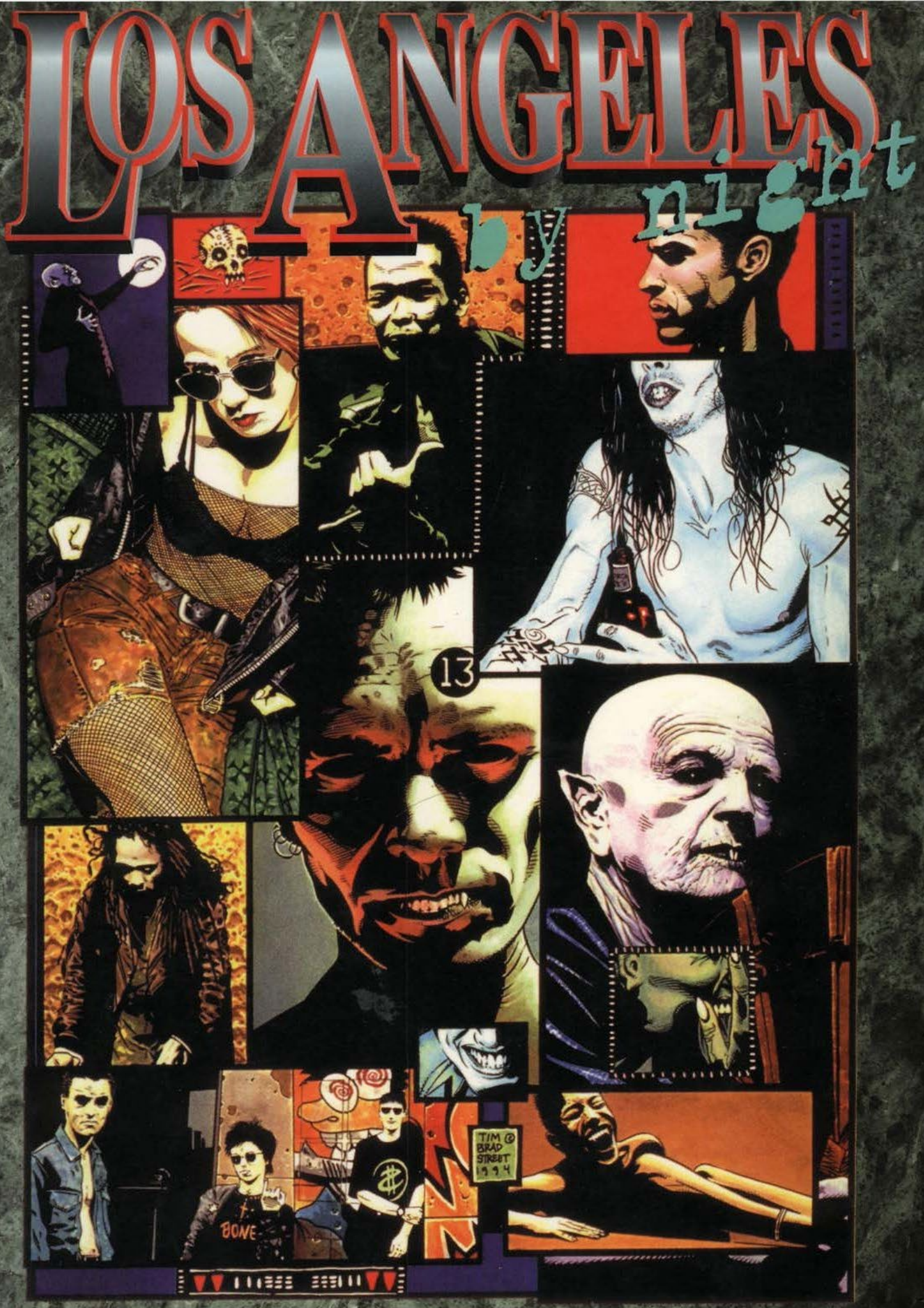


Справочная книга по городу для Вампиры: Маскарад

LOS ANGELES by night

Не-жизнь и смерть в Свободных Штатах Анархов

За авторством Ноя Дадли

Приветствую!
Меня зовут Павлов Евгений и я админ ВК-сообщества "Ролевой Век" (https://vk.com/club195759460).
Сей материал переведен благодаря посильной поддержке участников сообщества сугубо для ознакомления и не преследует коммерческой выгоды.
Если кто-то хочет помочь в дальнейшем труде – пишите мне в личку (id253758034), где мы все обсудим и решим. Спасибо за внимание и до скорых встреч!



Взгляни теперь домой, ангел, и растворись в рутине.
— Джон Мильтон, Люсидас.

В мире правил, где традиция управляет даже не-мёртвыми, новая порода стремится нарушить эти правила. Они сбросили старые пути огнем и колом и установили новые. Теперь вопрос стоит не «Можно ли это сделать?», а «Это ещё хуже?». Те, кто выживет, узнают.

Титры

Автор: Ной Дадли

Дополнительные материалы: Нэнси Бермен

Разработчик: Эндрю Гринберг

Под редакцией: Дженнифер Кларк Уилкс

Макет и набор: Кэтлин Райан

Арт: Том Берг, Дэйв Фуден, Мэтт Хейли, и Джошуа Габриэль Тимбрук

Арт-директор: Ричард Томас

Арт на обложке: Тим Брэдстрит

Дизайн обложки: Лоуренс Снелли

Помощь в производстве: Мэтт Милбергер

Специальная благодарность

Уэс «Биллчакер» **Харрис**, за то, что наконец получил кабинет с окнами, который он всегда хотел.
Ребекка «Скрытый талант» **Шеффер**, за то, что показала нам, как взбивать этот старый горох.
Дэнни «Рудольф» **Ландерс**, за состояние своего незащищенного носа после дня софтбола.
Майкл «Художественная фракция» **Краузе**, за то, что решил, что пришло время привести линию в форму.
Луви «Долгий путь в Новый Орлеан» **Локлир**, за способы, которые она нашла, чтобы потратить время по пути на юг.
Охсон «Вся моя!» **Шропшир**, за неописуемую радость от того, что больше не приходится делить офис с Майком.
Кит «Будь хорошим парнем» **Винклер**, за то, что обнаружил, в чем его основное требование к работе.
Хейди «Как долго длится обед?» **Фон Аллмен**, за её первое знакомство с пищевыми привычками Белого Волка.
Дайана «Тёмный персонаж» **Замойски**, за то, что не получила солнечный ожог, подбадривая нас.

Слово от игровой студии White Wolf

Этим летом жизнь команды White Wolf рушится. Наша художественная вечеринка на Dragon Con имела (по скромному мнению автора) ошеломляющий успех: и Майкл Муркок, и его очаровательная жена Линда ушли с улыбками на лицах, еда была вкусной, а сотрудники WW пообщались с одними из лучших в бизнесе. Ух ты. Мы даже носили обувь.

Радостная лавина развития **Wraith** наконец остановилась. Нам нравится, куда приземлились все кусочки. Книга (кстати, великолепная) едет с нами на Gen Con. Следите за цепями и имейте в виду, что бунтари, носящие пуговицы, будут осмеяны с крайним предубеждением.

Наконец, просто поразительно, как много Вольферов в эти дни рикошетом носится по офисам – шесть новых людей? Или семь? Новые наблюдения продолжаются круглосуточно. Оставайтесь в курсе.

LOS ANGELES by night

Глава Первая: Большой апельсин 7

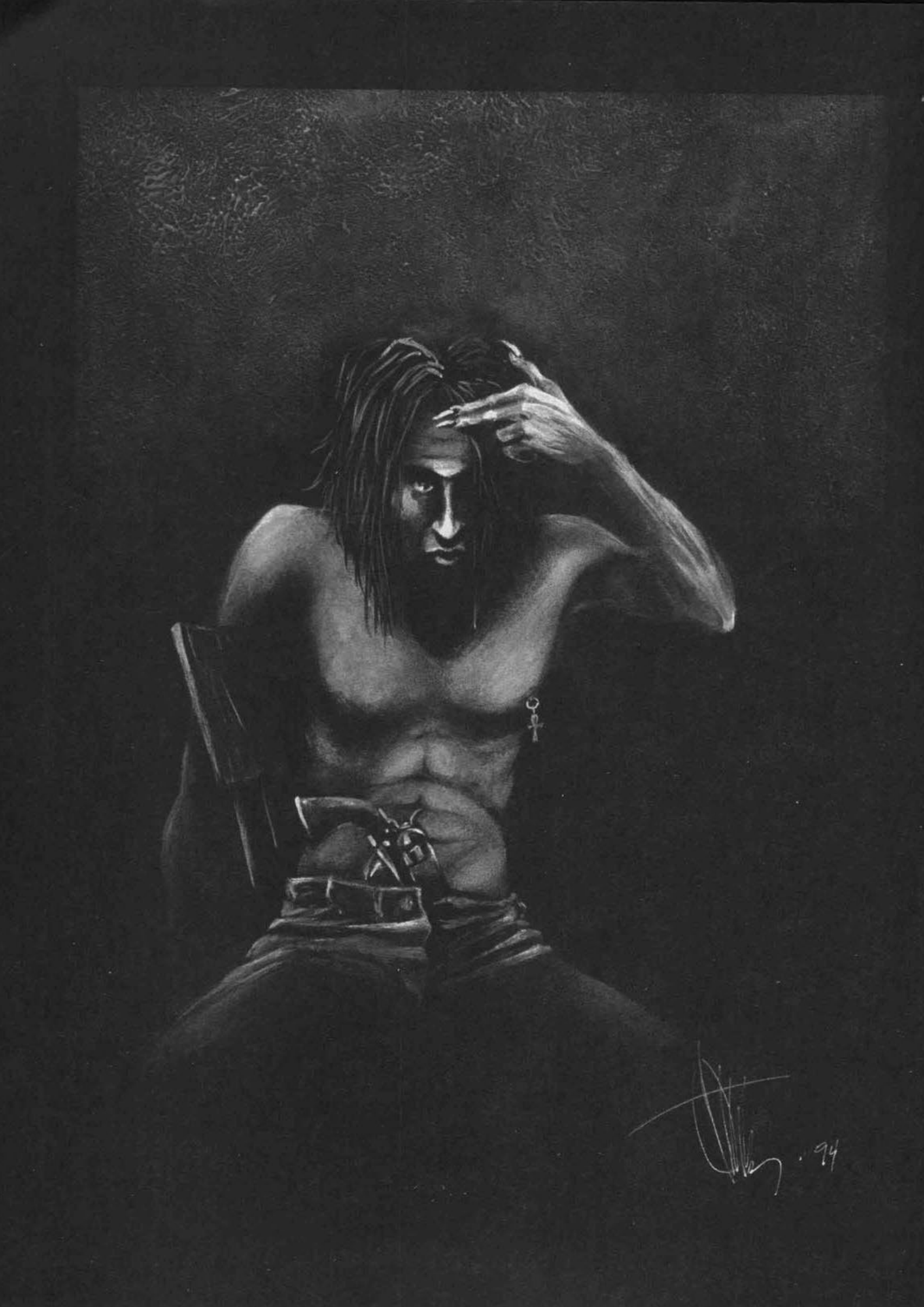
Глава Вторая: История 21

Глава Третья: География 38

Глава Четвертая: Проклятые 67

Глава Пятая: Политика анархии 113

Глава Шестая: Добро пожаловать в Свободные Штаты 124


'94



Глава 1: Большой Апельсин

Лос-Анджелес – город, который трудно определить. По словам многих авторов, стекавшихся сюда в 30-е годы, чтобы писать для кинокомпаний, Лос-Анджелес – это земля лотофагов, лишенная как культуры, так и эстетики. Согласно телевидению и кино, это земля сумасшедших секс-бомб-блондинок и помешанных на власти молодых кинорежиссеров. По сообщениям СМИ, это обширная пустошь гетто, где злобные банды сражаются друг с другом среди руин своих раздираемых беспорядками общин.

Во всех этих взглядах, какими бы искаженными они ни были, есть элемент истины, но они не дают даже минимального определения настоящего Л.А. В конце-концов, Л.А. может оказаться не поддающимся определению обычными способами. Это потому, что Лос-Анджелес гораздо лучше воспринимается как собрание взаимозависимых сообществ, чем как традиционный город. У Бербанка есть определенная идентичность, как и у Санта-Моники. Абсурдно думать, что обе эти совершенно разные общины являются частью одного и того же города, но это действительно так. Район Большого Лос-Анджелеса состоит из огромной мешанины сообществ, правительств, религиозных и этнических групп, кредо, философий и архитектурных стилей.

Разнообразие этого района обычно поражает новичков и является как силой, так и слабостью Лос-Анджелеса. Почти каждый, кто приезжает сюда, может найти сообщество, частью которого сможет стать, и Лос-Анджелес вырос и получил прибыль благодаря упорному труду своих иммигрантов. С другой стороны, достижение консенсуса среди разрозненных групп, населяющих Лос-Анджелес, практически невозможно. Этнические и религиозные различия разрывают город на части, и надежды найти решение в ближайшем будущем не много.

Как использовать эту книгу

Очевидно, что основная цель этой книги – предоставить Рассказчикам все необходимое, чтобы они могли вести свои хроники в Свободных Штатах Анархов. Хотя в основном она касается Лос-Анджелеса, она содержит информацию, необходимую для того, чтобы успешно передать ажиотаж, который является не-жизнью в Свободных Штатах, и дать игрокам достаточно широкую область, чтобы строить значимые судьбы для своих персонажей. Это относится не только к вампирам: Свободные Штаты привлекают существ всех видов и держат в пределах своих границ несколько стай люпинов и часовен магов. Информация об этих расах также включена сюда.

Но Свободные Штаты – это больше, чем просто географическая область. Они представляют собой идеал и образ жизни, которые влияют на то, как Сородичи живут своей не-жизнью по всему миру. Мечта о Свободных Штатах может вдохновить персонажей где-либо ещё на стремление воссоздать их лучшие стороны в своих собственных городах или бежать из своего угнетающего окружения в поисках лучшей жизни.

Мятеж, вспыхнувший в Лос-Анджелесе в 1944 году, не закончился, и он не остановился в Лос-Анджелесе. Анархи во всем мире стремятся

свергнуть своих принцев и поддерживающих их старейшин. Если персонажам удастся уничтожить притесняющих их принцев, Рассказчикам предстоит столкнуться с проблемой работы с городами, политический состав которых полностью изменился. Изменив несколько географических названий, эта книга может стать образцом для любого города, который внезапно потерял своего принца, большинство своих старейшин и все свои внутренние структуры.

Содержание

Свободные Штаты представляют собой сложную мозаику взаимосвязанных людей, мест и философий. Чтобы максимально облегчить понимание сеттинга, **«Лос-Анджелес в ночи»** разделен на шесть глав. В первой главе представлен обзор Свободных Штатов, включая различные культурные и политические институты, которые делают их уникальными. Глава вторая рассказывает об истории Лос-Анджелеса и дает Рассказчику некоторое представление о том, как появились Свободные Штаты. Глава третья описывает политическую географию Свободных Штатов. В четвертой главе рассказывается о некоторых важных Сородичах региона. Глава пятая описывает банды, которые доминируют в политической жизни Свободных Штатов. Шестая глава – это короткий рассказ, предназначенный для того, чтобы познакомить игроков с не-жизнью в Свободных Штатах.

Тема

Цена свободы – вечная бдительность.

- приписывается Джону Каррану, 1790 г.

Лос-Анджелес и остальные Свободные Штаты Анархов действительно завоевали свою свободу. Теперь Сородичи могут существовать, не беспокоясь о том, что думает принц, и выражать свои мысли друг другу, не опасаясь, что на самом деле они разговаривают с агентом примогена. Но эта свобода была завоевана дорогой ценой. Многие Сородичи умерли Окончательной Смертью, чтобы обеспечить рождение Свободных Штатов, и цена все ещё выплачивается, как в Свободных Штатах, так и в других местах.

Недостаточно было просто убить принца и его котерию и выгнать примогенов из Лос-Анджелеса. Всегда найдутся те, кто чувствует, что им суждено указывать другим, как жить своей не-жизнью, и кто желает править без согласия управляемых. Свободные Штаты притягивают этих потенциальных демагогов, самые отъявленные из которых обитают на страницах этой книги, а также других, которые возникнут в результате событий, создаваемых Рассказчиком. Сородичей Свободных Штатов, и, особенно, персонажей, постоянно призывают бороться с этими угрозами свободе. Итак, тема не-жизни в Лос-Анджелесе представлена в форме



вопроса: готовы ли персонажи заплатить цену за свободу?

Настроение

Для непосвященных жизнь в Лос-Анджелесе кажется спокойной, легкой прогулкой по пляжу с оттенком заката; действительно, его жителей часто называют «лотофагами». Однако те, кто знаком с Лос-Анджелесом, знают, что нет ничего более далекого от истины. Жизнь в Лос-Анджелесе – это черный "Шевроле Камаро", мчащийся со скоростью 90 миль в час там, где ограничение 35, и это настроение, которое вы должны передать своим игрокам. Ничто в Лос-Анджелесе не остается неизменным очень долго. Сегодняшние звезды к утру превращаются в пылающие метеоры. Мода, считавшаяся обязательной на прошлой неделе, уйдет в прошлое завтра, и предприятия появляются и исчезают, казалось бы, в одночасье.

Это особенно верно для Сородичей из Лос-Анджелеса, где вампир, сидящий сегодня на вершине горы, утром вполне может быть найден проткнутым колом в куче мусора. Держите темп быстрым и настроение бешеным. Если персонажи останавливаются на секунду, ударьте их чем-нибудь новым. Лос-Анджелес ужасно перенаселен, и там всегда есть вампиры, которые были бы счастливы убить их только из-за их витэ. Герои сейчас живут в анархии, и никто не собирается о них заботиться, если они сами не могут о себе позаботиться.

Личные контакты

Тот же дух анархии и постоянных изменений также позволяет легко адаптировать Лос-Анджелес к потребностям любой хроники. В этой книге описывается ситуация в Лос-Анджелесе на сегодняшний день, но единственное, в чем можно быть уверенным в Лос-Анджелесе, это в том, что завтра все будет по-другому. Если Рассказчику нужна другая политическая установка, он может свободно ее менять. Если он хочет чтобы Шабаш управлял Лос-Анджелесом, тогда, возможно, осада 1965 года удалась, или, что интереснее, сдвиньте график следующей осады и добейтесь её успеха. С другой стороны, Камарилья может завтра вечером выставить своих Юстициариев и архонтов против Свободных Штатов и заставить нового принца проглотить анархов.

Банды, правящие Свободными Штатами, особенно легко поддаются изменениям, поскольку они постоянно замышляют друг против друга, чтобы занять территории противника. Интриги часто заканчиваются открытой войной между бандами – ставки обостряются, витэ течет свободно, и, в конце концов, границы перерисовываются.

Весьма вероятно, что персонажи захотят найти отдаленную область, на которую они могут претендовать, и в этом случае они должны быть готовы, а) отобрать ее у того, кто контролирует ее сейчас, и б) защитить ее от пришельцев, которые захотят захватить её у них. Из этого может получиться замечательная хроника, поскольку персонажи пытаются вступить в союз с другими Сородичами в этом районе и построить для себя прочные владения.

Так что делайте из этого нового эксперимента свободы все, что хотите. Будущее Лос-Анджелеса далеко не ясно, и именно вам и вашим игрокам предстоит его составить.

Город Ангелов

В наши дни Лос-Анджелес не похож ни на один другой город мира. У него нет принца и нет примогенов. Хотя члены всех известных кланов проживают в его границах, им не правят Камарилья, Шабаш или какая-либо другая группа. Хотя это один из самых опасных городов мира, в него стекаются вампиры со всего земного шара. Это центр новой культуры для Сородичей, новый эксперимент, в котором они могут жить вместе без принца, который удерживает их от глоток друг друга.

В этом эксперименте Лос-Анджелес сталкивается с огромными трудностями. Обещание свободы от тирании постоянно привлекает в регион новых вампиров, что свидетельствует о нагрузке на местные ресурсы. С населением в 3 485 000 смертных фактически город Лос-Анджелес может с комфортом поддерживать примерно 35 вампиров, в то время как большая столичная область Лос-Анджелеса может поддерживать до 140 или около того. Очевидно, что с населением почти 250 жаждущих крови вампиров район Лос-Анджелеса представляет собой классический случай перенаселенности.

Это вызвало ряд проблем. С таким количеством вампиров, бродящих по окутанным ночью улицам Лос-Анджелеса, неизбежно происходят несчастные случаи и «необъяснимые явления». Нигде Маскарад не является таким хрупким, как в Лос-Анджелесе, и, насколько всем известно, нет всеобщей власти, которая бы следила за тем, чтобы эти проблемы были должным образом устранены. Тем не менее, несмотря на этот недостаток, большинство местных Сородичей проявили огромную ответственность, защищая Маскарад от падения.

Вид снаружи

Лос-Анджелес – это гигантская клякса Роршаха, на которой зритель может запечатлеть любые узоры, соответствующие его видению мира. Это финансовый гигант и неудачный экономический эксперимент, «хорошее место для воспитания детей» и выгребная яма городского упадка. То, как вы видите Лос-Анджелес, во многом зависит от

того, что вы ищете. Это особенно верно среди Сородичей, которые радикально отличаются друг от друга в своих взглядах на Лос-Анджелес и Свободные Штаты.

Анархи

У сообщества анархов двоякое мнение о Свободных Штатах, как и обо всем остальном. Большинство анархов, особенно в Соединенных Штатах, видят в Свободных Штатах самое близкое к земле обетованной, которая у них может быть. Они видят себя угнетенными на каждом шагу, и вот, казалось бы, ответ на все их молитвы: домен без макиавеллистских отродий, без дряхлых старейшин, вообще без Камарильи.

Те, кто побежден системой, кто находится в бегах от агентов своего принца, видят, что Свободные Штаты представляют собой настоящую гавань, где они, наконец, могут перестать постоянно оглядываться на каждую тень. Для тех, у кого еще есть воля к борьбе, Свободные Штаты служат мощным напоминанием о том, что власть старейшин не является нерушимой. При достаточной решимости и изобретательности можно свергнуть принцев, примогенов и всю прогнившую структуру Камарильи.

Некоторые Бруджа-идеалисты, однако, считают, что Джереми МакНил и анархи Свободных Штатов предали их наследие. Первоначально они рассматривали Свободные Штаты как возможность восстановить Золотой Век, который Бруджа когда-то знали в Карфагене, но время шло, и они видели только постоянно враждующие банды, вцепившиеся друг другу в глотки, и разочаровались. Некоторые утверждают, что это провал МакНила, поскольку он не предложил достаточного лидерства, в то время как другие опасаются, что какой-то врожденный недостаток в составе Бруджа сделал их неспособными достичь своего золотого идеала.

Камарилья

Все то, что делает Свободные Штаты такими важными для анархов, делает их анафемой для Камарильи. Камарилья выступает за стабильность; Свободные Штаты выступают за анархию. Камарилья предпочитает иерархию; Свободные Штаты продвигают равенство. Камарилья обеспечивает безопасность в обмен на службу; Свободные Штаты предлагают свободу со значительным риском.

Свободные Штаты представляют значительную опасность для Камарильи. Каждая ночь, когда Свободные Штаты не рушатся, является еще одним доказательством того, что жизнь без принцев не только может быть желанной, но и возможной. Просто добившись успеха и продолжая существовать, Свободные Штаты ткнули носом в Камарилью, настаивающую на том, что Сородичи неспособны управлять собой без принцев и примогенов.

Сородичи со всего мира смотрят на Свободные Штаты и задаются вопросом, могло ли это произойти в их городе, и анархи Лос-Анджелеса делают все, что в их силах, чтобы помочь этому. Вампиры, такие как Сальвадор и Улыбающийся Джек, постоянно путешествуют, встречаясь с анархами из других городов и распространяя информацию. Это больше всего на свете пугает Камарилью – мысль о том, что Мятеж еще не окончен.

Свободные Штаты представляют собой еще одну проблему для Камарильи, основанную на вере в то, что долгосрочная безопасность Сородичей требует поддержания Маскарада, который зависит от Сородичей, следующих за своими старейшинами, которые могут безопасно поддерживать Маскарад. Камарилья опасается, что если анархи будут разгуливать по улицам, они не смогут не подорвать Маскарад и не обрушить уничтожение на всех Сородичей.

Один из аргументов, который старейшины Камарильи используют для оправдания своего беспокойства по поводу Маскарада в Свободных Штатах, – рост суеверий среди смертных. Вера в астрологию, кристаллы, Таро и силу пирамид растет в Соединенных Штатах, а вместе с ней возрождается вера в сверхъестественное – и в вампиров. Старейшины отмечают, что большая часть чепухи Нью Эйдж исходит из Свободных Штатов, вероятно, от смертных, которые были свидетелями того, как какой-то дурак-анарх демонстрировал свои силы, и неправильно поняли то, что увидели. У Бруджа нет хорошего контраргумента на это.

Несмотря на эту озабоченность и гнев по поводу Свободных Штатов, отдельные принцы в США по-разному относятся к ним. Князья Среднего Запада и Юго-Запада, чьи владения наиболее доступны для агентов анархов, абсолютно непоколебимы в своей ненависти к Свободным Штатам и в своей решимости решить эту проблему. Князья Востока, далекие от хаоса Свободных Штатов и обладающие большей властью в Камарилье, признают опасность, но втайне довольны своим существованием. Они считают Свободные Штаты важным предохранительным клапаном, полагая, что, если мятежным анархам есть куда идти, когда они несчастны, то они с меньшей вероятностью останутся в городе принца и создадут проблемы.

Эта дихотомия свела на нет усилия Камарильи занять конкурентную позицию в отношении Свободных Штатов, но западные князья усилили давление на Камарилью, чтобы она сделала хоть что-то для пресечения потока агентов-провокаторов из Лос-Анджелеса. Этот вопрос снова был поставлен перед Камарильей в 1984 году. В то время старейшины смирились с этим и приказали Юстициару Носферату Петродону начать тайные операции против Свободных Штатов в качестве первого шага к насильственному поглощению, хотя и пре-

достерегли его быть очень осторожным.

Петродон немедленно начал собирать подчинённых и успешно внедрил агентов в Свободные Штаты. Он также привел нескольких архонтов в Сан-Франциско, на северную окраину Свободных Штатов, для защиты от вторжений анархов, пока он ожидает решения Внутреннего Круга, который не соберется снова до 1997 года.

То, что Камарилья так долго выжидала, чтобы выступить против Свободных Штатов, не удержало отдельных принцев, особенно западных, от отправки собственных экспедиций, чтобы попытаться разрушить жизнь среди анархов. Принц Феникса был особенно активен в этом отношении, и интересная хроника могла бы быть построена вокруг усилий небольшой группы агентов-провокаторов Камарильи либо для достижения конкретных целей, поставленных их принцем, либо просто для того, чтобы нанести максимально возможный ущерб делу анархов в целом.

Шабаш

Лос-Анджелес – источник огромного разочарования для Шабаша. Примерно через 20 лет после Мятежа Шабаш, полагая, что Лос-Анджелес созрел для того, чтобы быть ощипанным, осадил город. Результатом стал катастрофический провал, и даже сейчас, более 25 лет спустя, Шабаш до сих пор не может понять, как горстка неорганизованных панков смогла победить его хорошо обученные и отлично организованные военные отряды. Ничего подобного раньше не было, и те кардиналы, которые пережили нечестивый гнев регента, до сих пор не могут объяснить, почему в Лос-Анджелесе всё было так иначе. Во всяком случае, там должно было быть проще, чем где-либо ещё!

В любом случае, с тех пор Шабаш придерживается выжидательной позиции. Как и у Камарильи, у него есть многочисленные агенты в Свободных Штатах, по крайней мере, один из которых занимает очень высокое положение, и он медленно (и гораздо более тщательно) готовится к новой осаде. На этот раз он победит – возможно, с помощью персонажей!

Малые кланы

• **Ассамиты** – Ассамиты заинтересованы в Свободных Штатах только как в возможности для бизнеса, и даже это оказалось не очень прибыльным. В 1955 году они подписали контракт с Внутренним кругом на Джереми МакНила. Джереми и Криспус Аттокс победили убийцу, высокопоставленного члена клана, в последнюю минуту. С тех пор Ассамиты отказались от всех контрактов на Джереми, несмотря на очень выгодные предложения как от Камарильи, так и от Шабаша. Однако Ассамиты по-прежнему считают других Сородичей Свободных Штатов достойной добычей, и



иногда страстно желающий мести принц предлагал цену за голову особенно нежелательного анарха, сбежавшего туда.

• **Последователи Сета** – Сеттиты всегда были важной силой в районе Лос-Анджелеса. До Мятежа жрица и несколько помощников руководили большим и могущественным Храмом Сета в Малибу. Он был особой целью люпинов, напавших на колонию Малибу в 1944 году и полностью уничтоживших храм и его сторонников. Однако хаос в Свободных Штатах оказался слишком сильным для Сетитов, чтобы сопротивляться, и они снова вернулись в 1969 году, основав храм на Голливудских холмах. Этот тоже был разрушен, но впоследствии возникло несколько других храмов, каждый из которых соревнуется с другими в попытках развратить Сородичей Свободных Штатов. Щупальца коррупции проникают глубоко в общество и даже в мэрию. Пока что никто из лидеров нежити в Лос-Анджелесе ничего не подозревает, но смелая и решительная банда Сородичей может оказать Свободным Штатам огромную услугу, искоренив Песчаных Змей.

• **Джованни** – Джованни очень обеспокоены последними событиями в Свободных Штатах, поскольку революция имеет тенденцию мешать клановым делам. Из своей крепости в Лас-Вегасе они видят агентов мятежа, движущихся на восток, и делают все возможное, чтобы не допустить анархов в свой город, но они мало что могут сделать, если Джереми сосредоточит все свое внимание на Лас-Вегасе. Джованни с радостью спонсировали бы экспедицию по поиску любых уязвимых мест в Свободных Штатах.

• **Равнос** – Равнос очень счастливы в Свободных Штатах. Это единственная область в мире, где им не нужно беспокоиться о преследовании со стороны принцев, поэтому они, как правило, проводят больше времени в Свободных Штатах, чем в других частях страны. Это привело к некоторым стычкам с местными Сородичами, которые возражают против мошеннических игр, являющихся образом жизни Равнос, но в целом Равнос нашли здесь признание. Они также проводят много времени в Северной Калифорнии, Орегоне и Вашингтоне, где анархи до сих пор сражаются за власть с Камарильей. Некоторые небольшие группы Равнос путешествуют по проселочным дорогам Тихоокеанского Северо-Запада, упиваясь своей свободой и нанося удары по Камарилье, когда могут.

Вид изнутри

Культура

Хорошие, опрятные сообщества ухоженных домов и квартир, разделенных кричащими торговыми центрами, с редкими участками домов или высотных зданий, кажется, составляют большую часть Лос-Анджелеса, но не в Мире Тьмы. Лос-Анджелес в стиле готик-панк – это центр моды для всех мыслимых стилей, а неон и кожа – материалы новой моды, это завтра будет носить, курить, слышать или видеть весь остальной мир, но можете поспорить, это уже есть сегодня на улицах Лос-Анджелеса.

Большинство вампиров, которых встретят персонажи, будут панками, фриками, скинхедами, технофетишистами, современными примитивами, фанатиками хип-хопа и воинами хэви-метала. Цвета Л.А. – черная кожа и серебро заклепок и лезвий. Все постоянно носят солнцезащитные очки, и большинство людей ходят с оружием. В то время как в Лос-Анджелесе существует сильная «классическая» культурная жизнь, большинство местных Сородичей избегают ее в пользу панк-рока, рэпа и хэви-метала, которые гремят в клубах Западного Голливуда и Даунтауна. Именно в этой яркой среде, освещенной неоновыми огнями и пульсирующей под тяжелый рок-бит, нежить процветает в Лос-Анджелесе.

Политика

Сородичи, которые там не были, видят в Свободных Штатах обширную игровую площадку для вампиров, где нежить бродит, где хочет, ужинает, где хочет, и ни перед кем не отвечает за свои действия. Это никогда не было правдой, и Сородичи, приехавшие в Свободные Штаты, исходя из этого предположения, вряд ли продержатся долго.

Более подробное обсуждение политики Свободных Штатов представлено в пятой главе, но здесь достаточно указать, что вампиры разделили их на довольно большие полуавтономные регионы. Банда вампиров, обычно возглавляемая самым старым, самым умным или самым сильным, правит каждым из них.

Эти регионы обозначаются различными терминами, такими как «домен», «квартал», «дерн» и т. д., но в этой книге используется термин, предложенный Джереми МакНилом, лидером Мятежа и самым могущественным Бруджа в Свободных Штатах. Вспоминая свою молодость в Великобритании XVII века, он саркастически называл их «баронствами», а их лидеров – «баронами».

Так кто правит Свободными Штатами? Кто наблюдает за смертным бизнесом и правительством? Кто решает проблемы, возникающие между отдельными вампирами или между бандами? Простой и не совсем точный ответ – никто. Большинство Сородичей, даже те, кому лучше знать, думают, что Джереми МакНил на самом деле правит городом, даже если он не называет себя принцем. Привыкшие думать о вещах в рамках модели Камарильи, они просто не могут понять город, в котором на самом деле нет правителя.

Банды

В зависимости от того, как определить банду, в Свободных Штатах насчитывается до 13 таких котерий. Большинство банд, насчитывающих от 6 до 25 вампиров, вращается вокруг одного харизматичного лидера. Банды обычно контролируют настолько большую территорию, насколько они могут защитить, часто включающую более одного города или сообщества. Лишь изредка банда разрешает вампирам, не являющимися её членами, проживать на своей территории. Некоторые банды разрешают ограниченную охоту там посторонним, если они заранее получили разрешение.

Поскольку размер банды напрямую связан с количеством смертных в баронстве, чем больше контролируемая территория, тем крупнее банда и тем больше у нее влияния. Это простое уравнение в сочетании с переполненностью Сородичей Свободных Штатов привело к бесконечным столкновениям между различными бандами. Банды проявляют бдительность при защите своей территории, и когда они находят незваных гостей на своей территории, они, как правило, уничтожают их первыми и вообще не задают вопросов (прим. переводчика – то есть единственная неотъемлемая свобода в Свободных Штатах это свобода сдохнуть от рук собственных лицемерных «братьев»).

Гару

Люпины, похоже, проявляют большой интерес к этому району, и их можно найти в гораздо большем количестве, чем можно было бы ожидать так близко к крупному городу. Они отрезали территорию Малибу к северо-западу от Лос-Анджелеса, и считается, что по крайней мере одна большая стая обитает в Национальном лесу Анхелес на севере. Таинственные исчезновения произошли даже в районе Глендейла, который большинство Сородичей считало слишком густонаселенным, чтобы поддерживать Люпинов. С таким количеством оборотней в такой непосредственной близости от такого количества вампиров ситуация становится крайне напряженной, и столкновения между ними становятся всё более частыми.

Гару прибыли в район Лос-Анджелеса задолго до Сородичей. Когда в 1828 году в Лос-Анджелес прибыл первый вампир, Уктена населяли этот район несколько тысяч лет, охраняя лагерь, который они основали в каньоне Топанга в горах Санта-Моника.

После прихода европейцев Уктена сохранили свою родственность коренному населению. По мере того, как сила туземцев ослабевала, Уктена шли на убыль, хотя их все еще можно найти в Пуэнте и Сан-Хосе-Хиллз, к востоку от Лос-Анджелеса. Там также проживает большое количество латиноамериканских и индейских семей.

За долгие годы деятельность Сородичей и Вирма сильно сократила численность Люпинов, но в последнее время она снова начала расти. Племя Ходящих по Стеклу в настоящее время является самым влиятельным племенем в этом районе. Хотя они существуют здесь всего 75 лет, но уже оставили на городе свой отпечаток.

Дон Леандро и его стая переехали в Лос-Анджелес в 1917 году. Они почувствовали потенциал города и, как и любой из Сородичей, несли ответственность за его взрывной рост в 20-е, 30-е и 40-е годы. Когда вампиры украли права на воду, чтобы построить город, Стеклоходы взяли под свой контроль элементалей воды. Они также владеют большей частью агробизнеса в Южной Калифорнии, к большому отвращению других оборотней.

Обладая инстинктивным пониманием технологии и промышленности, Стеклоходы сыграли важную роль в превращении Лос-Анджелеса в один из центров производства союзников во время Второй мировой войны. Большинство из них сейчас живут в Глендейле, недалеко от кампуса Калифорнийского технологического института, где некоторые из них очень активны в области высокотехнологичной электротехники.

Конечно, в этом районе есть и другие племена. В начале 1930-х годов группа флибустьеров Черных Фурий заново открыла каэрн в каньоне Топанга. Сила каэрна значительно ослабла, как и его стражи Уктены. Флибустьеры вызвали подкрепление, и несколько Черных Фурий откликнулись. С тех пор они охраняют этот район, сражаясь с приспешниками Вирма и магами, желающими использовать немного оставшейся энергии каэрна. Одной из первых целей Фурий был Храм Сета, который развратил как Гару, так и Сородичей в районе Малибу.

Огромная стая Грызущих Кости и Уктена живёт в глубине центра Лос-Анджелеса, расселившись по Южно-Центральному Лос-Анджелесу. Там они разделяют страдания забитых жителей этого района. Небольшая секретная организация Капюшонов пытается помочь местным людям, но задача выходит за рамки ее возможностей.

По мере роста Лос-Анджелеса Гару становилось все яснее и яснее, что Вирм проявляет большой интерес к городу. Вонь разложения сильно разносилась ветрами, дующими из бассейна Лос-Анджелеса. В ответ стая Потомков Фенриса перебралась в Национальный Лес Анхелес, огромный дикий заповедник, лежащий в горах к северу от Лос-Анджелеса. В 1956 году они обнаружили на Голливудских холмах то, что, по их мнению, было крупным скоплением Вирма. Они готовились выступить против него, когда покойный Роберт Оллред, член кинфолков, который был испорчен Вирмом, предал их и заманил в засаду.

