментальны и оценивают Союзников по производительности, а не по лояльности или личным факторам.

Военная Сила

Война - слишком серьезная вещь, чтобы оставлять ее на усмотрение военных.
- приписывается Талейрану

Немногие старейшины стремятся получить прямой контроль над большой массой человеческих солдат, предпочитая действовать через правительство или лидеров для оказания военного влияния. Но иногда они собирают собственные боевые силы, которые не всегда человеческие. Подробнее об этом читайте в Главе Четвертой.

Отношение кланов к Военной Силе

• **Бруха:** старейшины Бруха освоили методы приобретения и удержания власти с помощью насилия. У них есть банды и сброд, который они могут поднять, когда им необходимо прикрытие или отвлечение. В 60-е и 70-е годы Бруха очень успешно использовали радикальные молодежные

движения для созданию армий молодых людей-иконоборцев, готовых выйти на улицы в случае волнений. Однако Вентру в конечном итоге обезвредили большую часть этой военной мощи, возвзав к обычной жадности.

Бруха часто обращаются к ячейкам закаленных воинов, вокруг которых они могут собрать более крупные силы: террористов, наемных убийц и профсоюзов. Их сила обширна, и они являются единственным кланом, который может командовать стойкими бойцами из банд и полицейских управлений. Они преуспевают в физических конфликтах, и у них есть такие же последователи среди смертных.

- **Гангрел:** Гангрелы имеют в своем распоряжении большие постоянные армии волков, крыс и других животных. Немногие Сородичи способны бросить вызов Гангрелу в дикой местности или даже в сельской или пригородной. Кроме того, Гангрелы держат под своим контролем разрозненную сеть окружных полицейских и смотрителей парков, чтобы не подпускать к себе проблемных магов и охотников на вампиров.
- **Малкавиан:** Малкавианы - плохие бойцы, и у них очень мало военной силы. Они по большей части избегают открытого противостояния и почти никогда не возглавляют армии. Тем не менее, ходят слухи о том, что когда Малкавианы как клан оказываются под угрозой, огромная толпа устрашающих психопатов выходит из лечебниц и изнутри общества, чтобы атаковать.
- **Носферату:** Носферату не заработали себе репутацию бойцов, но они сильны, решительны и свирепы в бою. Они тоже могут командовать армиями животных, чтобы те выполняли их приказы. Однако, не считая нескольких случаев, когда уличный сброд создавал проблемы, существует очень немного примеров того, когда Носферату использовали Военную Силу для чего-нибудь.
- **Тореадор:** Тореадоры напрямую соревнуются с Тремерами и Вентру за контроль над обычными вооруженными силами и полицией. Однако они подходят к накапливанию Военной Силы так же, как и к большинству вещей, и теряют интерес, если появляется что-то более увлекательное.
- **Тремер:** Тремеры одержимы безопасностью и поддерживают тесные связи с полицией и военными группировками. Они очень эффективны в удержании сплоченных сил в трудные времена, но слишком изолированы, чтобы создать большую постоянную армию. Они не мыслят, как бойцы, и редко вызывают такую лояльность у отряда, как Бруха.
- **Вентру:** Вентру соревнуются с другими кланами за военную мощь через традиционные организации, но предпочитают использовать солдат удачи. Они доверяют только тем войскам, которых они нанимают, будучи уверенными, что никто другой не сможет завоевать лояльность тех, кому они так щедро платят.

Источники власти

Жадность - это нормально. Жадность - это здорово. Вы можете скупиться и при этом чувствовать себя хорошо.

- Иван Ф. Боески, Послание к открытию Школы делового администрирования в Беркли, 1986 г.

Старейшины обладают исключительной властью в Мире Тьмы, потому что они могут заключать сделки и контролировать практически любую группу или систему. Они не связаны моральными, этическими и правовыми ограничениями, которые часто связывают руки правительствам, предприятиям и отдельным лицам. Они не скованы кодексами чести и принципами, которыми руководствуются другие могущественные существа, такие как People и маги.

Вампир, достигший статуса старейшины, едва ли ограничивает себя заповедями Маскарада, если только его не уличили в их нарушении, да и то лишь тогда, когда он не может отговориться или использовать свое влияние, чтобы свести обвинения к минимуму. Это ситуация, подходящая для злоупотреблений, и единственный способ сдержать власть старейшины - это тот факт, что многие другие соревнуются за одни и те же источники контроля. Часто старейшина, который проигрывает борьбу за ценный актив, уничтожает его или, по крайней мере, использует остатки своих сил, чтобы убедиться, что соперник не получит этот актив. Многие пешки обязаны своей смертью, а некоторые - своей свободой этой междоусобной борьбе.

Источники власти включают:

1) Правительства и государственные.
2) Бизнес и бизнес-ассоциации.
3) Финансовые рынки.
4) Профсоюзы и профсоюзные организации.
5) Школы, ВУЗы и аналитические центры.
6) Политические организации.
7) Религиозные организации.
8) Организованную преступность.
9) Военные и военизированные формирования.
10) Разные сверхъестественные существа.

Список источников власти

Амбициозные Рассказчики и игроки могут выйти за рамки простого использования Дополнений так, как они описаны, и вместо этого подробно изложить активы персонажа на листке в конце этой книги, распределив рейтинги Влияния, Контактов и Союзников персонажа по этим 10 категориям. Умножьте рейтинг каждого Дополнения на 10 и распределите эти очки между 10 источниками власти, ни один из которых не может иметь рейтинг выше 10. Рассказчик или игрок может дополнительно разделить общий итог для каждого источника власти на определенные подкатегории, как указано в листке.

Рассказчики могут создавать подобные списки для других важных старейшин в истории и, таким образом, отслеживать политическое влияние по всему городу. Это полезно, если персонаж пытается усилить влияние в области, в которой есть домен другого вампира. Сравнение областей, в которых их влияние сталкивается, может послужить основой для хроники, в которой пешки подпадают под конфликт интересов конкурирующих старейшин.

Старейшины и истории

Я люблю власть. Но я люблю ее как художник. Я люблю ее, как музыкант любит свою скрипку, извлекая из нее звуки, аккорды и гаммы.

- Наполеон Бонапарт, в романе Хэвлока Эллиса "Танец жизни"

Играть старейшинами - это чуждый опыт. Посмотрим правде в глаза: никто из нас действительно не знает, что значит командовать армией исключительно вежливой, улыбчивой и злобной нежити. Ну ладно, никто из нас, кроме бывших королев бала. Поэтому понятно, что даже самым эгоцентричным Рассказчикам может понадобиться несколько советов, как справиться с таким невероятным ролевым вызовом (Примечание: эти советы подходят и для игроков, если Рассказчик захочет ими поделиться).

Игры доминирования

Управлять войсками означает дать им понять, что вы наблюдаете за ними. Один из способов донести это - изобразить безразличие и тяжелую скуку до тех пор, пока не возникнет важный повод. В этот момент оживите и сразу же привлеките взгляды игроков. Внезапная перемена усилит эффект.

Зрительный контакт

Манипулирование людьми включает в себя фокусирование их концентрации на себе. Когда вы играете старейшиной, допрашивающим войска, обращайте на это неумолимое внимание. По крайней мере, он должен интенсивно наводить на них жуть. В лучшем случае покажите, что старейшина важен и имеет много полномочий.

Преимущество высоты

Как Рассказчик, вы можете использовать уловки, связанные с высотой и размещением. Сядьте на более высоком уровне чем игроки, и когда вы отыгрываете властного старейшину, то выпрямитесь во весь рост. Нависните над ними. Даже небольшое преимущество в высоте приводит к глубокому психологическому различию. Если вы собираетесь пересаживать участников во время сцены или для живого повествования, сядьте как можно дальше в комнате. Заставьте меньших входить в ваше пространство, чтобы обратиться к вам. Вспомните "Волшебника из страны Оз": тот парень знал, как завладеть вниманием аудитории.

Правило трех

Что касается Гитлера... его успехом были споры на политических митингах и метод создания впечатляющей кульминации в конце речи.

- Альбер Камю, "Бунтующий человек"

Старейшины хорошо знают, как мотивировать последователей своими словами, извлекая пользу из науки, которую познали за время своего бессмертного существования. К счастью, волнующее ораторство можно свести к нижеследующей простой формуле.

Вдохновляющим диктаторам рекомендуется изучить "правило трех". Мелкие (и не такие уж мелкие) тираны хорошо используют эту тактику для сплочения войск и возмущения масс. Речь с возрастающей модуляцией, разбитая на три все более интенсивных сегмента, приводит публику в чистый восторг.

Сильное заявление.
(Легкая пауза)
Более сильное заявление!
(Легкая пауза)
Сильнейшее заявление!!!
(Бурные апплодисменты)

В этом шаблоне есть нечто, что вызывает бурные аплодисменты слушателей, даже если они не заслуженны. Он обращается к автоматической реакции, подобной той странной силе, которая заставляет нас громко смеяться, когда мы видим шутку в третий раз, когда второй раз было не смешно, а четвертый - уже перебор.

Гитлер был мастером этого дела. Даже те, кто не говорит по-немецки, могут уловить эту ритмику во многих из его лучших речей, снискавших аплодисменты.

Вот несколько примеров.

Классика Шекспира:
"Друзья,
Римляне,
Соотечественники!"

Пример Черчилля во время Второй мировой войны:
"Еще никогда во время человеческого конфликта
столь многие не были в долгу
перед столь малыми".

Современная вариация с двойным ударением:
"Читайте
по
губам..."
(Долгая пауза - у аудитории нарастает предвкушение)
"Нет
новым
налогам!"
(Люди воодушевленны, бурные аплодисменты).

Эти тактики приводятся здесь исключительно для игровых целей. То, как вы их используете вне игры, зависит от вас и вашей совести (и, возможно, от Конституции).

Как старейшины разрушают хорошие идеи

Сила может заключаться на кончике оружия, но иногда она заключается на кончике тени или образа оружия.

- Жан Женет, "Узник любви"

Молодые вампиры часто решают проблемы так, как их предкам и не привиделось бы. Старейшины считают, что они в наилучшей степени видят все ситуации, и в некотором роде это правда. Но у анциил и даже у неонатов есть уникальные перспективы, и свежие мозги позволяют им рождать эффективные решения. Старейшины опасаются того, что молодежь будет рваться к

власти, а поскольку власть происходит от внимания, они чувствуют себя обязанными уничтожать молодых вампиров, когда те начинают выдвигать хорошие идеи.

Обычно старейшина просто отвечает линией партии (часто столетней давности) и считает дело закрытым. Если дитя упорствует, то ему, возможно, придется поспорить по существу. Если он не сможет победить, то быстро сменит тактику и высмеет идею, насмехаясь и бормоча другому старейшине, что из этого ничего не выйдет. "Он еще научится", - снисходительно фыркает он, хотя внутренне боится, что дитя действительно добьется успеха.

Джихад: война анархов

Именно авторитарное воспитание маленьких детей, обучение их боязни и покорности, обеспечивает политическому властителю раболепие и доверчивость миллионов взрослых мужчин и женщин.

- Вильгельм Райх, "Психология масс и фашизм"

Анархи знают, что старейшины не добились больших успехов в подавлении их восстания. Они не знают главной причины: старейшины расходятся во мнениях относительно того, как поступить со своим своенравным потомством. Существуют две основные философские школы по управлению Движением анархов: отрешенность и сопротивление.

Фракция Сопротивления утверждает, что анархов нужно подавлять на каждом шагу, и что позволять им существовать после обнаружения - это самоубийство. Фракция Отрешенности заявляет, что старейшины не могут сломить Движение анархов, и что чем больше энергии они тратят на это, тем сильнее становятся анархи. Они утверждают, что анархи процветают за счет раздоров, и исчезают, если старейшины просто игнорируют их атаки.

Школа Сопротивления находит фракцию Отрешенности безнадежно наивной, в то время как Отрешенность считает Сопротивление чрезмерно реакционным. Они оба обвиняют друг друга в том, что сами навлекли на себя проблемы. В результате старейшины не могут выступить единым фронтом. Известно, что они пассивно противостоят анархам, позволяя молодым вампирам незначительные преходящие достижения без ответных репрессий. Но часто старейшина слишком остро реагирует и совершает какие-то злодеяния, придавая ослабевшему Движению анархов столь необходимый импульс праведного гнева.

Небольшая группа старейшин заявляет, что любая политика мало что может принести, поскольку анархи никогда не одержат победу и являются наименьшими пешками в Джихаде. Этот аргумент не особо воспринимается ни одной из двух других групп.

Джихад: смертные пешки

Мы люди из соломы, мы люди из песка.
Наши замки ржавятся, они бы и не выстояли.
Мы два неудачника, обреченных на неудачу,
Мы снеговики, слепленные, чтобы растаять.