Очень немногим Потомкам удалось сбежать обратно в Анхелесский Лес, но те, кому это удалось,

поклялись посвятить остаток своей жизни мести за своих убитых собратьев. К ним присоединилась группа Лордов Тени, которых также привлекла вонь Вирма, которую так сильно распространяет Лос-Анджелес. Теперь они ждут, принюхиваясь к ветру, чтобы отследить, где прячется Вирм.

Гару правы. Лос-Анджелес таит в себе Вирма. Здесь находится вход в большой каэрн Вирма, чья мерзость, просачивающаяся сквозь землю, по крайней мере частично ответственна за долгую историю коррупции и моральной распущенности Лос-Анджелеса. Танцоры Черной Спирали давно знали об этом каэрне, и многие танцевали вокруг него.

Корпорация Pentex, разумеется, также хорошо представлена в Лос-Анджелесе. Rainbow Inc., крупный производитель пластмасс и каучука и дочерняя компания Pentex, имеет свою международную штаб-квартиру в городе Вернон, к востоку от Лос-Анджелеса. Хотя технически часть баронства Сородичей принадлежит банде под названием «Сыны склепа», Даниэль Вагнер, президент Rainbow Inc. и агент Вирма, на самом деле контролирует преимущественно промышленный город. Штаб-квартира Rainbow включает в себя как исследовательские, так и производственные мощности.

Благодаря своему контролю над городскими властями, Rainbow может заниматься своими делами, не стесненными мелкими бюрократическими предписаниями. Как обычно для филиалов Pentex, большинство сотрудников Rainbow Inc. понятия не имеют о конечной цели своей организации, хотя многие из них осознают, что многое из того, что они делают, не будет одобрено OSHA или EPA. Многие сотрудники начали превращаться в фоморов.

Другие корпорации Pentex с филиалами в районе Лос-Анджелеса включают Sunburst International (компьютеры), Tellus Enterprises (видеоигры) и Nastrom Enterprises (аэрокосмическая промышленность). Sunburst и Tellus имеют свои штаб-квартиры в Северной Калифорнии, но используют свои офисы в Западном Лос-Анджелесе для распространения порчи Вирма. В пустынях к востоку от Лос-Анджелеса у Nastrom Enterprises есть огромный производственный и испытательный центр, где Pentex реализует некоторые из своих крупномасштабных проектов.

Отношения между Сородичами и Гару в районе Лос-Анджелеса никогда не были особенно дружескими, и они ухудшались по мере того, как Гару все больше убеждались в том, что полное уничтожение – единственное решение проблемы мерзости, которой является Лос-Анджелес. С точки зрения Сородичей, Люпины в районе Лос-Анджелеса представляют собой особенно сложные проблемы. Более половины территории Большого Лос-Анджелеса состоит из гор, а город ограничен с севера, востока и юга дикой природой. Эта земля почти полностью неосвоена, и в результате оборотни могут передвигаться по местности с гораздо большей легкостью, чем в большинстве городов.

За последние несколько десятилетий Сородичи устроили в дикой природе огромные пожары, называемые «выгораниями», предназначенные для подавления популяции люпинов. Сжигая тысячи (а иногда и сотни тысяч) акров дикой природы, они гарантируют, что у Гару будет меньше мест для проживания вблизи городов, и если случайный Люпин попадет в огонь и будет уничтожен, тем лучше. Последний случай выгорания произошел в октябре 1993 года, и в целом Сородичи считали его довольно успешным.

Пентекс усугубил напряженность между двумя группами. Сразу же после последней стычки Nastrom Enterprises приступила к «Проекту Дхоул», в ходе которого установила контакт с группой земных элементалей, враждебно настроенных по отношению к Гару. Через них Nastrom вызвала сильное землетрясение, опустошившее этот район в середине января 1994 года. Таким образом, он оставил свидетельство того, что землетрясение на самом деле было делом рук группы элементалей, связанных с Уктеной.

Это не только разозлило Сородичей, некоторые из которых умерли Окончательной Смертью, когда солнечный свет хлынул в их ранее непроницаемые для света убежища, но также обострило отношения между Гару. Потомки Фенриса обвинили Уктен в землетрясении без предупреждения, в то время как Уктена настаивают на том, что они не имеют к этому никакого отношения.

Маги

Сила каэрна Малибу также привлекла в Лос-Анджелес несколько магов. Ковен Вербена, существующий более 75 лет, создал часовню глубоко в горах Санта-Моники, как можно ближе к каэрну. Зная о присутствии Люпинов, его члены избегают их, насколько это возможно. Они знают о технократах, которые также живут в этом районе, но пока ничего не могут с ними поделать.

Как и следовало ожидать, улицы Голливуда служат домом для множества Пустых и других Сирот, которые все еще исследуют свои силы. Эти заблудшие души могут быть открыты для партнерства с вампиром, если будет предложена достаточно веская причина.

Технократы только недавно осознали важность Лос-Анджелеса и помогли создать город Ирвайн к югу и востоку от Лос-Анджелеса из огромного ранчо. Теперь это огромный бизнес-парк с акрами зданий, окруженных газонами, настоящая часовня Технократии. За своими зеркальными окнами Конвенция Большого Брата выполняет свою зада-

чу по подготовке мира к Восхождению, сводя все человечество к его наименьшему общему знаменателю.

Техномаги слишком обеспокоены Новым Мировым Порядком, чтобы вмешиваться в местную политику, будь то на уровне смертных или Сородичей, и, хотя они предполагают, что в этом районе должны быть другие маги, они, похоже, не слишком беспокоятся о них.

Смертные Лос-Анджелеса

Бизнес

Многие задаются вопросом, как американский бизнес может конкурировать с японскими корпорациями, которые обычно работают по плану на 100 или 200 лет. Мало кто знает, что большинство предприятий в США контролируются существами, которые не только имеют 500-летний план, но и планируют быть там, чтобы управлять им!

В типичной модели Камарильи принц или один из его помощников доминирует в делах города. Принц связывает свое экономическое процветание с благополучием города и имеет достаточно причин желать, чтобы его экономические дела были упорядоченными, предсказуемыми и прибыльными.

Конечно, иногда самые лучшие планы даже самых хитрых вампиров рушатся, но в целом большинству принцев удается поддерживать здоровую и стабильную среду для бизнеса своего города – если не для смертных.

В Свободных Штатах не так. В то время как отдельные предприятия работали под управлением определенных вампиров (вампиры принесли киноиндустрию в Голливуд и доминировали в ней первые 30 лет), на протяжении более 45 лет ни одна организация не контролировала деловой мир Лос-Анджелеса.

Новым предприятиям здесь намного легче начать работу, а старым гораздо легче выйти из бизнеса. Конкуренция между аналогичными предприятиями гораздо более беспощадна, чем где бы то ни было, и очень мало «защиты» доступно для тех, кто видит, как их клиентов похищают более молодые и агрессивные фирмы. В результате деловая среда в Лос-Анджелесе была гораздо менее стабильной и гораздо более чувствительной к внезапным изменениям в национальной экономике. Когда у страны в целом все хорошо, Лос-Анджелес лидирует. Когда в экономике дела идут плохо, Лос-Анджелес скатывается в яму первым, и скатывается глубже, чем другие районы страны.

Присутствие мощных банд в отдаленных районах означает, что эта ситуация значительно различается по всему Саутленду. Участие местных банд в их местных деловых делах различается от



баронства к баронству, в зависимости от характера банды и ее барона. В некоторых районах, таких как Западный Лос-Анджелес, банды взяли в свои руки местные предприятия. В других, таких как Лонг-Бич, предприятия остались в покое. Проницательный аналитик, вероятно, мог бы определить размеры и характер отдельных банд в зависимости от деловой среды в различных сообществах.

Правительство

Ситуация со смертными правительствами в Свободных Штатах немного отличается. Вскоре после того, как банды сформировались, некоторые из наиболее бдительных лидеров поняли, что они могут принести пользу себе и навредить своим врагам, используя различные городские власти в своих интересах. Если, например, правительство города противника удастся убедить ввести досрочный комендантский час, охота станет значительно сложнее и помешает ей набирать новых последователей. Это привело к продолжающемуся бесплатному обмену мнениями в многочисленных мэриях, разбросанных по Свободным Штатам.

Некоторые вампиры более эффективны в этом, чем другие. Там, где влияние Сородичей слабо, муниципальные власти склонны реагировать на сиюминутные кризисы типичным для смертных образом. Другие муниципалитеты, контролируемые одним сильным субъектом, следуют более стабильному курсу, ориентированному на нужды Сородичей, а не смертных. Третьи, такие как сам город Лос-Анджелес, имеют конкурирующих Сородичей, контролирующих различные аспекты правительства, и имеют тенденцию резко меняться, когда одна сторона одерживает временную победу над другой.

До недавних пор считалось, что правительство самого города Лос-Анджелес относительно свободно от влияния Сородичей. Джереми, похоже, не очень интересовало вмешиваться в дела смертных, и большинство полагало, что никто другой не посмеет использовать правительство Лос-Анджелеса в своих собственных целях. Однако беспорядки в Лос-Анджелесе в 1992 году* показали, что Сородичи сильно ошибались.

**Мятеж чёрных в Лос-Анджелесе в ответ на то, что суд присяжных – какая неожиданность – счёл, что полицейские имели право задержать грабителя, наркомана и алкоголика, гнавшего на 80 милях в час и не выполнившего приказы полицейских. Мятеж подавлен войсками Национальной Гвардии (63 погибших, 2383 раненых, 12111 арестованных), виновный с случившемся через 20 лет утонул в бассейне, будучи одновременно под алкоголем, кокаином, марихуаной и фенциклидином. Туда и дорога (примечание переводчика).*



Полиция Лос-Анджелеса отреагировала на беспорядки с нехарактерной сдержанностью, а когда наконец отреагировала, то неадекватно. Мобилизация Национальной гвардии была медленной и неорганизованной. Лидерам анархов было ясно, что что-то делает все возможное, чтобы беспорядки продолжались как можно дольше. Как только беспорядки прекратились, анархи двинулись зачищать мэрию: мэра и начальника полиции убрали, а на место поставили новых. Будем надеяться, что теперь отдельным вампирам будет труднее использовать правительство Лос-Анджелеса против других Сородичей.

Путешествие в Лос-Анджелес

Последняя свобода – свобода бежать
— Berliner Illustrirte

Разногласия во мнениях внутри Камарильи относительно Свободных Штатов находят наиболее очевидное выражение в том, насколько трудно принцу усложнить бегство туда анархам. Чем дальше на восток находится город, тем больше вероятность того, что принц побудит смутьянов «идти на запад, юный вампир». Чем дальше и, следовательно, чем больше опасность со стороны Свободных Штатов, тем больше вероятность того, что князь будет препятствовать анархам. Это создает серьезную опасность для Сородичей, пытающихся пробраться через всю страну в безопасное место.

Криспус Аттокс, который хорошо помнит свой опыт работы с Подземной железной дорогой во время Гражданской войны, решил помочь анархам бежать. С этой целью он проводит много времени на Среднем Западе и Юго-Западе, где принцы менее склонны разрешать свободный проход.

Путешествие по автодорогам

Самый опасный способ попасть в Свободные Штаты – по дороге. Принцы Тусона, Феникса, Рино и Бойсе очень обеспокоены растущим населением Свободных Штатов и делают все возможное, чтобы остановить его. «Специальные агенты» дорожного патруля часто останавливают и обыскивают грузовики, проезжающие через Аризону, Неваду и Айдахо, на наличие «незаконных товаров». Подозрительные ящики в форме человека извлекаются и вскрываются, а их содержимое «конфискуется».

Агенты останавливают выбранные автомобили, движущиеся ночью, и всех, кто передвигается пешком после наступления темноты. Очевидно, что эти агенты не могут быть везде, но они замечательно справляются с остановкой прохода Сородичей через свои территории в Свободные Штаты. Криспус Аттокс, с другой стороны, убил несколько агентов.

Путешествие по железным дорогам

Железные дороги, хотя и значительно безопаснее, чем автомобильные, все же могут быть довольно опасными. Запланировать пассажирскую поездку только ночью может быть чрезвычайно сложно, поэтому большинство Сородичей предпочитают путешествовать в товарных вагонах. Это делает их уязвимыми для «багажных инспекторов» в больших юго-западных городах, которые выборочно проверяют товарные вагоны в поисках Сородичей, пытающихся проникнуть в Свободные Штаты.

Путешествие по воздуху

Самолет – безусловно, самый безопасный способ добраться до Свободных Штатов. Во всех крупных восточных городах есть удобные вечерние рейсы в Лос-Анджелес, минуя юго-западные города. Большинство этих рейсов и все международные рейсы прибывают в Международный аэропорт Лос-Анджелеса (LAX). Технически аэропорт находится на территории банды Сыны Склепа, но Джереми ясно дал понять, что это строго нейтральная территория, и он не потерпит убийств там. Однако, как только вампир покидает сам аэропорт, он становится честной добычей, и ряд полных надежд иммигрантов в Свободных Штатах встретили свой конец в пределах видимости того, что они считали воротами к свободе (примечание переводчика – да, анархов мочат другие анархи прямо на выходе из аэропорта).

В Лос-Анджелесе также есть три небольших региональных аэропорта, которые принимают прямые рейсы из крупных городов страны. Бербанк, Онтарио и округ Оранж (аэропорт имени Джона Уэйна) гораздо безопаснее для приземления, чем Лос-Анджелес, хотя ночных рейсов в этих аэропортах меньше, а обработка багажа несколько более примитивна.

Международный аэропорт Сан-Диего (также известный как Линдберг-Филд) также обслуживается многими международными и большинством местных авиакомпаний, но Сородичами он используется не очень часто, поскольку Лос-Анджелес является предпочтительным пунктом назначения для большинства анархов, направляющихся в Свободные Штаты.

Путешествие по морю

Лишь изредка Сородичи прибывают в Лос-Анджелес по морю, хотя это можно (за определенную плату) сделать просто, безопасно и удобно. За 10000 долларов на условиях FOB Дэвид Гедульд (см. главу 4) организует все детали поездки из любого порта континентальной части США (чуть дешевле для городов западного побережья, Гавайев и Аляски) и обеспечит безопасную разгрузку в порту Лос-Анджелеса. Из-за затрат и дополни-

тельного времени это средство передвижения используется редко, за исключением пожилых Сородичей, которые не могут привыкнуть к самолетам.

Путешествие по округе Лос-Анджелеса

«Свобода передвижения – главный символический атрибут Города Ангелов»

- Рейнер Бэнэм, Лос-Анджелес: Архитектура четырех экологических систем

Любовь жителей Лос-Анджелеса к автомобилям определяет город больше, чем что-либо еще. Еще в 1930 году в Лос-Анджелесе было больше автомобилей на человека, чем где-либо еще в мире, и с тех пор ситуация не сильно изменилась. Лос-Анджелес вырос и развился вокруг автомобиля. Сородичи с Востока выражают удивление по поводу огромного количества земель, охватываемых агломерацией, но для Анджелино в этом нет ничего удивительного. Если все, что вам нужно, находится в пределах 20 минут пути, какая разница, потратите ли вы эти 20 минут на то, чтобы пройти несколько кварталов или проехать 10 миль?

Автострады позволяют Лос-Анджелесу сохранять некоторую сплоченность, несмотря на его огромные размеры. У него одна из лучших систем автострад в мире, и хотя жители Лос-Анджелеса ворчат о пробках и смоге, факт состоит в том, что Лос-Анджелес не мог бы существовать без нее. Пробки в Лос-Анджелесе серьезны, но редко беспокоят Сородичей, которые обычно не выезжают на шоссе, пока не закончится час пик. Вампир может покинуть Голливуд или Даунтаун в 10 часов вечера и оказаться в самом сердце долины Сан-Фернандо менее чем за 30 минут. Это позволяет Сородичу наслаждаться большими охотничьими угодьями, а городу – содержать гораздо больше вампиров, чем обычно.

Однако это означает, что жизнь (и не-жизнь) в Лос-Анджелесе невозможна без машины. Расстояния, связанные даже с самой простой поездкой, делают регулярное использование такси экономически невыгодным; по той же причине общественный транспорт в Лос-Анджелесе до недавнего времени был постоянной шуткой. Автомобиль – (на данный момент) единственный способ выжить в Лос-Анджелесе, и Анджелино придают большое значение своим автомобилям.

То, какую именно ты водишь машину, является важной частью статуса человека в Лос-Анджелесе, и это верно как для Сородичей, так и для смертных. Как правило, чем дороже автомобиль, тем лучше, но голливудские анархи склонны насмехаться над «ягуарами» и «мерседесами» и предпочитают либо «харлей», либо навороченные «мустанги», либо «шеви» 60-х годов. Маленькие красиво раскрашенные пикапы в моде в восточном Лос-Анджелесе, а вампиры южно-центрального Лос-Анджелеса, как правило, ездят на "Шевроле Камаро" и "Понтиак Файрбёрд". Новичкам в Лос-Анджелесе рекомендуется как можно скорее обзавестись подходящей машиной.

Хотя это правда, что общественный транспорт в Лос-Анджелесе был широко ходящей шуткой, он находится в процессе изменения. Хотите верьте, хотите нет, но в Лос-Анджелесе есть функционирующая система метро. На данный момент он состоит примерно из трех миль туннелей под центром Лос-Анджелеса, и его можно проехать из конца в конец примерно за семь минут. Однако система быстро расширяется, и к концу века она должна обеспечить Анджеленосам безопасный и удобный транспорт по всему району Лос-Анджелеса.

Очевидно, Сородичи с энтузиазмом поддерживают эту систему. Носферату особенно рады тому, что у них есть полностью подземный способ передвижения. Туннели, многие из которых в настоящее время не закончены и уходят в никуда, предлагают Рассказчику множество интересных мест для приключений. Ведь поезда ходят только каждые 10 минут, а ночью вообще не ходят.

Справочная литература

American Automobile Association, *California Nevada Tourbook.*

Norman Dash, *Yesterday's Los Angeles*

Federal Writer's Project, *The WPA Guide to California*

Jankowski, Martin Sanchez, *Islands in the Street: Gangs and American Urban Society*

McFarland &. Company, *Los Angeles County Historical Directory 1988*

McWilliams, Carey, *Southern California Country: An Island on the Land*

Nadeu, Remi, *City Makers*

Newmark, Harris, *Sixty Years in Southern California*

O 'Flaherty, Joseph S., *An End and a Beginning: the South Coast and Los Angeles 1850-1887*

Padilla, Felix M., *The Gang as an American Enterprise*

Reid, David (editor), *Sex, Death and God in L.A.*

Rieff, David, *Los Angeles: Capital of the Third World*

Robinson, W.W., *Los Angeles From the Days of the Pueblo*

Smith, Jack, *The Wtg Orange*

Starr, Kevin, *Material Dreams: Southern California Through the 1920s*

Taylor, Carl S., *Dangerous Society*

Vigil, James Diego, *Barrio Gangs: Street Life and Identity in Southern California*

Weaver, John D., *Los Angeles: The Enormous Village 1981*

Webb, Margot, *Coping With Street Gangs*

Writers Program of the WPA of Southern California, *Lo.s- Angeles: A Guide to the City and Its Environs*

Художественная литература

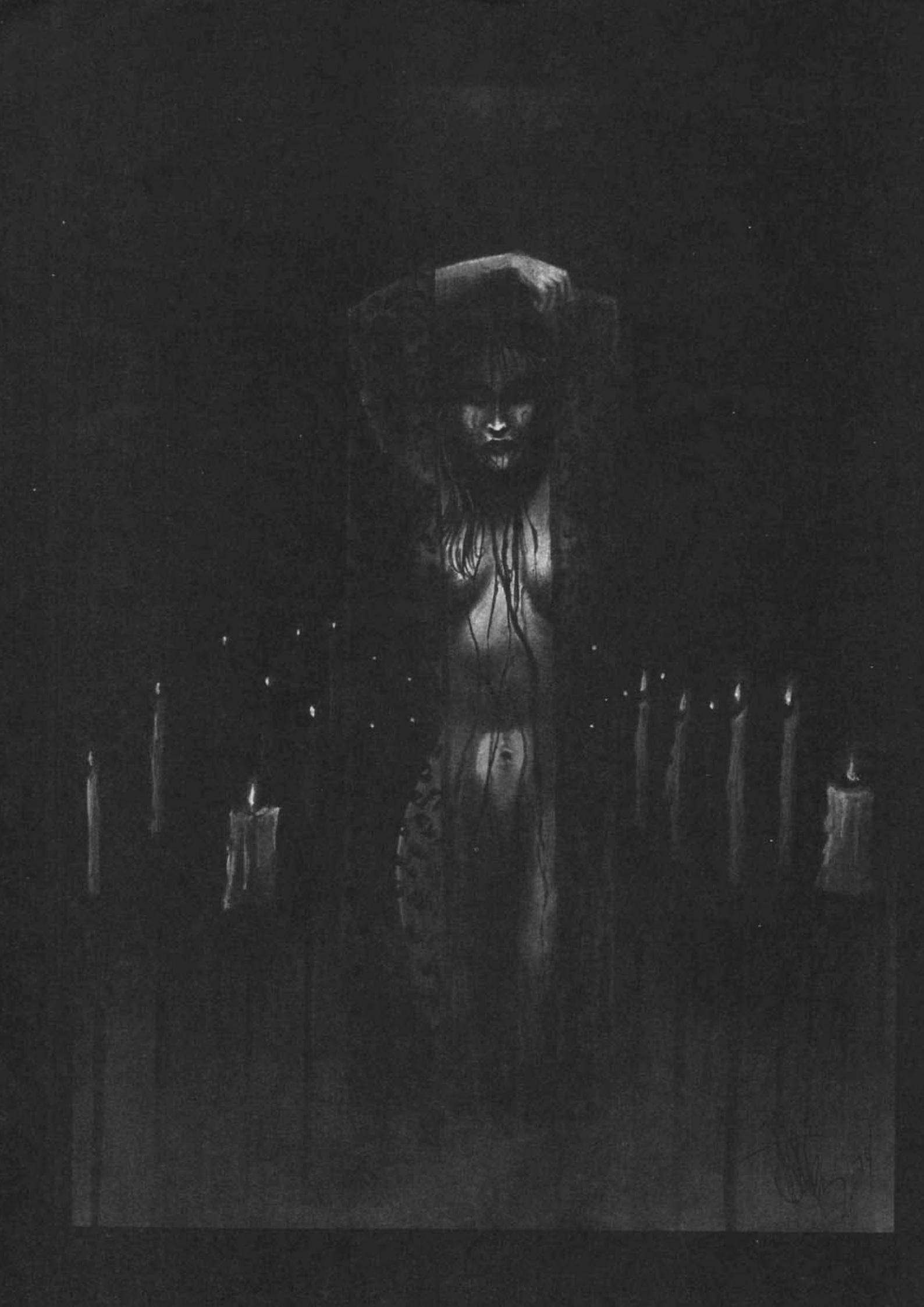
The Ford, Mary Austin
The Day of the Locust, Nathanael West
The Drowning Pool et al., Ross Macdonald
The Big Nowhere, The Black Dahlia, L.A. Confidential, Farewell My Lovely et al., Raymond Chandler

Кино

The Decline of Western Civilization I & II
To Live and Die in L.A.
The Boyz 'N ' the Hood (отличный взгляд на жизнь в гетто Лос-Анджелеса)
Chinatown (из-за его взгляда на ранние водные войны в Лос-Анджелесе)
Grand Canyon (жизнь в Лос-Анджелесе глазами Голливуда)
L.A. Story (фарсовый взгляд на Лос-Анджелес, великолепные виды на город)
The Lost Boys (парни-серферы в Лонг-Бич и его окрестностях)
The Player (за кулисами на фабриках грез)
Down and Out in Beverly Hills
Hollywood Wives
Bom in East L.A.
Blade Runner
Barton Fink
Valley Girl
Xanadu
Roller Boogie

Телевидение

L.A. Law (жизнь в стеклянных ящиках; следите за влиянием Вирма)
Enos (настоящий закон Лос-Анджелеса)
South Central
Beverly Hills 90210
Melrose Place
The Beverly Hillbillies
CHiPs





Глава 2: История

Индейцы, ныне известные как Габриэлино, первоначально поселились в районе, который позже стал Лос-Анджелесом. Их имя происходит от миссии Сан-Габриэль-Архангел, которая была построена недалеко от их деревни, когда пришли испанцы и которая была в значительной степени ответственна за их уничтожение. Технологически неразвитые Габриэлино не имели сельского хозяйства, и даже грубого календаря, обладая только немногочисленной глиняной посудой. Они также были очень мирными людьми, которые жили охотой, собирательством и торговлей с их более искушенными собратьями на севере и востоке.

Прибытие белого человека

Хуан Родригес Кабрильо нарушил их гордую изоляцию, когда он отплыл в залив Сан-Педро в 1542 году. Позже Кабрильо отправился исследовать Северную Калифорнию в конце 1500-х годов. В конце 1600-х годов энтузиасты-иезуиты основали миссии вдоль южной части побережья.

Пока Испания колонизировала западное полушарие, испанские агенты в российском Санкт-Петербурге отправили сообщение королю. Русские планировали основать колонии в Северной Америке! Информация оказалась неверной – за исключением небольшого похода русских на Аляску в 1741 году – но это заставило стяжательных испанцев обратить больше внимания на дальние уголки их империи.

Мужчина по имени Андрес Бурриэль собрал дневники исследователей, отчеты, церковные документы и т. д., за 50 лет, как за, так и против колонизации. Из этого он составил и представил Noticia del California (новости из Калифорнии на испанском), которая угрожала испанцам вечным проклятием, если они не колонизируют побережье Калифорнии.

Испанцы приняли работу Бурриэля близко к сердцу. Уже в разгар колонизации северной половины Западного побережья, когда Noticia была опубликована в 1757 году, они форсировали свои усилия. Воинствующие иезуиты, руководившие миссиями, были изгнаны и заменены более мягкими францисканцами, самым известным из которых был отец Хуниперо Серра.

Иезуиты плохо восприняли свое изгнание, и вывезли из миссий всё перед отъездом. Францисканцы хотели создать больше миссий, но и ныне существующие уже обеднели и им нечего было теперь предложить в денежном выражении, чтобы поддерживать свою финансовую стабильность. В Мексике генеральный инспектор Хосе де Гальвес, новый военный губернатор Гаспар де Портола, отец Серра, военный инженер Мигель Костансо и военно-морской капитан Висенте Вила встретились и составили план. Отец Серра убедил соотечественников, что они могут добиться успеха.

С января 1769 по ноябрь 1777 группа совершала различные высадки вверх и вниз по побережью Калифорнии в попытке создать поселения. Это была непростая задача. В один момент губернатор Портола сообщил лидерам Испании, что они должны наказать русских, указав им на их место!

И снова вмешался упорный отец Серра. Хотя к настоящему времени он был больным и уставшим, он, по-видимому, красноречиво говорил от имени тех, кто так упорно боролся и отдал свои жизни, чтобы сделать новую колонию реальностью. Был составлен план, который в конечном итоге привел

к основанию Лос-Анджелеса. Это было просто, на самом деле – все, что им нужно было сделать, это создать новый наземный маршрут в Калифорнию.

Хуан Баутиста де Анса, 37-летний пограничный капитан, был выбран, чтобы начать работу. Он и 34 солдата перешли пустыню и, перейдя через горы Сан-Хасинто, прибыли в Миссию Сан-Габриэль 22 марта 1774 года. Вторая экспедиция в составе 205 мужчин, женщин и детей и более 1000 животных начала свой путь в октябре 1775 года и прибыла в миссию 4 января 1776 г. Так как новое поселение росло, полукочевые индейцы осознали ценность доступа к регулярному пропитанию и мигрировали в этот район.

Новый губернатор Калифорнии Фелипе де Неве создал северные и южные земледельческие пуэбло с землями под жилье, сады и ранчо, а также центральную площадь, мало чем отличавшуюся от городов в Испании. Он платил поселенцам-мужчинам небольшую зарплату и предоставил им пособия на пропитание их семей. Четырнадцать семей – всего 68 человек – основали Сан-Хосе 29 ноября 1777.

Одиннадцать семей общей численностью 44 человека, менее половины количества, на которое надеялся Неве, согласились основать южную пуэбло. Это было интересное сборище: двое глав семей заявляли о своём испанском происхождении, два африканца, один метис (смесь индейца и европейца), один мулат (смесь африканца и европейца), один чино (смесь индейца и африканца) и четыре американских индейца. Их жены были либо индианками, либо мулатками. Эта группа отправилась на север в Сан-Габриэль, где 4 сентября 1781 года они основали Эль-Пуэбло-де-Нуэстра-Сонора-ла-Рейна-де-Лос-Анджелес-де-Порциункула, город Богоматери Королевы Ангелов Порциункула – Лос-Анджелес.

В традиционном испанском подходе территория вокруг пуэбло Лос-Анджелеса, которая не контролировалась миссией, была разбита на огромные участки земли и разделена между примерно 20 идальго или землевладельцами. Они сажали зерновые, разбивали виноградники и фруктовые сады, используя местное индейское население в качестве рабского труда. Безразличные к событиям вне их региона (переход от испанского к мексиканскому правительству в 1822 году прошел почти незамеченным в Лос-Анджелесе), Анжелинос жили простой, незамысловатой жизнью.

Прибытие Кристофера

Все изменилось в день рождества 1828 года. Американский бриг "Дунай", шедший из Бостона в неизвестном направлении, потерпел крушение в заливе Сан-Педро во время ужасного шторма. Местные жители доблестно сражались со стихией как могли, чтобы спасти как можно больше членов экипажа и пассажиров, а также как можно больше груза. Частью этого груза был длинный ящик в форме гроба, который владелец, казалось, особенно стремился спасти.

В типичной для гасиенды манере местные землевладельцы разместили у себя 28 выживших. Владелец ящика, янки по имени Джек Терпин, получил приют на ранчо, принадлежавшем Дону Себастьяну Хуану Домингесу и его семье. К несчастью для доброго Дона, в ящике лежало тело Кристофера Хоутона, 150-летнего вампира с лицом ангела, хитростью старейшины-Тореадора и психикой 13-летнего подростка.

Кристофер был изгнан из Массачусетса за разногласия по художественным вопросам, ужасно раздутые сверхтонкой чувствительностью Тореадоров. Он бежал из Бостона, и их смех звенел у него в ушах, в поисках места, где могли бы оценить настоящего художника. С отвращением как к Старому Свету, так и к Новому, он планировал захватить "Дунай", чтобы добраться до далекого Китая, в котором, он был уверен, что получит уважение, которое, как Тореадор чувствовал, было заслуженным.

Проснувшись ото сна и обнаружив, что его планы снова сорваны, Кристофер был полностью потерян. Он убил Терпина, единственного слугу-гуля, который последовал за ним в изгнание, и вырезал всю семью Домингес, за исключением дона Себастьяна, который убежал и спрятался в курятнике. Когда Кристофер в конце концов оправился от своего безумия, он выследил дона Себастьяна, объяснил ситуацию и сделал его своим гулем. Кристофер остался на ранчо, питаясь местными индейцами и строя свои планы.

Наконец он решил, что превратит эту сонную маленькую деревушку в новый Карфаген и покажет тем декадентам с восточного побережья, как следует управлять городом. Множество вампиров будет искать у него художественного лидерства и называть его мастером.

Первое, что ему было нужно, это надежная база, так как местные миссионеры уже начали смотреть на ранчо со значительным подозрением. В 1834 году, бережно орудуя совсем не большой силой Дона Себастьяна, Кристофер убедил губернатора Фигероа приступить к осуществлению давно запланированной и давно откладывавшейся «секуляризации» миссий. Их земли были конфискованы, их имущество продано, и к 1844 году вся система миссий была демонтирована.

Впервые за свою 150-летнюю не-жизнь Кристофер оказался без какой-либо родительской фигуры, без кого-либо, способного сказать ему, что делать, или угрожать его безопасности. Как можно было бы предположить, он пошел путём дикости. Следующие 35 лет Кристофер предавался всем способам порока и разврата, какие он видел в

Европе, но которые его строгий господин никогда ему не позволял.

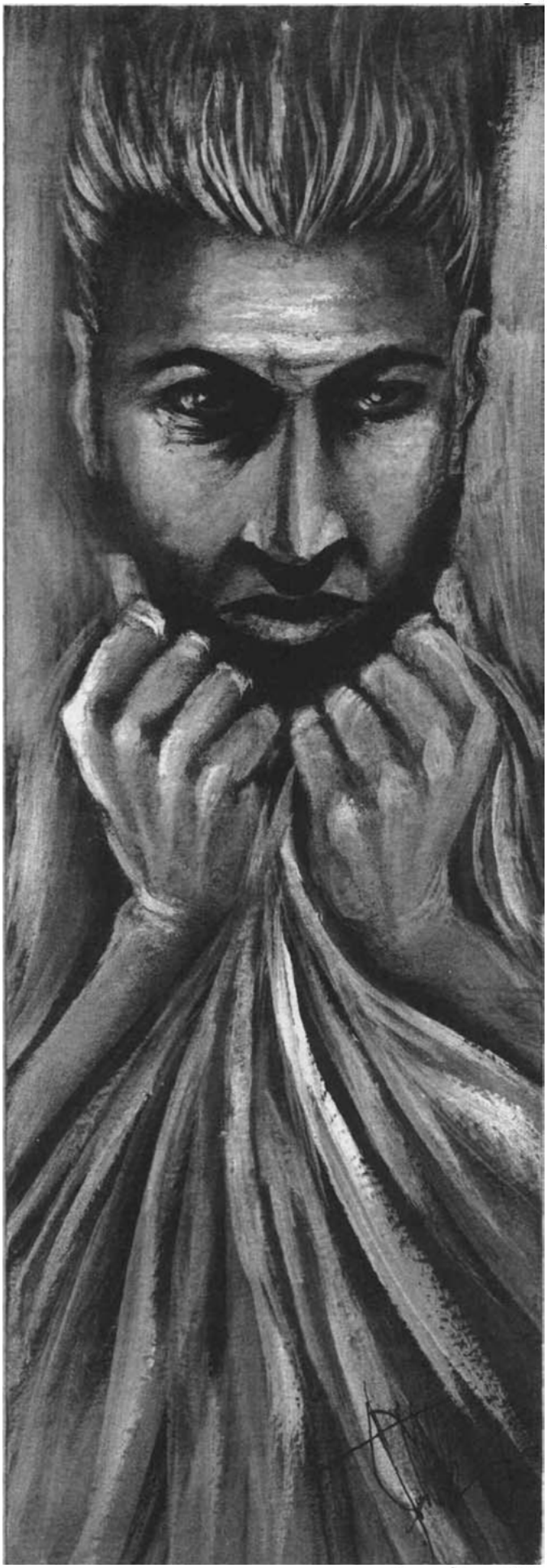
Когда-то чистое ранчо Дона Себастьяна превратилось в скотобойню, которой правил златовласый демон с дикими глазами, пьяный от свободы и власти. Он жил там только с Доном Себастьяном в качестве своего слуги до 1853 года, когда он обнаружил и Становил Хоакина Мурьетта. С этого момента Хоакин всегда был на его стороне, перенеся свою фанатичную ненависть к человечеству в целом к врагам Кристофера.

Приобретение Соединенными Штатами Калифорнии в 1847 году было почти случайным побочным продуктом мексикано-американской войны. Хотя он мало участвовал в войне, он приветствовал данное событие, поскольку оно привлекало новых поселенцев в регион. Хотя открытие золота в северной Калифорнии в 1848 году поначалу вызвало резкое сокращение населения Лос-Анджелеса, но поселенцы, стекавшиеся в город, быстро заменили тех, кто пошли искать золото.

Ученые среди Сородичей отмечают, что смертные сообщества часто принимают цвет лица Сородичей, который там проживают, и это, безусловно, относится и к Лос-Анджелесу. С 1845 по 1870, Лос-Анджелес имел репутацию одного из самых развратных городов Америки. Статистика показывает, что к 1855 году оставшиеся в Лос-Анджелесе индейцы сильно пострадали от инфекционных болезней, прежде всего сифилиса, в отличие от белого населения.

Лишение коренных американцев их земель не ограничивалось Востоком и Средним Западом. В 1836 году калифорнийцы заставили то, что осталось от первоначальной деревни Янгна, превратить в обособленный район того, что сейчас является центром Лос-Анджелеса. В 1845 полицейская комиссия рекомендовала «переселить» коренных американцев на высоты над рекой Лос-Анджелес в деревню под названием Пуэблито, или «городок». В 1847 деревня была разрушена, а местные жители были вынуждены работать в качестве слуг. Те, кто не был законтрактован, были схвачены и проданы с аукциона как рабы.

Новые поселенцы стали известны как los diablos («дьяволы»), и включали в себя одних из худших человеческих отбросов на Юго-Западе. «Новый Карфаген» Кристофера привлекал разочарованных старателей, воров, убийц и дегенератов любого сорта. Убийства в среднем одно в день, а убитые индейцы в это число не входили. В Лос-Анджелесе, вероятно, было больше игорных притонов, салунов и публичных домов на душу населения, чем где-либо еще в стране. Немногие законы пришли в виде банд линчевателей, которые стремились повесить наиболее удобного (и, зачастую, нежелательного с расовой точки зрения) подозреваемого.