- Ник Махони, "Соломенные люди"

Смертные находятся на самой нижней ступеньке Джихада. Многие старейшины имеют позицию о том, что людьми нужно управлять железным кулаком, каждое их действие должно быть строго расписано. Но другие, часто более молодые, не соглашаются и предпочитают давать своим смертным пешкам менее ограничивающие цели и широкую свободу действий.





Более древние старейшины, чьи неживые сердца навсегда запечатлели ужасы Инквизиции, напуганы этим понятием и опасаются, что оно приведут к гибели Камарильи. Некоторые в своем страхе заходят так далеко, что заявляют, будто не уничтожать пешки сразу после того, как они перестают быть полезными - значит нарушать Маскарад. Они утверждают, что даже если смертные никогда не видели вампира, они слишком много знают о делах Сородичей, чтобы им было позволено свободно бродить.

Но "младшие" старейшины утверждают, что большинству пешек можно доверить действовать в их собственных интересах. Пока они соотносят эти интересы с интересами своих хозяев-Сородичей, их жизни могут много раз оказаться полезными при самых разных обстоятельствах. Они утверждают, что постоянное убийство человеческих пешек приведет к увеличению количества трупов, оставляя за собой следы, ведущие прямиком к старейшинам.

Этот образ мышления в последнее время получил распространение, поскольку некоторые древние старейшины дошли до него. Большинство тех, кто достиг совершеннолетия задолго до Инквизиции, также пришли к выводу, что от смертных пешек не следует просто отказываться после того, как краткосрочные цели были достигнуты. Тем не менее, они предостерегают "младших" от создания союзов с людьми, которые не только обречены на смерть, но и могут быть весьма коварными питомцами. Типичное утверждение: "Они могут вести себя послушно, но смертных нельзя приручать".

Котерия старейшин

Рассказывание истории для группы старейшин связано с некоторыми серьезными логическими проблемами. В отличие от неонатов и анцилл, старейшины видели, как их некогда крепкие узы распадались после первых 100 лет нежизни. Клановая политика начинает преобладать над связями, выходящими за рамки клана. Котерии распадаются по мере того, как их члены переезжают на новые территории или умирают.

Таким образом, Рассказчик должен принять важное решение - создать логичное обоснование, чтобы удержать персонажей старейшин вместе или позволить им действовать по отдельности. Недостатком последнего является то, что игра может выродиться в серию сольных историй.

Групповой подход: котерия

Выводок выживал на протяжении сотен лет. Теперь, будучи старейшинами, они продолжают общаться. Они могут уступать своим кланам при важных голосованиях, но они по-прежнему объединяются для решения проблем и сопротивления Джиханду. Преимущество этого заключается в том, что у всех игроков есть отличное обоснование для своих персонажей, которые работают вместе как группа, вместо того, чтобы идти разными путями.

Недостаток в том, что это предполагает многое. Эти персонажи обычно должны быть Становлены в одно и то же время и в одном месте, что ограничивает возможности создания персонажей. Если они разного возраста и происхождения, игроки должны определить, почему и как котерия принимала новых членов.



Свободный подход: суровые одиночки

Все старейшины - это личности, которые гораздо меньше связаны друг с другом, чем со своими кланами. Между ними могут возникать политические противоречия, поскольку у них нет причин работать вместе. Это как преимущество, так и недостаток.

Преимущество этого подхода заключается в том, что он не требует предварительного обоснования и не требует чрезмерного доверия. Недостаток в том, что персонажи вряд ли будут работать вместе.

Вместо того, чтобы создавать неубедительное обоснование перед началом хроники, вам, возможно, придется позднее придумать еще более слабое, чтобы персонажи вообще работали вместе. То есть это нормально, если вы хотите, чтобы история основывалась в основном на конкуренции и политической войне. Это может быть очень весело, но не будет похоже на обычную ролевую игру, в которой игроки взаимодействуют друг с другом.

Сочетательный подход: коалиция

Все старейшины индивидуалисты, но часто они работают вместе. Они вышли за пределы своей котерии, но не их нужда политической поддержки. Они объединились в коалицию, которая более свободна, чем котерия, но все же дает им численное преимущество и тех, кто следит за их спиной. В условиях интенсивного соперничества внутри кланов иногда самым надежным союзником оказывается тот, кто просто не получит выгоды от вашего падения или смерти.

Поэтому старейшины часто заключают неформальные союзы с единомышленниками из других кланов. Они собираются вместе в Элизиуме и сравнивают записи о недавних действиях кланов, и, хотя они не раскрывают важных секретов, зачастую они защищают члена коалиции от коварной атаки, даже со стороны своего собственного клана. При этом велик потенциал для злоупотребления отношениями посредством преднамеренной дезинформации, но любой старейшина, который так поступит, подвергнется остракизму со стороны остальной части коалиции. В такой опасной обстановке, как Элизиум, всегда стоит иметь союзников и поддержку, а также следить за тем, чтобы не предать их.

Иногда коалиции формируются вокруг одной проблемы, например, отнятие власти у опасного юстициара, защита Князя, сопротивление Шабашу, свержение одного из примогенов, защита земель Гангрелов или просто зарабатывание денег. Некоторые коалиции возникают, когда отдельные ее члены оказываются в "списке врагов" могущественного старейшины. Группа старейшин может даже осознать, что они готовы голосовать против своих кланов по определенным вопросам. Обмениваясь голосами, они укрепляют свои связи.

Преимущество коалиционного подхода состоит в том, что он обеспечивает определенную степень единства партии и позволяет игрокам совместно расследовать и обмениваться информацией, как они это делают в котерии. Однако, зачастую это не настолько убедительный союз в их жизни, как котерия. У них много связей где-то еще. Но когда дело доходит до вопроса о том, кому вы доверяете, когда вас приперли спиной к стене, ответ часто - коалиция.

Дисциплины

У старейшин есть огромные возможности влиять на мир - и друг на друга. В начале хроники старейшин игроки, скорее всего, одержимы новообретенными способностями своих персонажей. Это нормально и помогает им лучше понять своих персонажей. Чтобы проработать это, Рассказчик может побаловать их в течение одной или двух сессий. Вынесите их за пределы скопления старейшин и позвольте персонажам поиграть мускулами против меньших противников. Не мешайте им намеренно добиваться впечатляющих результатов, манипулируя их миром. Игра может быть интересной, даже если противник им не ровня. В конце концов, они играют могущественных старейшин.

Как только игроки получат возможность привыкнуть к силам своих персонажей, познакомьте их с залами Элизиума. Обязательно напоминайте им, что нападение на других старейшин при помощи их Дисциплин вызовет гнев всех старейшин. Хотя они обладают огромной силой за пределами Элизиума, на священной земле они должны следить за своим поведением.

Границы власти

Также возможно, что персонажи со способностями уровня старейшин смогут пробить брешь в сюжетной линии, убрав ключевого персонажа, или найти способ скрытно устранить другого старейшину. Имейте в виду, что у Рассказчика не было 500 лет в запасе, чтобы придумать, как лучше всего использовать каждую силу, как это сделал бы старейшина.

Если вы считаете это необходимым, не стесняйтесь менять ход, даже если вы точно не знаете, как бы это сделал старейшина, о котором идет речь. Если игрок использует силу, защита от которой на данный момент неизвестна, предположите, что старейшина обнаружил секретную силу, возможно, благодаря Тауматургии или оккультным искусствам. Например, если жизненно важно, чтобы Величие персонажа не было отражено в него же Щитом Омерзительного Присутствия, просто допустите, что у него есть амулет, который сводит на нет силу Щита или даже сжигает его после первой попытки.



Глава Четвертая: Персонажи Старейшины

Те, кто однажды были опьянены властью и получали от нее какую-либо выгоду по крайней мере на протяжении одного года, никогда не смогут добровольно отказаться от нее. Они могут страдать изо всех сил; но они никогда не будут искать помощи ни в чем, кроме власти.
- Эдмунд Берк, письмо членам Национальной Ассамблеи.

Хроника с участием персонажей старейшин во многих отношениях похожа на драмы, разыгрываемые среди младших Сородичей. Равно как и процесс создания персонажа старейшины по сути тот же, что описан в книге **"Вампиры: Маскарад"**. Единственные настоящие отличия здесь заключаются в том, что персонажи начинают с относительно высокого уровня и что процесс создания занимает немного больше времени.

Персонаж старейшина - это не tabula rasa, чистый лист, каким является начальный неонат. Он уже прочно опутана сложной паутиной вражды, союзов и нейтралитетов вампирского общества. Прошлое старейшины неумолимо приковывает его к миру Сородичей, и никакая борьба не способна его освободить.

Кроме того, есть также некоторые Дополнения, Достоинства и Недостатки, уникальные для персонажей старейшин и недоступные для их менее могущественных собратьев.

Создание персонажа

Он сделал себя сам и поклоняется своему создателю.
- приписывается Джону Брайту, говорившему о Дизраэли

Игрок должен приблизительно решить, сколько лет его персонажу старейшине, и какова его исходная социальная среда. Игроки должны проконсультироваться со своим Рассказчиком насчет относительного возраста и Поколений своих персонажей, если у хроники есть определенный уровень ограничений силы.

Прелюдия персонажа проводится так, как описано в книге **"Вампиры"**, хотя Рассказчик должен помнить, что большинство прелюдий старейшин будут происходить в очень далеком прошлом, и, следовательно, они вполне могут иметь иной оттенок, чем у большинства Сородичей-птенцов. Такие прелюдии, вероятно, также будут длиннее обычных, так как



большинство старейшин уже имеет огромный опыт в качестве Сородичей, прежде чем их по-настоящему считают "старейшинами". Рассказчик и игрок должны работать вместе, продвигаясь через ранние годы нежизни персонажа к нашим дням.

Этот тип прелюдии - очень хорошая возможность для Рассказчика добавить информацию о повторяющихся вражде, любви, проблемах и т. п., которые всплывали на протяжении долгого существования вампира. Сюжетные и характерные приемы, такие как давние обиды, секреты и позабытые обещания помочь другому Сородичу, могут быть вплетены в эту расширенную прелюдию.

Хроники старейшин

Рассказчик волен выбирать из множества типов хроник старейшин. Точный характер каждой из них зависит от интересов как Рассказчика, так и его игроков. Ниже перечислены несколько типов хроник старейшин. Независимо от того, какую он выбрал, Рассказчик должен обязательно сообщить своим игрокам, какую степень свободы они имеют при создании своих старейшин.

Например, если Рассказчик планирует создать хронику о столкновении между персонажами и элитой из элит Черной Руки, он может пожелать автоматически давать персонажам 8-е Поколение вместо 10-го. Однако, если персонажи только входят во внутренние круги Элизиума, он может настаивать на том, чтобы ни у одного из них не было более двух точек в Дополнении Возраст. С другой стороны, Рассказчик может отвести каждого игрока в сторону и сказать ему, чтобы он удостоверился, что у его персонажа есть брошенный любовник (см. Недостатки) в его предыстории. Если рассматриваемый любовник у всех персонажей один и тот же, то это может стать его миссией по уничтожению или подчинению своих бывших любовников. Есть много возможностей, когда у персонажей такая огромная предыстория и сила в распоряжении.

Примеры хроник

Глобальный кризис

Эта хроника касается отвратительного мира Сородичей и высоких финансов. Это рисковая политическая и финансовая игра Мира Тьмы, в которой на карту поставлена, возможно, вся вечность. Ходят слухи, что местоположение Первого Города было найдено, и что Сородичи, контролирующие небольшую ближневосточную страну, в которой оно находится, могут обладать телами нескольких Допотопных.

Бессмертная страсть

Диаблеристы внезапно подбираются все ближе и ближе, когда начинается внезапная волна смертей старейшин. Остались подсказки, которые указывают на то, что один или несколько персонажей могут быть в списке тех, кто должен быть уничтожен. Кто или что выпивает досуха старейшин Камарильи, и удастся ли героям избежать той же участи?

Раз за разом

Это обширная хроника, охватывающая как минимум несколько веков. Персонажи начинаются как "молодые" старейшины, только что представленные высшим эшелонам общества Элизиума. Персонажи собраны вместе во время кризиса, который угрожает их новым позициям среди старейшин Сородичей. Успешно справившись с угрозой, они обращаются к своим собственным затеям. Спустя столетие или более персонажи снова встречаются, им угрожает очередной кризис.

Эта схема повторяется на протяжении многих лет, пока хроника не достигает своего апогея в сегодняшнем беспокойном мире, когда персонажи, наконец, сталкиваются со своим многовековым врагом. Обратите внимание, что на время расставания игроки и Рассказчик должны определить некоторые важные события в жизни своих персонажей. Рассказчик может также пожелать продвинуть персонажей в соответствии с методикой, приведенной в разделе "Созревание".