Мечта Кристофера

Все внезапно изменилось для Кристофера – и Лос-Анджелеса – в 1870 году. Однажды ночью его осенило, что он тратил впустую свою не-жизнь и растрачивал свои драгоценные ресурсы. Он потерял свою мечту о новом Карфагене в кровавой оргии. Ему нужно было построить город, который привлекал бы вампиров, чтобы сделать его город Меккой для художников всех мастей.

Не подозревая, что им манипулируют силы, бесконечно более могущественные, чем он сам, Кристофер начал меняться; с ним менялся и Лос-Анджелес. Последнее линчевание произошло в 1871 году, когда стали появляться книжные магазины, библиотеки и танцевальные академии.

Если Лос-Анджелес должен был стать всем, чего хотел Кристофер, ему нужно было больше людей, чтобы поддержать этих новых вампиров. Там проживало всего 5000 человек, и только высокий уровень смертности в городе позволял Хоакину и Кристоферу скрывать свои грабежи.

Кристофер также решил, что, пока он не полностью готов, никто не должен узнать, кто был настоящим хозяином Лос-Анджелеса. Его унижение от рук бостонских Тореадоров 40 лет назад все еще горело в нем, и он отказывался поставить себя в подобную ситуацию снова. Дон Себастьян, который все еще поддерживал значительную власть в Калифорнии, станет его «лицом» и будет управлять городом как его регент. 25 декабря, 1870 года, через 42 года на следующий день после высадки, Кристофер пожаловал Дону Себастьяну бессмертие и короновал его принцем Лос-Анджелеса (т.е. в 1944 ему было всего 74 года, возраст Неоната, что подтверждает откровенную ложь Анархов о "победе над Старейшинами" – примечание переводчика).

Через Дона Себастьяна и растущую сеть лакеев Кристофер начал процесс превращения небольшого городка с посредственным будущим в Лос-Анджелес, который мы знаем в наши дни. Они успешно лоббировали перевод федеральных фондов из Сан-Диего, чтобы построить глубоководную гавань в заливе Сан-Педро. С помощью комбинации взяточничества, угроз и Доминирования, они убедили Южно-Тихоокеанскую Железную дорогу проложить линию через Лос-Анджелес в 1876, а в 1885 Железная дорога Санта-Фе также была соединена с Лос-Анджелесом.

В результате манипуляций Кристофера с «Большой Четверкой» (людьми, которые управляли железными дорогами Калифорнии), Железная дорога Санта Фе и Южно-Тихоокеанская Железная дорога начали тарифную войну. Цены упали так низко, что люди не могли позволить себе не приезжать: в 1869 билет из Чикаго до Калифорнии стоил 130 долларов, а в 1887 году (на несколько часов) цена упала до 1 доллара. Огромная рекламная кампания, в основном финансируемая Южно-Тихооке-



анской Железной дорогой, убедила людей в том, что Калифорния – это земля обетованная.

План Кристофера сработал. В 1880 году в Лос-Анджелесе проживало 11 000 человек. К 1900 году население составляло 100 000 человек, а к 1912 году – 300 000 человек. Когда сам город заполнился, спекулянты и застройщики заложили огромные новые сообщества, а некоторые из которых даже возникли сами собой.

Самой большой проблемой, с которой столкнулся новый город, построенный в полузасушливой пустоши, была вода. К 1900 году подземных источников воды в Лос-Анджелесе перестало хватать. Чтобы его город продолжал расти, Кристофер должен был найти новый источник воды.

Он тайно отправил агентов в долину Оуэнс, к северу от Лос-Анджелеса, а затем приобрел землю в шахматном порядке. Затем он создал ложную нехватку воды, на самом деле сбросив огромное количество воды в канализацию, и напугал жителей Лос-Анджелеса, заставив их проголосовать за закон об облигациях на воду. На собранные таким образом деньги построили акведук долины Оуэнс, который заливал воду в долину Сан-Фернандо.

Однако вызванное этим высыхание долины Оуэнс беспокоило Кристофера. Поскольку вода, которая теперь принадлежала Лос-Анджелесу, текла через долину Сан-Фернандо, у независимых городков долины был выбор: стать частью Лос-Анджелеса и наслаждаться работающим водоснабжением, или же остаться независимыми и увянуть. Они присоединились.

Прибытие Сородичей

По мере того, как Лос-Анджелес рос, в город хлынул постоянный поток Сородичей. Первоначально это были беженцы из более устоявшейся общины Сородичей в Сан-Франциско, но Вентру продолжали оказывать давление на Бруджа и других анархов. В Доне Себастьяне они нашли сурового, но справедливого принца, которого не заботило, что кто-то сделал в другом месте, лишь бы все подчинялись его правилам, пока находились в его владениях.

Когда старшие Сородичи направились в Лос-Анджелес, Камарилья начала давать о себе знать, и Дон Себастьян был признан принцем. Фактически, Дон Себастьян сначала управлял городом довольно свободно и гораздо больше интересовался атрибутами княжества, чем фактическим управлением, но со временем его подход стал более властным.

В 1927 году Тремер восьмого поколения по имени Алонсо де Портола попытался заручиться поддержкой в борьбе за трон Дона Себастьяна. Какое-то время казалось, что он может добиться успеха, поскольку многие молодые Сородичи устали от Дона Себастьяна.

Однако однажды ночью Алонсо и вся его котерия просто исчезли, и с тех пор о них ничего не было слышно. Это фактически положило конец любому вопросу о том, кто был принцем Лос-Анджелеса. Поскольку старейшины понятия не имели, как дону Себастьяну удалось это осуществить, они с энтузиазмом поддержали его.

Все это время Кристофер искал свое ремесло, форму искусства, которая позволила бы ему дать выражение творческому огню, горящему внутри него. Он экспериментировал с акварелью, скульптурой, поэзией, резьбой по дереву и игрой на скрипке, но ничего из этого ему не подходило. (На самом деле, одна из его резных фигур позже оказалась на выставке Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе как особенно грубый образец искусства аборигенов.)

Однако в 1909 году Кристофер нашел свою музу. Он впервые увидел фильм, и он был очарован. Это будет его подарком миру. Через эту новую среду весь блеск художественного гения Кристофера станет очевиден для всей Камарильи.

Доминируя над режиссерами, приехавшими на Западное побережье для съемок на выезде, Кристофер «убедил» многих из них остаться и открыть студии в Голливуде. Направляя деньги на их зарождавшуюся деятельность, он создал студийную систему, оторвавшуюся от нью-йоркских боссов, управлявших тогда кинобизнесом. Путем Доминирования и шантажа он «притянул» актерский талант в Лос-Анджелес и удержал его там.

Всегда боясь потерять контроль над своим окружением, Кристофер наладил студийную систему: талант оставался под строгим контролем студийных боссов, которых, в свою очередь, контролировал Кристофер. В течение первых 30 лет работы в киноиндустрии он руководил всеми аспектами кинопроизводства, от выбора актеров до утверждения сценариев и окончательного монтажа. Если вы когда-нибудь задумывались, почему в Голливуде так мало по-настоящему творческой работы, то это отчасти потому, что кинобизнес в Лос-Анджелесе был создан и контролируется 13-летним позером.

Всю свою жизнь Кристофер как школьник влюблялся в важных мужчин вокруг него, отчаянно нуждаясь в фигуре отца, которая позаботилась бы о нем. Его восхищение Хоакином Мурьеттой побудило его «преобразовать» этого убийцу и устроить вместо него смерть неизвестного бандито. Его более поздняя влюбленность в Кларка Гейбла сделала этого маленького игрока практически за одну ночь звездой, и на этом пути было много других подобных увлечений.

Все эти инфантильные романы тяжело действовали на Дона Себастьяна, который был связан Кровью с Кристофером и фанатично его любил. Он мог не обращать внимания на большинство

влюблённых, поскольку обычно это были смертные, которые в конце концов умирали или старели, или новые вампиры, от которых можно было легко избавиться.

Начало Мятежа

...если есть приготовленное топливо, трудно сказать, откуда появится искра, которая подожжет его.

- Фрэнсис Бэкон, «О мятежах и неприятностях»

Однако в 1943 году появился вампир, которого Дон Себастьян не мог игнорировать. Давление Вентру вынудило Джереми МакНейла покинуть его дом в Новой Англии, и бессмертный мятежник постепенно пробрался через всю страну в Лос-Анджелес. У него уже была репутация защитника неудачников, и ни один принц не позволил бы ему оставаться в ее городе слишком долго.

Этот героический, харизматичный вампир очаровал Кристофера. Мало того, что он находил МакНила привлекательным, он также чувствовал общую связь с Бруджа и отождествлял себя с преследованием МакНила. Кристофер отказался позволить Дону Себастьяну выгнать Джереми из Лос-Анджелеса и провел много времени, слушая из тени, как Джереми говорил с растущим числом недовольных Сородичей. Из-за своего давнего страха быть отвергнутым Кристофер никогда не открывался лидеру анархов.

Еще до прибытия Джереми Лос-Анджелес стал пристанищем для лишённых Сородичей со всех концов Соединенных Штатов. Расширение влияния Вентру на Восточном побережье и растущее присутствие Шабаша в таких городах, как Нью-Йорк и Майами, вынуждали все больше и больше Сородичей, особенно анархов, переселяться на запад. Когда они ушли в поисках более свободного и безопасного убежища и обнаружили, что анархам не рады ни в одном из крупных восточных или среднезападных городов, они продолжали двигаться на запад, пока не достигли Тихого океана.

Некоторые анархи решили переехать в Сан-Франциско, но тамошний принц ясно дал понять, что не будет наследовать проблемы других принцев. Дон Себастьян, с другой стороны, был настолько впечатлен собственной значимостью, что без колебаний принял беженцев, полагая, что чем больше Сородичей в его городе, тем больше у него власти. Лос-Анджелес вернул себе репутацию самого декадентского города Америки, но на этот раз репутация была среди Сородичей. Под руководством Дона Себастьяна город стал магнитом для самых развратных и порочных вампиров Северной Америки.

Тореадоры стекались в Лос-Анджелес, особенно те, кто, подобно Кристоферу, был отвергнут их более утонченными собратьями в других местах. В Лос-Анджелесе они нашли других, столь же бездарных, которые никогда не давили на них, чтобы они действительно что-то создавали, а ценили их только за их способность выглядеть эстетично. Без сосредоточенности и художественных усилий, которые могли бы их заинтересовать, они были очарованы плотскими удовольствиями и проводили время, пытаясь найти новые способы оживить охоту.

Хотя дон Себастьян оказался слишком эгоистичным, чтобы понять, что эти позеры угрожают Маскараду, другие члены примогената поняли это и приложили все усилия, чтобы скрыть наиболее вопиющие случаи. В конце концов, некоторые из самых известных лиц Америки гонялись по улицам в обнаженном виде со стаями рычащих вампиров, тоже обнаженных. О таких вещах часто пишут в газетах, и некоторым старейшинам пришлось потратить много времени и денег, чтобы скрыть промахи своих менее чувствительных собратьев.

Все это забавляло Дона Себастьяна, который был еще более польщен экстравагантными и пустыми комплиментами, осыпавшими его новоприбывшими. Однако увеличивающийся разрыв между упадочными Тореадорами и уличными анархами начал все больше раздражать тех, кто ощущал, будто их незаслуженно притесняют.

Ситуация не стала лучше в июне 1943 года, когда несколько гулей Дона Себастьяна въехали на пляж Вениса и публично избили нескольких недавно ушедших из мексиканского Шабаша. Полиция Лос-Анджелеса, всегда бдительно защищавшая белых людей, немедленно арестовала жертв. В ответ местные анархи напали следующей ночью на головорезов Дона Себастьяна, и в отместку Дон Себастьян раздул инцидент в газетах.

В течение следующих нескольких ночей тысячи военнослужащих толпились на улицах центра Лос-Анджелеса, разбивая окна и избивая выходцев из Латинской Америки. Полиция, то ли по собственному выбору, то ли по приказу своего начальства, не делала абсолютно ничего, кроме случайных арестов латиноамериканских жертв, когда бунтовщики заканчивали с ней. «Мятежи Зут-костюмов», как их стали называть, продолжались пять ночей и значительно усилили недовольство анархов руководством Лос-Анджелеса.

К 1944 году Дону Себастьяну стало ясно, что Кристофер влюбился не только в Джереми, но и в дело анархов. Как и многие другие местные Сородичи, Кристофер разделял представления Джереми о мире без принцев и повелителей. Разоблачения зверств нацистов, о которых тогда только что стало известно, подчеркнули мысль Джереми об опасности сосредоточения слишком большой власти в руках одной группы.

Наконец Дон Себастьян не выдержал. Примогенат все сильнее давил на него, чтобы он что-то

сделал с ситуацией с анархами, и Кристофер все чаще игнорировал его в пользу своей новообретенной любви. Дон Себастьян начал опасаться, что Кристофер бросит его и посадит Джереми на трон Лос-Анджелеса. Дон Себастьян не мог заставить себя убить своего соперника, так как Кристофер зарезал бы его за это, но он поступил следующим образом.

Однажды ночью, когда Кристофер был в Сакраменто, Доминируя в законодательном собрании штата, Дон Себастьян приказал схватить Джереми и жестоко избить. Он привел Джереми к себе и приказал ему покинуть город, пригрозив ему дальнейшим насилием, если он не подчинится.

Джереми похромал прочь и нашел Сальвадора Гарсию, который недавно приехал в Лос-Анджелес, чтобы помочь в растущем мятеже анархов. Сальвадор очень хотел использовать этот инцидент как повод для сплочения, но Джереми посоветовал проявить терпение. Он не верил, что анархи были готовы выступить против Камарильи, и он надеялся привлечь примогенов Лос-Анджелеса в их лагерь.

К несчастью для него, примогенат не смог понять всю серьезность ситуации. За одним исключением, его члены с энтузиазмом поддержали действия Дона Себастьяна как урок, напоминающий анархам об их месте. В тщетных попытках свести напряженность к минимуму примогенат публично не одобрял избиение, но неспособность принять меры против Дона Себастьяна имела тот же эффект.

Анархи были в ярости. Многие из них хотели немедленно начать войну, но Сальвадор, Джереми и ряд других лидеров анархов удержали их. Вместо этого они строили планы, формировали боевые отряды и точили свои колья. Это планирование в сочетании с небрежностью старейшин больше чем что-либо другое объясняет, почему анархи Лос-Анджелеса преуспели там, где до них не удавалось никому другому.

Вызов поступил и к анархам в соседних городах. Разведчики выискивали убежища старейшин и обнаруживали их с удивительной легкостью.

В течение следующих нескольких недель Лос-Анджелес замер, пока анархи готовились, а старейшины радовались тому, что наконец-то подавили мятеж. Единственный перерыв произошел, когда обезумевший Малкавиан попытался напасть на одного из детей Дона Себастьяна, но был побежден прежде, чем успел причинить реальный вред.

Славная революция

Революция – это не званый обед, не сочинение, не картина и не вышивка; её нельзя продвигать мягко, постепенно, осторожно, тактично, уважительно, вежливо, просто и скромно.

- Мао Цзэдун, 1966 г.

21 декабря 1944 года Джереми спустил собак революции. За несколько часов до рассвета небольшие группы тяжело вооруженных Сородичей направились к намеченным целям, чтобы устроить засаду и уничтожить старейшин, возвращающихся в свои убежища.

Не все увенчались успехом: некоторые старейшины победили нападавших, а другие таинственным образом так и не вернулись. Однако большинство старейшин Лос-Анджелеса умерли Окончательной Смертью в ту ночь, а те, кто не умер, бежали из Лос-Анджелеса. Некоторые появились в других городах, контролируемых Камарильей, а о других с тех пор ничего не слышно.

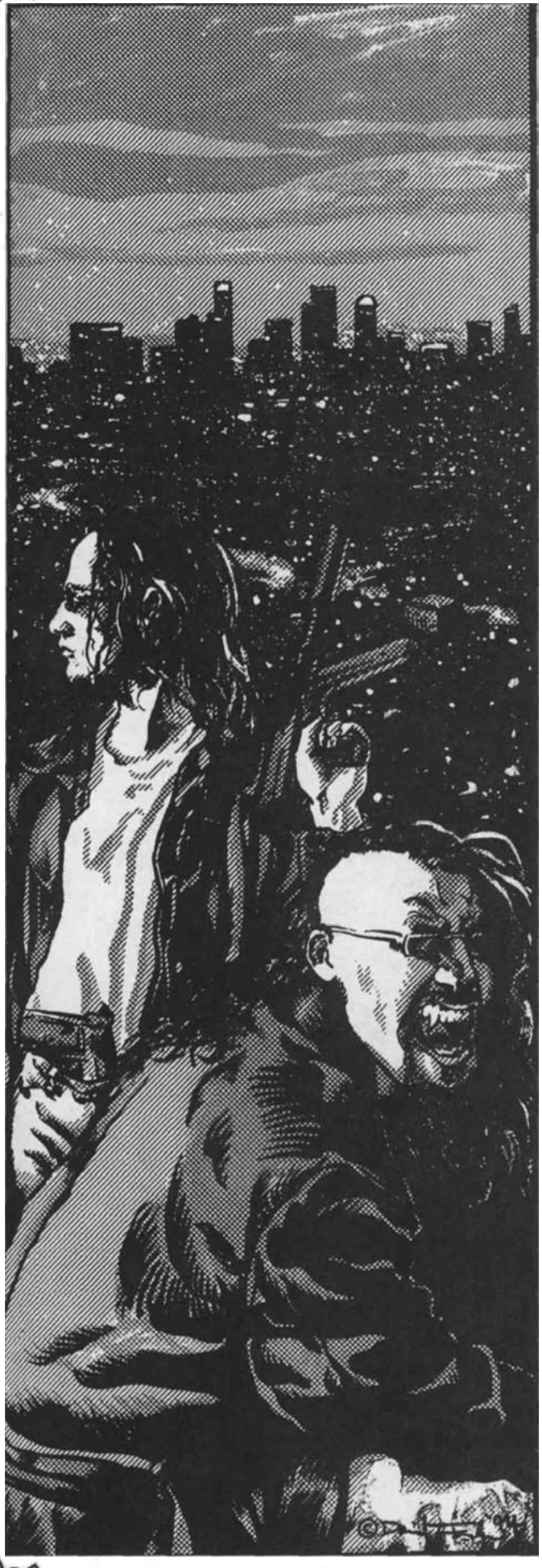
Конечно, убийство или изгнание старейшин не гарантировало поражение Камарильи. Многие вампиры Западного Лос-Анджелеса и Даунтауна поддержали Камарилью и вышли на улицы, чтобы защитить ее. Битва бушевала всю оставшуюся ночь и всю следующую.

Хотя отдельные сторонники Камарильи, как правило, были более могущественными, чем их противники, они сильно уступали в численности, а также были обескуражены гибелью столь многих своих лидеров. Анархи, с другой стороны, сражались с яростью, сдерживаемой годами, а в некоторых случаях и веками. Они чувствовали, что им нечего терять, и могут получить всё.

Легенды о Мятеже включают множество рассказов о чрезвычайной доблести с обеих сторон, но самая известная из них – битва между доном Себастьяном и Сальвадором Гарсией на ранчо Дона. Там отважный Сальвадор, под давлением вампира, значительно более могущественного, чем он сам, сумел победить своего врага в жестокой схватке один на один.

Реальные события своего рода отличны от широко известной версии. Сальвадор приказал атаковать группе, посланной уничтожить ненавистного Дона, но когда группа достигла периметра зоны, все, что она обнаружила, это более ошеломленного, чем обычно, Малкавианина, бормочущего что-то о златоголовом демоне. Озадаченный, Сальвадор оставил свою группу и вошел на ранчо один. Бойня там была ужасной, даже по меркам Сородичей. Десятки Сородичей и их гули-прислужники лежали распростертыми вокруг, с перекошенными конечностями и перерезанными глотками. Нападавшие даже не успели поужинать, а кровь прилипла уже ко всему.

Число уничтоженных Сородичей ясно указывало на то, что Дон Себастьян ожидал нападения, и его готовность имела бы катастрофические последствия для экспедиции Сальвадора. Очевидно, чего Дон Себастьян не ожидал, так это нападения кого-то более могущественного, чем он сам. Сальвадор обыскивал помещения, пока не пришел в ванную, где Дон Себастьян принял свой послед-



ний бой. Нападавшие, по-видимому, приберегли свою ярость для Дона, поскольку его труп был изуродован почти до неузнаваемости. В качестве последнего оскорбления нападавшие оторвали ему голову и засунули ее в мусорную корзину.

Сальвадор оказался в безвыходном положении. Он понятия не имел, кто убил Дона Себастьяна и его окружение. Если банда анархов действовала самостоятельно, то не имело значения, что он не принимал участия в нападении. Если, с другой стороны, это было результатом какой-то внутренней вражды между старейшинами, то Мятеж потерял бы главный символ своего триумфа. Победа анархов всегда будет нести на себе отпечаток манипулирования старейшиной.

Сальвадор, будучи реалистом, предпочитал правде политическую целесообразность. Он вымазался кровью Дона Себастьяна, поджег ранчо и вернулся к своей группе с рассказом об ужасной битве между собой и ненавистным Доном.

Только Сальвадор, Джереми и Малкавиан знали, что на самом деле произошло на ранчо той ночью. Сальвадор и Джереми сошлись во мнении, что история об уничтожении принца Лос-Анджелеса руками анарха-борца за свободу обескуражит любого члена Камарильи, надеющегося подавить Мятеж. С тех пор Малкавиан исчез.

Второе любопытное событие той ночи произошло на другом конце Лос-Анджелеса, недалеко от Малибу. Три машины направились на север вдоль побережья, наполненные вооруженными Сородичами, намеревавшимися устроить засаду и убить множество могущественных вампиров, которые жили там в ужасающем упадке.

Незадолго до того, как они добрались туда, грубая женщина остановила машины, подошла к первой машине и сказала: «Поверни назад. Мы сделали вашу работу за вас. Гея вернула себе свое, и сегодня ночью в холмах нет вампиров – и никогда не будет снова. Иди и не возвращайся».

Вампиры уже собирались возразить, когда женщина опустилась на четвереньки, превратилась в волчицу и побежала в подлесок. Услышав рычание со всех сторон, Сородичи решили разобраться в этой ситуации позже и убрались оттуда так быстро, как только могли.

Последующее (и очень осторожное) расследование показало, что Люпин сказал правду. Той ночью оборотни напали на Малибу, и ни один вампир не выжил. Они также выкорчевали храм Сета, тогда неизвестный анархам, уничтожив его и его сторонников.

Как Люпины узнали, что Мятеж произойдет этой ночью, как им удалось успешно уничтожить так много вампиров и почему они также не убили воинов-анархов, все это остается неизвестным. Что известно, так это то, что Сородичам не рады в Малибу и горах Санта-Моника, и особенно в рай-

оне каньона Топанга. Распространенная уличная мудрость состоит в том, что что бы Люпины там ни охраняли, им здесь рады.

Основание Свободных Штатов

...мы заплатим любую цену, услышим любое бремя, встретим любые трудности, поддержим любого друга, выступим против любого врага, чтобы обеспечить выживание и успех свободы.

- Джон Фицджеральд Кеннеди, инаугурационная речь

К концу второй ночи стало ясно, что анархи правят Лос-Анджелесом. Все старейшины были убиты, изгнаны или вынуждены скрываться. Незадолго до рассвета 22 декабря 1944 года Джереми МакНейл объявил об основании Свободных Штатов Анархов. Банды воинов-анархов бродили по темным улицам Лос-Анджелеса, крича о своем триумфе в ночное небо. После этого они праздновали несколько недель, продолжая выслеживать оставшихся сторонников Камарильи.

Но Мятеж не остановился в Лос-Анджелесе. Те же самые силы, которые пополнили ряды анархов в Лос-Анджелесе, существовали и в Сан-Диего, Фресно и Сан-Франциско. Хотя недовольство в этих городах не было таким же, как в Лос-Анджелесе, ропот революции был повсюду.

Все князья поддерживают друг друга, и на них можно более или менее рассчитывать, что они придут на помощь собрату-принцу в случае мятежа. С уничтожением Дона Себастьяна, его окружения и большинства его сторонников – самого сильного бастиона Камарильи на Западном побережье – анархи в этих городах воодушевились. У них появилась надежда, что то, что было сделано в Лос-Анджелесе, может произойти и в другом месте.

Так оно и было. Как только они почувствовали, что Лос-Анджелес в безопасности, ведущие анархи направились в Сан-Диего. Их первоочередной задачей было следить за тем, чтобы Мария, городской принц, не начала контратаку на Лос-Анджелес, но они также надеялись вдохновить местных анархов присоединиться к Мятежу. Две недели спустя слуги Марии нашли ее проткнутой колом и обезглавленной в гробу, а анархи пронеслись по городу, заявляя о своей верности делу свободы и своем членстве в Свободных Штатах. Этот сценарий повторился во Фресно и в Сан-Хосе.

Анархи пытались сделать то же самое в Сан-Франциско, но здесь встретили решительное, продуманное сопротивление. Принц и его войска полностью закрыли город и не допускали никаких подвижек. Анархи доложили Джереми, что принц не только готов к атаке, но и пользуется поддержкой большинства местных Сородичей. Джереми отозвал своих агентов, полагая, что Свободные Штаты не могут позволить себе вступать



в продолжительный конфликт в данный момент, и предполагая, что Сан-Франциско падет в свое время. Анархи также направились на восток, но и здесь встретили решительное сопротивление и отступили.

К концу февраля 1945 года Свободные Штаты Анархов простирались от мексиканской границы до Сан-Хосе и от Тихого океана до 50 миль от границы штата Невада. Но у лидеров Мятежа было мало времени для празднования. Лос-Анджелес, внезапно лишенный силы, контролировавшей его все эти годы, погрузился в хаос. Городское правительство, созданное Доном Себастьяном, не имело никакого руководства, и никто из анархов не чувствовал себя способным взять бразды правления в свои руки.

Революционный совет, как стали называть лидеров Мятежа, еще больше беспокоился о том, как отреагирует Камарилья? Пошлет ли она юстициаров и архонтов, чтобы восстановить свою гегемонию? Совет сделал все возможное, чтобы подготовиться к такому нападению, но знал, что его усилий будет недостаточно, чтобы остановить серьезное усилие Камарильи по возвращению Лос-Анджелеса в лоно силой. К их удивлению, такого нападения не произошло.

Чтобы понять реакцию Камарильи на Мятеж, нужно понять психологическое воздействие событий той ночи в конце декабря. Камарилья основана на идее, что старейшины не только знают лучше своих младших родичей, но и обладают силой навязывать им свою волю.

Вплоть до Мятежа большинство Сородичей, как старейшины, так и неонаты, были уверены в том, что Камарилья вечна. Сородичи могли расходиться во мнениях относительно того, желательна ли Камарилья в конечном счете, но все соглашались, что ничто не может сломить власть старейшин над младшими вампирами.

Мятеж все изменил. Внезапно старейшины поняли, что их хваленая сила не всегда может контролировать разъяренную толпу младших Сородичей. Они осознали, многие впервые, что могут умереть, несмотря ни на что, и это произвело леденящий эффект. И уроки Лос-Анджелеса не остались незамеченными анархами из других городов Америки. Всюду вспыхивали небольшие мятежи.

Если их господство над младшими вампирами не было абсолютным, то как принцы могли поддерживать порядок? Как можно было поддерживать Камарилью или даже Маскарад? Старейшины столкнулись с горьким выбором: показать пример Лос-Анджелесу или решать свои проблемы дома. Дебаты бушевали месяцами, пока в июне 1945 года не состоялась встреча Внутреннего Круга на руинах недавно освобожденной Венеции.

Никто точно не подтвердил, что именно произошло на этой встрече, но байки анархов таковы, что все происходило примерно так: Тремер и Носферату предложили Камарилье войти в Лос-Анджелес и опустошить его. Представители Вентру, Тореадоров и Малкавиан рекомендовали принцам

Статус Перфектус

Сие есть Декларация Основ Самоуправления Сородичей Свободных Штатов.

Мы, Сородичи Свободного Государства, сим заявляем, что мы и наши потомки, равно как и все Сородичи, выбирающие свободу от принуждения и тирании, любых кланов и поколений, обладаем неотъемлемой нематериальной субстанцией под названием Либертас, или же Свободная Воля. Мы также заявляем, что подобно тому, как мы освободились от уз смертности, должны мы освободиться и от сил, способных украсть у нас Либертас. Мы обязаны продолжать борьбу не только за себя самих, но и за наших братьев и сестёр, у которых продолжают красть Либертас и которые влачат существование в угнетении, невежестве и страхе.

Свободные Штаты Анархов есть политическое выражение этой борьбы. Выбирая освобождение от политической тирании, мы также выбираем принятие своего Либертас, равно как и Свободной Воли наших братьев и сестёр среди Сородичей всего мира.

По указанным причинам мы, Сородичи Свободных Штатов Анархов, встречая эту ночь торжественным собранием, сим заявляем о своей приверженности этим принципам:

1. Мы провозглашаем себя свободными и независимыми, не обязанными верностью ни одному существу или организации.

2. Мы провозглашаем свою способность управлять самими собой, без Князей, примогенов и прочих правителей, кроме тех, которых мы сами изберём для себя.

3. Мы провозглашаем своё родство с угнетёнными Сородичами всего мира и предлагаем прибежище Сородичам всех поколений и кланов, которые согласятся существовать в гармонии с нами.

4. Мы признаём свою ответственность за наших угнетённых братьев и сестёр по всему миру и обязуемся помогать им всегда и повсюду в их личной борьбе за свободу, которую мы признаём неотъемлемым, данным от рождения правом всех Сородичей, отныне и до конца времён.

5. Мы признаём свою ответственность за соблюдение Маскарада, обязуемся защищать и поддерживать его.

6. Мы признаём этот Status Perfectus и обязательность его соблюдения всеми Сородичами.

направить свои усилия на обеспечение стабильности Камарильи в других городах мира. Бруджа и Гангрел предложили Камарилье оставить Лос-Анджелес в покое и следовать своей судьбе, но другие перекрикивали их.

В конце концов Внутренний Круг объявил, что князья должны ломать и расправляться с любыми признаками анархической активности в их городах, и все юстициары сделали своей первоочередной задачей искоренение и уничтожение анархического движения. Они также решили разместить агентов внутри Лос-Анджелеса, чтобы наблюдать и ждать, пока Мятеж рухнет сам по себе. Они горячо опровергали слухи о том, что боятся сражаться с анархами или что их лорды замешаны в мятеже.

Другой тактикой, которую рассматривал Внутренний Круг, было экономическое возмездие против Лос-Анджелеса. Как долго смогут существовать Свободные Штаты, если их деловые отношения с остальной частью страны иссякнут? Однако, когда революционный совет пригрозил открыть финансовые отношения с японским гаки, Внутренний Круг немедленно отказался от планов экономического эмбарго.

В данном случае Внутренний Круг стал жертвой собственных страхов и расизма. Поскольку Запад тогда находился в состоянии войны с Японией, антияпонская истерия была еще очень сильна даже во Внутреннем Круге. В то время угроза со стороны анархов была пустой, поскольку они даже не знали ни о каких Гаки в Свободных Штатах (хотя некоторые из них там были). С тех пор рост Японии как экономической державы сделал эту угрозу реальной и держал Камарилью в напряжении.

В любом случае, какой бы ни была причина, Лос-Анджелес получил столь необходимую передышку. Но даже без угрозы возмездия Камарильи в Лос-Анджелесе все еще царил хаос. Многие из анархов не совсем понимали, за что они сражались, и больше всего надеялись, что Джереми или Сальвадор возьмут на себя роль принца. Поэтому революционный совет собрался и подготовил документ под названием Status Perfectus, или «Идеальное государство». В нем они изложили правила, по которым Свободные Штаты не должны были управляться, а должны были управлять сами собой.

Подъём банд

Status Perfectus был планом образа жизни, до сих пор неизвестного Сородичам. Документ быстро распространился среди сборищ анархов и повсюду продолжал служить целью борьбы анархов.

Понимая, что по-прежнему будет сохраняться тенденция обращаться к революционному совету за ответами на все проблемы Лос-Анджелеса, этот орган самораспустился после публикации Статуса, оставив Лос-Анджелес вообще без номинального руководства. Это во многом объясняет слабость городских властей, а также хаотичность деловой среды в течение последних 45 лет.

То, что произошло после роспуска революционного совета, вызвало огромный интерес у социологов Сородичей. Одна из первых вещей, которую анархи новых Свободных Штатов узнали при отсутствии принца, заключалась в том, что больше некому было разбивать охотничьи угодья или защищать владения одного Сородича от другого.

Это вылилось в дикую бойню, в которой отдельные вампиры застолбили за собой огромные территории и запретили другим Сородичам охотиться на них. Один особенно дерзкий Сородич объявил всю долину Сан-Фернандо своими владениями! Что ж, анархи знали, как обращаться с такими вещами. «Принц долины» закончил свое правление мелкими кусочками вдоль высохшего русла реки Лос-Анджелес.

Со временем стало ясно, что единственный способ безопасно претендовать на охотничьи угодья – это сформировать группу из доверенных Сородичей и объявить территорию своей группы. Территория должна была быть достаточно большой, чтобы поддерживать котерию, но оставаться достаточно маленькой, чтобы ее можно было защитить. Эти «банды», как их стали называть в Лос-Анджелесе, вскоре стали доминирующей политической моделью в Свободных Штатах.

Одной из вещей, которая интересовала исследователей Мятежа, является полный развал клановой системы, которая доминирует в Камарилье. Нередко небольшая банда включает в себя Вентру, пару Тореадоров и трех или четырех Бруджа. Поскольку большинство Сородичей Лос-Анджелеса либо отвергли свой клан, либо были отвергнуты им, банда выполняет все функции, традиционно выполняемые членством в клане.

Хотя такие котерии также существуют в районах, контролируемых Камарильей, конфликт лояльности котерии и клана всегда влияет на такие группы. В Лос-Анджелесе такие этические дилеммы редко беспокоят членов банды – они уже сделали свой выбор. Это значительно усложнило агентам Камарильи организацию сопротивления в Свободных Штатах, поскольку призывы к лояльности клану обычно остаются глухими.

Как только появились Свободные Штаты Анархов, в Южную Калифорнию хлынуло еще больше Сородичей всех мастей. В то время как большинство из них были анархами из разных кланов, многие были Каитиффами, ищущими свое место и то, во что можно верить. Отцы-основатели Свободных Штатов надеялись, что эти искатели свободы откроют для себя общество вампиров, живущих вместе в гармонии, где каждый в равной степени заботится о себе и своих братьях.



Вместо этого они обнаружили все более перенаселенный городской район, в основном контролируемый бандами Бруджа, которые не хотели, чтобы пришельцы вторгались на их территорию. Многие из этих пришельцев погибли от рук своих «собратьев», но другие объединились, чтобы сформировать свои собственные котерии и застолбить свою территорию.

По мере обострения конкуренции за доступное стадо столкновения между бандами становились все более частыми и интенсивными. Наконец, в 1956 году Джереми почувствовал себя вынужденным вмешаться и созвать собрание банд. Под его гарантией безопасности главари банд собрались вместе и составили карту Лос-Анджелеса, чтобы обозначить границы охотничьих угодий каждой банды, которые стали известны как «баронства».

Джереми зарезервировал долину Сан-Фернандо и большую часть центральной части Лос-Анджелеса для себя, объявив ее территорией, свободной от банд, где любой вампир может устроить себе убежище без чьего-либо разрешения. Это была та самая территория, которую, по мнению Джереми, он и его котерия могли защитить, хотя некоторые говорят, что даже это, возможно, было чрезмерным. Банды превратили остальную часть Лос-Анджелеса в средневековое королевство. Это соглашение не устранило полностью бандитские войны, и с тех пор многие баронства много раз переходили из рук в руки, но оно создало определенную стабильность.

Главари банд также согласились на создание зоны безопасности, которую циники назвали анарховским Элизиумом.

Для района с таким количеством конфликтов, как Лос-Анджелес, Сородичам нужно было место, куда они могли бы пойти и выпустить пар, Джереми предложил Голливуд Боул или новый культурный комплекс Даунтауна, который он предлагал построить, но его перекрикивали (он и Луи Фортье, барон Западного Лос-Анджелеса, все равно построили его для собственного развлечения).

Члены банд не хотели тратить время на то, чтобы слушать длинноволосых гиков в смокингах. Они хотели повеселиться. После долгих обсуждений они остановились на месте, которое на тот момент было уникальным для Лос-Анджелеса и которое лучше всего отражало новый тип Сородичей в Свободных Штатах. Мультипликационная студия в Бербанке в прошлом году только что открыла новый тип парка развлечений в Анахайме, который, будучи открытым ночью, стал очень популярен среди молодых Сородичей. При содействии тогдашнего барона Анахайма они выбрали это место в качестве своей зоны безопасности, и с тех пор оно остается таковым.

Осада Лос-Анджелеса

Дерево свободы нужно время от времени поливать кровью патриотов и тиранов.

- Томас Джефферсон, 1787 г.

Агенты Шабаша проникли в Лос-Анджелес задолго до Мятежа, и их сообщения о свержении Дона Себастьяна взволновали регента секты. Анархи, не зная, что они сделали и почему они это сделали, только что разрушили один из сильнейших городов Камариль! Теперь это было бы детской забавой, чтобы собрать военные отряды и привести Город Ангелов к славе на путь Шабаша.

Поначалу казалось, что так и будет. Бандитские войны опустошали вновь образованные Свободные Штаты, и революционный совет, казалось, был бессилен их остановить. Однако, как ни странно, до того, как Шабаш смог вступить в свои права, Лос-Анджелес, похоже, взял себя в руки.

Шабаш выжидал и готовился к осаде. Наконец, в 1965 году было решено, что ждать больше бесполезно. Его шпионы сообщили, что в городе не было внутренней структуры, чтобы защитить себя, и что банды слишком сильно враждовали друг с другом, чтобы объединить силы для противостояния захвату. Разведчики вошли, чтобы подготовить путь для боевых отрядов.

Они обнаружили город, который был глубоко разделен по расовому и социально-экономическому признаку. Как и во многих американских городах, подавляющее большинство афроамериканского населения было вытеснено на относительно небольшую территорию из-за открытого расизма жилищных ограничений и скрытого расизма экономических лишений.

В Городе Ангелов этот район был (и остается) к югу от Даунтауна и включал Уоттс, Линвуд, Саут-Гейт и Комптон. Полиция Лос-Анджелеса выделяла жителей этих районов за исключительную жестокость, и напряжение было чрезвычайно высоким. Шабашу потребовалось совсем немного усилий, чтобы раздуть пламя до точки взрыва.

И взрыв произошёл. 11 августа, особенно жаркой ночью особенно жаркого лета, Калифорнийский Дорожный Патруль (КДП) остановил двух темнокожих мужчин недалеко от Уоттса. Собралась небольшая толпа, и завязалась драка. На всякий случай КДП арестовал двух мужчин и еще нескольких человек и скрылся. Это было все, что было нужно.

Это как раз то, чего ждал Шабаш. С помощью своих агентов на улицах южно-центральной части Лос-Анджелеса воцарился хаос. Бандиты подожгли предприятия, а снайперские выстрелы отбросили пожарных, прибывших тушить пламя. Мародерство было безудержным, и полиция ездила только в конвоях. В такой ситуации никто не заметит еще несколько обугленных тел. В город с ревом ворвались боевые отряды. У большинства были определенные цели, но некоторые пришли только для того, чтобы поддерживать хаос.

Поначалу события шли отлично. Боевые отряды убили Жаклин Фэйрмонте, бывшего члена революционного совета, за пределами ее убежища недалеко от Венис-Бич, но остальные лидеры Мятежа, по-видимому, пронюхали о нападении и бежали. К концу второй ночи бунтов в Уоттсе кардинал, руководивший осадой, доложил, что все идет по плану. На самом деле боевые отряды встретили очень слабое сопротивление, видимо, отпугнув бедных маленьких анархов.

Внезапность и жестокость нападения действительно ошеломили анархов Лос-Анджелеса и заставили их разбежаться по укрытиям. Спрятавшись во тьме, они слушали и смотрели, как силы Шабаша с ревом проносятся по улицам и как пожары пожирают сердце Лос-Анджелеса.

Однако постепенно настроение обороняющихся начало улучшаться. Бегуны Бруджа распространяли слухи среди напуганных анархов, и банды встречались на местах сбора. Разведчики Носферату докладывали о позициях и силах врага. Анархи почувствовали зов, словно исходящий из самого сердца города, сплотивший их на защиту свободы, за которую они с таким трудом боролись. И тихо, как тени в сумерках, они стали собираться.

Когда наступила третья ночь, силы Шабаша в Лос-Анджелесе потрясла психическая дрожь. Внезапно показалось, что врата Ада открылись: огромные банды рычащих Сородичей хлынули с Голливудских Холмов, вырвавшись из канализации, туннелей и заброшенных складов. Во главе с Сальвадором, Криспусом и особенно Джереми (владевшим двуручным мечом) анархи отбили атаку воинов Шабаша.

Бои стали более интенсивными, чем во время Мятежа. Силы Шабаша включали в себя лучших воинов секты, многие из которых пережили бесчисленное множество других осад. Против них выступили банды анархов Лос-Анджелеса, которые годами сражались друг с другом и в результате отточили тактику городских партизан. Вампиры, которые прошлой ночью перегрызали друг другу глотки, объединили свои силы, чтобы изгнать захватчика.

Битва бушевала четыре ночи, пока Лос-Анджелес горел вокруг сражавшихся. Из окрестностей начали собираться архонты Камариль. Они зависли на краю поля битвы, ожидая, пока обе стороны исчерпают себя, прежде чем пойти вперед.

Шабаш понял, что даже если его силы победят, у него нет надежды удержать город, поэтому кардинал приказал отступить. Под хриплые аплодисменты защитников остатки боевых отрядов покинули Лос-Анджелес, пообещав когда-нибудь вернуться и полностью разрушить город.

Удивительно, но Камарилья не выступила про-

тив анархов. За несколько ночей архонты рассеялись, перехватив всех отставших от Шабаша, которых смогли. Многие наблюдатели считают, что они отступили от большого количества анархов, хлынувших в город, чтобы поддержать своих собратьев, в то время как остальные шепчутся о заговорах Камарильи в Лос-Анджелесе.

Обезопасив город, анархи оценили ущерб. Хотя никто не знает, сколько членов Шабаша погибло, анархи считают, что из 150 Сородичей, принимавших участие в защите Лос-Анджелеса, менее половины вернулись в свои убежища на рассвете четвертого дня. Среди смертных было убито 34 человека, ранено более 1000 человек. Коридор жилых домов Лос-Анджелеса, до сих пор известный как Угольный переулок, сгорел дотла, а материальный ущерб оценивается в 40 миллионов долларов.

Джереми надеялся, что ужас нападения заставит вампиров Лос-Анджелеса сплотиться вместе, но не тут-то было. Почти сразу после ухода Шабаша ссоры возобновились, и все в Лос-Анджелесе вернулось на круги своя.

Возвращение Сетитов

Никому, смертному или бессмертному, не удалось объяснить, почему Лос-Анджелес всегда был пристанищем для морально испорченных людей. С момента его основания в Город Ангелов стекались те, кто наслаждается извращенностью, выходящей далеко за рамки нормы. Это верно как для Сородичей, так и для смертных.

Некоторые считают, что это связано с климатом, который, как говорят, порождает праздность и лень. Другие обвиняют расположение Лос-Анджелеса, поскольку это самая западная остановка для тех, кто вынужден покинуть свои дома из-за своего девиантного поведения. Как бы то ни было, Лос-Анджелес имеет заслуженную репутацию гнезда разврата.

Эта репутация сделала Лос-Анджелес неотразимым для Последователей Сета. Хотя оборотни разрушили первоначальный Храм Сета в 1944 году, в 1969 году Доун Кавано, жрица Сета, которая была вдали от храма Малибу, когда он был разрушен, вернулась и основала новый храм на Голливудских холмах, недалеко от Гриффит-парка. Расположенный в бомбоубежище под заброшенным особняком в глубине Холмов, храм начал вплетать свои щупальца глубоко в общество Лос-Анджелеса. Он оказался особенно успешным у киносообщества, члены которого стекались на дико разнузданные вечеринки, которыми прославилась прекрасная Доун.

В конце концов, успех Доун погубил ее. Группа молодых вампиров столкнулась с служителем храма по имени Николас, который очень хотел уничтожить Доун и основать свой собственный храм. Используя информацию, предоставленную Николасом, вампиры выследили и Доун, и храм. Они сообщили об этом Джереми, который немедленно призвал своих союзников и атаковал.

Каким-то образом Доун пронюхала о нападении и сумела сбежать в Чикаго, но силы Джереми уничтожили большинство помощников, включая Николаса. Джереми так и не смог выяснить, как Доун узнала о нападении, но он подозревает, что Змея развратила одного из молодых вампиров, которые сообщили ему.

К сожалению, разрушение храма не означало конец влияния Сетитов в этом районе. Последователи Сета снова вернулись, и теперь у них есть два храма в Лос-Анджелесе, один в Беверли-Хиллз, а другой в холмах Энсино с видом на долину Сан-Фернандо. Ходят даже слухи, что Доун вернулась из Чикаго, чтобы отомстить своему бывшему помощнику, Джереми и, прежде всего, котерии, которая первой раскрыла ее заговоры.

«Сыны склепа»

Одним из героев осады Шабашем Лос-Анджелеса был афро-американский вампир по имени Мохаммед аль-Мутлим (Мохаммед из Тьмы), который и ранее был неизвестен среди сородичей Лос-Анджелеса. Его доблестные усилия на благо города быстро заработали ему репутацию среди молодых сородичей, и вокруг этой харизматичной фигуры образовалась котерия.

Мохаммед по причинам, известным только ему самому, спал в склепе на кладбище в Инглвуде. Поэтому его последователи стали называть себя «Сынами Склепа»; со временем это имя часто сокращалось еще больше.

Сыны Склепа быстро захватили территорию вокруг своей штаб-квартиры и продолжали расширять свое влияние. Сейчас банда контролирует сообщества Инглвуд, Уоттс, Саут-Гейт, Дауни, Флоренс, Хантингтон-Парк, Белл, Кудахи, Белл Гарденс, Мэйвуд, Коммерс, Линвуд, Комптон, Вернон и Леннокс.

Сначала «Сыны Склепа» были бандой сородичей, как и другие в Лос-Анджелесе, в основном занимавшейся защитой своей территории от браконьеров и других банд. Однако у Мохаммеда были гораздо более масштабные планы. Не нарушая Маскарада, он начал привлекать смертных в свою тусовку. Эти новые члены, как правило, были молодыми чернокожими мужчинами, лишенными собственности системой: они хотели чего-то большего, чтобы было чему отдать свою лояльность, и Мохаммед дал им именно то, что они искали.

Используя своих последователей-сородичей в качестве базы, он создал одну из самых больших, самых эффективных и самых опасных банд в мире. Банда разделена на районы, и некоторые группы даже воюют друг с другом, но все члены в конечном итоге подчиняются Мохаммеду и его

помощникам. Банда активно занимается торговлей оружием и наркотиками и имеет щупальца в большинстве крупных городов США.

Рост Сынов Склепа вызвал серьезное беспокойство не только среди Сородичей, но и среди смертного населения Лос-Анджелеса. Один человек, преподобный Джон Дэвис, видел, как многие из его прихожан покинули церковь, чтобы присоединиться к Сынам Склепа, или жить в страхе перед ее грабежами. Масштабы и организация банды предполагали, что за ней стоит какая-то более крупная сила, и он решил выяснить, что это было.

Разговаривая с детьми на улице, проводя исследования и занимаясь чрезвычайно опасным наблюдением, Дэвис выследил банду до Мохаммеда аль-Мутлима. Когда Дэвис стал свидетелем нападения лейтенанта Сынов Склепа на соседского ребенка, он понял истинную природу банды.

Поскольку никто не поверил бы священнику, который кричал о захвате Лос-Анджелеса вампирами, Дэвис решил пойти другим путем. Он созвал тайное собрание банд смертных, с которыми Сыны Склепа сражались, приходя к власти. Он попросил банды сформировать группу для борьбы с Сынами Склепа или, по крайней мере, для защиты своих районов.

Хотя некоторые из банд отвергли эту идею, многие остались и выслушали, чтобы сформировать «группу защиты дома». Первоначально называя себя «Мстителями», эта группа в конечном итоге приняла имя, которое враги пренебрежительно использовали для нее – «Вите» или «Кровь».

Война между Сынами Склепа и Кровью не утихает. К сожалению, Джон Дэвис стал одной из первых жертв, найденных в его кабинете с перерезанным горлом. Его последователи поклялись продолжать войну против вампиров, и они это сделали.

Преподобный Леон Катлер, сын первого последователя Джона Дэвиса, теперь возглавляет группу в Лос-Анджелесе. В то время как большинство ее членов занимаются обычной бандитской деятельностью, ее лидеры изучили все, что могли найти о вампирах, и разработали интересные тактики борьбы с ними. В процессе они стали главным камнем преткновения на пути к мечте Мохаммеда аль-Мутлима о завоевании Лос-Анджелеса и распространении своего влияния по всему миру.

Пока Кровь ограничивает свое внимание Сынами Склепа (пока что это забрало всю ее энергию), остальные Сородичи в Лос-Анджелесе позволяют ей продолжать действовать. На самом деле, Сальвадор очень тихо помогал группе всеми возможными способами, в основном делая крупные пожертвования церкви преподобного Катлера. Он также предпринял опасный шаг, доминируя над одним из лейтенантов преподобного, которого он использует для передачи информации Крови.

Беспорядки Родни Кинга

Мохаммед не принял сопротивление Крови с благосклонностью. В течение многих лет он пытался сокрушить своих соперников, но они всегда ускользали от него, и он не мог вывести на улицы большие силы, чтобы выследить их, не возбудив интерес местной полиции. Мохаммед уже давно убедил начальника полиции оставить операции своей банды в покое, но он не мог контролировать всех рядовых полицейских.

Смертные банды

Хотя Мохаммед аль-Мутлим и преподобный Леон Катлер являются истинными главами своих банд, сама природа их сил означает, что лидер не может контролировать каждый аспект сражающихся. Это не сфокусированные армии, а широко разрозненные группы, не признающие единого лидера. Например, хотя Сын Склепа из Лос-Анджелеса мог обратиться за помощью к банде в Кливленде, ему повезло бы больше, если бы у него были там друзья или родственники.

Это децентрализованное руководство привело к тому, что многочисленные группы захватили контроль над частями банд. Кланы Вентру и Джованни, а также оборотни и другие супернатуралы имеют своих местных союзников в более крупных бандах. Например, Вентру захватили несколько различных банд Крови и могут соперничать с Катлером за влияние, хотя ни одна из сторон, кажется, не знает о присутствии другой. Даже в самом Лос-Анджелесе банды преследуют разные цели в зависимости от того, из какой части города они происходят. В других городах это явление стало еще более ярко выраженным.

Удача отвернулась от Мохаммеда весной 1992 года, когда начался суд над полицейскими, обвиняемыми в избиении Родни Кинга. Кинг, афроамериканец, был остановлен за нарушение правил дорожного движения и жестоко избит четырьмя белыми полицейскими. Сцена была заснята на видеопленку и шокировала новостную аудиторию по всему городу и стране. Когда присяжным каким-то образом удалось признать всех обвиняемых невиновными, сообщество взорвалось (да, полицейские всего-то задержали активно отбивавшегося грабителя, наркомана и алкоголика, отказавшегося остановиться и нарушавшего правила дорожного движения – прим. переводчика). В очередной раз горели предприятия, бунтовщики грабили магазины, а снайперы стреляли в полицию.

Это было то, чего ждали Сыны Склепа. Они вышли на улицы Лос-Анджелеса, нападая на последователей Катлера везде, где только могли. Эта

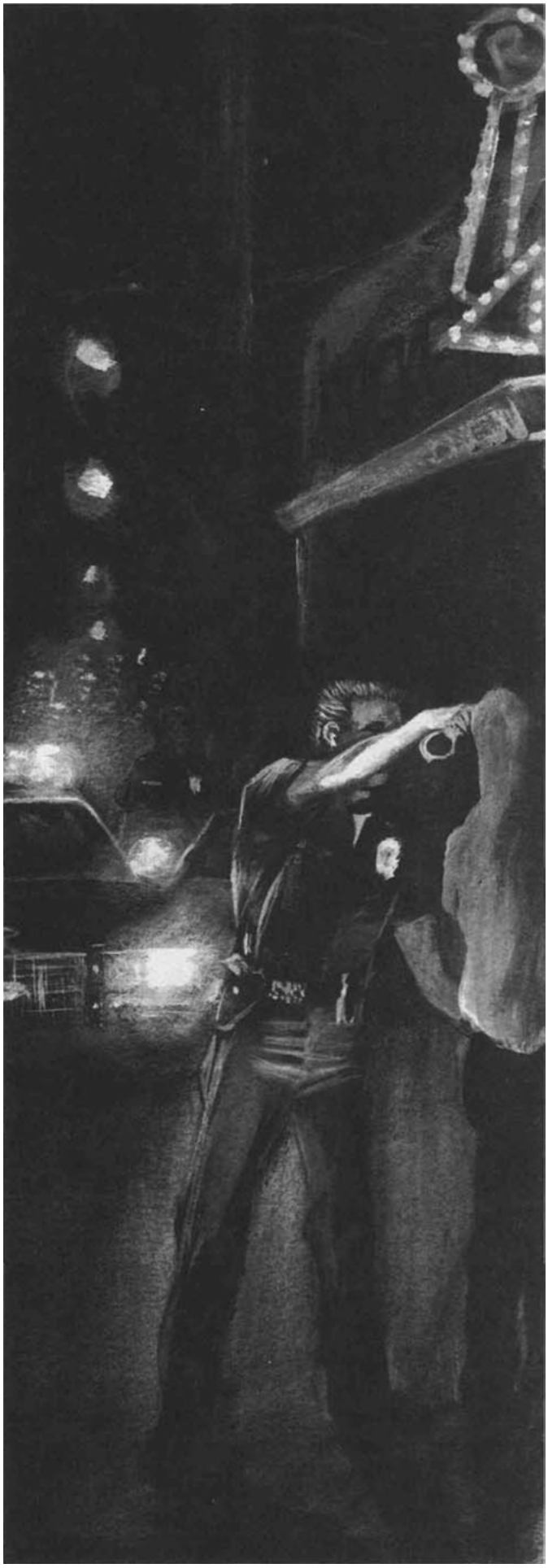
битва отличалась от предыдущих конфликтов Сородичей, потрясших Лос-Анджелес. Во-первых, она продолжалась круглосуточно. Днем Кровь охотилась за тщательно охраняемыми убежищами Мухаммеда аль-Мутлима и его помощников, а ночью Сыны Склепа возвращали долг Крови.

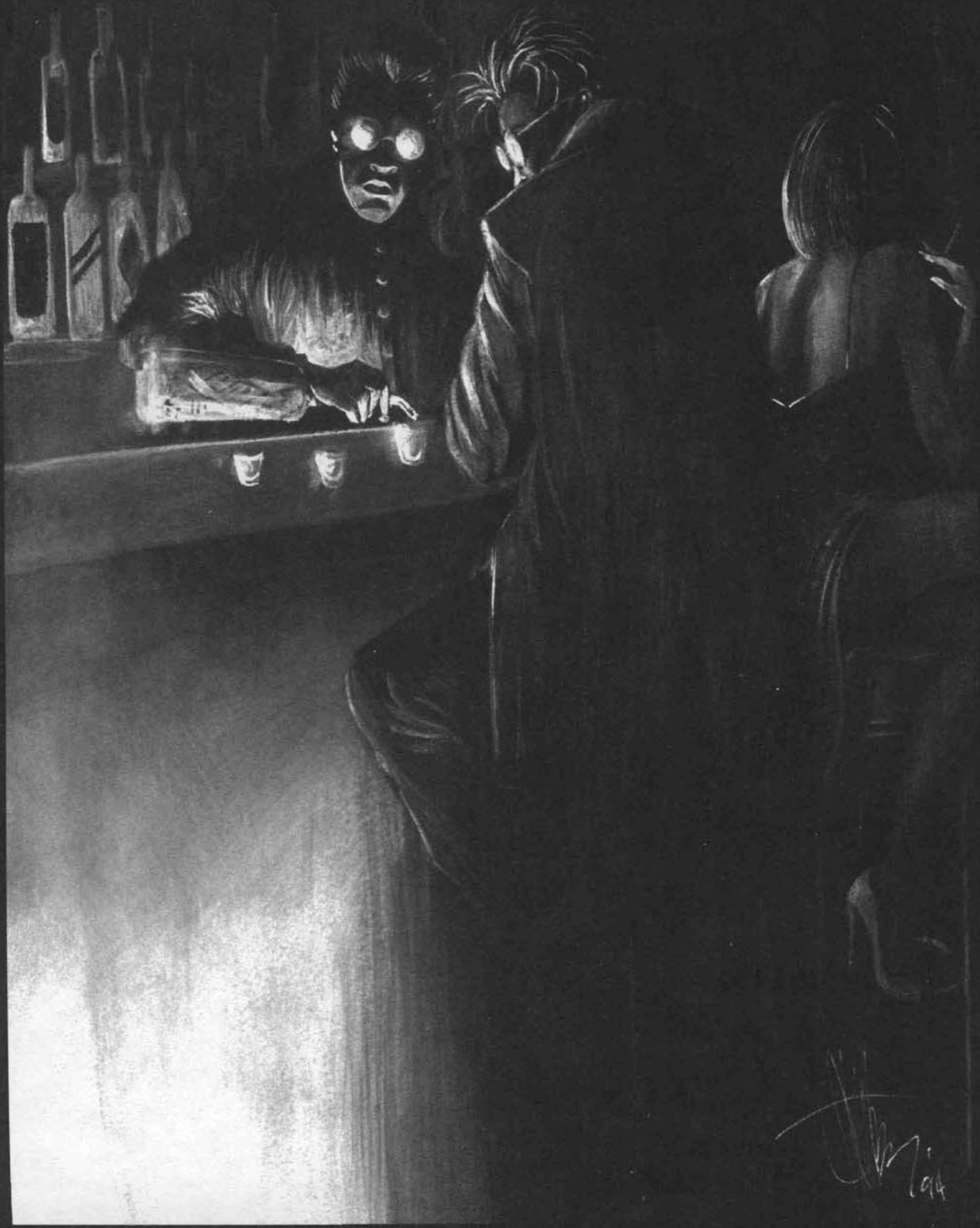
Еще одним отличием этой битвы от других была реакция гражданских властей. Во время беспорядков в Уоттсе реакция полиции, хотя и неадекватная, была немедленной. Во время беспорядков 1992 года полиция держалась подальше от боевых действий в первую ночь по приказу своего начальства, находящегося под сильным Доминированием, что позволяло Сынам Склепа делать все, что им заблагорассудится. К следующей ночи Джереми удалось убрать некоторые бюрократические препоны, вызванные господством Мохаммеда, и восстановить хоть какой-то порядок, но битва продолжалась в течение следующих нескольких ночей и даже распространилась на другие города.

Бой пошел не так, как надеялась обе стороны. Хотя обе группы понесли многочисленные потери, ни одна из них не смогла уничтожить ближайшее окружение другой, а баланс сил в южно-центральной части Лос-Анджелеса остался неизменным. Обе стороны в настоящее время поддерживают непростое перемирие, восстанавливая свои сильно истощенные военные машины.

Однако война между бандами ясно показала опасность простого игнорирования институтов смертных. Одно дело, когда вампиры оказывали влияние на политическую машину людей только тогда, когда это было необходимо, но теперь это было не так. Ни Джереми, ни Сальвадор не хотели мешать политику смертных и вампиров, но нужно было что-то сделать, чтобы Сородичи снова не использовали власть смертных против Сородичей.

Они быстро избавились от старого шефа полиции и привели нового, на которого можно было рассчитывать, что он не лезет в дела Сородичей. Старый мэр, легкая мишень для Доминирования, был заменен кем-то, кто, похоже, не интересовался и не разбирался в политике любого рода. Джереми и его приспешники внимательно следят за новым мэром, который пока что кажется совершенно свободным от какого-либо Доминирования, хотя шпионы сообщают о нескольких посещениях златовласого мальчика...







Глава 3: География

Лос-Анджелес уникален во многих отношениях. Хотя это один из крупнейших мегаполисов в мире, более половины его площади составляют горы. Они делят район Лос-Анджелеса на большие, но разрозненные участки плоской обитаемой земли. Это привело к рассеянию небольших сообществ, каждое со своей уникальной идентичностью, которые постепенно установили официальные связи друг с другом; это город пригородов, каждый из которых измеряет себя тем, насколько они удалены от центра города, а не насколько близки к нему. Жители считают себя выходцами из Торранса или Ла-Хабры, а не из Лос-Анджелеса.

Сородичи также считают Свободные Штаты уникальными. Присутствие банд сделало здесь вопрос территории гораздо более важным, чем в районах, где такие вопросы решает принц. Подобно своим смертным соседям, Сородичи Свободных Штатов идентифицируют себя по тому баронству, в котором они живут или охотятся.

С точки зрения Сородичей Свободные Штаты можно разделить на шесть областей: собственно Лос-Анджелес (или «Баронство Ангелов»); северо-западные баронства, которые состоят из долины Сими, Санта-Клариты, долины Сан-Фернандо и Западного Лос-Анджелеса, а также территории Люпинов; центральные баронства, в которые входят сыновья Склепа, Эль-Хермандад, Уиттиер, Ковина и Уайлдс; северо-восточные баронства, включая Пасадена, Глендейл и Бербанк; южные (или прибрежные) баронства, в состав которых входят Торранс, Лонг-Бич, Хантингтон Бич, Анахайм и Санта-Ана; и отдаленные баронства Сан-Диего, Фресно и Сан-Хосе.

Баронство Ангелов

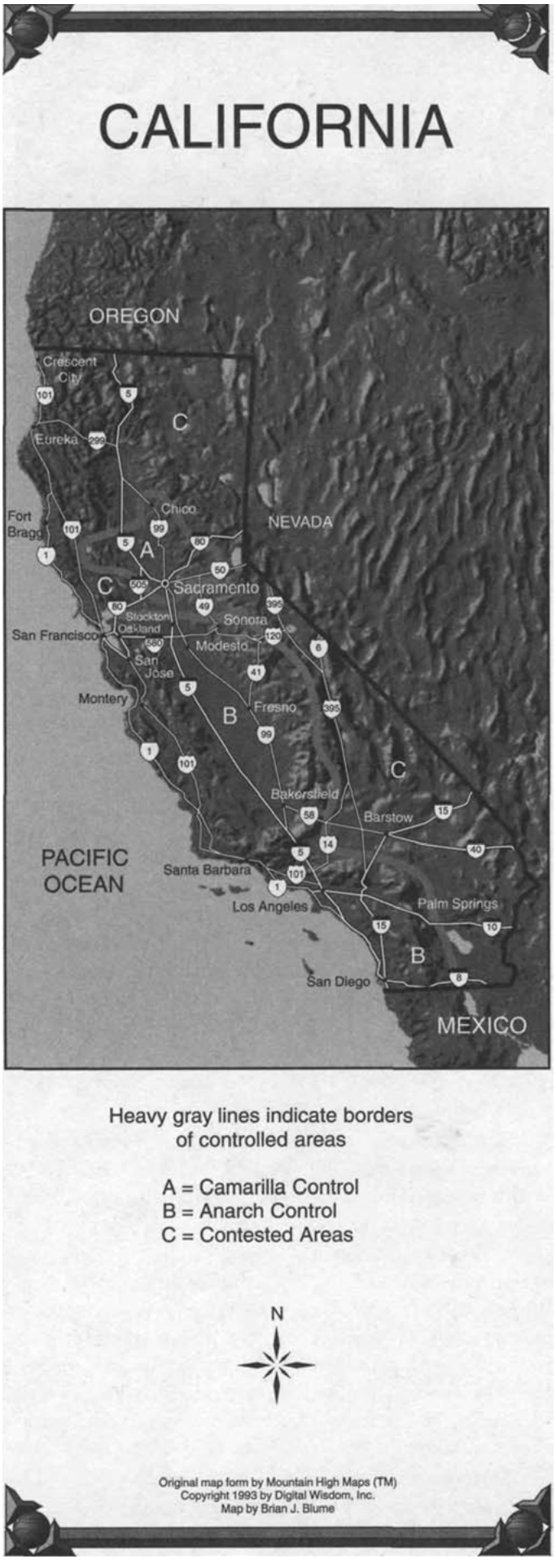
Население 3500 тыс. смертных, 59 вампиров

Что касается вампиров, то сам город Лос-Анджелес разделен на несколько областей. Есть юг центральной части Лос-Анджелеса, который контролируется Мохаммедом аль-Мутлимом и его Сыновьями Склепа, в то время как Эль-Хермандад контролирует Восточный Лос-Анджелес. Луи Фортье наблюдает за Западным Лос-Анджелесом из своего поместья в Беверли-Хиллз. Очень мало вампиров живет в восточной части Долины Сан-Фернандо, но многие приезжают туда ночью, чтобы поесть.

Но Даунтаун, Голливуд и Голливудские холмы – это то, что большинство Сородичей представляют себе, когда думают о Лос-Анджелесе. С почти 60 вампирами, живущими на 55 квадратных милях, эта область имеет одну из самых больших концентраций в Соединенных Штатах.

Это баронство отличается от большинства. Согласно соглашениям, подписанным главарями банд в 1956 году, ни одна банда не управляет этой территорией. В то время как вампиры могут объединяться в котерии для общения и самозащиты, Джереми следит за тем, чтобы ни одна группа не стала достаточно могущественной, чтобы претендовать на какую-либо часть этой области. Он сделал все баронство открытым охотничьим угодьем для любого Сородича, который захочет здесь кормиться, при условии, что он будет осторожен и уберет за собой.

Поскольку Джереми и его котерия поклялись защищать эту территорию, жителям не нужно так сильно заботиться о защите своей земли. В ре-



зультате вампиры, живущие в «Баронстве Ангелов», как они в шутку его называют, как правило, находят жизнь в банде непривлекательной или же слишком слабы, чтобы претендовать на какой-то статус или долго выживать в банде. Здесь можно найти интеллектуалов, модников и политиков, а также отверженных и сумасшедших.

Другой тип Сородичей, находящихся здесь, – это новички. "Вкус Лос-Анджелеса", единственная достопримечательность Лос-Анджелеса, известная Сородичам всего мира, находится на восточной окраине баронства. Анархи, впервые приехавшие в Лос-Анджелес, направляются туда, как только прибывают в город, зная, что их встретят дружелюбно и у них будет возможность сориентироваться.

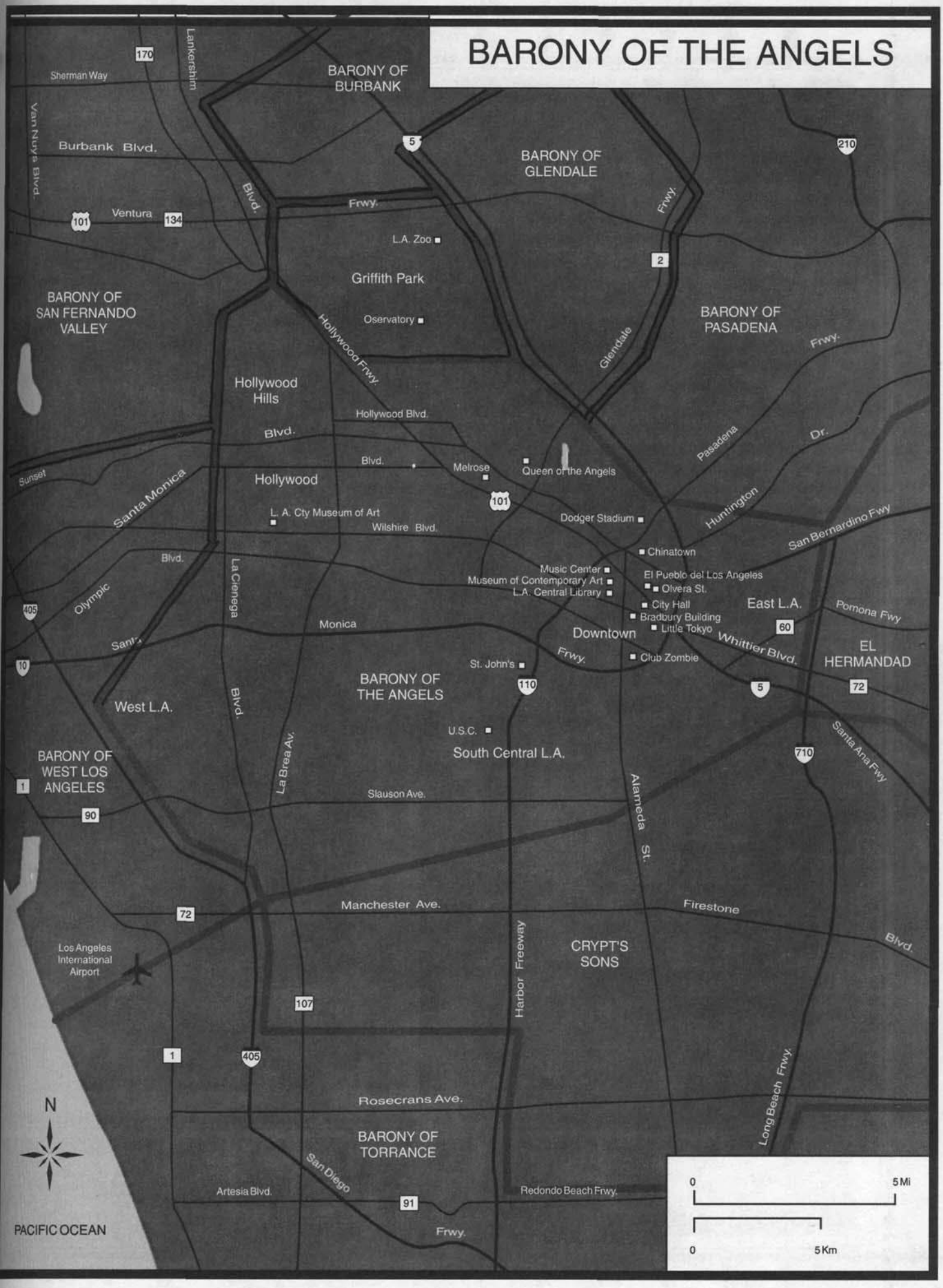
Самые важные Сородичи в баронстве живут на Голливудских холмах, откуда открывается вид либо на хаотичные улицы Голливуда, либо на тихие, упорядоченные улицы долины Сан-Фернандо на другой стороне. Холмы, полные маленьких людских островков, представляют собой идеальное убежище для Сородичей.

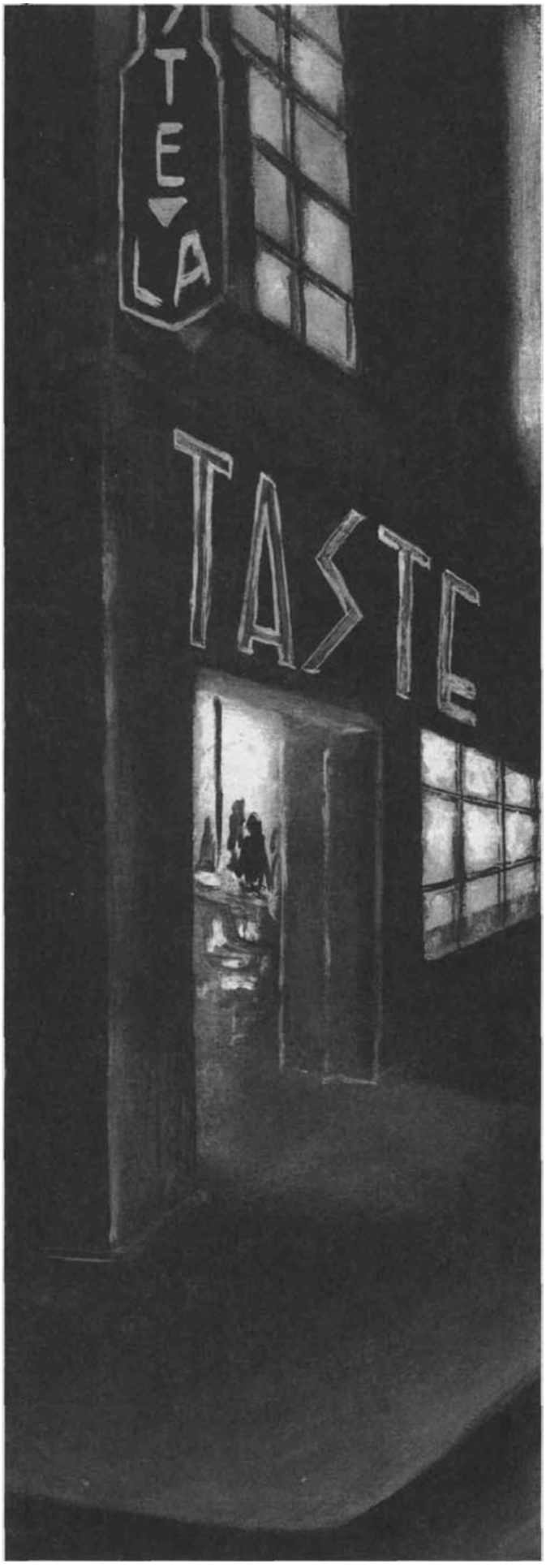
Большинству здешних смертных не показалось бы странным, что их соседи выходят на улицу только ночью; они сами заняты деятельностью куда более странной, чем небольшое испитие крови. Старейшины Тореадоров охотились здесь до Мятежа, и некоторые из их огромных мрачных особняков сохранились до сих пор. Фактически, некоторые Тореадоры все еще существуют, прячась в глубоких укромных уголках Холмов.

На равнинах под Холмами находится Голливуд, где устраивает убежища большинство лос-анджелесских вампиров. Харви Уилкокс, сторонник запретов из Канзаса, приехавший в Лос-Анджелес в 1883 году и начавший покупать землю в долине Кауэнга, фактически превратил Голливуд в религиозную общину. Миссис Уилкокс окрестила это место в 1887 году, услышав это имя от женщины с Восточного побережья. Ночью Голливуд представляет картину, которая совершенно сбила бы с толку Уилкоксов и индейцев Габриелино, которые раньше бродили по этим равнинам.

Улицы с востока на запад, такие как Голливудский бульвар, Сансет-Стрип, бульвар Санта-Моника и Мелроуз-авеню, прорезают темноту. Их ярко освещенные тротуары переполнены панками, наркоманами, дилерами, грабителями, сутенерами, проститутками, а также туристами и честными гражданами, которые проводят ночи в городе. Вдоль бульваров расположены рестораны, ночные клубы, туристические ловушки, магазины изделий из кожи и бесконечные ряды бутиков. Между улицами лежат огромные лужи тьмы, где охотятся грабители, заключаются сделки и кормятся Сородичи.