Мемуары

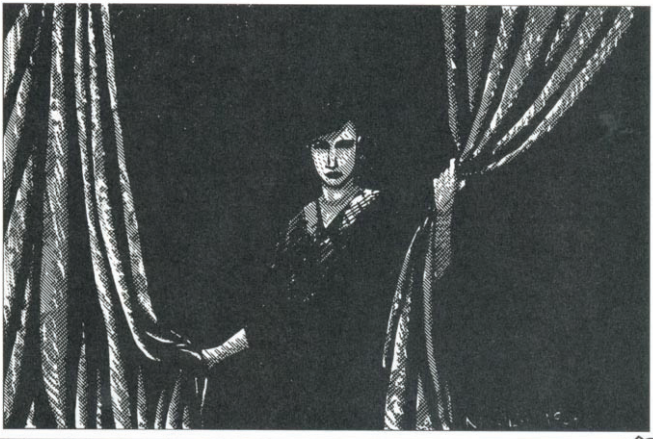
Во время создания персонажа старейшины игроки должны сделать журнал, дневник или какую-либо другую форму мемуаров своего персонажа, даже если они всего лишь Претенденты (см. ниже). Хотя игрокам рекомендуется тратить на это столько усилий и воображения, сколько они пожелают, наиболее важно определить ряд основных фактов о положении старейшины в политике и играх власти Сородичей и им подобных.

Самый простой и быстрый способ - это составить двух-трехстраничную временную шкалу с указанием того, когда и где персонаж участвовал в значимых событиях на протяжении всего своего существования. Конечно, игрок может свободно создавать гораздо более сложные мемуары, написанные с точки зрения персонажа старейшины, подробно описывать события, свидетелем которых был персонаж, и людей, которых он соблазнил, уничтожил или, возможно, спас.

И игроки, и Рассказчики могут захотеть исследовать как историю, так и настроение культурных обществ, которых касались персонажи старейшины. Хотя в таких деталях нет особой необходимости, они могут неизмеримо добавить глубину персонажа.

Хотя в мемуарах своего персонажа игроки могут затрагивать любые темы, какие пожелают, они должны быть уверены, что ответят по крайней мере на некоторые из вопросов и тем, приведенных ниже. Это даст Рассказчику важную информацию о роли персонажей во время важных событий на протяжении их существования, как смертного, так и бессмертного. Игроки всегда сперва должны узнать, хочет ли Рассказчик, чтобы они затронули какие-либо конкретные темы (например, персонажи должны были побывать в Берлине через некоторое время после Второй мировой войны, но до падения Берлинской стены).

Игроки должны показать Рассказчику свои полные мемуары и проконсультироваться с ним, чтобы определить точный характер различных отношений, личностей и т. д. Кроме того, Рассказчик может захотеть добавить несколько инцидентов в



мемуары (до или после того, как игрок их напишет). Даже краткий набросок временной шкалы и небольшое обсуждение могут значительно расширить возможности ролевой игры для персонажей старейшин. Даже Претенденты оценят ту небольшую историю, в которую они были вовлечены, поскольку они очень часто убеждены, что все, в чем они принимают участие, должно иметь потрясающие масштабы.

Когда и где вы родились?

В каких важных событиях вы участвовали как смертный?

Кем были ваша смертная семья, друзья и враги?

Когда вы переродились в Сородича, и кем был ваш сир?

Какие важные места в мире вы посетили и когда?

Свидетелями каких исторических событий, как Сородичей, так и стада, вы были или в каких участвовали?

На какие исторические личности или события вы повлияли или какие повлияли на вас?

В каких салонах, дворах и социальных кругах, как Сородичей, так и подобных им, вы участвовали?

Каковы были ваши затруднения?

Враги - кто и почему? Они все еще существуют? Уничтожены?

Союзники - кто и почему? Они все еще существуют? Уничтожены?

Политическое влияние/вовлеченность - какое и где?

Обязанность - кому, как и когда? Опишите текущие и прошлые инциденты Обязанности, как вашей, так и вам, а также любые текущие непогашенные услуги по Обязанности (см. Достоинство/Недостаток Обязанность ниже).

Когда и где вы впадали в торпор (если вообще впадали)?

Существуют ли те, кто знает ваши секреты?

Чьи секреты знаете вы?

Какие политические силы, Сородичей и стада, в настоящее время вы контролируете или на какие влияете?

Если у вас есть потомки, то когда и почему они были Становлены?

Ваше дитя получило Становление законно?

Кто ваши потомки и каковы ваши отношения с ними?

Ответы на эти и любые другие вопросы не обязательно должны быть исчерпывающими, но они должны содержать достаточно информации, чтобы и игрок, и Рассказчик понимали, на каком месте находится персонаж в мире Сородичей и остальных. Если только вампир-старейшина полностью не изолирует себя от всех других существ, то он не может полностью избежать запутанной политики двух (или более) миров, в которых он проживает. Даже такие вампиры-отшельники часто оказываются втянутыми обратно в эти миры. Хотя младшие Сородичи могут до некоторой степени избегать таких обязанностей, старейшины, подобно членам королевских семей стада, находят почти невозможным поддержание не примечательного или не выдающегося существования.



Старейшины все еще должны, по крайней мере, делать вид, что они подчиняются правилам общества Сородичей. Решения юстициаров остаются в силе, и даже старейшины должны спрашивать разрешения на создание потомка. Точно так же клан персонажа обычно следит за ним, возможно, не прося ничего от него в течение столетия или более, но никогда не забывая о его ответственности перед ними. Кроме того, всегда есть рыскающие молодые диаблеристы и анциллы, ожидающие момента слабости, во время которого они могут уничтожить старейшину и прибрать к рукам его силу.

Концепт персонажа

При создании персонажа старейшины его Натура, Маска и клан определяются так, как описано в книге "Вампиры", равно как и Атрибуты, Способности и Дополнения. Однако персонаж старейшина может уже на старте иметь не менее пяти точек в любой из своих Способностей; вампиры с Дополнением Поколение Старейшины (см. ниже) могут иметь еще меньше ограничений.

Персонажи старейшины требуют большей подготовки в начале своего создания, поскольку они существуют как Сородичи по крайней мере в течение человеческого срока жизни, а довольно часто - в течении нескольких таких сроков. Они повидали больше, чем способны увидеть недолговечные знакомые им люди, и хотя они, возможно, и не приобрели мудрость за многие годы, но, несомненно, каким-то образом выросли.

Видя, как мир стремительно движется вокруг них, в то время как они сами остаются неизменными, наблюдая, как поколения их смертных семей рождаются и умирают в мгновение ока, пробуждаясь от торпора в совершенно чуждом окружении, постоянно превозмогая среди темного мира политики Сородичей - это существование, которое формирует сложных персонажей. Когда каждый из игроков создает такую полноценную, многомерную личность, вписанную в мировую историю, ролевой потенциал в данной ситуации становится необычайно богатым.

Выбор Атрибутов

Он работает так же, как и в книге **"Вампиры"**, за исключением того, что игрок распределяет 10 точек в первичной категории Атрибутов, 7 - во второстепенной и 5 - в третьестепенной. Персонаж также уже имеет по одной точке в каждом Атрибуте.

Чем старше персонаж и чем больше у него опыта, тем большее количество бесплатных очков игрок может потратить во время создания персонажа. Взяв Дополнение Возраст из этой книги, вампиры могут получить дополнительные очки; прочитайте об этом Дополнении для получения дополнительной информации.

Примечание: если персонаж имеет начальный Атрибут, Способность или Преимущество, равное 6 или выше, после того, как потратил все бесплатные очки, он должен выбрать себе Психоз за каждую такую Черту.

Выбор Способностей

Опять же, выбор Способностей проходит как обычно, за исключением большего количества доступных для распределения очков в зависимости от Поколения персонажа. См. книгу **"Вампиры"** для получения дополнительной информации о максимумах Черт в зависимости от Поколения. Таким образом, игрок с персонажем 10-го Поколения может распределить до пяти точек в Способность на старте, а игрок со старейшиной 7-го Поколения может распределить и до шести. Персонаж старейшина получает 20 очков для распределения в основной категории Способностей, 12 - во второстепенной и восемь - в третьестепенной.

Претенденты

Претенденты - это вампиры, которые старше по поколению, но не по возрасту. Такие вампиры только технически считаются "старейшинами" в глазах их более опытных сверстников, особенно тех, кто существует намного дольше, чем может вообразить любой Претендент. Однако Камарилья подчеркивает уважение к чистоте родословной, и поэтому Претендентов все еще неохотно принимают в общество старейшин из-за силы витэ, протекающего по их венам. Претендентов чествуют за их происхождение, а не за их самих.

Игроки, желающие создать персонажей-претендентов для использования в хрониках старейшин, должны следовать системе создания персонажей, описанной в книге **"Вампиры"**, со следующими модификациями:

- Претенденты начинают с 10 Поколения. Игроки должны приобрести Дополнение Поколение Старейшины из этой книги, если они хотят, чтобы их персонажи начинали с более низким поколением.
- Все Претенденты получают модификатор +2 к уровню сложности всех социальных проверок с участием "настоящих" старейшин.
- Претенденты не могут брать Дополнения Возраст и Статус Старейшины.
- Претенденты могут брать следующие Достоинства и Недостатки Старейшин: любой Потомок/Потомки (кроме Могущественного Потомка), любые Диаблерист, Отцеубийство, Тщеславие.

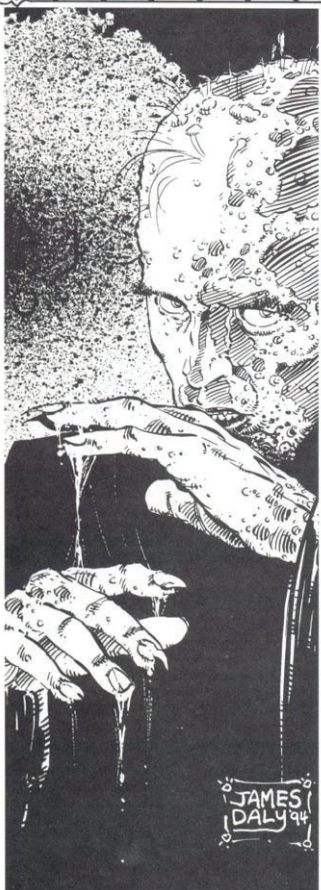
Выбор Преимуществ

Количество базовых очков, которое игроки могут распределять между Дисциплинами, Дополнениями и Добродетелями персонажей старейшин, указано ниже. Преимущества выбираются как обычно со следующими исключениями:

Дисциплины: персонажи старейшины могут начинать с максимально доступным им значением Черт в любой Дисциплине. Старейшины получают 10 точек, чтобы распределить их по своему желанию, хотя по крайней мере пять из них должны быть распределены на клановые Дисциплины.

Дополнения: Дополнения Старейшины (Возраст, Поколение и Статус Старейшины) стоят по четыре очка за точку. У старейшин есть 15 очков, которые они могут потратить на свои Дополнения. Все старейшины должны иметь хотя бы одну точку в Возрасте, если персонаж не является Претендентом. Начальным поколением вампиров старейшин является 10-е, а не обычное 13-е.

Добродетели: обратите внимание, что персонажи старейшины получают семь точек, которые можно потратить на Добродетели, хотя в начале они имеют по одной точке в каждой. Разумеется, свободные очки можно потратить на дополнительные точки в



Добродетелях, но обратите внимание, что Добродетели стоят персонажам старейшинам по 4 свободных очка за точку из-за сложности их поддержания в течение долгих, измученных ночей их существования.

Выбор других Черт

Сила Воли: базовая Сила Воли определяется как обычно и равна рейтингу Смелости персонажа.

Человечность: вампирам-старейшинам очень трудно поддерживать свою Человечность: бесконечные годы, давление со стороны сверстников и политики, а также соблазн великой силы - все это вместе делает это качество особенно хрупким среди старших Сородичей. Персонажи старейшины должны тратить по пять свободных очков за каждую дополнительную точку в Человечности.

Старейшины начинают с Человечностью, равной их Сознательности + Самоконтролю, но учтите, что выбор Дополнения Возраст снижает их начальное значение у персонажа.

Свободные очки: игроки начинают с не менее чем 20 свободными очками, которые они могут потратить на своих персонажей старейшин. Однако точки в Дополнении Возраст значительно увеличивают количество доступных свободных очков.

Запас крови: игроки бросают два 10-гранных кубика, чтобы определить начальный запас крови персонажа (любые пункты, превышающие максимальный запас крови, отбрасываются).