Одним из самых известных мест в Голливуде является «Сарай», где в 1913 году снимался «Чело-


BARONY OF THE ANGELS
BARONY OF BURBANK
BARONY OF GLENDALE
BARONY OF PASADENA
BARONY OF SAN FERNANDO VALLEY
BARONY OF WEST LOS ANGELES
BARONY OF THE ANGELS
BARONY OF TORRANCE
CRYPT'S SONS
Sherman Way
Burbank Blvd.
Ventura
Griffith Park
L.A. Zoo
Oservatory
Hollywood Hills
Hollywood
Hollywood Blvd.
Sunset Blvd.
Santa Monica Blvd.
Olympic Blvd.
Monica Blvd.
Wilshire Blvd.
L. A. Cty Museum of Art
Melrose Blvd.
Queen of the Angels
Dodger Stadium
Chinatown
Music Center
Museum of Contemporary Art
L.A. Central Library
El Pueblo del Los Angeles
Olvera St.
City Hall
Bradbury Building
Little Tokyo
Downtown
East L.A.
Club Zombie
St. John's
U.S.C.
South Central L.A.
West L.A.
La Cienega Blvd.
La Brea Av.
Slauson Ave.
Manchester Ave.
Firestone Blvd.
Rosecrans Ave.
Artesia Blvd.
Los Angeles International Airport
PACIFIC OCEAN
Hollywood Frwy.
Glendale Frwy.
Pasadena Frwy.
Harbor Freeway
Alameda St.
Whittier Blvd.
Pomona Fwy
San Bernardino Fwy
Santa Ana Fwy
Long Beach Frwy.
San Diego Frwy.
Redondo Beach Frwy.
Huntington Dr.
EL HERMANDAD
0 5 Mi
0 5 Km
N



век-скво», один из первых голливудских фильмов. Вероятно, наиболее заметной достопримечательностью является знак Голливуда (первоначально он читался как «ГОЛЛИВУДЛАНД», название жилого комплекса, строящегося под знаком) с буквами высотой 50 футов, установленными на склоне горы Ли.

Здесь расположены известные кино- и телекомпании, в том числе Nestor Film Company (первая студия Голливуда), Paramount, Raleigh, Charlie Chaplin Studios и ABC (построена на старом сайте Vitagraph). Всемирно известный ресторан Brown Derby изначально располагался на северо-западной границе Голливуда и Вайн-стрит. Здесь расположены Голливудский музей восковых фигур и музей фирмы Макс Фактор.

Ночная жизнь Лос-Анджелеса

В то время как в Лос-Анджелесе очень активная ночная жизнь, Сородичам трудно воспользоваться ею в полной мере. У большинства банд есть свои места, где вампиры собираются и вырываются на свободу, и они не любят, когда посторонние вторгаются без приглашения. Единственным исключением является территория, охраняемая Джереми МакНейлом: некоторые места здесь собирают вампиров со всего мира.

«Вкус ЛА»

В большинстве крупных городов есть ночные клубы Сородичей (например, «Вампирский Клуб» в Сан-Франциско и «Клуб Суккуб» в Чикаго). Сородичи нуждаются в месте, куда они могут пойти, расслабиться и «быть собой», не заботясь всегда о поддержании Маскарада.

Сородичи Лос-Анджелеса также приняли традицию, но, как и большинство других, они привнесли в нее интересный поворот. На старом, казалось бы, заброшенном складе недалеко от заноса Лос-Анджелеса Криспус Аттокс и Сальвадор Гарсия создали «Вкус Лос-Анджелеса». (1920 N. Main St.), которая сочетает в себе «кофейню» и «YMCA» для Сородичей со всего мира.

Хотя на самом деле Сальвадор владеет «Вкусом ЛА», проводит там много времени, когда находится в этом районе, он почти не вмешивается в дела клуба, предпочитая, чтобы его менеджеры-гули, Мюррей и Алексис Голдфарб, управляли этим местом вместо него. Старые террористы Мюррей и Алексис восходят к 1960-м годам, когда они присоединились к студенческому активистскому движению Беркли. Они были частью группы, которая просочилась в Санта-Барбару в конце 60-х и помогла поджечь ненавидимый ими Bank of America на Исла-Виста.

Их излюбленным местом была кофейня под названием «Борсоди» в самом сердце студенче-

ской части этого красивого прибрежного поселка. Работая в кофейне, они встречали самых разных незнакомцев и перемещенных лиц, в том числе вспыльчивого молодого человека, который даже ночью носил солнцезащитные очки и рассказывал о славе анархии.

Кровь молодого Бруджа фактически разожгла естественные политические наклонности Гольдфарбов, и к тому времени, когда они добрались до Лос-Анджелеса, они были преданы делу анархов. Они убедили Сальвадора, что могут управлять для него клубом, созданным по образцу клуба их любимого Борсоди. Но, как и все остальное в Лос-Анджелесе, клуб приобрел собственный колорит и городской стиль, и вскоре Мюррей и Алексис оказались в том месте, где были голодные Сородичи Лос-Анджелеса.

«Вкус», как известно анархам, остается открытым каждую ночь в году, от заката до самого рассвета. В отличие от многих клубов Сородичей, которые устроены по образцу ночных клубов смертных, «Вкус» напоминает европейское кафе. Здесь усталый вампир может часами сидеть за чашечкой A+ и разговаривать с другими Сородичами.

Свет остается приглушенным, а столы широко расставлены по деревянному полу, чтобы можно было вести частные беседы. В клубе есть длинный бар и небольшая сцена для исполнителей. Там появилось несколько довольно известных групп из сородичей, исполняющих все, от фолка до хэви-метала. К ним относятся Baby Chorus, ныне несуществующие Vital Signs и Topaz Jet.

Как и в Элизиуме, внутри «Вкуса» категорически запрещено насилие, равно как и охота в радиусе четырех кварталов от него. Тем, кто не соблюдает эти правила, просто не разрешается возвращаться. Эта мирная атмосфера позволяет Сородичам из враждебных банд сесть и мирно уладить дела, что Гольдфарбы всячески поощряют.

«Вкус» выполняет еще две функции в Свободных Штатах. Первая и, вероятно, самая важная – это своеобразный пункт помощи путешественникам для вновь прибывших Сородичей. Гольдфарбы всегда тепло встречают вновь прибывших, помогают им сориентироваться в жизни в Свободных Штатах и предлагают место для проживания, пока они не найдут собственное убежище.

Гольдфарбы превратили заднюю комнату «Вкуса» в светонепроницаемое безопасное помещение, в которой могут комфортно спать шесть вампиров и до 12 в крайнем случае. Новички могут остаться на срок до двух недель и даже дольше, если им трудно обустроиться. Гольдфарбы помогли многим Сородичам в Свободных Штатах, и они являются одними из самых любимых вампирами в Лос-Анджелесе. Любой, кто причинил им вред, должен был столкнуться с многочисленными Сородичами, жаждущими отомстить.

Вторая функция «Вкуса» – рекрутинговый центр. Члены всех крупных банд приходят в клуб, чтобы посмотреть на «новичков» и попытаться привести самых перспективных в свои баронства. Гольдфарбы с гораздо меньшим энтузиазмом относятся к этому аспекту «Вкуса», но ничего с этим не сделали.

Клуб «Зомби»

Смертная пара, Джозеф Чарльз и Карл Реген, начали создавать это недавнее дополнение к сцене ночной жизни Сородичей в Лос-Анджелесе. Они преобразовали заброшенную фабрику в центре города (бульвар Сансет, 1101), которая, как они позже утверждали, была производителем гробов, но на самом деле она производила фитинги для труб.

Обладая несколько жутким чувством юмора, Джозеф и Карл украсили клуб как морг, захваченный «обитателями», со скелетами и открытыми гробами повсюду. Весь персонал был в мертвенно-белом гриме и в траурных одеждах, на многих со вкусом нанесенными шрамами. Партнеры привлекли популярные местные рок-группы, такие как мрачный Дэйв Ваниан и The Phantoms, и с самого начала клуб стал хитом. Даже вампиры стекались ради дрянного декора.

Однажды ночью в офисе партнеров появился загадочный человек, представившийся «месье Фортье», и предложил выкупить их. Они отказывались, пока он не объяснил, что предлагает – вечную жизнь в качестве его гулей в обмен на владение клубом. Джозеф и Карл продолжат управлять клубом и будут получать большую долю прибыли. Новый владелец попросил бы только внести несколько небольших изменений...

Клуб «Зомби» продолжает процветать при новом владельце. VIP-зал под названием «Гробница» был добавлен в том месте, что изначально было подвалом. Швейцар клуба, одетый как гробовщик, внимательно осматривает каждого посетителя и ставит печати на руки тем, кому дозволено войти. Другой охраняет лестницу и проверяет наличие ручных штампов, прежде чем пропустить кого-либо. Вход в «Гробницу» разрешен на основании, которое полностью сбивает с толку тех, кому отказывают: звезды кино и звукозаписи были резко отвергнуты, в то время как невероятно грязные крысы из сточной канавы были допущены.

«Гробница» очень элегантно украшена черным мрамором и латунью. Весь персонал внизу находится под сильным Доминированием и тщательно контролируется Джозефом и Карлом, которые теперь делают все свои дела по ночам. Витэ подается с разными вкусами (включая человеческий). Здесь есть большой танцпол и отличная звуковая система с живой музыкой, исполняемой вышеприведенной группой, или записанными отрывками из обширной коллекции компакт-дисков. Здесь

есть несколько открытых столов и кабин, а также несколько ниш с занавесками для Сородичей, предпочитающих уединение. Однако на самом деле все эти ниши прослушиваются, а записи передаются Луи Фортье, который еженедельно посещает клуб.

Как и в большинстве клубов Сородичей, правила в «Гробнице» просты: никаких смертных, никаких драк и никакого кормления из живых на территории. О тех, кто нарушает правила, сообщается Луи Фортье, который лично занимается этим вопросом.

Рейвы

В то время как более искушенные Сородичи предпочитают проводить время либо во «Вкусе», либо в клубе «Зомби», большинство уличных вампиров предпочитают более приземленные развлечения. Для них есть Рейвы: по сути, огромные вечеринки, обычно проводимые на огромных складах или в авиационных ангарах. Обычно новости распространяются из уст в уста про Рейв в каком-нибудь отдаленном месте. Те, кто появляется там, получают подсказку, иногда очень абстрактную, которая приведет их в другое место, и другую подсказку там. След может состоять из 10 подсказок, которым Сородич должен следовать, чтобы найти фактическое место Рейва. В каждом месте подсказки размещены наблюдатели, которые отсеивают нежелательных лиц, таких как Шабаш, полиция или гики, и отправляют их по ложным следам.

Как только тусовщики, наконец, доберутся до фактического места проведения Рейва, они, скорее всего, обнаружат множество Сородичей, танцующих под рэп или индастриал-рок, звучащих на головокружительном уровне через ряды огромных динамиков. Иногда развлечение проводится «вживую», но обычно это записанная музыка, которую играет ди-джей из Сородичей. Сосуды обычно предоставляют, и считается дурным тоном позволять кому-либо из них уйти. Кроме того, если это не указано в подсказках, считается неприемлемым снабжать себя смертными. Это не BYOM.

Очень редко (и неразумно) когда кто-либо, устраивая Рейв, пытается исключить Сородичей из той или иной банды, поэтому такие события часто могут стать очень опасными, поскольку отдельные члены банды решают уладить свои разногласия прямо на танцполе. Пока драка не мешает танцам, другие Сородичи стараются держаться подальше; иногда, тем не менее, Рейвы могут выродиться в крупные и смертельные групповые драки. С другой стороны, поскольку Сородичи со всех концов Свободных Штатов посещают Рейвы, это прекрасная возможность встретиться с потенциальными союзниками и поучаствовать в небольшом политическом мошенничестве.

Устроить Рейв может быть трудным, дорогим и даже опасным процессом, но его успешное осуществление дает немало признания вампиру, который его организует. Большинство баронов средних и крупных банд стараются проводить хотя бы один Рейв в год, чтобы показать, насколько они сильны и как мало боятся своих соперников.

Другие места

В дополнение к ночной жизни Баронство Ангелов также содержит множество мест, важных как для смертного, так и для бессмертного населения Лос-Анджелеса.

• **Исторический памятник Эль-Пуэбло-де-Лос-Анджелес:** на этом участке площадью 44 акра (17,8 га) восстановлены исторические здания раннего Лос-Анджелеса, чтобы показать, как город выглядел в 1800-х годах.

• **Олвера-стрит:** Олвера-стрит, одна из старейших улиц Лос-Анджелеса, была возрождена в 30-х годах прошлого века как мексиканский рынок. В глинобитных стенах построены многочисленные уличные магазины, а также киоски и уличные торговцы, торгующие изделиями ручной работы из Мексики. Но самое лучшее на Олвера-стрит (во всяком случае, для сосудов) – это рестораны! Запах мексиканской кухни, особенно лепешек ручной работы, опьяняет. На улице Ольвера проходят многочисленные фестивали, а Лас-Посадас отмечается на Рождество. Посада в переводе с испанского означает «гостиница», и этот праздник напоминает о поисках Иосифом и Марией убежища.

• **Ратуша:** построенное в 1928 году, это здание с вершиной в форме пирамиды долгие годы возвышалось над горизонтом Лос-Анджелеса. Штаб-квартира мэра и городского совета, его просторный подвал служил убежищем для Кристофера с 1931 по 1940 год, а дон Себастьян фактически содержал там офис до Мятежа. Позже там некоторое время собирался Революционный совет, и после роспуска Совета Джереми продолжает использовать это место для встреч с лидерами из других городов Свободных Штатов.

• **Центральная библиотека Лос-Анджелеса:** когда-то в Лос-Анджелесе существовала превосходная система публичных библиотек, но недавнее сокращение бюджета резко сократило ее доступность для публики. Однако здание Центральной Библиотеки по-прежнему является выдающимся исследовательским центром для публики, смертных и Сородичей. В 1986 году Библиотека сильно пострадала от пожара, ставшего результатом усилий голливудской котерии по выселению Носферату, который, как говорят, жил в её подвале. Здание библиотеки 1926 года с тех пор было тщательно отреставрировано и совсем недавно вновь открылось.

• **Здание Брэдбери:** первоначально построенное в 1893 году Луи Брэдбери, сколотившим состояние на мексиканском серебре, этому зданию был восстановлен его первоначальный блеск, включая кованые перила и два лифта клеточного типа. Хотя оно до сих пор служит офисным зданием, его также регулярно используют для съемок исторических произведений и специальных мероприятий. Оно очень нравится некоторым старшим Сородичам, которые с ностальгией бродят по его открытому атриуму, мечтая о вчерашнем дне.

• **Церковь Девы Марии, Королевы Ангелов:** «Церковь Плаза» – старейший храм религиозного культа в городе, построенный в 1822 году отцами-францисканцами и новообращенными индейцами. Это был первый и до 1876 года единственный костёл города. Это одна из немногих религиозных построек в Лос-Анджелесе, которая действительно может доставить Сородичу серьезный дискомфорт.

• **Церковь Св. Иоанна:** эта епископальная церковь, точная копия церкви 11 века в Тосканелле, Италия, имеет современный оттенок: окно Мартина Лютера Кинга-младшего было освящено в 1977 году.

• **Собор Святой Софии:** к западу от центра города, эта греческая православная церковь украшена витражами, крупными фресками, позолоченными деревянными изделиями и хрустальными люстрами. Это еще одно место, оставленное Сородичами в покое.

• **Кладбище Эвергрин:** это старейшее кладбище города. Остатки смертной «знати» Лос-Анджелеса, включая Уоркманов, Холленбеков, Ланкершимов, Ван Найсов, Коултеров и Биксби, покоятся здесь более или менее спокойно.

• **Место еврейского благотворительного общества:** старейшее еврейское кладбище в Лос-Анджелесе, построенное в 1854 году.

• **Стадион «Доджер»:** этот консольный стадион, построенный в преимущественно латиноамериканском районе, который когда-то назывался ущелье Чавес, вмещает 56 000 человек, с апреля по октябрь принимает команду «Лос-Анджелес Доджерс», а также используется для крупных рок-концертов. Его строительство вызвало большие споры в Лос-Анджелесе, потребовав насильственного переселения многих бедных семей, которые там жили.

• **Чайнатаун:** с истощением запасов золота в Северной Калифорнии и завершением строительства железной дороги китайские рабочие начали переезжать на юг, в Лос-Анджелес. К 1870 г. было около 200 китайских поселенцев; однако большинство из них были ограничены проживанием в заброшенных районах к северо-востоку от центра города и непреднамеренно создали «Китайский квартал». В 1871 году белый депутат был случайно застрелен во время спора между двумя китайскими лидерами тонг. В течение следующих пяти часов толпа бушевала в китайском квартале, устроив «китайскую резню» – позорное событие в истории города, в ходе которого были убиты 19 невинных китайских мужчин и мальчиков.

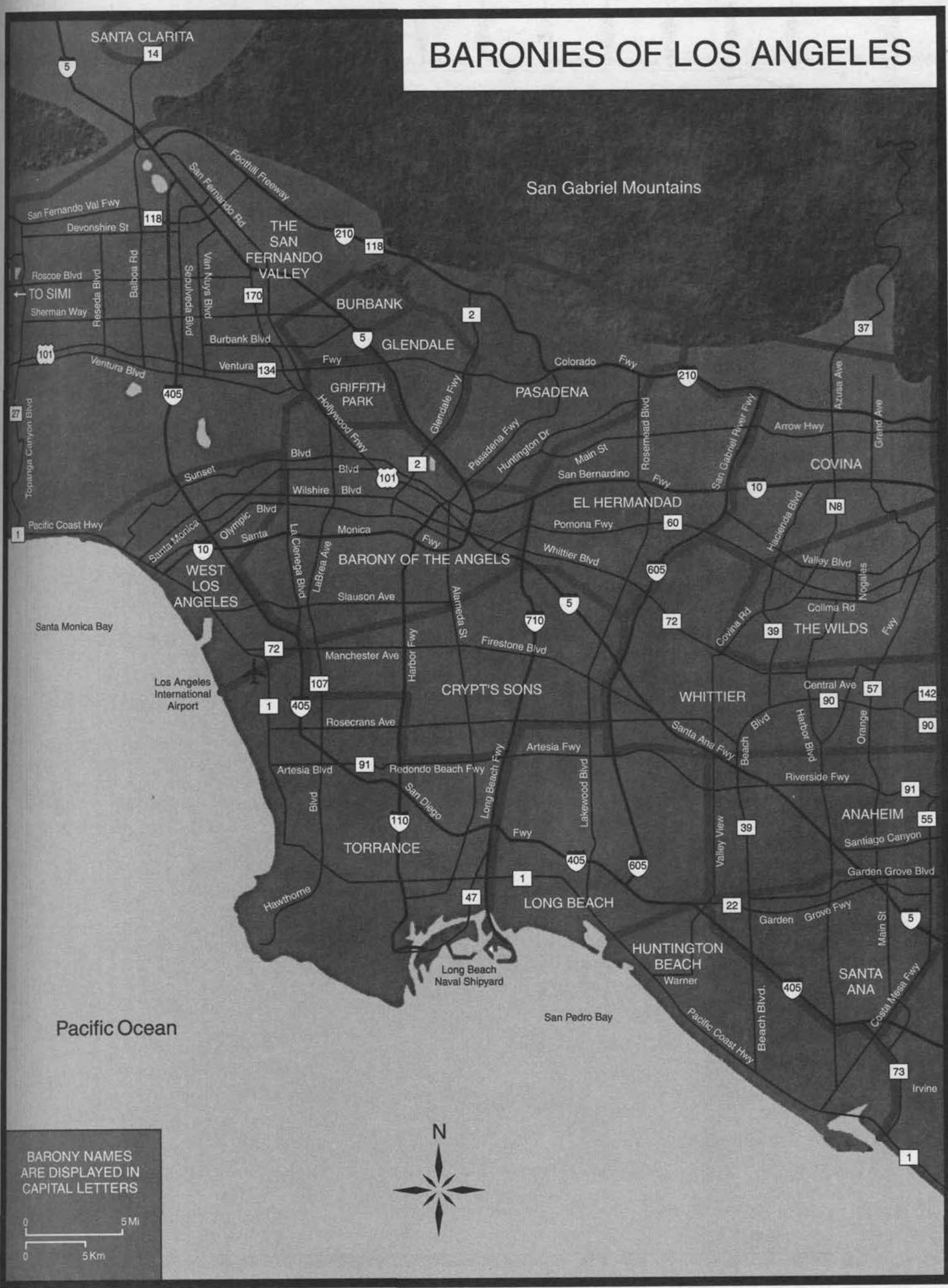
Китайская иммиграция была запрещена в конце 1800-х годов и не разрешена снова до 1943 года. Сегодня примерно пятая часть китайцев в США проживает в округе Лос-Анджелес. Чайнатаун является домом для многочисленных китайских магазинов и ресторанов. Это место, где можно купить димсам в городе. Кроме того, китайский Новый год отмечается в начале февраля парадом фейерверков и красочным многолюдным длинным драконом.

• **Маленький Токио:** в 1884 году японский моряк открыл здесь ресторан, и вокруг него выросла община. К 1900 году более 1000 японцев поселились в этом районе и открыли небольшие магазины. После землетрясения в Сан-Франциско в 1906 году на юг двинулось ещё больше людей. К 1910 году Лос-Анджелес был обладателем второго по величине японского населения за пределами Японии, уступая только Сан-Франциско. В течение 20-х годов японские фермеры выращивают 90 процентов продукции, потребляемой в городе. Городской рынок оптовой биржи продуктов, основанный в 1909 году, охватывал японских и китайских производителей, а Цветочный рынок был построен в 1914 году.

«Иссеи» были японцами в первом поколении, а «нисей» – это термин, используемый для обозначения американцев японского происхождения во втором поколении. Их тяжелая работа была мало оценена белыми бизнесменами, которые не были готовы иметь дело с новой группой трудолюбивых и умных конкурентов. Во время профсоюзной борьбы в 20-х и 30-х годах японские рабочие были отчуждены от более крупного сообщества и еще больше ушли в свои собственные группы, что только усилило антагонизм и подозрительность.

После бомбардировки Перл-Харбора в 1941 году в стране началась паника, причем не только среди смертного населения, но и среди Сородичей. Американские Сородичи предполагают, что среди японских военачальников было несколько могущественных Гаки, которые уже разместили несколько десятков агентов-вампиров, и их будет больше. Американские вампиры, напуганные собственным суеверным страхом перед неизвестным, воображали полчища обезумевших от крови Гаки, вторгающихся на Западное побережье и разрушающих образов жизни Сородичей.

Под давлением перепуганного Дона Себастьяна и не заботясь о правах смертных, могущественные лидеры Вентру и Тремер в Вашингтоне поддержали план переселения смертных. 19 февраля 1942 года


BARONIES OF LOS ANGELES
SANTA CLARITA
San Gabriel Mountains
Foothill Freeway
San Fernando Rd
San Fernando Val Fwy
Devonshire St
THE SAN FERNANDO VALLEY
Roscoe Blvd
← TO SIMI
Sherman Way
Reseda Blvd
Balboa Rd
Sepulveda Blvd
Van Nuys Blvd
BURBANK
Burbank Blvd
GLENDALE
Ventura Fwy
Ventura Blvd
GRIFFITH PARK
Hollywood Fwy
Glendale Fwy
PASADENA
Colorado Fwy
Pasadena Fwy
Huntington Dr
Rosemead Blvd
San Gabriel River Fwy
Azusa Ave
Grand Ave
Arrow Hwy
COVINA
Main St
San Bernardino Fwy
EL HERMANDAD
Pomona Fwy
Hacienda Blvd
Topanga Canyon Blvd
Sunset Blvd
Wilshire Blvd
Olympic Blvd
Santa Monica Blvd
Pacific Coast Hwy
Santa Monica
La Cienega Blvd
LaBrea Ave
Monica Fwy
BARONY OF THE ANGELES
Whittier Blvd
Valley Blvd
Nogales
WEST LOS ANGELES
Slauson Ave
Alameda St
Collima Rd
Covina Rd
THE WILDS
Santa Monica Bay
Harbor Fwy
Firestone Blvd
Manchester Ave
Los Angeles International Airport
CRYPT'S SONS
WHITTIER
Central Ave
Rosecrans Ave
Santa Ana Fwy
Beach Blvd
Harbor Blvd
Orange
Artesia Fwy
Artesia Blvd
Redondo Beach Fwy
Riverside Fwy
San Diego Fwy
Long Beach Fwy
Lakewood Blvd
ANAHEIM
Valley View
Santiago Canyon
TORRANCE
Garden Grove Blvd
Hawthorne Blvd
LONG BEACH
Garden Grove Fwy
Main St
HUNTINGTON BEACH
Warner
SANTA ANA
Long Beach Naval Shipyard
Pacific Ocean
San Pedro Bay
Beach Blvd.
Pacific Coast Hwy
Costa Mesa Fwy
Irvine
BARONY NAMES ARE DISPLAYED IN CAPITAL LETTERS
0 5 Mi
0 5 Km
N

112 000 японцев и американцев японского происхождения были арестованы и «переселены» в лагеря для военнопленных. По крайней мере, две трети этих людей на самом деле были американскими гражданами. Самым печально известным лагерем для задержанных был Манзанар, расположенный в долине Оуэнс, ставший «домом» для 10 000 невинных Иссеев и Нисеев. Каменные ворота остаются там и сегодня как напоминание об этом позорном заточении.

21-этажный отель "Нью Отани" с элегантным рестораном "Тысяча Журавлей" предлагает традиционное японское гостеприимство многим путешественникам из Азии в Лос-Анджелес. В этом районе есть четыре торговых центра, в том числе "Японская Деревня Плаза", "Двор Уэллера", "Яохань Плаза" и "Хонда Плаза". Ошогацуи, японский Новый год, отмечается в начале января, а Неделя Нисэй проводится в августе.

Несмотря на эти удобства, Сородичи строго избегают Маленького Токио, поскольку широко распространено мнение, что сверхъестественная сущность огромной силы все еще обитает там и выживает, поглощая Сородичей. На самом деле, там действительно живет могущественная Гаки из родословной Гэндзи вместе с небольшой группой ниндзя Кога, которые ей служат. Никто не знает, как она попала в Лос-Анджелес или почему решила остаться там, но нехватка подходящих жертв не позволила ей создать больше Гаки.

• **Музыкальный центр:** до него можно добраться прямо по автостраде. Этот комплекс включает в себя павильон Дороти Чандлер, театр Ахмансона и Форум Марка Тапера (не путать с Великим Западным Форумом, спортивным комплексом к юго-западу от центра города). Будь то опера, пьесы или концерты, здесь выступают все знаменитости.

Пласидо Доминго выступает в качестве приглашенного дирижера в опере, а иногда и в качестве ведущего тенора. Недавно «Призрак Оперы» (большой фаворит среди Сородичей города) завершил самый длинный тираж любого мюзикла в истории Лос-Анджелеса.

Когда они построили его, Джереми Макнейл и Луи Фортье надеялись, что он станет Элизиумом для Сородичей Свободных Штатов. К сожалению, большинство Сородичей вообще не проявляли интереса к классическим искусствам. Джереми и Луи продолжили свои планы для собственного удовольствия, и Лос-Анджелес наконец-то получил концертный зал мирового класса, в котором он так отчаянно нуждался.

• **Храм на бульваре Уилшир:** часто ошибочно принимаемый за собор, в этой синагоге доминирует 135-футовый купол, инкрустированный мозаикой. Стены покрыты фресками на библейские и постбиблейские темы. В нем также есть галерея, экспонаты которой рассказывают об истории и обычаях различных еврейских праздников. Храм не оказывает никакого отрицательного воздействия на Сородичей, даже на тех, кого отталкивают еврейские святые места.

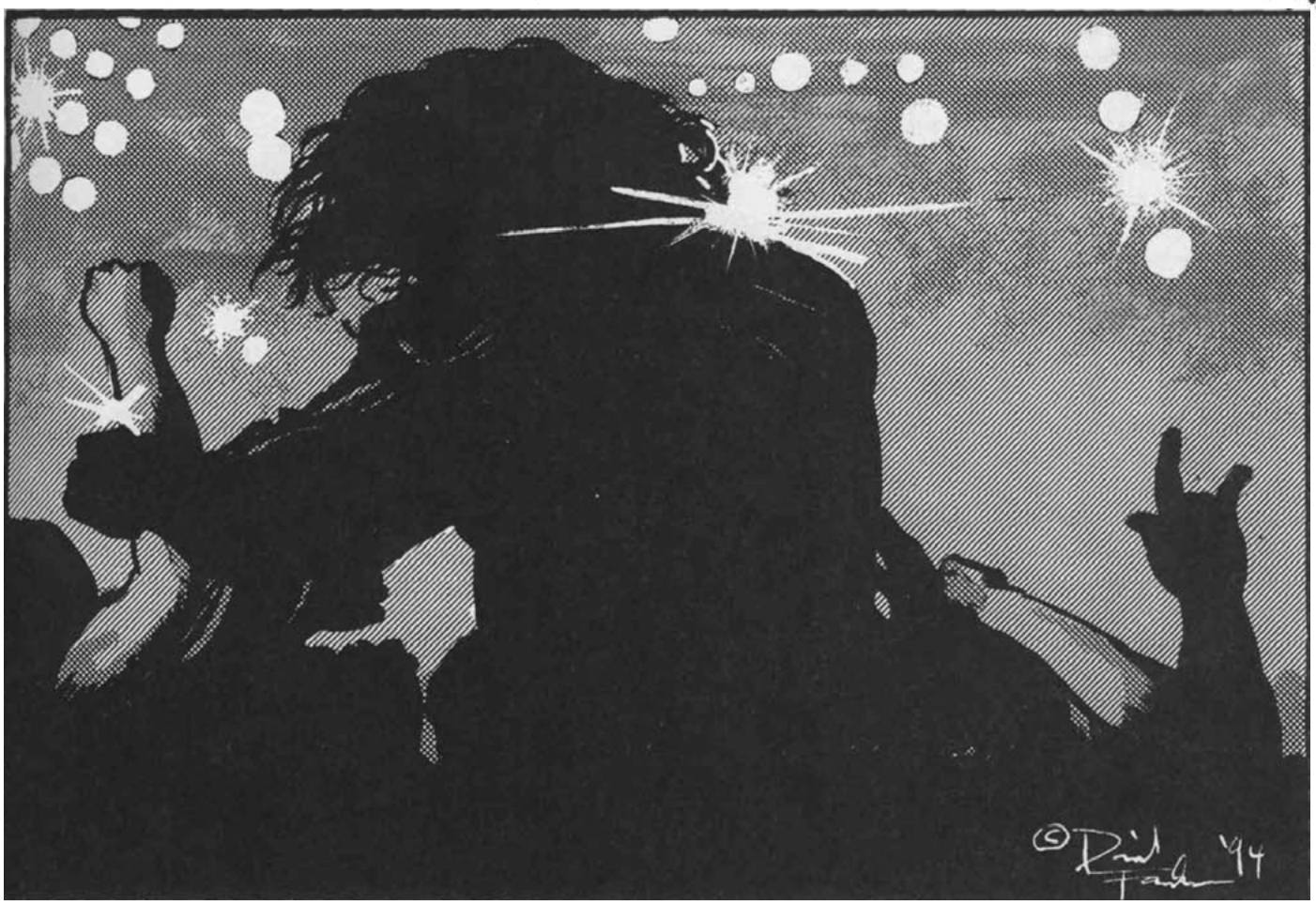
• **Музей искусств округа Лос-Анджелес (LACMA):** расположенный в комплексе, в котором также находится ранчо Ла-Бреа и музей Джорджа С. Пейджа (q.v.), LACMA является домом для международной коллекции произведений искусства, от доисторических до современных. Среди постоянных экспозиций в здании Ахмансона: дальневосточное искусство; Американские и европейские картины, мебель и предметы интерьера; скульптура и декоративно-прикладное искусство, включая египетское, греческое, римское и ассирийское; стекло периода от Рима до XIX века; доколумбовое искусство; Искусство Индии и Юго-Восточной Азии; и великолепная коллекция серебра и мозаики Гилберта. Кроме того, есть большая выставка тканей и костюмов.

Галерея Роберта О. Андерсона предлагает картины и скульптуры 20-го века, а также специальные экспонаты напрокат. Павильон японского искусства, интересное здание с внутренней круглой рампой, был построен для знаменитых картин Шинэнкан, а также содержит большую коллекцию нэцкэ. Белые оконные панели павильона пропускают только естественный свет, как в традиционных японских домах, а внутренний многоуровневый фонтан регулирует влажность.

Музей стал чем-то вроде места сбора для тех немногих Тореадоров, которые сделали Лос-Анджелес своим домом. Из-за люпинов они не могут попасть в музей Дж. Пола Гетти в Малибу (другая крупная художественная галерея в Лос-Анджелесе), и это оставляет им LACMA, как они это называют. Они собираются здесь не реже одного раза в месяц.

• **Музей современного искусства (MOCA):** Предлагая равное время для современного искусства с 1940 года по настоящее время, MOCA предлагает картины, скульптуры, предметы окружающей среды и смешанные техники, а также программы исполнительского искусства, отражающие интерактивное «мультимедийное» искусство сегодняшнего дня. Само здание, спроектированное Арата Исодзаки, некоторые считают произведением современного искусства. У MOCA есть вспомогательное помещение с прекрасным прозвищем «Временный современный», расположенное в Маленьком Токио.

• **Музей открытий Джорджа К. Пейджа в Ла-Бреа:** в этом современном музее выставлены реконструированные окаменелости различных животных ледникового периода, найденные в смоляных карьерах между Художественным музеем округа Лос-Анджелес и Павильоном японского искусства (q.v.). Асфальтовые ямы ранчо Ла-Бреа



(что несколько избыточно, поскольку «ла-Бреа» означает «смола» на испанском языке) оказались богатым источником информации о ледниковом периоде. Отложения густой смолы датируются доисторическими временами, и за эти годы тысячи животных попали в ловушку липкой грязи и умерли там, сохранив свои кости. Жидкий асфальт медленно отдавал своих пленников, и продолжающиеся раскопки можно наблюдать в нескольких местах, в том числе в смотровой яме. Ла-Бреа до сих пор бурлит реликвиями древнего прошлого, и кто знает, что в конечном итоге может всплыть из неизведанных глубин?

• **Мелроуз-авеню:** настоящий центр моды в мире готики и панка. Мелроуз – это место, где следящий за модой вампир делает покупки. Пусть «нувориши» тратит деньги и время на Родео-Драйв в Gucci and Guess. Элита знает, что лучшую одежду можно найти в Aardvark's Odd Ark и в Wet Leather. Ювелирные изделия не покупаются в Tiffany's или Van Cleef and Arpels. Покупается у Майи, на Мелроуз. Кафе, модные бутики и секс-шопы переполнены. Большинство магазинов открыты допоздна, чтобы удовлетворить потребности тех, кто предпочитает делать покупки после наступления темноты. Этот район также популярен среди местных смертных, поэтому разборчивые Сородичи могут также насладиться вкусной закуской после трудного ночного шоппинга.

Гриффит-парк

Этот район занимает около 4100 акров кустарников и холмов на краю гор Санта-Моника. Он указан отдельно, потому что, хотя и не является частью какого-либо баронства, он является важным местом в Лос-Анджелесе.

Вероятно, самый большой городской парк в мире, Гриффит-парк имеет увлекательное прошлое. Мэр Гораций Белл принял этот дар земли для города от полковника Гриффита Дж. Гриффита в 1896 году с несколько предвзятым взглядом, подозревая, что подарок на самом деле был тщательно продуманным уклонением от уплаты налогов. Затем, в 1903 году, Гриффит был замешан в нашумевшем судебном процессе: обвинив свою жену в сговоре с Папой Римским с целью отравить его, он наставил на нее револьвер и выстрелил ей в глаз. Он провел два года в Сан-Квентине, а по возвращении на свободу предложил городу 100 000 долларов на строительство обсерватории. Однако от этого подарка отказались. Когда Гриффит умер в 1919 году, он оставил городу 700 000 долларов на обсерваторию и Греческий театр. Поскольку он больше не мог смущать отцов города, завещание было принято.

В этом сельском районе находятся зоопарк Лос-Анджелеса, обсерватория Гриффит-парка и планетарий, Греческий театр, Город Путешествий (музей железнодорожных двигателей и вагонов под открытым небом) и огромная карусель, а так-

же места для отдыха, места для пикника, поля для гольфа, конные тропы и места дикой природы. Днем здесь полно семей, всадников и игроков в гольф, но после того, как ворота закрываются в 22:00, это совсем другая история. Некоторое время по его территории бродили банды смертных, но они внезапно и таинственно исчезли. Несколько вампиров также исчезли в этом районе.

Большинство Сородичей считают, что в этот район перебралась стая оборотней, и пожар в октябре 1993 года был отчасти местью за то, что считалось нападением люпинов на вампиров. Это убеждение очень подходит Танцорам Черной Спирали, потому что помогает отвлечь внимание от того факта, что глубоко внутри парка находится пещера, соединяющаяся с каэрном Вирма глубоко под землей. Это каэрн второго уровня, обладающий значительной силой, но его глубина означает, что порча распространяется по мере продвижения вверх, так что она затрагивает большую территорию, но слабее, чем было бы в противном случае. Это источник мерзости города и помогает объяснить, почему Лос-Анджелес всегда был пристанищем для слабых и коррумпированных. Иногда существа Вирма выходят из пещер. В настоящее время три Костяных Вепря бродят по Гриффит-парку, лакомясь костями на соседнем кладбище Форест-Лоун и убивая случайных людей (и вампиров), чтобы дополнить свой рацион.

• **Зоопарк Лос-Анджелеса:** зоопарк площадью 113 акров демонстрирует более 2000 животных с пяти континентов в естественных условиях. Есть шоу дикой природы, и людям разрешено там устраивать пикники. Это излюбленное место вампиров-вегетарианцев, предпочитающих что-то экзотическое (а не крыс или собак). Также в Гриффит-парке находятся остатки первоначального зоопарка Лос-Анджелеса, который был заброшен, когда был построен новый. Его пещеры и клетки были популярным местом для Гвалтов, пока посещаемость не стала слишком большой. Теперь Сородичи оставили это место в покое.

• **Обсерватория и планетарий в Гриффит-парке:** расположенное на горе Голливуд, это хорошее место, откуда открывается панорамный вид на Лос-Анджелес. В ясные вечера двойные рефракторные телескопы можно использовать для наблюдения за небом, а небо воспроизводится во внутреннем планетарии. Также есть Зал Науки с выставкой, изображающей взаимодействие человека с космосом. Изюминкой обсерватории для большинства посетителей является Лазериум, в котором лазеры и музыка объединяются в умопомрачительные шоу.

• **Музей западного наследия Джина Отри:** в этом музее представлены картины, артефакты и аудиовизуальные шоу, посвященные истории заселения Соединенных Штатов.

Северо-западные баронства

Это, безусловно, самые изолированные баронства в районе Большого Лос-Анджелеса. Они, как правило, небольшие, часто состоящие всего из одного или двух вампиров, и редко имеют много общего друг с другом или с политикой Сородичей в целом.

Долина Сими

Население – 100 тыс. смертных, 3 вампира

В этой довольно изолированной долине, лежащей к северу и западу от Лос-Анджелеса, в настоящее время доминирует небольшая стая Шабаша, которая с ревом въехала в город на своих мотоциклах. Они вырезали жившую здесь пару Гангрелов и временно питаются местным населением. Любая группа, которая устранит эту угрозу безопасности Свободных Штатов, получит благодарность местного сообщества Сородичей.

Санта-Кларита

Население – 110 тыс. смертных, 2 вампира

Этот район далеко к северу от Лос-Анджелеса удерживает молодая пара вампиров по имени Уолтер и Милли Гаспары. Каитиффы в самом полном смысле этого слова, они думают, что они единственные существующие вампиры, и были бы в восторге, обнаружив, что являются частью более крупного сообщества. Оба Гаспара – фермеры в значении этого термина, используемом Сородичами, хотя недавно Уолтер начал с тоской смотреть на некоторых местных детей…

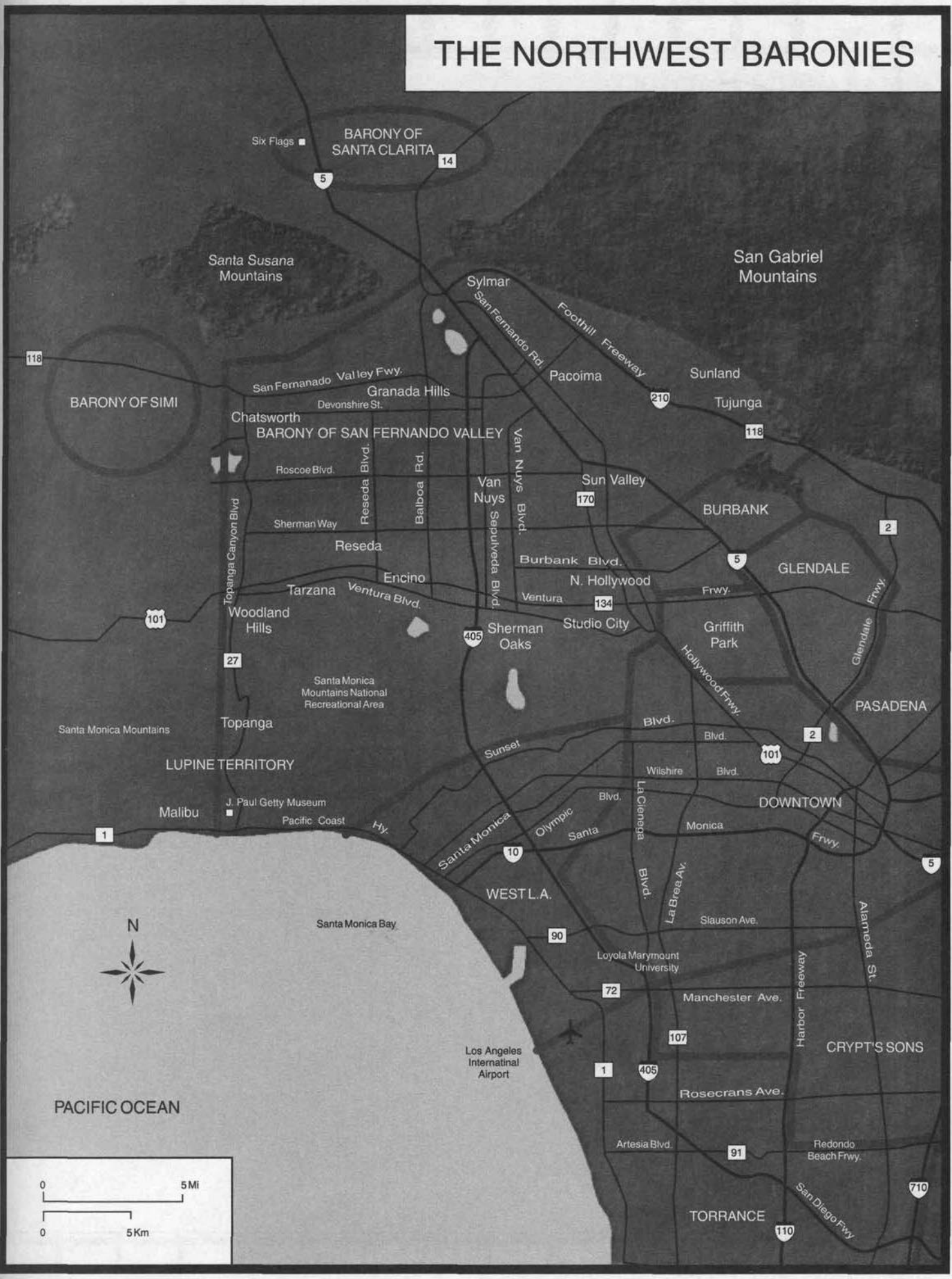
• **Шесть флагов/Волшебная гора:** Далеко к северу от Анахайма и округа Ориндж находится вход в 260-акровый парк развлечений Южной Калифорнии, включающий более 100 аттракционов с такими леденящими душу названиями, как Ниндзя, Свободное падение, Гадюка и Псиклон. Сюда отправляются ярые любители острых ощущений. Здесь также есть животноводческая ферма, Bugs Bunny World и амфитеатр.

Долина Сан-Фернандо

Население – 1 000 тыс. смертных, 5 вампиров

Этот регион простирается от гор Санта-Моника до гор Сан-Габриэль и включает общины Студио-Сити, Санленд-Туджунга, Сан-Вэлли, Лейквью-Террас, Гранада-Хиллз, Чатсуорт, Ван-Найс, Энсино, Шерман-Оукс, Северный Голливуд, Сильмар, Пакоима, Арлета, Тарзана, Резеда и Вудленд-Хиллз. Он наиболее известен своим вкладом в американскую культуру – «Девушка из долины».

«Долина», как ее всегда называют в Лос-Анджелесе, до недавнего времени считалась послед-


THE NORTHWEST BARONIES
Six Flags
BARONY OF SANTA CLARITA
14
5
Santa Susana Mountains
San Gabriel Mountains
Sylmar
San Fernando Rd.
Foothill Freeway
118
San Fernando Valley Fwy.
Granada Hills
Pacoima
Sunland
BARONY OF SIMI
Devonshire St.
210
Tujunga
Chatsworth
BARONY OF SAN FERNANDO VALLEY
118
Roscoe Blvd.
Reseda Blvd.
Balboa Rd.
Van Nuys Blvd.
Van Nuys
Sun Valley
170
BURBANK
Sherman Way
Topanga Canyon Blvd
Sepulveda Blvd.
2
Reseda
Burbank Blvd.
5
GLENDALE
Encino
N. Hollywood
Tarzana
Ventura Blvd.
Ventura
134
Frwy.
Glendale Frwy.
101
Woodland Hills
Studio City
Griffith Park
405
Sherman Oaks
27
Hollywood Frwy.
Santa Monica Mountains National Recreational Area
PASADENA
Santa Monica Mountains
Topanga
Blvd.
Blvd.
2
Sunset
101
LUPINE TERRITORY
Wilshire
Blvd.
Blvd.
La Cienega
DOWNTOWN
Malibu
J. Paul Getty Museum
Pacific Coast
Hy.
Olympic
Santa
Monica
Frwy.
1
Santa Monica
10
5
Blvd.
WEST L.A.
La Brea Av.
Slauson Ave.
Alameda St.
N
Santa Monica Bay
90
Loyola Marymount University
72
Manchester Ave.
Harbor Freeway
107
CRYPT'S SONS
Los Angeles Internatinal Airport
1
405
Rosecrans Ave.
PACIFIC OCEAN
Artesia Blvd.
91
Redondo Beach Frwy.
710
San Diego Frwy
TORRANCE
110
0
5 Mi
0
5 Km

ним оплотом культуры и морали среднего класса в Лос-Анджелесе, но это уже не так. Районы в Долине теперь варьируются от малообеспеченных, почти полностью говорящих по-испански, таких как Пакоима, до невероятно богатых в Энсино. В частности, Энсино был излюбленным местом кинозвезд, где они покупали «ранчо» и жили в относительном спокойствии в 40-х и 50-х годах. Микки Руни, Бродерик Кроуфорд, Эл Джолсон, Руби Келлер, Дон Амече, Уолтер Бреннан, Мэри Астор, Рой Роджерс и Дейл Эванс (до того, как они переехали в пустыню), Спенсер Трейси, Джон Уэйн и У. К. Филдс – все они жили в этом прекрасном районе.

Очень немногие Сородичи обосновались в Долине, так как этот район все еще довольно пригородный. Дом, полностью затемненный днем и показывающий признаки присутствия только ночью, обязательно вызовет массу комментариев. Тем не менее, добраться туда легко, так как пять автострад пересекают его в разных точках, а вампиры Голливуда и Даунтауна в основном кормятся здесь. Это позволило центральному району Лос-Анджелеса содержать гораздо больше вампиров, чем предполагает его население.

Территория люпинов

Малибу, каньон Топанга и окружающие горы Санта-Моника были полностью лишены Сородичей с первой ночи Мятежа. Ни один Старейшина не будет настолько глуп, чтобы подняться туда, а молодые вампиры не вернутся. Оборотни охраняют территорию, и особенно Каньон, с яростью, которая удивляет даже тех, кто знает, как глубоко люпины ненавидят Сородичей. Причиной этого является каэрн, залегающий глубоко в середине каньона Топанга. Каэрн, хотя и второстепенный, является одним из последних в этой части страны, и поэтому Черные Фурии яростно защищают его. Тех смертных, которые настроены на эманации каэрна, уже давно привлекает этот район, а Каньон хорошо известен как место сбора ремесленников, экстрасенсов и любителей природы всех мастей.

Первоначально Малибу был частью крупного земельного участка, принадлежавшего Мэри Риндж. Она была жесткой, злобной пожилой женщиной, которая 27 лет боролась в суде, чтобы сохранить свою собственность перед лицом желания Лос-Анджелеса построить дорогу от побережья вглубь страны до долины. В конце концов она проиграла дело в Верховном суде и, зная, что за этим последует, начала продавать участки своей земли. Одним из таких эксклюзивных прибрежных районов стала Колония Малибу или, проще говоря, «Колония». Как и Файер-Айленд в Нью-Йорке, сюда бежали писатели, художники и киношники, спасаясь от давления бизнеса в Голливуде и Беверли-Хиллз. Таким образом, он также стал основным местом сбора лос-анджелесских Тореадоров в дни до Мятежа. Известный своими спонтанными интимными вечеринками на 100 человек или около того, это, безусловно, было подходящим местом. Разговоры о бесконечных дебошах, которыми наслаждались немногие избранные, правившие Лос-Анджелесом, помогли разжечь пламя обиды, которое в конце концов вспыхнуло во время Мятежа.

Поскольку с тех пор в районе Малибу не было Сородичей, уровень упадка значительно снизился. Он по-прежнему является домом для многих актеров и других богатых «художественных» типов, но безумные излишества конца 30-х и начала 40-х годов, которые так забавляли Тореадоров, в основном остались в прошлом. Среди люпинов довольно много молодых Стеклоходов покинули родовые поместья в Пасадене и переехали сюда, чтобы доказать свою независимость и быть рядом с кинозвездами, которыми они восхищаются.

• **Музей Дж. Пола Гетти:** построенный в поместье знаменитого миллиардера, музей возвышается над прекрасным побережьем Калифорнии. Эта всемирно известная достопримечательность представляет собой воссоздание древней римской виллы, в которой хранится великолепная коллекция греческих и римских древностей и подсвеченных рукописей, а также залы искусства и мебели 18-го и 19-го веков. Его недоступность чрезвычайно расстраивает Сородичей Лос-Анджелеса, особенно Тореадоров, которые хотели бы исследовать древности музея, но их удерживает страх перед люпинами.

• **Национальная зона отдыха в горах Санта-Моники:** в этом районе полно индейских поселений, которые использовались для строительства хижин и уединенных мест, съемок фильмов и ранчо. В него входят пляжи штата, окружные парки, заповедники каньонов и множество живописных коридоров. Здесь есть не менее 24 различных парковых зон, а также знаменитое ранчо Парамаунт. 150 000 акров покрытых лесом гор, крутых каньонов, лесов и пляжей входят в эту область, предоставляя множество возможностей для туристов и отдыхающих (и оборотней).

Зона отдыха была предметом многочисленных судебных разбирательств и проблем с сохранением/консервацией. Охрана гор Санта-Моника (с тайной помощью местных люпинов) борется с застройщиками, чтобы сохранить часть сельских площадей.

Западный Лос-Анджелес

Население – 330 тыс. смертных, 4 вампиров

Хотя Сородичи Свободных Штатов называют территории, контролируемые определенными бандами, «баронствами», а лидеров этих банд – «баронами», на самом деле это неправильное название. «Бароны» Лос-Анджелеса очень мало похожи на своих средневековых собратьев... за

исключением барона Западного Лос-Анджелеса Луи Фортье, Вентру в 9-м Поколении, что управляет своей территорией, как если бы он все ещё находился в средневековой Франции. Если к нему проявляют должное уважение, с ним может быть очень легко поладить; на самом деле он гораздо более сговорчив с другими Сородичами, охотящимися на его землях, чем многие другие «бароны». С другой стороны, он может быть абсолютно безжалостным к Сородичам, которые, по его мнению, проявили неуважение или неблагодарность.

Из своего особняка на холмах Бель-Эйр Луи управляет Беверли-Хиллз, Санта-Моникой, Пасифик-Палисейдс, Марина-дель-Рей и Венецией, одними из самых ценных объектов недвижимости в мире. Остальные три Сородича, живущие в баронстве, все являются любовницами Луи, связанными Кровью, и каждая из них – замечательная женщина, а также поразительной красоты. Луи также содержит небольшую армию гулей, которые действуют как слуги и разведчики.

В Западном Лос-Анджелесе очень редко что-то происходит без ведома Луи. Он также гораздо больше вовлечен в экономику и политику своего района, чем большинство баронов. Его продолжающийся контроль над бизнесом в Западном Лос-Анджелесе может объяснить относительную экономическую стабильность этого региона в отличие от безумия остальной части Лос-Анджелеса.

Многие из местных достопримечательностей представляют собой сами поселения и, конечно же, знаменитое побережье Калифорнии:

• **Побережье:** одной из главных достопримечательностей Калифорнии является длинная береговая линия. Жители Южной Калифорнии пользуются всемирной известностью благодаря тому, что проводят часы на пляже, занимаясь серфингом и предаваясь другими, казалось бы, идиллическими видами деятельности. Через равные промежутки вдоль побережья выстраиваются небольшие поселки с громкими названиями вроде Венеции и Малибу, состоящие из домиков и квартир, построенных прямо на песке.

• **Санта-Моника:** на этом популярном морском курорте также есть парк Палисейдс, место на скале высоко над шоссе Тихоокеанского побережья, которое идеально подходит для прогулок, пикников, фотографирования и рисования. Сейчас в Санта-Монике самое большое количество бродяг в городе, что делает его излюбленным местом охоты Сородичей из Лос-Анджелеса.

• **Венеция:** Первоначально основанный Эбботом Кинни, уроженцем Нью-Джерси, которому пришлось переехать на запад по состоянию здоровья, город был спроектирован вокруг 15-мильной сети каналов, основанной на каналах в Венеции, Италия. К сожалению, в 1930 году многие каналы были засыпаны, но некоторые остались памятником художественному видению мистера Кинни. Еще ниже по экономической шкале (и южнее Санта-Моники) Венис-Бич представляет собой непринужденное сообщество стареющих хиппи, безработных актеров и пляжных бездельников, известное своими одетыми в бикини байкерами и катающимися на роликах.

• **Марина-дель-Рей:** определенно высококлассное пляжное сообщество, «Марина» с красочными зданиями в стиле Кейп-Код вдоль гавани, в которых расположены модные магазины и рестораны, в том числе филиалы известных итальянских закусочных из Сан-Франциско.

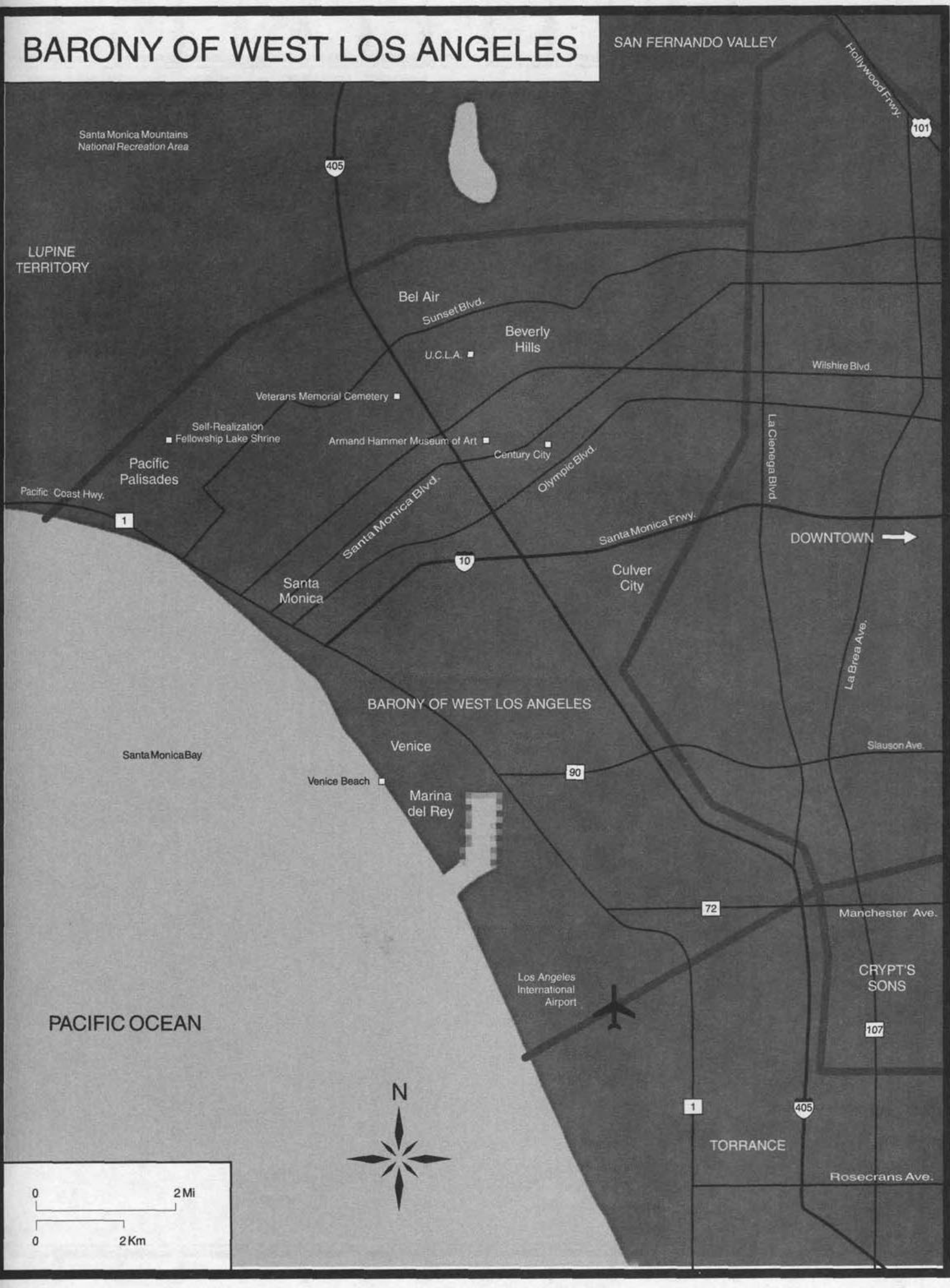
• **Беверли-Хиллз:** этот всемирно известный город, административно отделенный от окружающего его Лос-Анджелеса, является излюбленным местом для некоторых из самых богатых людей в мире, где они строят свои дома. К северу и югу от бульвара Сансет, который проходит через Беверли-Хиллз, расположены огромные особняки и поместья. Южнее, на таких улицах, как Беверли, Кэмден и печально известная Родео Драйв, расположены дико дорогие бутики, куда богатые приезжают, чтобы потратить свои деньги. (Чтобы получить представление о том, на что может быть похож поход по магазинам в Беверли-Хиллз, посмотрите недавний фильм «Красотка»)

До Мятежа довольно много вампиров поселились в Беверли-Хиллз и прилегающих районах, но с тех пор Луис Фортье не разрешал никому из Сородичей поселиться здесь на постоянное жительство.

• **Музей искусств и культурный центр Армана Хаммера:** расположенный в Вествуде, деревенской общине, выросшей вокруг Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе, музей активно финансируется богатым промышленником, чье имя он носит. В нем часто проходят выставки ценных древностей, помимо прекрасной коллекции картин таких мастеров, как Рембрандт, Ван Гог и Моне. Здесь также хранится рукопись да Винчи с более чем 360 рисунками, а также (неизвестные кураторам) несколько каменных табличек, содержащих непереведенные фрагменты из Книги Нод.

• **Мемориальное кладбище ветеранов:** в то время как в Лос-Анджелесе находится знаменитое кладбище Форест-Лоун, гораздо более скромная и трогательная дань уважения погибшим находится вдоль автострады Сан-Диего в западной части Лос-Анджелеса. Акры и акры одинаковых белых надгробий отмечают место последнего упокоения мужчин и женщин, погибших на службе своей стране. Это тихое и мрачное место даже при дневном свете, возможно, из-за присутствия нескольких беспокойных духов...

• **Калифорнийский университет в Лос-Анджелесе (UCLA):** один из самых известных университетов в мире, расположенный в красивом кампусе площадью 420 акров, UCLA ежегодно об-

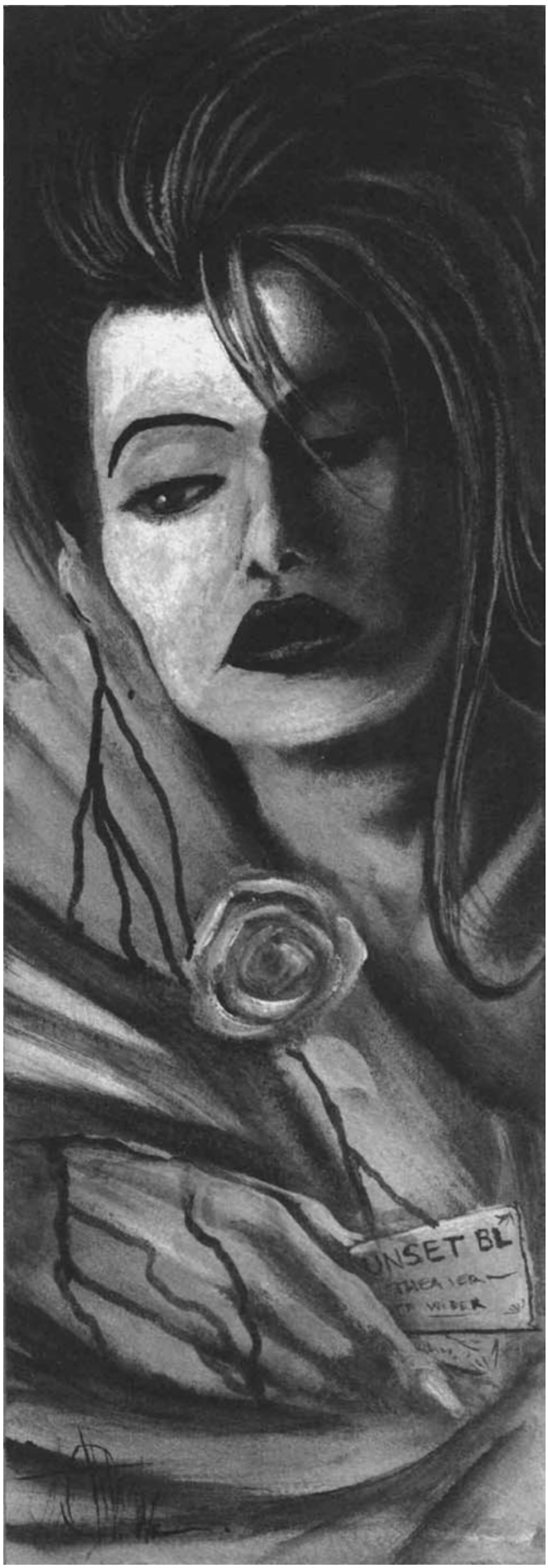

BARONY OF WEST LOS ANGELES
SAN FERNANDO VALLEY
Hollywood Frwy.
101
Santa Monica Mountains
National Recreation Area
405
LUPINE
TERRITORY
Bel Air
Sunset Blvd.
Beverly
Hills
U.C.L.A.
Wilshire Blvd.
Veterans Memorial Cemetery
Self-Realization
Fellowship Lake Shrine
Armand Hammer Museum of Art
Century City
La Cienega Blvd.
Pacific
Palisades
Olympic Blvd.
Pacific Coast Hwy.
Santa Monica Blvd.
1
Santa Monica Frwy.
DOWNTOWN
10
Culver
City
Santa
Monica
La Brea Ave.
BARONY OF WEST LOS ANGELES
Venice
Slauson Ave.
Santa Monica Bay
90
Venice Beach
Marina
del Rey
72
Manchester Ave.
CRYPT'S
SONS
Los Angeles
International
Airport
PACIFIC OCEAN
107
N
1
405
TORRANCE
Rosecrans Ave.
0
2 Mi
0
2 Km

учает более 34 000 студентов. Известные районы кампуса включают: Шенберг-холл и Ройс-холл, где для публики открыты концерты и театральные постановки; Павильон Эдвина В. Поли, крупный спортивный комплекс, в котором проходили некоторые олимпийские соревнования 1984 года; Сад скульптур Франклина Д. Мерфи, в котором представлены прочные бронзовые изделия Генри Мура; Ботанический сад Милдред Э. Матиас, восемь акров местных, субтропических и экзотических растений – место, куда молодым женщинам никогда не следует ходить в одиночку: Художественная галерея Уайт, в которой круглый год проходят крупные художественные выставки; и Школа бизнеса Андерсона, не особо отличающаяся архитектурой, но считающаяся одной из лучших бизнес-школ страны.

В течение третьей недели ноября каждого года город охватывает лихорадка студенческого футбола, когда UCLA Bruins и USC Trojans играют в свою ежегодную игру. Это больше, чем просто еще один раунд конференции Pac-10, эта игра приобретает монументальные масштабы в сознании студентов, которые совершают набеги на студенческие городки друг друга в попытках разрушить школьную скульптуру. Даже Сородичи охвачены этой лихорадкой, и несколько Окончательных Смертей были приписаны межшкольному соперничеству.

• **Святилище у озера Братства самореализации:** расположенное в фешенебельном районе Пасифик-Палисейдс, святилище состоит из участка площадью 10 акров с озером и «храма без стен», в котором находится Мемориал мира во всем мире Ганди. Здесь также есть убежище для птиц, затонувший сад и различные масштабные модели зданий, представляющих пять основных религий мира.

• **Сенчури-Сити:** расположен к западу от Беверли-Хиллз, представляет собой сочетание высотных офисных зданий и крупного торгового комплекса, занимающих несколько городских кварталов, и был построен оптимистично настроенными разработчиками как мини-город будущего. Адвокатских контор и кабинетов врачей в высотных зданиях и в дорогом комплексе Century City Hospital в южной части района предостаточно. ABC построила огромный развлекательный комплекс, который включает в себя несколько больших кинотеатров и (законный) Театр Шуберта. Отель Century Plaza является домом для путешественников со всего мира. Тематические названия улиц, Century Park East и West, Constellation Avenue и Avenue of the Stars, дают вам представление о том, чего ожидать. В торговом центре Century City Shopping Plaza есть кинотеатры, крупные универмаги, модные бутики, рестораны-бистро и огромный парковочный комплекс, который часто используется для автомобильных погонь в кино (здесь снималась вторая перестрелка на парковке в фильме «В ночь»). Сен-



чури-Сити, граничащий с севера и юга с главными улицами, расположен недалеко от Вествуда, Беверли-Хиллз и Западного Голливуда, а также очень популярен среди Сородичей.

• **Храм мормонов в Лос-Анджелесе (Церковь Иисуса Христа Святых последних дней):** взгроможденная на вершине 257-футовой башни золотая статуя ангела Морония высотой 15 футов, кажется, призывает верующих войти в один из крупнейших мормонских храмов в мире. Само святилище закрыто для не-мормонов, но по остальным помещениям проводятся экскурсии, а обширная генеалогическая библиотека открыта для всех.

• **Калвер-Сити:** в Калвер-Сити находится несколько киностудий, но это не новое явление. Некоторые из первых кинематографистов, которых Кристофер привлек в этот район, построили здесь свои студии. Студия Инса была построена в 1919 году. Другие кинокомпании, обосновавшиеся в этой части Западного Лос-Анджелеса за эти годы, включают Selznick, DeMille, Culver City Studios, RKO Studios, Hal Roach Studios, United Artists, Desilu, Laird, MGM, Lorimar, и Sony. Отель Culver когда-то принадлежал Джону Уэйну и Рэду Скелтон, и предоставлял жилье «маленьким людям» во время съемок «Волшебника страны Оз» – Калвер-Сити также был местом сожжения эпизода сожжения Атланты в «Унесенных ветром».

Центральные баронства

Как правило, это более крупные баронства, контролируемые более крупными бандами. Здесь базируются «Сыны Склепа» и «Эль-Хермандад», и в этом районе происходит наибольшее количество столкновений между членами банд.

Сыны Склепа

Население – 1 500 тыс. смертных, 25 вампиров

Без сомнения, самая могущественная банда Сородичей в Свободных Штатах – Сыны Склепа. Банды смертных тоже очень активны в этой области, и полиция, патрулируя здесь, делает все возможное, чтобы не заморачиваться. Большая часть баронства находится в экономической депрессии, и подавляющее большинство его граждан – черные. Это было место беспорядков 1965 и 1992 годов, и до сих пор есть много сгоревших предприятий, владельцы которых не собираются их восстанавливать. Баронство в целом уродливое, унылое и очень, очень напряженное.

Это также очень опасное место для охоты Сородичей, если они не являются членами Сынов Склепа. Мохаммед аль-Мутлим, лидер банды, прямо заявил, что любой Сородич, который кормится здесь без его разрешения, умрет Окончательной Смертью настолько ужасной, какую только сможет придумать. Несколько обнаруженных трупов позволяют предположить, что у Мохаммеда живое воображение.

• **Дауни:** крупнейший вклад Дауни в американскую культуру был сделан 18 августа 1953 года, когда Рэй Крок открыл здесь первый семейный ресторан McDonald's.

• **Голливудский парк:** расположенный в Инглвуде, это один из старейших гоночных треков на Западном побережье. Как и многие другие трассы в Лос-Анджелесе, Голливуд Парк предлагает ночные гонки.

• **The Great Western Forum:** этот спортивный и развлекательный комплекс в римском стиле является домом для Los Angeles Lakers (баскетбол), Kings (хоккей), Strings (теннис), а также многих концертов и соревнований по боксу.

• **Университет Южной Калифорнии (USC):** частное учебное заведение напротив Экспозиционного парка (q.v.), это один из старейших частных университетов на Западе. Университет Южной Калифорнии, построенный на площади 150 акров, является домом для почти 30 000 студентов в год. Дом выпускников Видни был первым зданием на территории кампуса и вторым по возрасту школьным строением в Калифорнии. На плавательном стадионе McDonalds проходили соревнования по плаванию и прыжкам в воду на Олимпийских играх 1984 года. Рядом с центром кампуса, в парке Основателей, находится 400-фунтовый валун, добытый до 1200 г. до н.э. из древней Трои. Естественно, школьные команды называются «троянцами». В Институте Арнольда Шёнберга хранятся полные архивы и библиотека великого композитора 20-го века. Театр Бинг предлагает театральные постановки круглый год.

Выставочный парк

Это место, расположенное напротив Экспозиционного бульвара от USC, первоначально называлось «Сельскохозяйственный парк» и предназначалось для проведения ежегодных скачек. Под трибуной находился самый длинный бар в городе, где не подавали ничего, кроме пива. Благодаря усилиям чересчур рьяного Уильяма Боуэна азартные игры были объявлены вне закона, а скачки прекратились. Но Боуэн также убедил правительство улучшить некогда безвкусный парк, который теперь является общественным, культурным и развлекательным центром. Парк включает семь акров затонувшего розового сада, который является популярным местом для частных свадеб на открытом воздухе. На территории парка также находятся следующие достопримечательности:

• **Калифорнийский афро-американский музей:** этот великолепный музей был построен по настоянию Мохаммеда аль-Мутлима и содержит

постоянную коллекцию изобразительного искусства и истории, включая картины, фотографии, фильмы и артефакты, подробно рассказывающие о жизни афроамериканцев.

• **Калифорнийский музей науки и промышленности:** в этом замечательном месте представлены практические экспонаты, посвященные всем аспектам науки, включая математику, компьютеры, медицину и космос. Он включает в себя аэрокосмический зал с кинотеатром IMAX.

• **Музей естественной истории округа Лос-Анджелес:** подробная информация о местах обитания со всего мира включает в себя: чудеса таксидермии, представленные в застекленных диорамах; большая выставка динозавров / доисторических окаменелостей; коллекция минералов; коллекция ограненных драгоценных камней; и скелетные останки пелагической большеротой акулы, предположительно самой редкой акулы в мире. Есть также исторические галереи, показывающие жизнь в Калифорнии и на юго-западе с 1540 по 1940 год, а также доколумбовая археология. У большинства тех, кто вырос в Лос-Анджелесе, есть яркие воспоминания о том, как они смотрели на чучело шерстистого мамонта в комнате «Рассвет человечества».

• **Мемориальная спортивная арена Лос-Анджелеса:** это крытое спортивно-развлекательное сооружение является домом для баскетбольных команд Los Angeles Clippers и USC Trojans. Другие мероприятия, часто проводимые здесь, включают концерты, цирк, ледовые шоу и торговые выставки.

• **Мемориальный Колизей Лос-Анджелеса:** этот знаменитый спортивный овал под открытым небом принимает футбольные команды Los Angeles Raiders и USC Trojans. Построенный к Олимпийским играм 1932 года, он был местом проведения многих соревнований по легкой атлетике Олимпийских игр 1984 года, а также церемоний открытия и закрытия.

Эль-Эрмандад

Население – 810 тыс. смертных, 12 вампиров

Это баронство охватывает общины Восточного Лос-Анджелеса, Монтебелло, Пико-Ривера, Монтерей-Парк, Саут-Эль-Монте, Альгамбры, Сан-Габриэль, Роузмида, Эль-Монте, Аркадии и Темпл-Сити. Обычно оно известно по имени банды, которая его контролирует. Эль Хермандад, или «Братство». Эль Хермандад яростно борется против «Сынов Склепа» Мохаммеда аль-Мутлина, которые обитают в Южном Централе.

Этот район состоит из одних из самых бедных районов Лос-Анджелеса и в основном населен иммигрантами (легальными и нелегальными) из Мексики, Центральной и Южной Америки. Рекламные щиты написаны на испанском языке, и любой гражданин на улице, вероятно, очень плохо говорит по-английски или вообще не говорит. Здесь можно найти множество жестоких смертных банд, против которых полицейское управление Лос-Анджелеса бессильно. Конфликты между бандами в этом районе настолько сильны, что недавно мексиканской мафии пришлось вмешаться, пригрозив «домашним мальчикам» расправой, если они продолжат стрелять в своих кварталах. Хотя это несколько уменьшило опасность, Сородичам, путешествующим по этой области, следует ожидать неприятностей.

Вампиры, живущие здесь, все верны Сальвадору, которого многие считают бароном этого района. Поскольку Сальвадора большую часть времени здесь нет, повседневное управление бандой возложено на его лейтенанта Хесуса Рамиреса.

• **Санта-Анита:** это один из самых известных ипподромов для чистопородных лошадей в США. Построенный в Аркадии в 1934 году, именно здесь были впервые представлены такие достижения в области скачек, как стартовые ворота с магнитным управлением и фотофиниш.