Достоинства и Недостатки Старейшин

Достоинства и Недостатки обеспечивают индивидуальность и сюжетные зацепки, которые Рассказчик и игроки могут использовать, чтобы придать персонажам и хроникам большую глубину. Игроки могут использовать свободные очки для приобретения Достоинств, в то время как взятие Недостатков приносит дополнительные свободные очки. Количество полученных или потраченных свободных очков равно стоимости Достоинства или Недостатка и не может превышать 10.

Достоинства Старейшин

Потомок, Верный (Достоинство, 3 очка)

Преданность вашего потомка превосходит любые Узы Крови, она рождена из истинной привязанности и восхищения. Он сделает почти все, чтобы помочь вам, и вы доверяете ему, как никому из Сородичей. Вы были бы убиты горем, если бы с ним что-нибудь случилось.

Просвещенный (Достоинство, 1-7 очков)

Вы сделали по крайней мере первые несколько шагов по крутой и сложной дороге к Голконде. Хотя вы ни в коем случае не достигли этого возвышенного состояния бытия, вы лучше осведомлены о правильном подходе, чем вообще способно осознать подавляющее большинство представителей вашего вида. Большая часть вашего времени уходит на поиски дополнительной информации о Голконде и на попытки продвинуться к этой далекой цели.

Дальнейшие Дисциплины

Вампиры седьмого поколения или ниже могут начать индивидуализировать Дисциплины, которым они научились. Дисциплины выше тех, что приведены в книге **"Вампиры"**, не одинаковы для всех развивающих их вампиров, хотя нередко два вампира имеют очень похожие высокоуровневые Дисциплины.

Игроки и Рассказчики, пытающиеся развить такие силы, должны все время помнить о личности персонажа. У большинства Дисциплин есть несколько способов применения. Например, Анимализм может как управлять животными, так и воздействовать на Зверя. Присутствие может влиять как на группы, так и на отдельных лиц, и может вызывать или уничтожать эмоции. Прорицание может способствовать общению, восприятию или новым умственным способностям. В каждом из этих случаев персонаж сам решает, на чем он сосредоточится.

Обратите внимание, что ни один Путь Тауматургии не имеет уровня выше пяти. Однако для ритуалов может потребоваться Тауматургия вплоть до 10. Точно так же более высокие уровни Стойкости, Стремительности и Могущества не наделяют новыми силами. В то время как некоторые вампиры использовали магические предметы, такие как амулеты мумий, чтобы те наделили их большими физическими способностями, повышение Физических Атрибутов или Дисциплин "обычным" способом не приносит того же.

Загробная любовь

Не один вампир давал Становление смертному, в которого влюблялся, и не один вампир пожалел потом об этом решении. Поддерживать дружбу, а тем более страсть и пыл на протяжении всей жизни человека достаточно сложно. Сохранить притяжение навечно практически невозможно.

Некоторые пары прибегают к взаимным Узам Крови, чтобы укрепить свою любовь, но это никогда не бывает наверняка. Ни один из любовников никогда не может знать наверняка, что другой не стал привязан к кому-то еще, и из таких тревог вырастают беспокойство, ревность и ненависть. Вдобавок любящие, которые прибегают к Узам Крови, начинают находить их эмоциональный аспект искусственным, уступающим настоящему. Они начинают сожалеть о своих Узах, а также об отношениях.

Единственный иной способ, который неизменно работает, - это любовь издалека. Бессмертные любовники, которые обнаруживают, что их отношения начинают разрушаться, расходятся. Хотя они могут поддерживать некоторый контакт, они обычно удаляются друг от друга как можно дальше и общаются косвенно, через друзей и переписку. По прошествии лет, когда-то горячая страсть, которую они ощущали друг к другу, либо угаснет, либо превратится в еще более сильную.

Наконец, спустя десятилетия или даже столетия влюбленные снова встретятся. Они могут организовать случайную встречу, чтобы заново познакомиться, или "внезапно" появиться в одном месте в одно и то же время. Когда они понимают, что старое желание все еще существует, они вновь разжигают былую страсть - часто даже более горячую, чем раньше. Неонаты могут никогда и не узнать, что у старейшины, которого они уничтожили, был такой любовник.

Базовая статистика старейшины

Стартовое Поколение: 10
Атрибуты: 10/7/5
Способности: 20/12/8
Дисциплины: 10
Дополнения: 15
Добродетели: 7
Свободные очки: 20
Примечание: если персонаж имеет начальный Атрибут, Способность или Преимущество, равное 6 или выше, после того, как потратил все свободные очки, то он должен выбрать Психоз за каждую такую Черту.

Вы уже способны контролировать себя намного лучше, чем большинство Сородичей, и прибавляете количество кубов, равное рейтингу Достоинства, к броскам на сопротивление Безумию. Эти кубы можно использовать только для себя. Для этого Достоинства вы должны иметь Человечность 8 или выше.

Владения (Достоинство, 1-5 очков)

Вам принадлежит ряд объектов недвижимости, которыми вы владеете в течение многих лет. Все они были модифицированы, чтобы предоставлять вам защиту, место для отдыха и пути эвакуации. Хотя такие владения часто представляют собой древние замки, музеи и т.п., они также могут быть специально подготовленными жилыми комплексами, горными домиками, старыми церквями и т. д. За каждое очко, потраченное на это Достоинство, вы получаете два таких владения, которые могут находиться практически где угодно в мире.

Мумия-компаньон (Достоинство, 5 очков)

Одна из немногих мумий в мире является вашим компаньоном или близким коллегой. Ваши отношения основаны на относительном равенстве, при этом ни один из вас не может доминировать над другим, и вы находите это очень освежающим. Хотя подобное не осуждается Сородичами, вы оба стараетесь хранить эту связь в секрете. Другие могущественные старейшины могут захотеть воспользоваться вашим товарищем и преимуществами, которые он иногда вам приносит. Другой Сородич может даже попытаться уничтожить мумию или настроить его против вас, чтобы перекрыть вам доступ к его огромным объемам информации и способностей.

Любовник (Достоинство, 3-5 очков)

У вас были долгосрочные (минимум 75 лет) отношения с другим Сородичем. Хотя на протяжении многих лет у вас могли быть разногласия, в целом вы лояльны друг к другу. Вы знаете большую часть, если не все, секреты своего любовника, и ваш любовник знает о вас столько же. Вы оба приходили друг другу на помощь несколько раз на протяжении многих лет, и вы были бы огорчены, если бы с вашей любовью что-нибудь случилось. Стоимость этого Достоинства зависит от относительной силы и положения вашего возлюбленного в обществе Сородичей (3 для анциллы, 4 для другого старейшины такой же силы, 5 для более могущественного старейшины).

Паранойя, Ограниченная (Достоинство, 2 очка)

Вы знаете, что существует много вампиров, охотников, Гару и им подобных, которые хотели бы вас уничтожить. Вы изо всех сил стараетесь подготовить планы на случай непредвиденных обстоятельств, изменить свои пути перемещений и привычки и иным образом сделать себя сложной целью. В результате вас сложнее застать врасплох (сложность -1 для обнаружения засад и т.п.).

Терпение (Достоинство, 3 очка)

Вы познали мудрость терпения во всем. Страсти могут ярко разгораться, но, как говорится, месть лучше всего подавать холодной. Часто при достаточной доле терпения открываются новые возможности, враги становятся беспечными и снисходят блага. Те, кто ждут и наблюдают, могут в полной мере использовать капризы времени. Благодаря вашему мастерству терпения все броски на Безумие делаются с модификатором сложности -1.

Могущественный потомок (Достоинство, 1-5 очков)

У вас есть потомок, находящийся у власти в вампирском обществе. Это дитя лояльно и часто служит одновременно и источником информации, и защитой. Хотя он иногда просит вас об одолжении, вы определенно контролируете эти отношения, и это правильно для сира. Стоимость этого Достоинства зависит от силы и положения потомка (1 для ведущего анарха, 2 для Архонта, 3 для примогена и т. д. Определяется Рассказчиком). Это Достоинство нужно брать отдельно для каждого такого потомка. Узы Крови с этим потомком стоят дополнительно два очка.

Дары Обязанности (Достоинство, 2-6 очков)

Один или несколько Сородичей в настоящее время обязаны вам чем-то. Вы могли одарить их чем-то в далеком прошлом или только на прошлой неделе, но теперь они в долгу перед вами. Это дает вам преимущество в отношениях с этими Сородичами (-1 к уровню сложности любых проверок, позволяющих повлиять на них). Хотя вы и не откажетесь легкомысленно от своего нынешнего положения, вы также можете взыскать этот долг (или долги), если вам потребуется помощь. Такая помощь должна быть соизмерима с первоначальной стоимостью вашего дара Обязанности. Количество очков в Дарах Обязанности должно определяться как игроком, так и Рассказчиком, исходя из количества и величины долгов, а также важности Сородичей, которые вам должны. Точное обоснование этого Достоинства должно быть проработано в дневнике или мемуарах персонажа старейшины.

Недостатки старейшин

Незаконный потомок (Недостаток, 2 очка)

Вы создали одного или нескольких потомков без разрешения местного Князя или юстициара. По закону Сородичей и вы, и ваше дитя можете стать объектом Кровавой Охоты, если другие вампиры раскроют вашу тайну. Этот Недостаток кумулятивен, и его нужно брать за каждого потомка отдельно.



Потомок, Мстительный (Недостаток, 2 очка)

Вы произвели на свет потомка, который возненавидел вас. Мало того, что ваше дитя не помогает вам в отношениях с другими Сородичами, оно еще и активно работает вам во вред. Временами вам кажется, что ваш потомок диаблезирует вас, если ему дать хотя бы небольшой шанс, и вы, возможно, правы.

Жажда смерти (Недостаток, 1-5 очков)

У вас есть бессознательное желание умереть Истинной Смертью. Охота за кровью, политика и боль, постоянное осознание вечности, и, возможно, ваша собственная трусость - все это сильно на вас действует. Хотя вы никогда намеренно не делаете ничего, чтобы навредить себе, вы все же иногда склонны мешать самому себе. В любой момент истории Рассказчик может попросить вас повторно пройти успешную проверку Навыка. Наименее успешный из двух бросков - это фактический результат действия. Рассказчик может сделать это количество раз за историю, равное количеству очков, полученных за этот Недостаток.

Диаблерист, Известный (Недостаток, 5 очков)

Вы по крайней мере один раз совершили диаблери, чтобы достичь своего нынешнего положения во власти. Хотя не все члены общества старейшин Сородичей знают о вашем ужасном недостатке, по крайней мере, некоторые влиятельные старейшины знают о нем. Вы уверены, что весть о вашем запретном поведении медленно распространяется в обществе. Другие старейшины могут легко обнаружить это в любой момент, и, по крайней мере, большая часть общества знает, что вас следует избегать. Помимо обычной опасности, всегда есть вероятность Кровавой Охоты, несмотря на ваш статус старейшины. Даже если этого еще не произошло, то всегда можно ожидать, что некоторые старейшины будут использовать эту информацию, чтобы повлиять на вас. Вы получаете модификатор сложности +3 к социальным броскам с участием старейшин, которые знают ваш секрет.

Диаблерист, Тайный (Недостаток, 2 очка)

Вы по крайней мере один раз совершили диаблери, чтобы достичь своего нынешнего положения во власти, но никто еще не знает вашего секрета. Если эта информация когда-либо всплывет, другие старейшины вполне могут отказать вам в помощи, избегать вас или, что еще хуже, восстать против вас, возможно, даже объявив Кровавую Охоту. Для вас крайне важно, чтобы эта информация оставалась скрытой. Если ваш секрет когда-либо будет раскрыт, вы получите модификатор сложности + 3 к любым социальным броскам с участием старейшин Сородичей.

Эмоциональная изоляция (Недостаток, 1 очко)

Вы видели слишком много друзей и родственников, как Сородичей, так и стада, унесенных рекой времени и преданных забвению. Боль от того, что так много людей умирает, пока вы продолжаете существовать, в свое время была ужасной, настолько ужасной, что теперь вы эмоционально изолировали себя от всех остальных. Вы часто кажетесь холодным и бесчувственным, но что вам до этого? Теперь вы защищены от боли. Из-за вашей полной эмоциональной изоляции вы получаете модификатор сложности +1 к любым проверкам социальных навыков, связанных с эмоциями, и не можете тратить очки опыта на талант Эмпатия.

Приобретенный вкус

Одно из изменений, которого больше всего боятся старейшины - это время, когда им придется пить кровь других вампиров. Даже если старейшина когда-то был диаблеристом и развил вкус к такому витэ, такое хобби сильно отличается от реальной необходимости такой крови для выживания.

Это выражение часто связано с потерей Человечности и течением времени, но ни то, ни другое не является основополагающим. Некоторые древние монстры по-прежнему предпочитают кровь смертных, в то время как некоторые относительно молодые вампиры не могут пить ничего, кроме крови бессмертных. Рассказчикам настоятельно рекомендуется сделать такое изменение элементом истории, а не фиксированной системой. Нижеследующие рекомендации - это всего лишь советы, которые можно использовать или игнорировать по своему усмотрению.

Если большинство из этих условий будет выполнено, персонаж станет вероятным носителем вкуса на такую кровь. Обычно это начинается как одноразовое отклонение и продолжается до тех пор, пока персонаж не перестанет пить что-либо иное, кроме крови других вампиров.

- Диаблерист
- Сир, зависимый от витэ Сородичей
- Человечность менее 3
- Сир диаблерист
- Активен более 500 лет
- Имеет Психоз, связанный с кровью или питанием
- Создал несколько потомков
- Наложил Узы Крови на нескольких молодых вампиров - особенно на собственного потомка
- Разногласия с собственным сиром
- Практически не имеет смертных Союзников
- Имеет любую Натуру, кроме Архитектора, Опекуна, Рыцаря или Мученика

Скука (Недостаток, 2 очка)

Вы утомлены миром. Вы видели достаточно, чтобы понять, что по-настоящему в мире уже нет ничего нового: одни и те же события и так называемые страсти просто воспроизводятся снова и снова, и только лица и имена меняются по прошествии многих-многих лет. Вы редко обращаете внимание на тех, кто вас окружает, предполагая, что вы знаете все, что нужно о них знать, как только вы определяете, какую роль они играют на мировой арене (+1 сложность проверок на Восприятие с участием людей, которых вы знаете). Блюдодаря вашей вере в предсказуемость других вы также получаете +1 к уровню сложности первой проверки, предпринятой после внезапного действия (например, засады).

Матереубийство/отцеубийство (Недостаток, 4 очка)

Вы диаблезировали своего собственного сира. Если эта информация станет известна другим старейшим вампирам, вас будут избегать или, возможно, даже вытащат на солнце. Вас довольно легко шантажировать этим, и вы должны всегда пристально

следить за действиями других Сородичей, ищущих информацию о вашем сире и его безвременной кончине (или "исчезновении").

Любовник, Брошенный (Недостаток, 1-3 очка)

У вас были долгосрочные отношения (минимум 50 лет) с другим Сородичем. Хотя отношения оказались полезными и приятными, за все время их длительности вы устали от своего любовника и прервали эту долгую связь. К сожалению, ваш бывший возлюбленный плохо воспринял окончание романа и, по всей видимости, начал ощущать к вам сильную антипатию. Вы оба знаете многие секреты друг друга, и до сих пор это вело в тупик, но вы обеспокоены тем, что ваш бывший возлюбленный может когда-нибудь в будущем вмешаться в ваши дела. Цена этого Недостатка зависит от относительной силы и положения вашего бывшего в обществе Сородичей (1 для анциллы, 2 для другого старейшины, 3 для более могущественного старейшины).

Паранойя, Экстремальная (Недостаток, 3 очка)

Вы уверены, что мир полон существ и людей, которые хотят видеть вас уничтоженным. Однако вы не слишком беспокоитесь о тех людях, которые ненавидят вас на расстоянии. Настоящую опасность представляют те, кого вы подпускаете к себе, те, кто проявляет некоторую заботу о вас. Конечно, не все ваши соратники и так называемые друзья на самом деле ваши враги (по крайней мере, хочется в это верить). Однако вы знаете, что никто никогда не будет делать того, что, по его мнению, не принесет выгоды. Вы постоянно следите за признаками того, что один или несколько ваших знакомых на самом деле хотят диаблезировать вас, пробить колом или что-то еще хуже. Каждый раз, когда кто-то из ваших знакомых совершает поступок, который кажется бескорыстным, вы должны совершить успешную проверку Самоконтроля, чтобы не заклеймить его как предателя и непримиримого врага, стремящегося к вашему уничтожению (и предпринять соответствующие действия против такого монстра!). Рассказчик также может решить, что действия ваших товарищей являются подозрительно альтруистическими, и что они требуют такой проверки.

Бедность (Недостаток, 1 очко)

Вы слишком бедны для вампира-старейшины. Либо вы никогда не заботились о том, чтобы что-либо скопить за эти годы, либо вы спустили накопленное богатство по своим неясным причинам. Вы не можете брать Дополнение Ресурсы.

Долг Обязанности (Недостаток, 1-5 очков)

В настоящее время вы обязаны услугой одному или нескольким другим Сородичам. Этот долг мог появиться в далеком прошлом или лишь на прошлой неделе, но Сородичи, которым вы задолжали, все еще существуют. Таким образом, они приобрели некоторый Статус по сравнению с вами, и вы находитесь в несколько невыгодной позиции касаемо любых отношений с ними. Также возможно, что ваш долг может быть взыскан, и что вас могут попросить оказать услугу или услуги любому вампиру, у которого вы в долгу.

Количество очков в Долге Обязанности должно определяться как игроком, так и Рассказчиком. Количество и размер таких долгов, а также то, кому они причитаются, определяют рейтинг Недостатка. Вы также получаете +1 к уровню сложности любых проверок, совершаемых при попытке повлиять на таких Сородичей. Точное происхождение этого Недостатка должно быть проработано в мемуарах персонажа старейшины.

Недавно восставший (Недостаток, 3 очка)

До недавнего времени вы пребывали в торпоре. Годы проходили мимо вас, и мир изменился в ваше отсутствие. Культурный шок очень резок, и вам все еще трудно разбираться в этой странной новой среде. Лишь общий курс политики и общества Сородичей остается достаточно знакомым; остальной мир - тарабарщина. Вы получаете +2 к уровню сложности проверок, связанных с технологиями, и к социальным взаимодействиям со всеми, кроме других старейшин Сородичей.

Рутина (Недостаток, 2 очка)

С течением времени вы привыкли к рутине. Вы склонны посещать одни и те же места в одно и то же время года и переходить из убежища в убежище в привычном порядке. Если другие внимательно изучат ваше поведение, они могут воспользоваться этим, чтобы причинить вам вред. Рассказчик может снизить уровень сложности для любого, кто попытается внезапно атаковать персонажа, на 1–3 пункта в зависимости от специфики ситуации.

Тщеславие (Недостаток, 1-3 очка)

Вы гордитесь собой и знаете, что заслуживаете любой похвалы, которую получаете. Вы особенно любите Сородичей, которые осознают свое меньшее положение перед лицом вашего очевидного превосходства, хотя вы склонны рассматривать любого, кто хорошо отзывается о вас, как более умного и достойного, чем большинство. Из-за вашего высокомерия и любви к подхалимам сложность сопротивления любым попыткам манипулирования вами с помощью лести увеличивается на 1-3 пункта (модификатор удваивается, если льстец имеет специализацию на лести). Модификатор определяется рейтингом этого Недостатка.

Дополнения Старейшин

Следующие Дополнения доступны только персонажам старейшинам или же добавляют уровни к уже имеющимся. Пределы Черт для Поколений (6 точек для 7-го Поколения, 7 точек для 6-го Поколения и т. д.) по-прежнему применяются.



Возраст

Вы существовали в течение многих лет в качестве вампира. Вы видели множество постоянно меняющихся и никогда не меняющихся танцев политики и боли, которые формируют миры как Сородичей, так и другие. Это Дополнение не обязательно отражает ваш буквальный возраст. Скорее оно показывает количество лет, в течение которых вы были в сознании за все время своего долгого существования. Если вы впадаете в торпор, то время проходит мимо вас, как и опыт и знания, которые вы могли бы получить, участвуя в событиях того периода. Игроки могут сами решить, как часто их персонаж впадал в торпор и на какое время каждый раз. Это позволяет игрокам создавать персонажей, рожденных в действительно древние времена.

Каждая точка в этом Дополнении добавляет некоторое количество свободных очков, которые можно использовать при создании персонажа, но также отнимает Человечность. Ее можно выкупить повторно, но старейшина должен потратить пять свободных очков за каждую дополнительную точку в Человечности. Приведенные значения отражают общий итог. Обратите внимание, что каждая последующая точка в Возрасте приносит немного меньшее преимущество в опыте, чем предыдущая (это отражено в свободных очках), что показывает трудности, с которыми старейшина сталкивается при изучении новых способностей по мере того, как он все больше углубляется в Пути. Кроме того, чем старше вампир, тем труднее ему изучать новые Способности. Это отражено в описании опциональной системы развития характеристик ниже. За Рассказчиком остается последнее слово в деле принятии решения о том, насколько старыми могут быть персонажи его хроники, так что не стесняйтесь ограничивать старейшин лишь одной или двумя точками в этом Дополнении.

- 51-200 лет активности: + 30 свободных очков, -1 Человечности.
- •• 201-350 лет активности: +55 свободных очков, -2 Человечности.
- ••• 351-500 лет активности: +75 свободных очков, -3 Человечности.
- •••• 501-750 лет активности: +90 свободных очков, -4 Человечности.
- ••••• 751-1000 лет активности: +100 свободных очков, -5 Человечности.

Статус Старейшины

Вы хорошо известны среди старейшин, которые составляют основу общества Сородичей. Даже среди пресыщенной элиты вы сделали себя имя - равно в залах Элизиума и на политической арене. Эта Черта отражает комбинацию факторов, включая Статус вашего сира, вашу родословную, ваши собственные действия и то, насколько хорошо вы сохраняете отношения со старейшинами Сородичей.

Чем больше Статуса Старейшины у вас есть, тем больше других старейшин будет относиться к вам как к равному или даже склоняться перед вашими суждениям и вкусами. Статус Старейшины иногда используются в сочетании с социальными навыками при общении со старейшинами, и в таких случаях он отражает ваш престиж. Старейшины без этой Черты часто считаются менее важной знатью при вечном дворе, которым является общество Сородичей; у Претендентов почти никогда нет ни одной точки в Статусе Старейшины.

Младшие Сородичи почти всегда не осведомлены о тонких нюансах невидимых игр власти и союзов, которые составляют Статус Старейшины и таким образом не подвержены ему, вместо этого распознавая лишь ваш общий Статус среди Сородичей (см. книгу **"Вампиры"**).

Таким образом, большинству молодых Сородичей может показаться, что старейшина не имеет большого значения, но на самом деле он будет обладать огромным влиянием среди старейшин вампирского сообщества.

• Известный: признанный игрок

•• Уважаемый: связан со многими влиятельными старейшинами

••• Высокий Статус: другие старейшины часто обращаются к вам за помощью и советом

•••• Могущественный: вы обладаете властью вызывать уважение и страх даже у самых известных из старейшин

••••• Светоч: ваше имя эхом разносится среди залов Элизиумов всего мира.

Поколение Старейшины

Персонажи старейшины начинают с 10-го Поколения. Только взяв это Дополнение, они смогут начать как более могущественные вампиры низшего поколения. Персонажи не могут брать более пяти точек в этом Дополнении.

Однако кровь более древних вампиров очень востребована теми Сородичами, которые готовы совершить трех диаблери. Персонажи низких поколений неизбежно становятся мишенью таких типов (или других существ, в равной степени заинтересованных), надеющихся на получение большей власти для себя. Таким образом, у персонажей с этим Дополнением есть хотя бы один враг, жаждущий их крови. Это, конечно, не исключает других врагов, заинтересованных в уничтожении персонажа по другим причинам!

• 9-е Поколение: один второстепенный враг.

•• 8-е Поколение: два второстепенных врага.

••• 7-е Поколение: один главный враг.

•••• 6-е Поколение: два главных врага.

••••• 5-е Поколение: два главных врага и несколько второстепенных врагов.

Влияние

Когда вампир имеет более пяти точек во Влиянии, то оно простирается далеко за пределы одной страны. У него есть сведения или, возможно, даже контроль над некоторыми из самых влиятельных людей на мировой политической арене. Хотя другим Сородичам может показаться смешным то, что он тратит столько времени на дела смертных, старейшина прилагает много усилий для сохранения своего положения в качестве силы, стоящей за одним или несколькими тронами. Он знает, как важно контролировать непостоянство стада в ключевые моменты истории, и не планирует быть застигнутым врасплох в любой из таких моментов.

Когда персонаж желает повлиять на политические решения страны, игрок должен сделать бросок Манипулирование + Влияние. Сложность зависит от степени контроля персонажа над лидерами страны и от количества усилий, которые персонаж хочет приложить. Провал указывает на то, что усилия персонажа в этой стране привели к обратным результатам, его подручные заключены в тюрьму, мертвы или иным образом уничтожены, и даже он сам может оказаться в опасности! После такого провала рейтинг Влияния персонажа может соответственно снизиться.



•••••• Вы можете влиять на дела одной страны.
••••••• Вы можете влиять на дела двух стран.
•••••••• Вы можете влиять на дела одного континента.
••••••••• У вас есть влияние везде, кроме Азии.
•••••••••• Вы имеете влияние на весь мир.