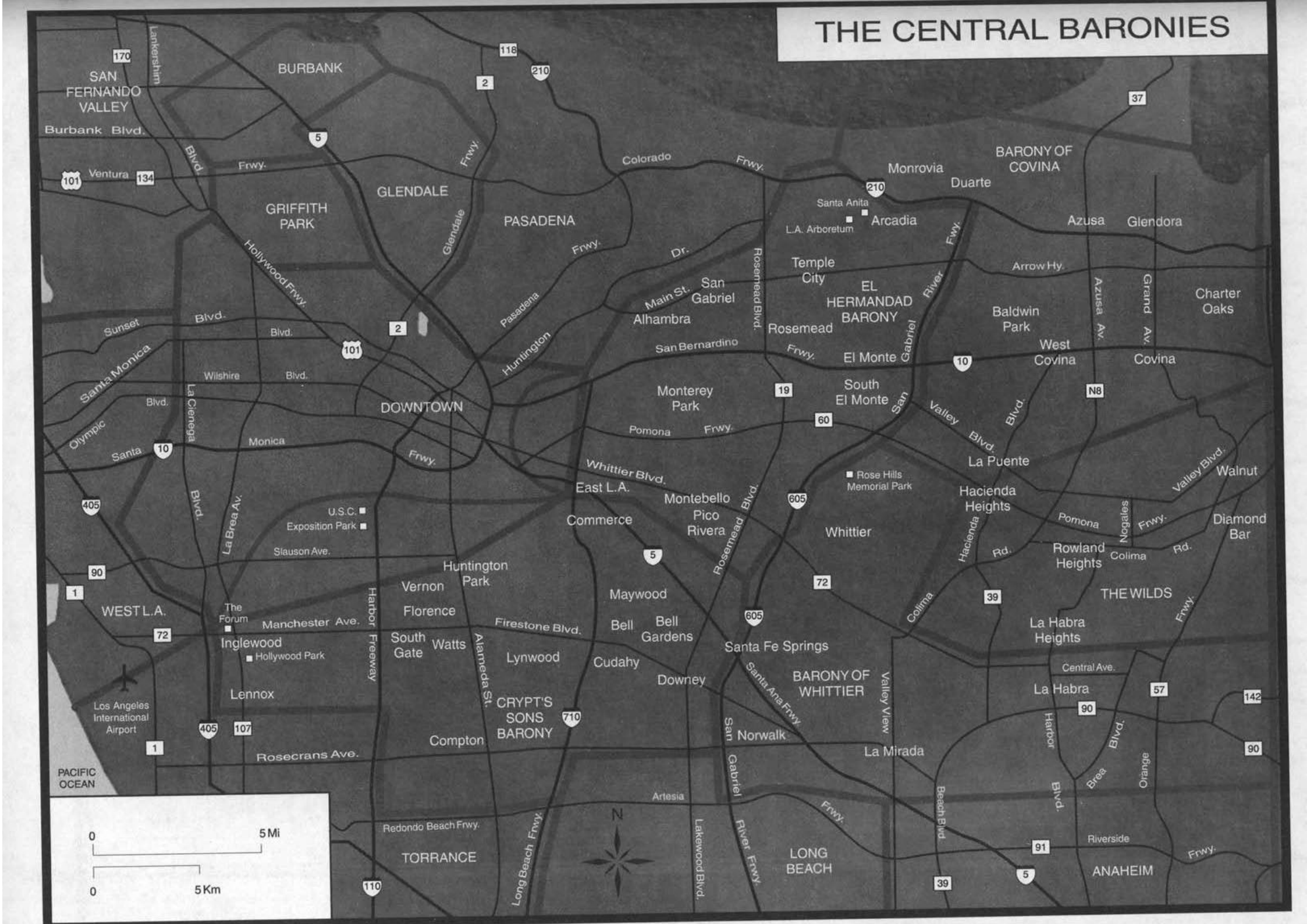
• **Дендрарий штата и округа Лос-Анджелес:** этот парк, расположенный в Аркадии, включает около 130 акров ботанической жизни, распределенной по континентам. Он также может похвастаться исследовательским центром садоводства, справочной библиотекой и птичьим заповедником. Другие достопримечательности включают коттедж королевы Анны и остановку для автобусов, Hugo Reid Adobe, железнодорожное депо Санта-Фе и прогулку по субтропическим джунглям. Хотя (или, возможно, потому) Дендрарий закрыт после наступления темноты, он является излюбленным местом сбора Сородичей и служит неофициальным Элизиумом посреди ужасного городского упадка.

• **Миссия Сан-Габриэль Аркангель:** основанная 8 сентября 1771 года, это была первая миссия, построенная в районе Лос-Анджелеса. В настоящее время она находится на реставрации после серьезных повреждений во время землетрясения 1987 года.

Ковина

Население – 410 тыс. смертных, 6 вампиров

Этот район, состоящий из Ковины, Вест-Ковины, Ла-Пуэнте, Болдуин-Парка, Дуарте, Азусы, Монровии, Глендоры и Чартер-Оукс, является хорошим примером баронства без барона. В этом районе всего шесть вампиров, которые действуют независимо, но обычно поддерживают друг друга, когда их призывают. Некоторые из них связаны с членами Эль-Хермандад и, вероятно, встанут на сторону этой банды в случае войны с Сынами Склепа.


THE CENTRAL BARONIES
SAN FERNANDO VALLEY
BURBANK
GLENDALE
GRIFFITH PARK
PASADENA
BARONY OF COVINA
Monrovia
Duarte
Santa Anita
L.A. Arboretum
Arcadia
Azusa
Glendora
Temple City
EL HERMANDAD BARONY
San Gabriel
Alhambra
Rosemead
Baldwin Park
West Covina
Covina
Charter Oaks
Monterey Park
South El Monte
DOWNTOWN
La Puente
Rose Hills Memorial Park
Hacienda Heights
Walnut
Diamond Bar
Whittier
Rowland Heights
THE WILDS
La Habra Heights
East L.A.
Montebello
Pico Rivera
Commerce
Huntington Park
Vernon
Maywood
Bell
Bell Gardens
Florence
Firestone Blvd.
Manchester Ave.
WEST L.A.
The Forum
Inglewood
Hollywood Park
South Gate
Watts
Lynwood
Cudahy
Downey
Santa Fe Springs
BARONY OF WHITTIER
La Habra
Lennox
Los Angeles International Airport
CRYPT'S SONS BARONY
Compton
Norwalk
La Mirada
PACIFIC OCEAN
Rosecrans Ave.
Artesia
Redondo Beach Frwy.
TORRANCE
LONG BEACH
ANAHEIM
Riverside
Central Ave.
Colorado Frwy.
Hollywood Frwy.
Glendale Frwy.
Pasadena Frwy.
Foothill Frwy.
San Bernardino Frwy.
Pomona Frwy.
Whittier Blvd.
Valley Blvd.
Sunset Blvd.
Santa Monica Blvd.
Wilshire Blvd.
Olympic Blvd.
Santa Monica Frwy.
Slauson Ave.
Harbor Freeway
Alameda St.
Long Beach Frwy.
Lakewood Blvd.
River Frwy.
Santa Ana Frwy.
Valley View
Rosemead Blvd.
Hacienda Rd.
Colima Rd.
Nogales
Azusa Av.
Grand Av.
Harbor Blvd.
Brea
Orange
Beach Blvd.
Gabriel River Frwy.
Arrow Hy.
Main St.
Dr.
Huntington
Pasadena
Lankershim Blvd.
Burbank Blvd.
Ventura Frwy.
La Cienega Blvd.
La Brea Av.
U.S.C.
Exposition Park
0 5 Mi
0 5 Km
N

Уиттиер

Население – 400 тыс. смертных, 7 вампиров

Баронство Уиттиер включает в себя общины Уиттиер, Норуолк, Ла-Хабра, Ла-Мирада и Санта-Фе-Спрингс. Как и их братья в Ковине, несколько более высокоуровневые Сородичи поддержали бы Эль Хермандада, если бы им пришлось, но они предпочли бы, чтобы их оставили в покое. Их возглавляет Глория Мартинес.

• **Уиттиер:** основанный как колония квакеров в 1886 году, Уиттиер имеет сомнительную известность как место рождения Ричарда Никсона. Колледж Уиттера теперь представляет собой собрание документов Никсона.

• **Мемориальный парк Роуз-Хиллз:** расположенное в Уиттиере, это одно из крупнейших кладбищ в мире с садом роз площадью 3,5 акра и японским садом с чайным домиком, а также озерами и множеством арочных мостов, которые успокаивают хранят покой своих жителей.

Дикие земли

Население – 180 тыс. смертных, 3 вампира

Этот малонаселенный район технически вообще не является баронством, поскольку в нем нет банд как таковых и, конечно же, нет барона. В основном это дикая местность, но есть общины Хасиенда-Хайтс, Ла-Хабра-Хайтс, Роуленд-Хайтс, Даймонд-Бар и Уолнат. Различные небольшие группы претендовали на этот район в прошлом, но все они исчезали через несколько месяцев – и так до недавнего времени. Последние несколько лет здесь бродят три могущественных Гангрела. Похоже, у них нет других амбиций, кроме как удерживать других Сородичей от охоты на их землях, поэтому они остаются в одиночестве.

• Буддистский храм Си Лай: расположенный в Хасиенда-Хайтс, это здание включает в себя главный храм и зал для медитации, а также несколько вспомогательных зданий и комнат. В главном храме есть три позолоченных Будды и золотые люстры, а также сотни маленьких Будд в нишах вдоль его стен.

Северо-Восточные баронства

Три территории, составляющие эту область, являются баронствами только по названию. У одной из них есть только один вампир, а у двух других есть только несколько Сородичей, которые либо родственники по Крови, либо очень хорошо знают друг друга.

Пасадена

Население – 240 тыс. смертных, 4 вампира

Этот район является хорошим примером барона (и баронессы) почти без баронства. Он небольшой, состоит из Пасадены, Альтадены, Сьерра-Мадре, Южной Пасадены, Ла-Канады Флинтриджа, Хайленд-Парка и Сан-Марино; насколько известно, в нем обитают только Эдвард и Вера Виньес и их слуга Генри Уотерс. Двое из очень немногих Неонатов Вентру, избежавших гнева Мятежа, Виньесы сохранили свое положение, выглядя непоколебимо аполитичными. Как ни странно для вампирской хроники, это именно то, чем они являются. Пока их оставляют одних охотиться в Пасадене, они относительно безобидны. Только в том случае, если вы будете приставать ним, они покажут себя как потрясающих воинов-Неонатов Вентру. К счастью, такого давно не было. Генри Уотерс – таинственный молодой человек, который выглядит как полностью связанный Кровью с Виньесами и действует как их глаза и уши по всей северо-восточной части Лос-Анджелеса.

Глубоко в холмах Пасадены, неизвестный Виньесам (но не Генри Уотерсу) живет Служитель Носферату по имени Алонсо Гильен, который знает почти всё. Также в районе Пасадены проживает большое количество Стеклоходов Гару. Их старший, Дон Алонсо, хорошо знает Виньесов. Он не осознает их истинной природы, а они – его.

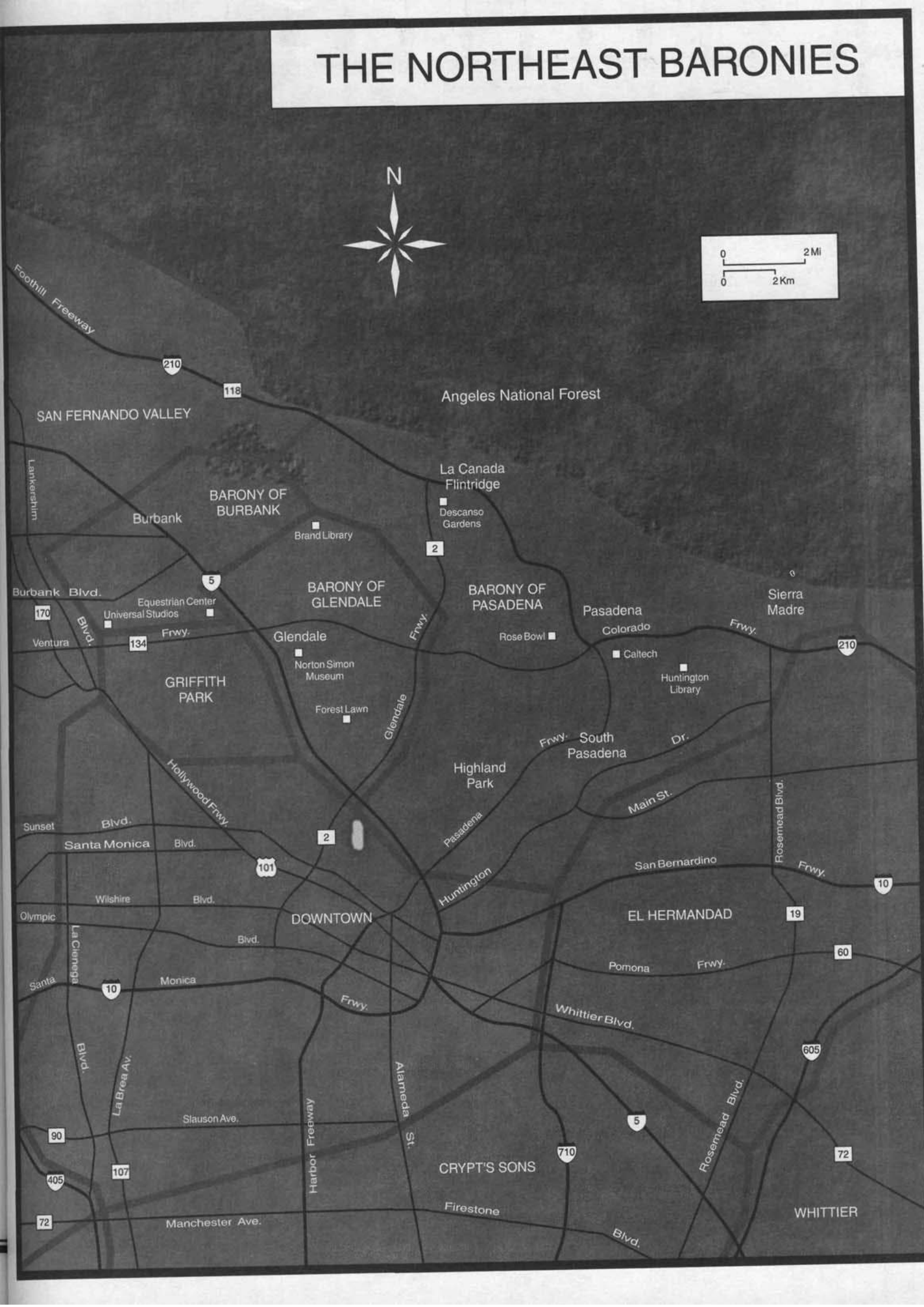
• **Хайленд-Парк:** это был первый район, который был присоединен к первоначальным границам города Лос-Анджелеса из-за предполагаемой потребности в «законе и порядке». В этом районе располагалось несколько печально известных придорожных закусочных и здесь арройо облюбовали бандиты, охотившиеся на путешественников.

• **Роуз Боул:** дом для «дедушки их всех», ежегодного футбольного матча, проводимого в первый день Нового года между лидерами Pac-10 и Big 10, на этой арене на 100 000 мест также проводится огромная ежемесячная встреча по обмену.

• **Парад роз:** один из старейших ежегодных парадов в стране, это мероприятие проводится в первый день Нового года и может похвастаться конными отрядами, марширующими оркестрами и низкими платформами на колёсах, украшения которых должны быть полностью сделаны из растений и цветов.

• **Калифорнийский технологический институт:** это всемирно известное учреждение стало домом для некоторых великих ученых прошлого века. Особый интерес представляют мили и мили туннелей, в которых умные ученики прогоняли пугающе реалистичные игры живого действия. Университетский городок также стал излюбленным местом охоты для некоторых более молодых и предприимчивых Сородичей, которые готовы рискнуть стычкой с Генри Уотерсом или Виньесами. Институт находится под сильным влиянием Стеклоходов Гару, которые живут в этом районе

THE NORTHEAST BARONIES



и проводят большую часть своих исследований в очень сложных лабораториях, которыми они его наделили. Лаборатория реактивного движения также находится в ведении КалТеха и Стеклоходов.

• **Библиотека Хантингтона, коллекции произведений искусства и ботанический сад:** в этом прекрасном месте, построенном на территории поместья Хантингтона в Сан-Марино площадью 200 акров, находится одна из величайших в мире коллекций редких книг и рукописей, в том числе Библия Гутенберга, книга Элсмира Чосера и рукописная автобиография Бена Франклина. Художественная галерея содержит британские и европейские картины 18-го века, редкие гобелены, фарфор, миниатюры, скульптуру и мебель. Ботанические сады занимают 130 акров и демонстрируют 14 000 разновидностей растений. Это одно из любимых мест Джереми, и он часто проводит встречи здесь, а не в мэрии.

• **Сады Дескансо:** этот красивый ботанический центр в Ла-Канада-Флинтридж является домом для 100 000 камелий со всего мира, а также роз, сирени, орхидей и другой экзотической флоры. Лекции и занятия проходят в зале Джорджа Ван де Кампа, а в прекрасном японском саду есть чайный домик.

• **Национальный лес Анхелес:** этот заповедник занимает площадь более 650 000 акров в суровых горах Сан-Габриэль. Рельеф местности варьируется от пустыни до высоких горных хребтов и массивных лесных массивов, на которых зимой выпадает снег. Гора «Лысая», технически гора Сан-Антонио, достигает 10 064 футов. Есть более 80 кемпингов, площадок для пикников и пешеходных троп; в лесу также есть Хрустальное озеро и пять основных горнолыжных зон. Хотя никто не видел Люпинов в этом районе, это определенно НЕ рекомендуется для Сородичей. Несколько групп Равнос ушли в лес и не вернулись.

Глендейл

Население – 200 тыс. смертных, 2 вампира

Однояйцевые сестры-близнецы Эдит и Энид Блаунт живут в гниющем особняке в предгорьях Глендейла. Социальные знакомые Виньесов, они доминировали в Глендейле и его смертной политике с момента исчезновения их отца в 1927 году. В отличие от многих Баронов, сестры Блаунт разрешают ограниченную охоту в своем баронстве, «пока все относятся к этому хорошо», а Галерея Глендейла – это главный приз для молодых Сородичей на охоте. С другой стороны, несколько Сородичей недавно исчезли в этом районе, и местные сплетники ходят о том, что помимо Блаунтов в холмах живет кто-то еще.

• **Галерея Глендейла:** идея торгового центра возникла в Калифорнии (конечно!), и Галерея Глендейла является превосходным примером, часто называемым просто «Галерея», торговый центр включает 250 магазинов, заключенных в огромном крытом комплексе.

• **Музей Нортона Саймона:** известный музей искусства от раннего Ренессанса до середины 20-го века. В этом характерном здании в Новый год на боку красуется большая роза, и его можно увидеть во время телетрансляций Парада роз.

• **Библиотека брендов и художественные галереи:** в предгорьях Глендейла находится этот особняк 1904 года в мавританском стиле, построенный Лесли Брандом, очень ярким персонажем в истории Лос-Анджелеса, в нем есть художественная галерея, художественная и музыкальная библиотека, студия с оборудованием, а также японская чайная.

• **Мемориальный парк Форест-Лоун:** само собой разумеется, что в районе, известном своей театральностью, даже Смерть не избегает небольшого блеска. Крупнейшая компания, извлекшая выгоду из неизбежной кончины смертных, – это Форест-Лоун с тремя процветающими предприятиями в Южной Калифорнии: Глендейл, Голливуд-Хиллс и Ковина.

Морг в Глендейле окружен огромным парком площадью 300 акров, который включает в себя: реплики самых известных статуй мира из каррарского мрамора; святилище с огромными витражами; и Мемориальная терраса с витражным изображением «Тайной вечери», которое показывают ежедневно каждые полчаса. Но подождите – это еще не все! В Зале Распятия-Воскресения выставлено «Распятие» Яна Стыки размером 45 x 195 футов, которое считается одной из крупнейших в мире религиозных картин маслом. Как будто этого было недостаточно, его «Воскресение» (всего 51 x 70 футов) сопровождает его. И то, и другое показывают ежедневно по часам, и, конечно же, принимаются денежные пожертвования.

На территории Глендейла также находится коллекция библейских монет, коллекция драгоценных камней, американские бронзовые скульптуры, витражи 11-15 веков и выставка Микеланджело. Ах да, и трупы. Много мертвых тел.

Бербанк

Население – 93 тыс. смертных, 1 вампир

Это баронство включает в себя три самых загруженных киностудии в мире: Universal, Warner Brothers и Walt Disney. Помимо этого, это в основном спальный район для людей, работающих в студиях и в центре города. Он привлекает множество приезжих Сородичей, хотя немногие хотят остаться здесь. Им «управляет» Малкавиан, известный как Бела, который слоняется по пристанищам своей былой славы. Бела, который когда-то был «графом», но был понижен в звании до «барона», любим и высмеян остальными Сородичами в Лос-Анджелесе.

• **Центр верховой езды Лос-Анджелеса:** вегетарианцам не найти лучшей охоты, чем здесь, где холят и хвастаются лошадьми богатые.

• **Мемориальный парк Форест-Лоун-Голливудские холмы:** на этом кладбище площадью 340 акров находятся скульптуры из каррарского мрамора, Суд Свободы площадью 15 акров с 60-футовой мраморно-бронзовой копией памятника Вашингтону, копией Колокола Свободы и 30x165 мозаика под названием «Рождение свободы». Есть также Музей мексиканской истории, открытая площадь с точными копиями мексиканской скульптуры и репродукцией Старой Северной церкви Бостона. Кроме того, больше трупов.

• **Юниверсал Сити:** первоначально куриное ранчо, которое Карл Леммле купил в 1915 году и переоборудовал в киностудию, это единственный «город», полностью посвященный кино- и телепроизводству. Расположенный к югу от Медиа-района в Бербанке, это очень оживленная агломерация студий, состоящая из магазинов и ресторанов, которая предлагает экскурсию на трамвае по задней площадке Universal Studios, дополненную такими достопримечательностями, как те, которые основаны на «Кинг-Конге» и «Звездном крейсере Галактика». Существует также развлекательный центр, где несколько раз в день проходят живые выступления смелых каскадеров, которые воссоздают такие известные места действия, как Conan, StarTrek и Miami Vice. «Citywalk», представляющий собой фантастическое воссоздание улиц Нью-Йорка, включает в себя дорогие магазины и модные рестораны. В настоящее время это место, где «Девушка из Долины» должна видеть и быть увиденной, и обычно она переполнена Сородичами и соплеменниками. Также в комплексе находится Универсальный амфитеатр, где летом проходят крупные концерты.

Южные баронства

Южные баронства поддерживают популяцию вампиров, не похожую ни на одну другую в мире. Группы, которые претендуют на этот очень большой кусок Южной Калифорнии, почти все молодые, непринужденные серферы. Это кажется странным местом для следующей крупной войны между бандами, но, похоже, это то, что вот-вот произойдет, поскольку Сородичи Торранса готовятся попытаться захватить баронство Лонг-Бич.

Лонг-Бич

Население – 730 тыс. смертных, 12 вампиров

На самом деле это не банда, так как эти 12 вампиров в основном занимаются серфингом на свободе и занимаются серфингом по ночам. «The Lost Boys» могли бы быть об этой группе. Они контролируют Лонг-Бич, Лейквуд, Серритос, Гавайские сады, Артезию, Парамаунт, Лос-Амитос и Беллфлауэр. Они верны своему «главному человеку», Стиву Буту, появляются на Гвалтах, когда серфинг не очень хорош, и активно отговаривают нарушителей. Стив смутно понимает, что Дэвид Гедалд в Торрансе что-то замышляет, но понятия не имеет, что это такое, и в своей типичной непринужденной манере не будет беспокоиться об этом, пока на столкнётся с этим прямо лицом к лицу.

• **Лонг-Бич:** пятый по величине город Калифорнии, Лонг-Бич изначально был частью дара в 300 000 акров дону Мануэлю де Ньето от короля Испании в 1784 году. Как и остальные испанские земельные дары, он был в конечном итоге разделен на более мелкие участки. Уильям Уиллмор, англичанин, купил 4000 акров в 1880 году с планами основать «американскую колонию», подобную той, которую он видел в Пасадене. Первые участки были проданы в 1882 году по 100 долларов за штуку, но было построено всего 12 домов, и в 1884 году Уилмор отказался от своего плана. Более предприимчивый бизнесмен по имени А.Т. Помрой купил опцион Уилмора и рекламировал свое новое предприятие, Лонг-Бич, как морской курорт. С добавлением отеля, железнодорожной станции и водопровода он был готов к земельному буму дона Себастьяна в 1887 году. Лонг-Бич в настоящее время является одним из самых оживленных центров судоходства на Тихоокеанском побережье, а также местом бурения для добычи нефти на суше и на море. Каждый год в конце апреля улицы Лонг-Бич перекрываются на Гран-при Toyota.

• **Развлекательный и для проведения мероприятий центр Лонг-Бич:** этот крупный развлекательный комплекс включает в себя три отдельных театральных зала. Кроме того, здесь стоит океанский лайнер «Queen Mary» (по крайней мере, пока). Есть торговый центр под открытым небом, созданный по образцу старой английской деревни. Отреставрированная карусель Looffcarousel – одна из главных достопримечательностей Shoreline Village, открытого торгового и ресторанного района с морской тематикой.

• **Ипподром Лос-Аламитос:** на этом ипподроме проводятся скачки чистокровных лошадей, скачки на четверть мили и упряжные скачки. Что наиболее важно для Сородичей, в нем также есть ночные скачки.

Баронство Торранс

Население – 760 тыс. смертных, 13 вампиров

Это баронство состоит из в основном богатых общин Торранса, Ранчо Палос-Вердес, Палос-Вердес-Эстейтс, Ломита, Редондо-Бич, Эрмоса-Бич, Манхэттен-Бич, Лондейл, Гардена, Хоторн и Карсон. Сородичи здесь очень похожи на своих собратьев из Лонг-Бич в том, что они также за-


THE SOUTHERN BARONIES
DOWNTOWN
WEST L.A.
Slauson Ave.
Santa Monica Bay
Manchester Ave.
Firestone Blvd.
Rosemead Blvd.
THE WILDS
Whittier Blvd.
Colima Rd.
WHITTIER
CRYPT'S SONS
Harbor Freeway
Alameda St.
Valley View
Santa Ana Frwy.
Central Ave.
Los Angeles International Airport
Hawthorne
Rosecrans Ave.
Manhattan Beach
Lawndale
Gardena
Paramount
Bellflower
Artesia
Artesia Blvd.
Redondo Beach Frwy.
Long Beach Frwy.
San Gabriel River Frwy.
Lakewood Blvd.
Beach Blvd.
Harbor Blvd.
Brea Blvd.
Orange Frwy.
Fullerton
Placentia
Riverside
Buena Park
Hermosa Beach
Torrance
Redondo Beach
Carson
BARONY OF TORRANCE
BARONY OF LONG BEACH
Lakewood
Artesia
Cerritos
Hawaiian Gardens
San Diego Frwy.
Alameda St.
Anaheim
Disneyland
Santiago Canyon
Los Alamitos
BARONY OF ANAHEIM
Palos Verdes Estates
Lomita
Hawthorne Blvd.
Garden Grove Frwy.
Orange
Tustin
Long Beach
Convention Center
Westminster
Seal Beach
BARONY OF SANTA ANA
Santa Ana
Main St.
Harbor Blvd.
Long Beach Naval Shipyard
Warner
Fountain Valley
Huntington Beach
Pacific Coast Hwy.
Beach Blvd.
BARONY OF HUNTINGTON BEACH
Costa Mesa
Irvine
San Pedro Bay
PACIFIC OCEAN
Rancho Palos Verdes
N
0 5 Mi
0 5 Km

нимаются серфингом, однако они немного более высококлассные и немного более политически осведомлены, благодаря своему лидеру Дэвиду Гедалду. Дэвид заявил права на гавань Лос-Анджелеса и работает над гаванью Лонг-Бич, признавая ее огромный экономический потенциал. Он планировал это расширение в течение нескольких лет, и Сородичи Торранса настроены на войну с Лонг-Бич. Между двумя группами уже произошло несколько столкновений и вполне вероятно, что очень скоро там начнется большая война.

• **Пляж Редондо:** в этом пляжном поселке к югу от Санта-Моники каждый август проводится ежегодный международный фестиваль серфинга. В Кинг-Харборе есть рестораны, отели и магазины; катание на лодках и велосипедах, площадки для игры в ракетбол и пристань для яхт.

• **Полуостров Палос-Вердес:** этот полуостров, возвышающийся над Тихим океаном, является местом прекрасных и дорогих сообществ. Вдоль пляжа внизу много бухт, три из которых доступны для публики; Малага Коув, Блафф Коув и Лунада Бэй. Однако они не самое безопасное место для ночного сна смертных, поскольку они также являются излюбленными местами ночного серфинга для Сородичей Торранс.

Хантингтон Бич

Население – 303 тыс. смертных, 5 вампиров

Еще одна группа праведных серферов, эти Сородичи, вероятно, давным-давно присоединились бы к Стиву Буту и его парням, но они отрезаны от своих собратьев с длинного пляжа военно-морской базой США в Сил-Бич. В результате они в значительной степени развлекаются сами по себе в Хантингтон-Бич, Сил-Бич и Вестминстере. У них нет лидера, и они надеются остаться в стороне от предстоящей войны между бандами Лонг-Бич и Торранс.

Анахайм

Население – 484 тыс. смертных, 8 вампиров

В настоящее время баронство Анахайм, состоящее из общин Анахайм, Буэна-Парк, Плаценция и Фуллертон, принимает у себя очень жестокую войну маленьких банд. Одна группа из четырех вампиров, возглавляемая Эллисон Мейлер, борется с другой группой из четырех, возглавляемой Томом Уивером. Хотя оба Барона прекрасно выживают, уровень смертности среди их последователей довольно высок, и обе стороны постоянно ищут новых членов. Местные тематические парки должны быть строго закрыты, но на самом деле обе стороны проводят там много вербовок.

• **Диснейленд:** что еще можно сказать о «Самом счастливом месте на Земле™»? Открытый в 1955 году Диснейленд (или «Парк», как его называют Сородичи) – уникальное развлечение, ставшее образцом для остальных и привлекшее к себе сотни миллионов людей. Диснейленд, состоящий из восьми «земель», аттракционы которых объединены схожими темами (фэнтези, научная фантастика, Дикий Запад и т. д.), – это идеальный «семейный» опыт. В парке нет ничего уродливого, страшного или опасного, и даже самые шумные члены банды, как правило, ведут себя хорошо, когда находятся за воротами. Парк открыт 365 дней в году и редко (если вообще) закрывается, за исключением стихийных бедствий, таких как землетрясения и наводнения.

Существование Паркового Элизиума настолько важно для Сородичей Свободных Штатов, что нет нужды в миротворцах. Любой вампир, который затевает драку или просто слишком шумит здесь, быстро обнаружит, что его вытолкнули другие Сородичи, даже принадлежащие к соперничающим бандам, которые не хотят, чтобы мир нарушался. Это делает парк идеальным местом для политических махинаций и тайных встреч.

Сородичи с гораздо меньшим энтузиазмом собирались бы в Диснейленде, если бы понимали его настоящую цель. Диснейленд на самом деле является конструкцией Нового Мирового Порядка Технократов, ранней попыткой расширить способность Конвенции манипулировать реальностью через восприятие масс. Расширение этого восприятия путем помещения людей в фантастические миры расширяет возможности Технократии манипулировать другими реальностями. С появлением технологии «виртуальной реальности» эта функция для Диснейленда стала менее важной, и теперь парк используется для простых экспериментов по контролю над разумом и игровых образцов для лабораторий Прародителей. Технократы были бы рады узнать, что вампиры регулярно встречаются в их конструкте.

• **Ферма Нотт Берри:** расположенный в Буэно-Парке, принадлежащий политически консервативной семье Ноттов (известной как варенье и желе), этот тематический парк Дикого Запада гордится тем, что демонстрирует семейные ценности и жизнь в «старые добрые времена». Присоединившись к персонажам «Peanuts ™», в надежде конкурировать с более успешным соседом по дороге, ферма открыта каждый день, кроме 25 декабря.

Санта-Ана

Население – 420 тыс. смертных, 7 вампиров

Сородичи Санта-Аны контролируют общины Санта-Ана, Долины Фонтанов, Гарден-Гроув, Ориндж и Тастин. Они бы давно были втянуты в разрушительную войну в Анахайме, если бы не их предводительница, загадочная женщина, именующая себя «Аметист». Она полностью контролирует остальных пятерых вампиров и формирует из них эффективную боевую группу с целью, извест-

ной только ей. В ногах она использует Тома Уивера (который тайно связан с ней Кровью), чтобы попытаться захватить район Анахайма.

• **Хрустальный собор Реформатской церкви в Америке:** этот ошеломляющий памятник сбору средств, расположенный в Гарден-Гроув, является домом для телеевангелиста преподобного Роберта Шуллера и его огромной паствы. Нет никаких доказательств того, что здание причиняет сородичам какой-либо дискомфорт.

Внешние баронства

Большинство Сородичей отождествляют Свободные Штаты Анархов с территорией Большого Лос-Анджелеса, что логично, поскольку там проживает более 85% Сородичей в Свободных Штатах. Однако есть еще три отдаленных баронства Сан-Диего, Фресно и Сан-Хосе. Все они были инкорпорированы в Свободные Штаты после Мятежа в Лос-Анджелесе и являются предметом большого интереса как Камарильи, так и Шабаша, которые считают, что их меньший размер и удаленность от основных сил Анархов делают их более легкой добычей. До сих пор им удавалось сохранять свою независимость, но только ценой неустанной бдительности.

Сан-Диего

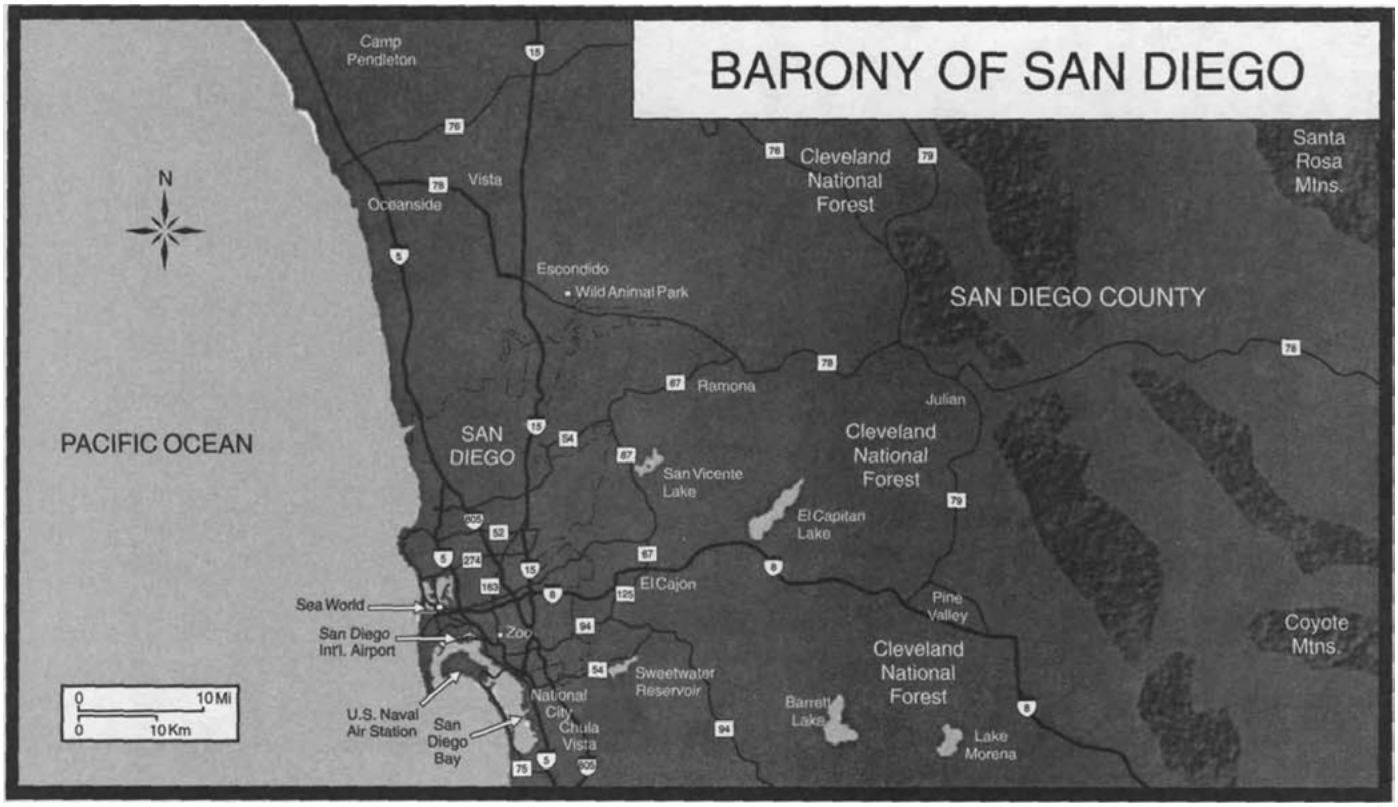
Население – 2 500 тыс. смертных, 25 вампиров

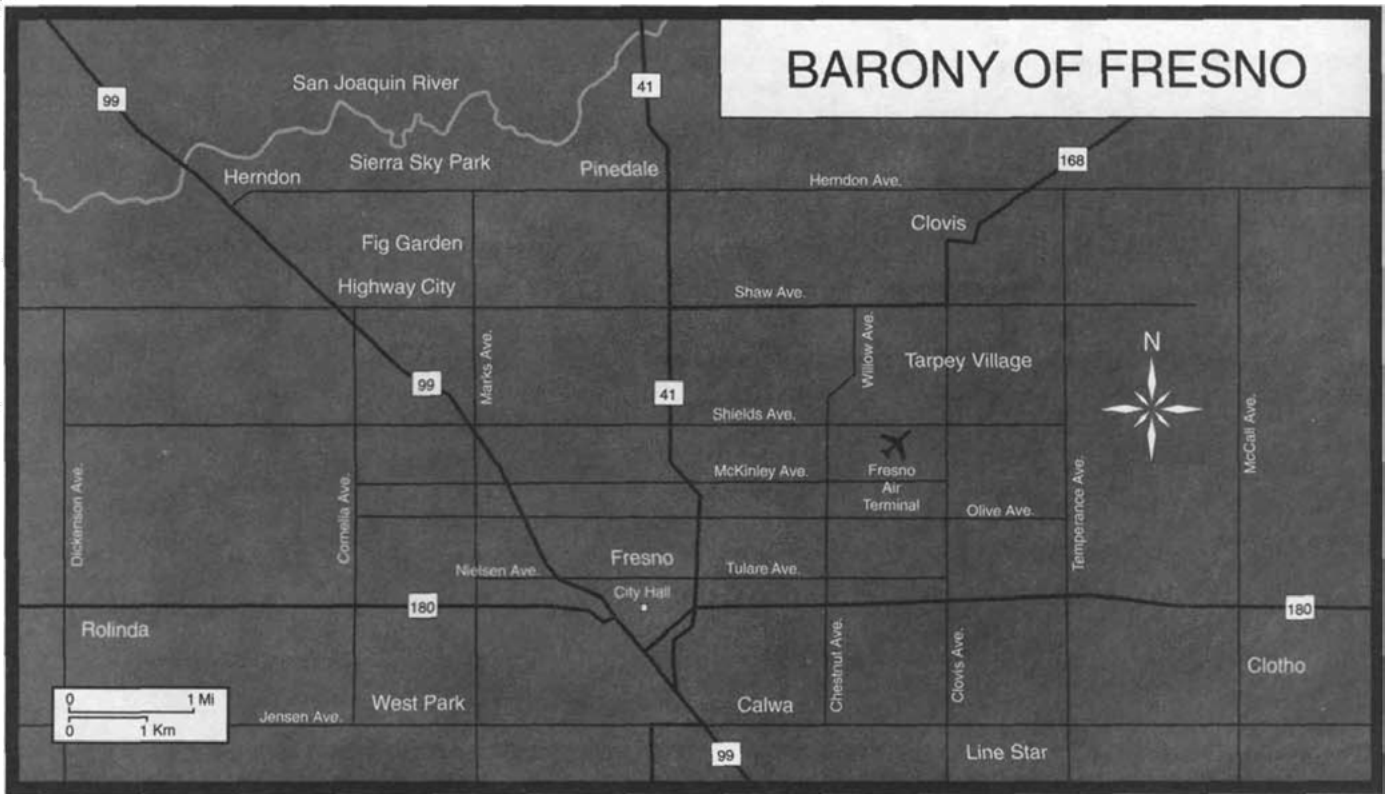
Баронство Сан-Диего, которое примерно соответствует округу Сан-Диего, контролируется Тарой и 15 членами ее банды, хотя в этом районе также живут еще 10 вампиров. Тара постепенно уходила с анархической сцены Лос-Анджелеса и брала на себя все больше и больше личного контроля над своим баронством и стала почти неотличима от Марии, принца, который предшествовал ей. Это сделало сообщество Анархов очень обиженным, и на недавнем Гвалте время от времени раздавались призывы к ее «свержению».