Ресурсы

Некоторые старейшины перестали заботиться о собственном богатстве и теперь концентрируются на силе, которую приносит их богатство. В то время как один человек может стать миллиардером в течение своей жизни, вампир может контролировать сотни миллиардов (или даже триллионов!) долларов, хотя они не обязательно будут принадлежат ему. Более пяти точек в этом Дополнении отображают такую степень богатства. Персонаж с таким контролем может владеть любым имуществом или суммами денег, которыми пожелает.

При попытке изменить направление мировой торговли в области, в которой персонаж имеет влияние, совершите проверку Манипулирование + Ресурсы. Сложность определяется Рассказчиком в зависимости от степени желаемых изменений, упорства и навыков ваших оппонентов и т. д. Провал указывает на то, что персонаж поставил под угрозу свое влияние в этой части мировой экономики из-за корпоративного поглощения, краха отрасли или любой другой крупной катастрофы. Соответственно может снизиться его уровень глобальных Ресурсов.

•••••• У вас есть влияние в одной глобальной отрасли (сталелитейная, банковская, авиационная и т. д.).
••••••• У вас есть влияние в двух глобальных отраслях.
•••••••• У вас есть влияние в каждой отрасли одной страны, а также в двух глобальных отраслях.
••••••••• У вас есть влияние во всех отраслях за пределами Азии.
•••••••••• У вас есть влияние в любой отрасли.

Военная Сила

Когда вампир достигает статуса старейшины, у него появляется шанс получить контроль над человеческими силовыми ведомствами. К таковым относятся местная полиция, солдаты, ФБР, уличные банды, криминальные авторитеты, байкеры и группы молодых людей, ищущих острых ощущений. Прямой контроль над группами людей всегда пугает вампиров-старейшин, которые помнят Инквизицию так, как будто это было только вчера. В результате они часто объединяются, чтобы ограничивать подобные устремления в своих подопечных. Это очень затрудняет контролирование и содержание крупных вооруженных сил. Обычно старейшина способен собрать лишь небольшую армию, прежде чем его соперники подберутся достаточно близко, чтобы помешать его властной хватке.

Игрок должен определить, каковы именно силы персонажа и где они тренируются. Они могут быть частью вооруженных сил США или любой из групп, перечисленных выше. При шести точках и выше Военной Силе обычно уже требуется какая-то государственная поддержка. Рассказчики могут позволить персонажу управлять большим количеством смертных с меньшей боевой подготовкой, чем указано для этого уровня. Например, при двух точках персонаж может управлять толпой из 40 человек.

• Толпа из 15 человек, как правило, не особо организованная и обученная: бунтующие студенты, уличные банды
•• Команда из 25 человек с некоторой боевой подготовкой: полиция, криминальный клан
••• Взвод из 40 человек с боевой подготовкой: группа спецназа, армейский резерв
•••• Отряд из 75 человек, ветераны: наемники, террористы
••••• Рота из 100 человек, элитные войска: рота спецназа, подразделение разведки
•••••• Несколько рот со смешанным вооружением: мотопехота, десантно-штурмовая бригада
••••••• Военная дивизия: тысячи обученных солдат
•••••••• Одна силовая ветвь: внутренняя армия страны, флот, военно-воздушные силы или аналогичная структура.
••••••••• Одна страна: все вооруженные силы в этой стране
•••••••••• Силы по всему миру

Опциональная система: развитие персонажа

Хотя огромный возраст и опыт вампиров-старейшин наделяют их мудростью, силой и знаниями, недоступными неонатам, которые неистово мотаются, подобно стаду, по всему миру - этот опыт дается нелегко. По мере того, как модели мышления и поведения со временем все более и более атрофируются, изучение новых концепций и способностей становится все труднее и труднее даже для членов сообщества Сородичей. Большие успехи, которые так легко совершаются в юности, намного труднее повторить существам, которые отмеряют свое существование веками, и на которых не так сильно влияет деятельность одного месяца или года.

Таким образом, чем старше становится вампир, тем труднее ему совершенствовать свои навыки и способности. В таблице ниже показана стоимость получения новых способностей в очках опыта для вампиров - от неонатов до Мафусаилов. Точки обозначают количество очков, которые старейшина вложил в Дополнение Возраст. Единственная черта, стоимость которой не меняется - это Сила Воли, которая всегда требует количества очков опыта, равного текущему рейтингу, для повышения.

Созревание

В некоторых случаях Рассказчик и игроки могут захотеть провести хронику, длящуюся на протяжении веков или тысячелетий. Каждая история в такой хронике может происходить в решающий период иной исторической эпохи. В качестве другой вариации может быть хроника, основанной на политике конкретной империи или могущественной династии, такой как Римская империя или цари России.

В таких длинных хрониках игроки могут захотеть, чтобы персонажи начинали как неонаты и постепенно двигались к статусу старейшины. Ниже приведены два различных метода представления созревания персонажа на протяжении хроники или серии хроник. Как всегда, Рассказчик может придумать собственные способы для этого.

Непрерывный прогресс

Это метод, который большинство игроков и Рассказчиков уже используют в своих хрониках. Просто действуя в течение длительного периода игрового времени, персонажи приобретают опыт, теряют Человечность и, возможно, даже меняют Поколение, с годами становясь все более могущественными. Это естественный процесс созревания, и поэтому интенсивные всплески активности (и, следовательно, приобретения опыта), которые являются частью большинства историй "Вампиров", имеет тенденцию взращивать довольно мощных персонажей за очень короткий промежуток времени.

В таких хрониках развитие способностей происходит довольно быстро, хотя персонажи и не извлекают большой мудрости из своего опыта. Торпор можно использовать, чтобы дать времени пройти, но вампир в торпоре не получает преимуществ истинного Возраста. Таким образом, только в длинных хрониках, где истории происходят раз в несколько лет или даже раз в десятилетие, у персонажей есть шанс стать старейшинами.

Скачки во времени

Рассказчики, проводящие хроники, длящиеся в течение определенного периода времени, могут воспользоваться техникой, которую часто применяют создатели сериалов, фильмов и романов. После того как персонажи завершат отдельную историю, Рассказчик сам определяет, сколько времени проходит между концом этой истории и началом следующей. Интервал может достигать тысячелетия или больше, хотя большинство Рассказчиков, вероятно, предпочтут ограничиться столетием или двумя.

Рассказчик должен сообщить игрокам, сколько примерно времени прошло между историями. Затем он должен с каждым игроком отдельно провести интермедию - своего рода вторую прелюдию. На самом деле это форма стратегической сессии, во время которой игрок и Рассказчик определяют ключевые события, которые происходили в нежизни персонажа во время "простоя". Рассказчик может выдвигать такие ограничения, как, например, "в 1653 году ты должен быть в Кале, Франция" или "в какой-то момент во время простоя ты впал в торпор примерно на 50 лет". Любые условия, которые устанавливает Рассказчик, должны служить созданию новых сюжетных линий; их не следует использовать просто для того, чтобы подшутить над чьим-то персонажем.



Таблица Опыта Старейшин

	•	••	•••	••••	•••••
Черта	**Стоимость в очках опыта**				
Новая Способность	3	4	5	6	7
Новый Путь Тауматургии	7	8	9	10	11
Новая Дисциплина	10	11	12	13	14
Человечность	TPx2	TPx3	TPx3	TPx4	TPx4
Добродетель	TPx2	TPx2	TPx3	TPx3	TPx4
Способность	TPx2	TPx2	TPx2	TPx3	TPx3
Атрибут	TPx4	TPx4	TPx4	TPx5	TPx5
Путь Тауматургии	TPx4	TPx4	TPx4	TPx4	TPx5
Клановая Дисциплина	TPx5	TPx5	TPx6	TPx6	TPx7
Другая Дисциплина	TPx7	TPx8	TPx8	TPx9	TPx10

*TP = Текущий Рейтинг

Как обычно, Рассказчики должны позволять игрокам улучшать Черты своих персонажей только в случае, если есть какая-то обоснованная причина для того, чтобы персонаж стал более опытным в этой Черте, которая может быть вплетена в историю или хронику (или в промежуток между ними). Например, если старейшина приступает к изучению новомодных устройств, называемых "компьютерами", после того, как его электронные банковские счета были взломаны, то в конце истории он может обоснованно получить некоторые Знания Компьютеров.

Во время этой интерлюдии игрок и Рассказчик должны сотрудничать, чтобы определить новые Способности, Психозы, Контакты и т. д., которые развивает персонаж. Количество времени, которое проходит, пока персонаж находится в торпоре, определяет, сколько новых очков опыта игрок должен потратить. Приведенную ниже Таблицу Созревания следует рассматривать как общее руководство в отношении опыта, получаемого персонажем в течение определенного периода активности во время интерлюдии. Рассказчик должен определить точное количество доступных очков опыта.

Стоимость Черт в очках опыта зависит от возраста персонажа (см. Таблицу Опыта Старейшин выше). Когда персонаж тратит свободные очки созревания, он считается принадлежащим к той категории Возраста, к которой он принадлежал в начале интерлюдии.

График Созревания

Годы	Очки
10-100	15
101-250	25
251-500	40
501-750	60
751-1000+	80



Приложение: Культы Геенны

Те, кто обладает абсолютной властью, могут не только пророчествовать и воплощать свои пророчества в реальность, но также могут и лгать, воплощая свою ложь в реальность.
- Эрик Хоффер, "Страстное состояние души"

"Официальная" позиция Камарильи состоит в том, что Геенна - это миф, используемый для устрашения птенцов, и Сородичам не нужно бояться своих предков. Старейшины насмехаются над легендой и издеваются над своим обеспокоенным потомством за то, что те прислушиваются к нагнетающим страху анархам.

Однако некоторые старейшины, которые внешне поддерживают цели Уз Крови Камарильи, боятся потенциальной Геенны так же, как и их потомство - и даже больше, поскольку их кровь самая редкая. Они сформировали небольшие ячейки в Камарилье, где могут обсуждать эту запретную тему. Это самые секретные из тайных обществ, и их тщательно зашифрованные разговоры отнимают много времени на собраниях Элизиума. Все члены культов Геенны поклялись хранить тайну, поскольку один пойманный член подвергает риску разоблачения всю группу.

Немногие события могут быть столь же ужасающими и воодушевляющими для старейшин, как собрание их культа Геенны. Они одновременно чувствуют себя уязвимыми, могущественными и возбуждающе непокорными. Какими бы противоречивыми и неудобными они ни казались, такие чувства действительно имеют огромную ценность для большинства старейшин, чьи эмоции давно начали черстветь. Членство в культе также приносит большой комфорт. Старейшины чувствуют, что они что-то пытаются делать в связи с величайшей опасностью своего мира, хотя большинство из них втайне чувствует себя обреченными на провал в этой совершенно невыполнимой задаче.

Членство в культе Геенны - рискованная игра, поскольку некоторые Сородичи теперь настолько боятся Геенны, что публично гнушаются, что они предали бы свой собственный клан, чтобы предотвратить ее. Это делает их уязвимыми перед теми, кто утверждает, что может читать знаки и предзнаменования - например, Цыгане, маги или жрецы Шабаша на Путях Просветления.

Некоторые культы представляют собой общественные клубы с секретным компонентом в качестве Геенны, известном только высшим кругам, в то время как другие полностью подпольны. Большинство из них исключительно малы, и ни один не насчитывает более нескольких сотен членов. Те, что описаны ниже - лишь некоторые из существующих.

Королевский Орден Смотрителей Эдема

Основание: 1645 г.

Девиз: Знание, Мудрость, Бдительность

Эта группа с претенциозным названием представляет себя младшим членам клана как социальный клуб для старейшин. Его истинная цель - противостоять Допотопным во время Геенны, вооружая старейшин против возвращения их предков Третьего Поколения.

Чтобы превратить исход неравной борьбы с почти всемогущими прародителями Сородичем в нечто иное, кроме как убийство всех старейших, культ переосмысливает условия борьбы. Его лидеры превратили Допотопных в скрытных паразитов, а самих себя - в бдительных смотрителей. Старейшины склонны к отчаянию даже при самых удачных обстоятельствах: пересматривая условия конфликта, они пытаются уберечь последние остатки своей надежды от смерти.

Их сценарий рисует победу, происходящую из трех источников: знание мест упокоения всех Допотопных, мудрая интерпретация знамений Геенны и бдительность в последние дни.

Знание

Члены культа собирают всю доступную информацию о местах, в которых находятся в торпоре Допотопные, и платят огромные состояния даже за недостоверные сведения. Они финансируют экспедиции в древние руины в поисках улик и тщательно исследуют археологические записи. Известно, что они отправляли группы недостаточно информированных неонатов в давно заброшенные склепы в поисках улик, инициируя столкновения с миньонами Вирма, магами Этгатоос и другими существами смерти. Это стоило многим птенцам их нежизней, но принесло и некоторые надежные зацепки.

Смотрители верят, что последние дни близки, и отчаянно готовят новые экспедиции. Им нужно много храбрых или безрассудных Сородичей и гулей для их миссий, и они щедро платят услугами и заступничеством перед Князем всем, кто принимает их предложение и выживает.

Мудрость

Толкование знамений Геенны - это больше искусство, чем наука. Большинство встреч Смотрителей превращаются в полные криков собрания, когда участники спорят о том, как правильно читать Книгу Нод. Интерпретации входили и выходили из моды на протяжении 300 лет существования культа. Некоторые отвергают части Книги Нод в пользу других апокрифических текстов. Другие настаивают на том, что большая часть знаний о Геенне - это ложь Допотопных, и их следует игнорировать в пользу цыганских преданий, историй люпинов или даже общения с духами.

Бдительность

У Смотрителей есть преданные им гули и скованные Узами Крови Сородичи, патрулирующие районы, где, по их мнению, лежат в торпоре Допотопные. Этим агентам поручено докладывать обо всех подозрительных действиях. Слуги Сородичей - это элитные ударные отряды, которые должны отдать свою нежизнь, если будет такой приказ. Они устанавливают ловушки из огня, дерева, обездвиживающие до рассвета, в надежде убить Допотопных, пока те еще слабы после торпора.

Немногие старейшины верят, что их войска справятся с этой задачей. Их главная надежда в том, что их Сородичи-пешки помешают Допотопным и выиграют время для старейшин, чтобы те могли отступить и устроить настоящую контратаку.

Последняя битва

Смотрители патологически боятся встретить Патриархов в своих собственных убежищах, даже если у старейшин будет там территориальное преимущество. Вместо этого они предпочитают вести битву на территории своих прародителей. Старейшины провели много вдумчивых ночей и долгих бессонных дней, представляя последнюю битву. В своем исполненном крови воображении они видят промежуток между восстанием Патриархов и фактической атакой как время ужасающего паралича. Старейшины считают, что, чтобы оставаться начеку, они должны пребывать в движении. Поэтому они хотят напрямую вступить в бой со своими предками, даже если это означает потерю тактического преимущества.

Императорский Орден Главных Смотрителей Эдема

Основание: 1898 г.

Девиз: Бей первым. Бей последним.

Контр-фракция Смотрителей возникла около 100 лет назад. Они называют себя Главными Смотрителями Эдема и гораздо более воинственны. Эти старейшины не хотят ждать того неизбежного дня, когда восстанут Допотопные; они хотят атаковать сейчас, пока их предки дремлют.

Нападая первыми, они надеются застать Патриархов врасплох и уязвимыми. Они думают, что это единственный шанс, который у них есть, и планируют смелые набеги на районы, которые выбраны в качестве убежищ Допотопных. Они активно вербуют младших Сородичей для участия в этих миссиях. Ни одна из их групп не уничтожила Допотопного, но они убили некоторых очень старых Сородичей, подозреваемых в том, что они не принадлежат к вампирскому обществу, и похитили несколько странных манускриптов.

Большинство Смотрителей потрясены и напуганы идеями, выдвигаемыми этой фракцией, и во время собраний яростно возражают против них. Они верят, что нападение на Патриархов в торпоре лишь вызовет неприятности там, где их сейчас нет. Если Допотопный не может самостоятельно пробудиться из торпора, атака может поднять тревогу и позволить ему восстать. Если атака провалится, Допотопный обязательно придет за ее вдохновителями и может устроить им "мини-Геенну", во время которой все старейшины будут пожраны, а анциллы станут руководить Сородичами.



Основная часть культа считает, что только полное сотрудничество всех Сородичей может остановить Допотопных, и только наступление Геенны придаст старейшинам стимул такого уровня. Главные Смотрители отвергают эти аргументы как разглагольствования трусов, не склонных к риску. Они утверждают, что всем старейшинам нужно вести себя так, как будто Геенна только что началась, и перехватывать инициативу.

Эти две группы стали чересчур обособленны с середины 1960-х годов, и Главные Смотрители находятся на грани разрыва всех связей с основной частью. Основная группа хотела бы избавиться от выскочек, но слишком боится конфронтации, чтобы требовать их ухода. Они также не хотят терять своих наиболее динамичных и могущественных членов, многие из которых являются Главными Смотрителями. Так что они тянут время, вынужденные надеяться, что Геенна случится в ближайшее время - прежде чем Главные Смотрители преисполнятся отвращения и уйдут.

Путь Древних Законодателей

Основание: 1312 г.
Девиз: Покайся, Вернись, Обнови

Путь Древних Законодателей происходит из Средневековья и, как предполагается, уходит корнями в древность. Некоторые его участники утверждают, что он зародился непосредственно во Втором Городе, хотя в ту эпоху никого из старейшин группы еще не существовало.

Культ - это фундаменталистская организация, которая считает, что все Сородичи должны вернуться к ценностям Первого Города, когда смертные и младшие вампиры уважали Допотопных. Даже когда дети Каина злоупотребляли властью над своим потомством и человеческими гражданами, их жертвы не нанесли ответного удара и даже не вынашивали злых умыслов. Они благодарили своих высших за использование и злоупотребления.

Члены Законодателей, также называемые енохианцами, считают, что Допотопные намереваются уничтожить свое неверное и непослушное потомство. Чтобы предотвратить или даже отменить Геенну, все Сородичи обязаны проповедовать покладистое отношение к Допотопным. Они должны вновь поработить человечество и положить конец всей охоте на вампиров быстрой и беспощадной рукой.

Группы повстанцев, такие как Шабаш, должны быть истреблены, а анархи - подчинены. Не существует Законодателей Бруха, и культ не примет их, пока клан не откажется от революции. Культ рассматривает Геенну как наказание для своенравных Детей Каина, а не как "естественный" процесс, вызванный неизбежным ослаблением вампирской крови. Сородичи могут изменить ситуацию, покорно присягнув старейшинам.

Такое отношение не популярно среди анцилл, которые борются за каждую частичку автономии, которой они могут достичь. Однако оно очень соблазнительно для старейшин, особенно тех, кто боится потерять контроль над своим потомством. Некоторые старейшины, более твердо верящие в догматы других культов Геенны, все еще остаются членами Законодателей, потому что они верят, что даже если культ и ошибается в деле предотвращения Геенны, он по-прежнему выполняет ценную работу по удержанию Сородичей в узде.

Более жесткие основатели Законодателей, называющие себя "краеугольными камнями", презирают этих нерешительных членов и высмеивают их, называя "глинобитными камнями". Они ненавидят неохотную поддержку Глинобитных, но еще больше ненавидят свою зависимость от них.

Члены других культов утверждают, что повышенная верность старейшинам может иметь неприятные последствия и фактически облегчить Допотопным пожирание своего потомства. Они заявляют, что важно иметь некоторый уровень автономии, хотя большинство признает, что молодые вампиры обладают слишком большой свободой. Некоторые указывают на то, что даже абсолютная верность не предотвратила разрушения Первого Города - не помешает она и Геенне.

Секретная ячейка внутри Законодателей хочет уничтожить Маскарад и открыто поработить человечество. Эти идеи являются ересью для Камарильи, которая подослала архонтов, чтобы те проникли в культ. Сами Законодатели стремятся раскрыть эту группу, поскольку такие идеи противоречат законам Каина, изложенным в Правилах Черни в Книге Нод. Между культом и Камарильей ведется вялотекущая холодная война, которая разгорается сильнее по мере того, как Сородичи все больше боятся неотвратимой Геенны.

Слуги Ирада

Основание: 1456 г.

Девиз: Брат убивает брата - верующие будут прощены

Не все культы Геенны активно вербуют новых членов. Некоторые делают свою работу в темноте, сокрытые от других Сородичей. Слуги Ирада - именно такой скрытный культ, призванный выполнять работу Допотопных во всем - даже ускоряя приближение Геенны и предавая других старейшин во имя своих прародителей. Они называются в честь третьего ребенка Каина, Ирада Сильного, который служил своему отцу в Первом Городе.

Слуги надеются, что если они смогут показать, что всю свою нежизнь они выполняли работу Допотопных, то они не только спасутся от Геенны, но и станут представителями нового поколения Сородичей. Поскольку Книга Нод ясно дает понять, что определенные вампиры должны быть избраны для уничтожения, Слуги считают, что другие будут пощажены. Они намерены стать таковыми.

Единственный недостаток в их плане состоит в том, что они не контактируют с вампирами Третьего Поколения и не знают, чего хотят их предки. Но это не мешает им действовать от имени Допотопных. Они верят в то, что Третье Поколение желает, чтобы старейшины оставались слабыми и дезинформированными, и не представляли опасности, когда наступит Геенна.

Слуги посещают конклавы Камарильи, чтобы разделять собрание при помощи злобных слухов и предательской лжи. Их члены проникают в другие культы Геенны, чтобы сеять раздор и разрывать шаткие союзы. Они с нетерпением ждут признаков Геенны и стремятся стать инструментами Джихада.



Их величайшее желание - быть в контакте с Допотопными. Они испытывают жгучий позор за то, что, хотя их цель - выполнять работу Третьего Поколения, они не могут быть уверены, что понимают их волю.

Они резюмируют свою цель в этом песнопении:

Знай волю Древних.
Исполняй волю Древних.
Убей своего брата.

Архонты Камарильи внесли членов Слуг Ирада в список на уничтожение и полны решимости истребить секту. Другие старейшины подозревают о существовании этого культа и делают все возможное, чтобы искоренить его. Они так напуганы тем, что их бросят волкам Геенны, что готовы прощать Сородичам ужасные преступления, если те раскрывают им секретную информацию о Слугах. Следовательно, Слуги встречаются редко, и их чрезвычайно трудно найти. Они даже иногда очерняли других старейшин, называя их членами культа.

Некоторые из тех, кто осведомлен об этой группе, подозревают, что Слуги на самом деле контактируют с Допотопными - просто не знают об этом. Они верят, что члены культа - пешки, которыми управляют издалека, чтобы создавать проблемы, и которые будут сожраны во время Геенны одними из первых.

Сумеречный Культ

Основание: 1550 г.

Девиз: Найди ее

Члены Сумеречного Культа верят, что Книга Нод включает одну строфу, в которой содержится ключ к предотвращению Геенны. Согласно мнению этих старейшин, упоминания о "последней дочери Евы" в том фолианте являются не только истинными пророчествами о Каине или его потомках, но и служат ключом к безопасности.

Члены культа считают, что если они смогут контролировать или уничтожить последнюю дочь Евы, то это позволит им помешать наступлению Геенны так же просто, как можно предотвратить открытие запертой двери, изъяв ключ. Другие старейшины едко указывают на то, что существует много способов открыть запертую дверь, но члены Сумеречного Культа настаивают на том, что ход истории можно изменить путем небольших, но важных исключений и изменений. В конце концов, этот метод вполне адекватно работал с чернью, неонатами, Князьями и им подобными. Сумеречные культисты утверждают, что другие старейшины просто неспособны к четкому анализированию, необходимому, чтобы распознать, какие пешки наиболее важны в игре. Захват правильной фигуры может означать разницу между шахом и матом.

Сумеречный Культ был первоначально сформирован старейшинами кланов Вентру и Тремер с целью выяснить, от каких людей будет рождена эта женщина, определить самый надежный метод наблюдения за популяцией, и распознать местонахождение любой смертной женщины, имеющей знак Евы: полумесяц. Среди старейшин ведутся споры относительно точной формы символа, как ясно указала старейшина Торедаторов Альяна в своем трактате о символах Геенны. Некоторые утверждают, что полумесяц на самом деле означает женщину, рожденную с определенными экстрасенсорными способностями. Некоторые старейшины интерпретируют упоминание о полумесяце как символ Нумины. Другие говорят, что знак предстанет в виде своеобразной ауры в форме полумесяца, исходящей от Избранного.

Однако большинство культистов считают родимое пятно в форме полумесяца наиболее вероятной формой внешнего проявления. Таким образом, члены культа сегодня имеют верных им сотрудников в больницах, чтобы отслеживать всех женщин, рожденных с такой меткой. В последние годы культ добывал записи при помощи электронной супермагистрали, постоянно скапируя любую информацию о женщине, отмеченной полумесяцем.

Двести лет назад могущественный вампир, называвший себя старейшиной Равнос, обратился к членам культа в Париже с поразительной информацией. Вампир настаивал на том, что ромалы или цыгане были наиболее вероятными родителями этой дочери Евы.

Когда группа лидеров культа допросила его, Равнос представил поразительное количество "доказательств" - возможно, более подходящим термином было бы "недоказательств" - в отношении цыган. Он отметил, что ромалы удивительно искусны в сокрытии информации о себе: подавление не только от смертных, но и от вампиров. Тем не менее в определенных ключевых моментах истории цыгане неизменно участвовали, хотя, похоже, и не имели прямого влияния на ход дела. Каким-то образом их участие осталось почти незамеченным как Сородичами, так и стадом, расцениваемое не более, чем простейшая неприятность или присутствие зевак.

На вопрос о доказательствах своих необычных убеждений таинственный старейшина заметил, что у него их нет. Цыгане не вели никаких записей, а другие народы всегда игнорировали ромалов в своих трудах, разве что называя их вредителями и преступниками. В тот момент участники допроса были почти уверены, что таинственный посетитель на самом деле был старейшиной Малкавианом, пытающимся сыграть с ними какую-то шутку. Затем, когда уже старейшина "Равнос" собрался уходить, он спросил группу: "Если то, что я рассказал вам, не имеет смысла, то почему в вашей драгоценной Книге Нод нет упоминаний о цыганах? Как могла целая группа стада избежать вашего бессмертного пристального внимания?"

Это побудило старейшин начать изучать цыган. Чем больше они пытались дать определение и классификацию цыган, тем больше они ощущали, что их странный посетитель мог быть прав. Сначала культ просто пытался контролировать цыган, как это делал с другими народами мира. Однако они с нелепой легкостью ускользали от такого дотошного внимания. Не привыкшие к тому, что махинации культа могли быть сорваны простым стадом, группа собралась снова, и последовали многочисленные обсуждения.

Несмотря на неуловимость цыган, старейшинам удалось получить некоторую информацию, которая, похоже, указывала на то, что цыгане каким-то образом были отмечены судьбой. Убежденность культа в том, что последняя дочь Евы должна была родиться у ромалов, усилилось, когда один старейшина услышал рассказ о женщине по имени Эвания (что в переводе означает "дочь Евы"), от которой, по-видимому, произошли цыгане.

Культ решил уничтожить цыган, мотивируя это тем, что если их не будет, то они не смогут произвести на свет дочь Евы. Культ пытался манипулировать правительствами, заставляя всех цыган селиться в одном месте, и даже поддерживал планы Гитлера по уничтожению цыган вместе с другими объектами его ненависти. К сожалению, цыгане каким-то образом преодолевают все тщательно продуманные планы старейшин.

Странная способность этой довольно небольшой группы стада ускользать от всех усилий старейшин еще больше убедила членов культа в том, что цыгане слишком опасны, чтобы оставлять их в живых. Многие настаивают на том, что должны существовать другие вампиры, возможно, Инконню, защищающие их с целью контролировать пешку как только она родится.

В настоящее время в Сумеречном Культе существует три фракции, две из которых утверждают, что цыгане произведут на свет последнюю дочь Евы. Первая из этих групп настаивает на том, чтобы культ продолжал свои усилия в деле геноцида, тем самым нанося превентивный удар и не давая пешке возможности когда-либо появиться. Вторая фракция утверждает, что, поскольку все усилия по уничтожению цыган ни к чему не привели, попытка отслеживать и контролировать их - и в частности последнюю дочь Евы - является единственным жизнеспособным вариантом. Третья и новейшая фракция настаивает на том, что культ слишком сосредоточен на цыганах и что таинственный старейшина, вероятно, был Малкавианом, который действительно успешно "разыграл" весь культ. В конце концов, почему Равнос предал бы свой собственный народ? Это фракция, которая сегодня продолжает следить за больницами и информационными сетями стада, в то время как масштабы тщательных поисков других уменьшились.

Девятая Волна

Основание: 1890 г.

Девиз: Сжечь ведьму

Члены культа Девятой Волны (названного в честь стихотворения Теннисона) верят, что Геенна придет, когда магия в мире достигнет критического уровня, который они называют "Наводнение" или "Второй Потоп". Согласно доктрине культа, в настоящее время Допотопные стеснены своей собственной силой. Они впадают в торпор из-за нехватки магических энергий, доступных в нынешней реальности.

Однако, если количество магии увеличится, Допотопные смогут снова проснуться и вызвать Геенну. Культ также верит, что недавно восставшим Патриархам нужно будет питаться кровью старейшин, чтобы поддерживать свою силу и завершить освобождение из торпора.

По словам этих старейшин, Маскарад делает больше, чем просто скрывает существование Сородичей от черни. Он также удерживает существование вампиров вне активного представления людей о реальности (по выражению Тремеров), тем самым помогая поддерживать легковерие смертной публики в вопросах странных или магических.

У Девятой Волны есть тройной план предотвращения Геенны. Первая часть предполагает агрессивное поддержание Маскарада путем уничтожения любых вампиров, нарушающих его правила. Девятая Волна ненавидит Шабаш и его методы, полагая, что они только приближают гибель всех Сородичей, и отказывает в членстве любым старейшинам Черной Руки.

Во-вторых, культ полон решимости уничтожить большинство земных магов и, таким образом, не дать им открыть глаза другим смертным на прочие реальности. Только Тасоманты имеют поддержку этих старейшин, хотя лишь немногие из таких магов действительно знают об этой поддержке. Большая часть помощи культа приходит в виде финансирования их лабораторий, сокрытия правительством деятельности Технократии и раскрытия местонахождения Часовен магов Традиций.

Третье направление атаки культа сосредоточено на уничтожении сидхе, или фей. Культ особенно энергичен в поисках любой информации, связанной с возвращением фей в мир. Члены культа уверены, что это возвращение, которое они также называют Девятой Волной, ознаменует начало конца: Геенну.

Обращаясь к определенным разделам Книги Нод, а также к своим собственным теориям о природе торпора и вампирской силы, эти культисты полностью убеждены в правдивости этого утверждения. Они стремятся искоренить любых фей, живущих в настоящее время на Земле, а также обнаружить любые возможные маршруты из царства фей Аркадии (или Авалона, как его называют некоторые старейшины). Когда они обнаруживают такие пути, они магическим образом закрывают их, ставят западни или нейтрализуют иным образом.

Многие члены культа верят, что передовые отряды фей или, по крайней мере, их разведчики в настоящее время действуют на планете. Эти феи, или "подменыши", как их еще называют, каким-то образом проникают в дома ничего не подозревающих смертных и живут там как простые люди. Эти подменыши заметательно умеют прятаться от вампирского внимания, хотя, когда Девятая Волна обнаруживает таких существ, они немедленно их уничтожают.

Девятая Волна собирает информацию о феях, начиная с рассказов очевидцев и заканчивая древними сказками и легендами. Каждый раз, когда группа получает сообщение о потенциальной активности фей, один или несколько членов проводят расследование. Участники Девятой Волны являются одними из самых образованных старейшин в вопросах, связанных с магией и знаниями о феях.

Культ владеет обширной библиотекой в шотландском городе Эдинбурге, которая содержит множество волшебных фолиантов, древних рукописей, флаконов с кровью магов, люпинов и фей для экспериментальных целей, а также и полную карту лей-линий Земли. Некоторые члены культа убеждены, что узор лей-линий, если его правильно расшифровать, является ключом к определению всех возможных точек входа и выхода из Аркадии. Старейшины верят, что если они смогут определить, как управлять линиями, то это позволит им навсегда отрезать Аркадию от Земли. Тогда культу останется лишь уничтожить фей, пойманных в ловушку на Земле, и угроза Геенны будет значительно уменьшена, если не полностью устранена.



Культ Просветления

Основание: 510 г.
Девиз: Расти

Культ Просветления - один из самых маленьких действующих культов Геенны. Большинство его членов древние даже для старейшин. Фактически, большая часть членов секты в настоящее время находится в торпоре.

Культ полагает, что единственный надежный метод предотвращения наступления Геенны - это проявление некой формы полууниверсального просветления. Изначально протагонистами этой теории была триада, состоящая из старейшин кланов Салюбри, Цимисхов и Носферату. Никого из этих старейшин не видели уже более тысячелетия, и неизвестно, активны ли они до сих пор, в торпоре или уничтожены.

Когда культ впервые сформировался, его члены пытались встретиться со всевозможными просветленными существами. Беседы с тибетскими монахами, мудрыми женщинами-аборигенами, могущественными магами, старейшинами люпинов и другими искателями просветленных знаний породили множество пониманий значения просветления как для человека, так и для мира в целом. Триада записывала эти разговоры и свои итоговые выводы на свитки, точное число которых было указано по-разному - восемь, девять и тринадцать.

Современные вампирские ученые не знают настоящего количества свитков просветления. Культ утверждает, что владеет тремя оригинальными свитками, и его члены постоянно ищут новые. Ряд культистов полагает, что некоторые маги владеют частью свитков, и они пытаются докопаться до сути. Также ходят слухи, что у ассоциации черни, известной как Арканум, есть один из свитков. Нынешние лидеры Культа Просветления надеются, что это не так или, по крайней мере, свиток не содержит прямых ссылок на Сородичей.

В прошлом Культ Просветления работал рука об руку с другими единомышленниками с целью духовного пробуждения разумных существ всех видов. В частности, они побуждают новых вампиров присоединяться к культу и вместе стремиться к Голконде. На протяжении многих веков члены культа добивались больших успехов в достижении этого просветленного состояния. Сегодня, однако, количество культистов, достигших Голконды, резко сократилось, и некоторые из их успехов, о которых сообщается, вполне могут оказаться выдумкой. Это заметное снижение объясняется сочетанием двух факторов.

Первое важное изменение произошло незадолго до зарождения Инквизиции, когда несколько видных членов культа были уничтожены после того, как обсуждали тему просветления с некоторыми высокопоставленными членами Церкви. Вместо того чтобы достичь нового понимания западной культуры, вампиры просто раскрыли свое существование яростным охотникам. Этот инцидент до сих пор заставляет многих старейшин пренебрежительно отзываться о Культе Просветления, и с тех пор его члены постепенно стали более замкнутыми. Сегодня мало кто пытается привлечь других старейшин. Члены



культа позволяют тем, кто прилагает достаточно усилий, присоединиться к группе, но сами редко инициируют такой процесс.

Вторая и более важная причина упадка культа заключается в том, что большая часть нынешних членов на самом деле не заинтересована в просветлении. Такие члены придерживаются общей философии культа, но на самом деле объединяются, чтобы найти способ удержать или даже вернуть часть своей Человечности. Они напуганы тем, что проигрывают битву со Зверем, и что единственное их спасение - в проявлении заботы о других. Само собой, поскольку мотивация этого стремления полностью эгоистична, то оно неизбежно обречено на провал.

Эти отчаявшиеся старейшины сегодня составляют большинство членов культа и вполне могут положить конец Культу Просветления вместе со своим собственным существованием, если не будут вытеснены постоянно сокращающимся процентом участников, которые действительно пытаются помочь всем существам достичь просветления.

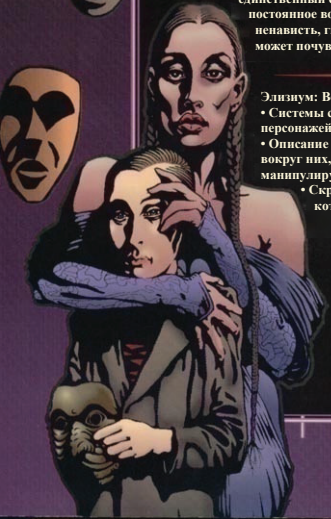
ELYSIUM

Чем старше кровь

Бессмертные - они жили на протяжении веков, существуя благодаря крови тысяч людей и наблюдая, как все, кого они любят, стареют и умирают. Они видели приливы и отливы их собственной силы и смотрели, как люди приходят и уходят, строят и разрушают. Они порождали потомство, создавали гулей, заключали союзы, завязывали романы и сражались с бывшими союзниками. Они были на краю пропасти, а теперь их эмоции умирают.

Тем глубже боль

Чем больше опыта у старейших, тем сложнее их по-настоящему тронуть. Развлечения прошлого для них ничего не значат, и единственный способ бороться с угасанием души - это постоянное возбуждение и более сильные эмоции - ненависть, гнев и ярость. Только так древняя нежить может почувствовать себя живой.



Элизиум: Войны Старейшин включает:

- **Системы создания персонажей-старейшин - персонажей, возраст которых насчитывает тысячелетия;**
- **Описание уникального взгляда старейшин на мир вокруг них, и то, как добавить их в хронику и как они манипулируют другими; а также**
- **Скрытые культы Геенны и старейшины, которые в них состоят.**

Games for Mature Minds

WHITE WOLF GAME STUDIO

ISBN 1-56504-155-0 WW2233 $15.00

04155

0 99379 01500 5