Хотя в Сан-Диего есть крупная гавань и военно-морская авиабаза, большинство жителей Лос-Анджелеса считают его не более чем близлежащим местом отдыха. Нельзя отрицать, что Сан-Диего с его практически идеальным климатом и прекрасными пляжами превосходно выполняет эту роль.

• **Зоопарк Сан-Диего:** один из крупнейших в мире, в котором представлено более 4000 животных. Это также крупный центр усилий по спасению и восстановлению исчезающих видов. Это огромная территория, с проходными вольерами и отличной детской зоной. Как и его коллега из Лос-Анджелеса, он очень популярен среди тех вегетарианцев из Сан-Диего, которые предпочитают импортную еду.

• **Парк диких животных Сан-Диего:** этот заповедник дикой природы в Эскондидо, управляемый той же группой, что и зоопарк Сан-Диего, является домом для многих экзотических и исчезающих видов. Поскольку животным разрешено свободно бродить, посетители путешествуют по парку на монорельсе и могут увидеть, как различные виды взаимодействуют, довольно точно воссоздавая их естественную среду обитания. Как и





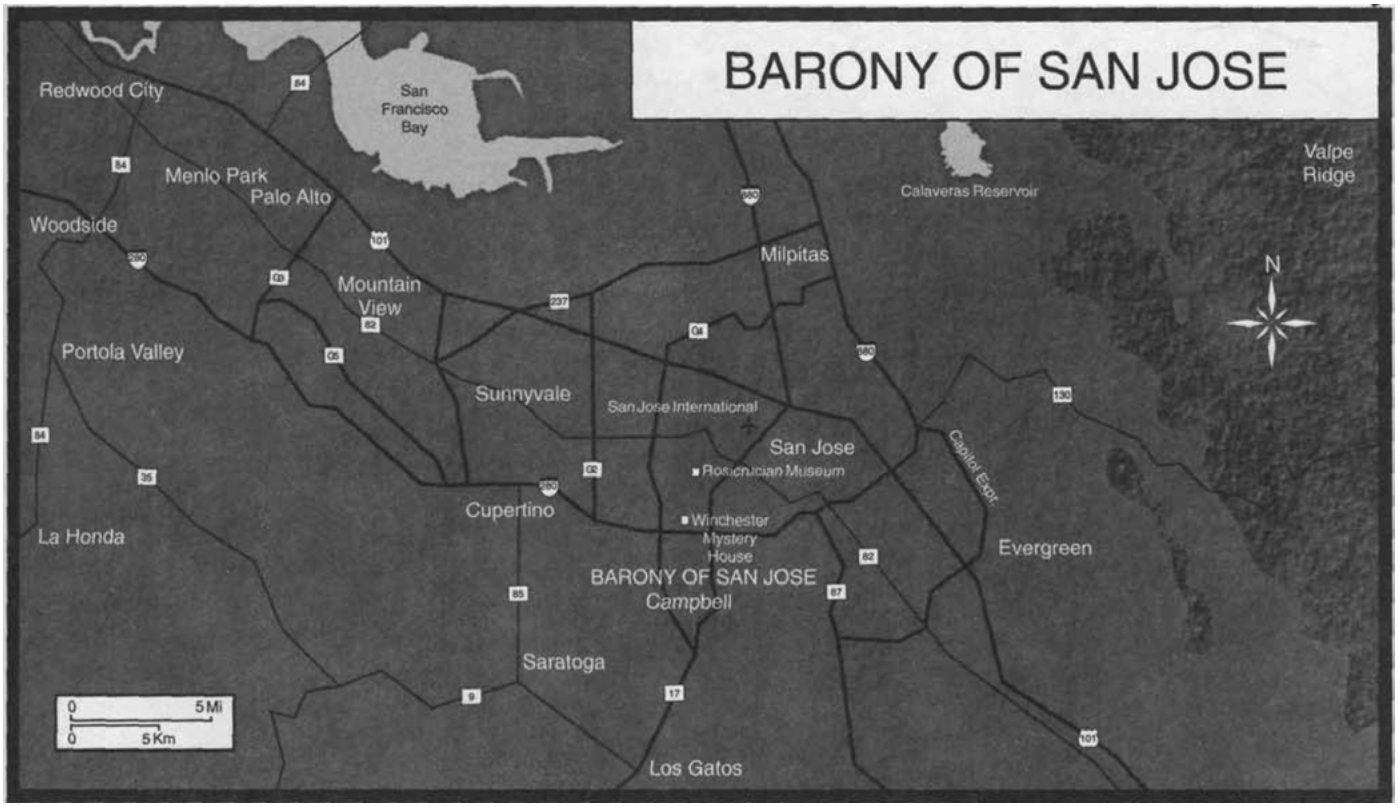
Зоопарк, он довольно популярен среди местных Сородичей, особенно среди вегетарианцев, которые до сих пор наслаждаются азартом охоты.

• **Морской мир:** Морской мир, одна из лучших коллекций водных животных на Западном побережье, является очень популярной туристической достопримечательностью. Это не представляет большого интереса для Сородичей, очень немногих из которых интересует рыба.

Фресно

Население – 354 тыс. смертных, 5 вампиров

Называть Фресно «баронством», возможно, немного преувеличение. Три Бруджа и два Гангрела бродят по городу и окрестным сельскохозяйственным угодьям, но все они одинокие существа и имеют мало общего друг с другом, а тем более с кем-либо ещё. Тем не менее, они считают себя частью Свободных Штатов и решительно сопротив-



ляются попыткам кого-либо еще претендовать на их территорию. Пока никому это не удалось.

Сан-Хосе

Население – 782 тыс. смертных, 10 вампиров

Если бы Свободные Штаты действительно были средневековым королевством, на котором основано их административное деление, Сан-Хосе было бы марочным баронством. Менее чем в 50 милях от Сан-Франциско 10 Сородичей, живущих там, составляют северную оборону Свободных Штатов. Избегая избирать Барона, эти вампиры сформировали большую котерию и серьезно относятся к своим обязанностям стражей. Пока что они отбили две попытки Принца Сан-Франциско отвоевать территорию силой и поддерживают непростое перемирие со своим более могущественным северным соседом.

В районе Сан-Хосе есть два места, представляющих интерес для Сородичей:

• **Таинственный дом Винчестеров:** он был построен наследницей оружейного состояния Винчестеров, которую (несколько несправедливо) преследовали духи тех, кто был убит знаменитой винтовкой. Чтобы обмануть и заманить в ловушку духов, она построила невероятный лабиринт особняка со 160 комнатами, 2000 дверей, 13 ванными, 10 000 окон, 47 каминами и 40 лестницами, а также глухими проходами, скрытыми шкафами и лестницами, ведущими в никуда. Несколько Сородичей пытались устроить убежище в огромном сооружении, но таинственным образом ни один из них не выжил после первой ночи.

• **Египетский музей Розенкрейцеров и планетарий:** в этом музее представлены многочисленные египетские, вавилонские и ассирийские артефакты, в том числе скульптуры, украшения и предметы повседневной жизни. В нем также есть несколько мумий. В коллекции спрятано несколько Артефактов, которые, если бы их обнаружили, представляли бы большой интерес для магов.





Глава 4: Проклятые

Невозможно описать всех вампиров в Свободных Штатах Анархов. Население Сородичей постоянно меняется, и на сегодняшний вечер только в районе Большого Лос-Анджелеса насчитывается более 150 вампиров! Вместо этого в этой главе описываются основные вампиры Свободных Штатов, как с точки зрения их личности, так и с точки зрения их планов на будущее. Они организованы в алфавитном порядке внутри своих кланов. Мы также включили некоторых типичных членов банды; Рассказчик может легко создавать шаблоны для других, разумно регулируя приведенную здесь статистику.

Средний член банды

В то время как вампиры, такие как Ариана, которая представлена ниже, представляют «типичных» Сородичей с улиц Свободных Штатов, этот шаблон предназначен для тех неизбежных моментов, когда персонажи сталкиваются с «обычной» бандой. Будьте осторожны, чтобы не относиться к членам банды как к монстрам, которых персонажи должны уничтожить. У них есть свои чувства, опасения и мотивы, и их следует представлять как имеющих таковые.

Типичный член банды в Свободных Штатах, хотя в целом верен своему барону, не является автоматом. Он следует за ним по своим собственным причинам. Обычно он имеет очень хорошее представление о том, что происходит в его баронстве, и хорошо осведомлен о ситуации в других местах Свободных Штатов. По сравнению со средним уличным анархом в других городах, он гораздо более политически активен и, скорее всего, выскажет свое мнение на Гвалтах.

Клан: Бруджа или Каитифф
Сир: Любой
Натура: Бунтарь
Маска: Браво
Поколение: с 11 по 13
Становление: в последние 50 лет
Видимый возраст: от подростка до 20 с небольшим
Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 1, Запугивание 3, Знание улиц 3
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 4, Безопасность 2, Скрытность 3
Знания: Знание местности 3, Расследование 1, Правоведение 1, Политика 2
Дисциплины: Стремительность 2, Могущество 2, Присутствие 1
Дополнения: Контакты 2, Ментор 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 4
Человечность: 6
Сила Воли: 5
Внешний вид: Джинсы, футболка, куртка. Прическа варьируется в зависимости от банды, от бритой головы до дредов.
Советы по отыгрышу: Вам предстоит выжить. Вы живете в Свободных Штатах, поэтому никто не может указывать вам, что делать и с кем, и вы должны убедиться, что так и останется.
Убежище: Куда угодно.
Влияние: По отдельности, очень мало. Как группа, он управляет Свободными Штатами.

Бруджа

Ариана

Джейн выросла не на той стороне Чикаго и начала бегать с быстрой толпой, когда ей было всего 14 лет. Как только она нанесла себе на лицо необходимый панк-грим и одела вызывающий наряд, она смогла легко сойти за 18-летнюю. Джейн и её друзья делать что угодно ради удовольствия, и быстро начали рисковать собой в более темных и опасных уголках города. Она влюбилась в дикий пульс в клубе «Суккуб», и там попала под чары молодого панка-анарха, который привил ей новую привычку – пить кровь.

«Девочки просто хотят повеселиться», как поется в песне, и Джейн, или «Ариана», как теперь она называла себя, беспокойно путешествовала по западным штатам в поисках того волнения, заставляющего биться пульс, которого она жаждала в Чикаго. Когда она добралась до Голливуда, она знала, что она дома. Она познакомилась с себе подобными и живо поделилась с ними своим опытом.

Ариана – одна из уличных панков, с которыми будут взаимодействовать игроки. В отличие от многих других её собратьев из Свободных Штатов, у нее очень мало политической осведомленности, и на самом деле её интересуют только громкая музыка, дикие танцы и кровь. Её характеристики могут быть изменены любым количеством способов, чтобы создать «типичных» вампиров, с которыми могут столкнуться персонажи.



Сир: Кэл
Натура: Одиночка
Маска: Бунтарь
Поколение: 13
Становление: 1992 (родилась в 1978)
Видимый возраст: ранний подростковый
Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Уклонение 2, Запугивание 2, Знание улиц 4
Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Фехтование 2, Безопасность 2, Скрытность 2
Знания: Бюрократия 1, Компьютеры 1, Политика 1
Дисциплины: Стремительность 1, Могущество 1, Присутствие 2
Дополнения: Контакты 2, Ресурсы 1, Статус 1
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3
Человечность: 7
Сила Воли: 3

Внешний вид: Худая до истощения, Ариана имеет короткие волосы, выкрашенные в иссиня-черный цвет, очень бледную кожу и красные или черные ногти, в зависимости от ее настроения. Обычно она носит черные футболки, рваные черные джинсы, обувь от Doc Martens и кожаную куртку.

Советы по отыгрышу: Вы просто хотите повеселиться и играть всю ночь. Быть нежитью круто, потому что теперь вы сможете веселиться вечно и никогда не состаритесь. Свободные Штаты круты, потому что никто не говорит вам, где охотиться, и не пытается запретить веселье.

Убежище: В заброшенной кладовой Средней школы Голливуда.

Влияние: Сама по себе, она не имеет влияния.

Криспус Аттокс

Бруджа 10-го поколения Криспус Аттокс родился рабом в 1730-х годах. Его отец был африканцем, мать индианкой. Его семья была верна своему хозяину. Однако Криспусу не нравилось, что им владеют, и он стремился к свободе. Благодаря свободе передвижения, которой наслаждалась его семья, ему удалось сбежать и стать моряком, взяв имя Майкл Джонсон. Однако именно на суше он приобрел свою известность. Известный человек,

он становился голосом за свободу Америки всякий раз, когда был в Бостоне.

Во время введения в действие в английского Закона о гербовых сборах Криспус возглавил толпу против британских солдат, которые застрелили его в столкновении, ныне известном как Бостонская резня. Маргарита Фоккарт, свидетельница этого события, знала, что Криспус умирает. Она считала позором, что такой харизматичный оратор и адвокат индивидуальной свободы должен умереть, когда инсургенты так сильно нуждались в его присутствии, поэтому она решила Становить его.

Криспус довольно хорошо приспособился к своей судьбе. Его лицо вскоре стерлось из памяти тех, кто был свидетелем резни, и он довольно открыто действовал в нескольких стычках с красными мундирами. Его ночные действия, особенно руководство другими ополчениями освобожденных рабов, сделали его самым вовлечённым в Войну за независимость Бруджей.

После этого Криспус, как и многие другие Бруджа, решил остаться в Америке. Он был частью Подземной железной дороги, доставлявшей рабов на свободу. Как и многие анархи, он сражался с Вентру и Тореадорами, правившими южными плантациями. После Гражданской войны он боролся за гражданские права и против Шабаша в южной части Восточного побережья. Когда в 1944 году в Лос-Анджелесе начался мятеж анархов, Криспус и Маргарита отправились на запад, чтобы помочь мятежникам. С их помощью Джереми МакНейл сверг принца Лос-Анджелеса (нет, сверг Принца ЛА Сир оного принца, см. выше. – прим. переводчика).

Криспус в первую очередь боец, а не глубокий мыслитель. Его основные Дисциплины – физические, хотя у него есть талант вдохновлять толпу. На данный момент он доволен тем, что остается в Свободных Штатах, выступая в качестве «мышц» для Джереми. Однако время от времени его страсть к путешествиям берет верх. Он часто ездит на Средний Запад или даже за границу. Хотя он осознает проблемы, с которыми сталкиваются Свободные Штаты, он также считает, что они остаются главной надеждой Сородичей на лучший мир.



Сир: Маргарита Фоккарт
Натура: Мастер Выживания
Маска: Опекун
Поколение: 10
Становление: 1770 (родился в 1733)
Видимый возраст: под 40
Физические: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 2
Таланты: Актёрство 2, Атлетика 4, Драка 5, Уклонение 3, Эмпатия 4, Запугивание 4, Лидерство 3, Знание улиц 3, Хитрость 3
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 3, Музыка 2, Безопасность 3, Скрытность 2
Знания: Правоведение 3, Лингвистика 3, Медицина 1, Политика 2
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 4, Доминирование 2, Стойкость 3, Могущество 3, Присутствие 3, Смертоносность 2
Дополнения: Союзники 2, Контакты 2, Влияние 1, Статус 3
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 4
Человечность: 9
Сила Воли: 8

Внешний вид: Криспус ростом около 6 футов 4 дюймов (193 см) и немного полноват. Он носит короткие волосы и обычно одевается консервативно.

Советы по отыгрышу: Вы гордитесь своими размерами и силой и готовы использовать их, чтобы отстаивать свою точку зрения. Вы редкостный упрямец, и как только вы приняли решение, оно остается в силе. Никто (кроме, возможно, Джереми) не может сказать вам, что делать, и, к счастью, обычно вы достаточно умны, чтобы самостоятельно изменить мнение.

Убежище: Когда Криспус находится в Лос-Анджелесе, он обычно останавливается в особняке Джереми на Голливудских холмах.

Влияние: Криспус имеет значительное влияние среди могущественных лиц Лос-Анджелеса, которые знают его сильные стороны, но рядовые анархи склонны думать о нём просто как об «одном из парней МакНейла».

Стив Бут

Стив был типичным южнокалифорнийским пляжным бездельником, который всю рабочую неделю дрейфовал, просто ожидая выходных, когда он мог взять свою доску и отправиться на пляж, чтобы заняться своей единственной большой страстью – серфингом. Ничто другое не имело значения, пока он мог ловить волны, и он делал это от восхода до заката, независимо от времени года и погоды. Он был королем пляжа от Пойнт-Дам до Пойнт-Концепшн, со всеми девчонками, которых хотел, и пивом, которое мог выпить. У него была целая банда «приятелей», с которыми он любил заниматься серфингом, но его любимым испытанием была «стрельба» через пирс.

Его излюбленным местом для этого был один ветхий, заброшенный участок гниющего дерева от пирса. Его снова и снова тянуло к этому месту, особенно когда солнце садилось за горизонт. Очевидно, кто-то оставил пирс открытым, и Стив никогда не задавался вопросом, почему они ходили ночью, хотя сваи не ремонтировались. Ничто не было лучше, чем рывок, который он осуществлял, когда пробирался сквозь эти зазубренные деревянные часовые (сваи), приближаясь к ужасному концу (пирса), но так и не сдаваясь. Ничего, то есть до той ночи в декабре...

Волны в Южной Калифорнии более коварны зимой, но это никогда не останавливало Стива. Прохладной декабрьской ночью, во время особенно сильного шторма, Стив и его приятели отправились на пляж вопреки всем советам, особенно средств массовой информации, которые передавали страшные предупреждения о сильном прибое и еще более сильном отливе. Звонок в нирвану для настоящих серферов!

Стив оделся и выплыл, почти измученный борьбой с разбивающимся прибоем. Он едва мог видеть, но волны были сладкими! Высокие и перекатывающиеся, они манили его, словно серебристая любовница. Он поднялся на доске и направился по коридору смерти. Он никогда не испытывал острых ощущений вот так, никогда не знал такой страсти, пронизывающей его тело. Незадолго до того, как он достиг берега, вспышка света заставила его слегка повернуть голову, нарушив его лихорадочную концентрацию. Это все, что потребовалось. Разъяренные волны сбросили его с доски и швырнули в сваю с особенно острыми краями.

Пугающая агония была последним, что помнил Стив, пока не очнулся на пляже, когда по его венам текла тупая истома. Он открыл глаза и увидел над собой красивую светлолицую женщину, ее длинные темные волосы ниспадали на них обоих, как занавес. Как ни странно, ему не показалось странным, что её полные губы были в крови. Ледяной рукой она убрала его светлые волосы со лба, улыбнулась ему и медленно опустилась на его шею, чтобы ещё больше…



Маргарита Фоккарт Становила Стива по ряду причин, не последней из которых была его личная красота. Однако более важным было то, как легко он справлялся с лестью группы последователей, которые, казалось, тянулись к нему. Рассуждая, что Лос-Анджелесу нужны такие прирожденные лидеры, как Стив, она попыталась помочь ему завоевать авторитет в этом районе. Однако, к сожалению, Маргарита просчиталась со Стивом. Чрезвычайно харизматичный и прирожденный лидер, Стив обладал политической смекалкой дверной ручки. Он не мог понять, почему все «не могут просто жить и заниматься серфингом, понимаете?»

В конце концов Маргарита отказалась от своего бесперспективного ученика, но за последние несколько лет Стив фактически начал превращаться в такого лидера, которого она себе представляла. Вампиры Лонг-Бич и его окрестностей, большинство из которых также занимаются серфингом, стекаются к Стиву и полностью ему преданы. Он, в свою очередь, постепенно, хотя и несколько неохотно, берет на себя ответственность за своих последователей. Он знает, что есть несколько серьезно настроенных парней, которые хотят причинить серьезный вред ему и его котерии, и что ему нужно подготовиться к тому, что грядет.

Сир: Маргарита Фоккарт
Натура: Кавалер (см. корник «Подменышей» для описания – прим. Переводчика)
Маска: Авантюрист
Поколение: 10
Становление: 1965 (родилась в 1942)
Видимый возраст: чуть за 20
Физические: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 5

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 5, Драка 3, Уклонение 4, Лидерство 4, Знание улиц 4
Навыки: Вождение 3, Фехтование 3, Музыка 2, Ремесло 3, Безопасность 1, Скрытность 1
Знания: Медицина 1, Наука 1
Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 3, Стойкость 1, Могущество 2, Присутствие 3, Превращение 2
Дополнения: Контакты 3, Известность 1, Стадо 2, Влияние 1, Слуги 2, Статус 1
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 4
Человечность: 6
Сила Воли: 7

Внешний вид: Современный Адонис в джинсовых шортах.

Советы по отыгрышу: Вы любите людей, и люди любят вас. Вы склонны думать обо всех только лучшее, пока они не докажут, что вы ошибались, и тогда вы приходите в ярость.

Убежище: Стив и два его главных приятеля (Слуги) живут в квартире на пляже, недалеко от гавани.

Влияние: На территории, контролируемой его бандой, влияние Стива абсолютно. Там ничего не происходит без ведома Стива. За пределами района Лонг-Бич влияние Стива довольно слабое, поскольку он мало интересуется общей политической сценой Лос-Анджелеса.

Сальвадор Гарсия

Сальвадор родился в конце 19 века в небольшой семье бедных фермеров в Андалусии, Испания. Когда он стал старше, он присоединился к движению анархистов, а затем к La Mano Negra (террористическая банда, существовавшая в Испании в 1882-1883, занимавшаяся поджогами и убийствами; после повешения семерых, ликвидации одного на месте преступления и отправки в тюрьму ещё 14 банда была уничтожена – прим. переводчика), которое агитировало в сельской местности. В какой-то момент Сальвадор и его брат Пабло были схвачены полицией и жестоко избиты. Пабло был убит, а Сальвадор был почти мертв, когда его спасла таинственная революционная фигура по имени Фердинанд. Сальвадор был слишком сильно ранен, чтобы излечиться, но Фердинанд дал ему возможность продолжать борьбу с угнетением до конца вечности, и Сальвадор с радостью воспользовался ею.

С тех пор Сальвадор продолжал сражаться, теперь движимый двойной страстью мести за смерть своего брата и ненавистью к угнетению. Он и Фердинанд вели борьбу в Испании не только против правительства, но и против Вентру и остальной Камарильи. Во время Гражданской войны в Испании, когда Бруджа сражались против сил Франко, контролируемых Вентру, Фердинанд был ликвидирован в ходе успешной атаки принца Барселоны. С его смертью анархическое движение в Испании было уничтожено. Сальвадор же спасся бегством в Соединенные Штаты и, в конечном итоге, в Лос-Анджелес.

Сначала Сальвадор был счастлив в Лос-Анджелесе. Охота была легкой, а теплые ночи напоминали ему о потерянной родине. Но постепенно Сальвадор счёл, что, уезжая из франкистской Испании в Калифорнию, он всего лишь променял одни кандалы на другие. Вместе с другими анархами, такими как Джереми МакНейл, Жаклин Фэйрмонт, Криспус Аттокс и Маргарита Фоккарт, он начал планировать мятеж. Сальвадор принимал активное участие в Мятеже и широко известен как один из его главных героев, поскольку считается, что он убил принца в единоборстве (наглая ложь самого Сальвадора, он не имеет к убийству Дона Себастьяна никакого отношения, см. выше – прим. переводчика).

После мятежа Сальвадор был членом недолговечного Революционного совета и был главным автором Status Perfectus. Позже он написал «Манифест анархов», который до сих пор широко читается.

Сальвадор сейчас проживает среди своих вассалов в Восточном Лос-Анджелесе и фактически является лидером банды Эль-Хермандад. Он поставляет экипировку и обучает бунту многие революционные группы в Соединенных Штатах и за границей США. Он часто путешествовал по Мексике, чтобы помочь анархам против Шабаша и Камарильи, из-за чего обе секты обвиняли его в том,



что он работает на другую. Излишне говорить, что он стал известной фигурой среди Сородичей.

Сир: Фердинанд
Натура: Мечтатель
Маска: Опекун
Поколение: 9
Становление: 1892 (родился в 1869)
Видимый возраст: чуть за 20
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 5, Манипулирование 5, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 4
Таланты: Актёрство 2, Атлетика 2, Драка 2, Уклонение 5, Эмпатия 5, Запугивание 4, Лидерство 5, Знание улиц 5
Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 5, Фехтование 1, Безопасность 3, Скрытность 4, Выживание 3
Знания: Бюрократия 3, Правоведение 3, Лингвистика 2, Политика 5
Дисциплины: Стремительность 3, Доминирование 1, Стойкость 1, Затемнение 2, Могущество 2, Присутствие 5, Превращение 3
Дополнения: Союзники 5, Контакты 5, Влияние 4, Слуги 3, Статус 3
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 5
Человечность: 7
Сила Воли: 10

Внешний вид: Сальвадор все еще имеет определенный румянец на коже, хотя она значительно побледнела после его «смерти». Он носит свои маслянистые черные волосы ниже плеч, иногда завязывая их в два хвоста. Его правая щека несколько распухла (рана, не зажившая после его Становления). У него широкая улыбка с блестящими зубами и искренний смех, который вызывает у друзей симпатию к нему.

Советы по отыгрышу: Вы полны жажды не-жизни и знаете, что находитесь именно там, где должны быть – где бы вы ни находились в данный момент. У вас плохой английский, но вы предпочитаете, чтобы он был таким. В вашей позе и невербальных сигналах нет нечестности – все на поверхности, не скрыто. Когда вы смеетесь, смейтесь громко и сильно.

Убежище: У Сальвадора есть различные убежища в Лос-Анджелесе и за его пределами. По большей части он живет в баррио со своими вассалами-гулями. В последнее время он проводит много времени в Южной и Центральной Америке.

Влияние: Сальвадор имеет большое влияние в общине чикано и в городском правительстве, особенно в администрации латиноамериканских кварталов. Один из инициаторов создания Свободных Штатов, он пользуется большим уважением среди членов бывшего Революционного совета. Другие обвиняли его в игнорировании интересов Свободных Штатов, чтобы сосредоточиться на революции в другом месте.

Примечания: Сальвадор иногда носит патронташ с деревянными кольями, когда путешествует за пределы Лос-Анджелеса, вместе со своим охотничьим ружьем .30-06. Он всегда путешествует с компаньонами и может найти безопасность практически в любой точке мира.

Уолтер и Милли Гаспары

Уолтер и Милли были любящей парой, живущей обычной жизнью на маленьком ранчо в Ньюхолле. Однажды ночью к ним пришёл проходящий мимо Бруджа и сделал их обоих своими рабами на значительный период времени. Однако впоследствии юный Бруджа перестал вести простую, любящую жизнь. Желая создать семью, которой у него никогда не было, он подарил им обоим бессмертие; На следующий вечер, после милой семейной посиделки, Гаспары отнесли своего «благодетеля», проткнутого колом, на голый участок в своем саду. Они сидели вместе, держась за руки, в темном подвале, а существо, разрушившее жизнь, которую они так любили, сгорало на утреннем солнце. Все, что они знают о вампирах, они узнали из фильмов, и они понятия не имеют, что на самом деле в мире есть другие настоящие вампиры.



Уолтер Гаспар

Сир: Трэшер
Натура: Конформист
Маска: Опекун
Поколение: 12

Становление: 1990 (родилась в 1956)
Видимый возраст: около 35
Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Бдительность 2, Драка 1, Хитрость 1
Навыки: Знание Животных 3, Вождение 2, Ремесло 3, Выживание 2
Знания: Компьютеры 2, Финансы 1, Правоведение 1, Наука 2
Дисциплины: Анимализм 1, Могущество 2
Дополнения: Ресурсы 2
Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 4, Смелость 2
Человечность: 8
Сила Воли: 4

Внешний вид: Уолтер ростом около 5 футов 6 дюймов (167,64 см – прим. пер.), со светло-каштановыми вьющимися волосами и голубыми глазами. Он носит синие джинсы и фланелевые рубашки.

Советы по отыгрышу: Вы, наконец, привыкли к своему ночному существованию и начинаете получать от этого удовольствие. Вы застенчивы и вам трудно разговаривать с незнакомцами, поэтому изоляция от соседей вас не сильно беспокоит. Переговоры вы оставляете Милли.

Убежище: В подвале их небольшого ранчо в Ньюхолле.

Влияние: Нет.

Милли Гаспар

Сир: Трэшер
Натура: Опекун
Маска: Конформист
Поколение: 12
Становление: 1990 (родилась в 1958)
Видимый возраст: слегка за 30
Физические: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 2, Эмпатия 3
Навыки: Знание Животных 3, Вождение 2, Этикет 2, Огнестрельное Оружие 2, Ремесло 2
Знания: Бюрократия 1, Компьютеры 2, Финансы 1, Правоведение 1, Медицина 2, Оккультизм 1, Наука 1
Дисциплины: Анимализм 1, Могущество 1, Присутствие 1
Дополнения: Ресурсы 2
Добродетели: Сознательность 5, Самоконтроль 2, Смелость 2
Человечность: 8
Сила Воли: 6



Внешний вид: Милли – привлекательная невысокая женщина с короткими светлыми волосами и голубыми глазами.

Советы по отыгрышу: Когда вы впервые стали вампиром, вы были в ужасе от того, что это может означать, но за последнее десятилетие вы начали понимать свои новые способности, и это сделало вас более сильной и уверенной в себе женщиной. Вы по-прежнему любите Уолтера, но вам интересно познакомиться с другими вашего вида, если таковые существуют.

Убежище: В подвале их небольшого ранчо в Ньюхолле.

Влияние: Нет.

Джереми МакНейл

Родившийся в шотландском нагорье в 1631 году, в то время, когда его клан был на стороне Карла I, Джереми быстро завоевал авторитет среди членов своего клана как искусный боец. Во время одной из таких стычек он привлек внимание Бруджа седьмого Поколения, который счёл, что молодой шотландец станет достойным дополнением к его клану Сородичей.

Клан МакНейл не принял Джереми после его Становления, опасаясь его как отродья дьявола, но он все еще сражался за их дело ночью. Он также пришел воевать за ирландцев, которых англичане угнетали больше, чем шотландцев. Вскоре он понял, что англичане не откажутся от своих «прав» на Ирландию и что война за свободу будет долгой и кровавой. Раздосадованный кровопролитием, он отправился в Америку только для того, чтобы обнаружить конфликт в колониях. Освоившись там, он помог им в их борьбе за независимость.

Джереми, как и многие Бруджа, был вытеснен на запад, в Лос-Анджелес, из-за экспансии Вентру. Когда Дон Себастьян отдал приказ своим слугам атаковать шотландца, Джереми стал центром возмущения анархов, что привело к созданию Свободных Штатов.

Джереми – один из самых влиятельных Бруджа, действующих в США, и самый известный на Западном побережье. Невозможно понять хаос, царящий в Лос-Анджелесе, не поняв его. Джереми исходит из сильных традиций личной свободы и отказа от навязывания руководства сверху. Строгий анархист, он горячо верит, что когда люди предоставлены сами себе, сильные выживают за счет слабых. В конце концов, считает он, возникнет сплоченное общество этих выживших, где каждый признает равенство своих братьев, потому что оно было доказано в огне.

Учитывая такое отношение, неудивительно, что Джереми на самом деле мало интересует управление, хотя он и не может отрицать свалившуюся на него мантию власти. Он гораздо больше заинтересован в сведении на нет социальной системы Камарильи в пользу свободного и открытого общества, в котором ценность человека определяется его ценностью, а не возрастом. Это создает серьезную проблему для Лос-Анджелеса, потому что Джереми не только сопротивляется правлению, но и решительно выступает против любых попыток других сделать это. Насколько это возможно, он пытается заставить Сородичей решить свои проблемы без насилия, попытаться достичь братства, на которое, по его мнению, они способны. Однако, если это не удастся, он вполне готов отступить и позволить лучшему вампиру победить.



Сир: Джеймс
Натура: Бунтарь
Маска: Лидер
Поколение: 8
Становление: 1657 (родился в 1631)
Видимый возраст: около 25
Физические: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные: Обаяние 5, Манипулирование 5, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5
Таланты: Актёрство 2, Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 5, Уклонение 3, Лидерство 5, Хитрость 3
Навыки: Этикет 2, Огнестрельное оружие 4, Фехтование 5, Скрытность 4, Выживание 4
Знания: Правоведение 3, Лингвистика 3, Оккультизм 2, Политика 4
Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 4, Стремительность 3, Химерия 3, Доминирование 3, Стойкость 2, Могущество 4, Присутствие 5
Дополнения: Союзники 4, Контакты 4, Влияние 2, Ресурсы 4, Слуги 3, Статус 5
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 5
Человечность: 7
Сила Воли: 9

Внешний вид: Джереми – высокий, хорошо сложенный мужчина со светлой кожей, длинными каштановыми волосами и зелеными глазами. Обычно он одевается по моде.

Советы по отыгрышу: Вы полностью уверены в себе и полностью контролируете любую ситуацию. Вы не сомневаетесь в своей физической способности справиться с любой угрозой и готовы применить силу, если это необходимо для достижения ваших целей. Вы говорите тихо, но с большим авторитетом. Многие анархи были бы удивлены, обнаружив вашу суровую политическую философию, но вы оставались ей верны на протяжении веков.

Убежище: Джереми содержит огромное, тщательно охраняемое поместье недалеко от Малхолланд Драйв на Голливудских холмах. У него также есть убежище под мэрией, по иронии судьбы близкое к тому месту, где раньше было убежище Кристофера.

Влияние: Насколько это возможно, Джереми контролирует Лос-Анджелес. Анархи, которые видят в нем «отца Мятежа», поклоняются ему как будущему освободителю Сородичей повсюду, но будут спорить с ним, как и со всеми остальными. Тем не менее, когда он выступает на Гвалтах, это часто последнее слово по теме.

Эллисон Мейлер

Первоначально Эллисон была всего лишь одной из тысяч беглецов, которые каждую ночь толпятся



на улицах Голливуда. Она сбежала из своего дома в Северной Калифорнии в возрасте 14 лет, спасаясь от жестокого отца и матери-алкоголички. К 15 годам она была профессиональной проституткой, работая вдоль Сансет и Вестерн. Однажды ночью, заблудившись далеко, она заглянула во «Вкус Лос-Анджелеса». Могущественный Бруджа по имени Каска, сбежавшая из Лос-Анджелеса, увидела её и пригласила в переулок за баром, чтобы «повеселиться». К сожалению, Каска слишком долго была в бегах и бежала слишком близко к краю пропасти. От запаха теплой крови Эллисон, пульсирующей в её венах, она пришла в бешенство. Последним, что Эллисон увидела, будучи смертной, были огромные клыки Каски, блестевшие от ее крови.

Когда она проснулась, то увидела маленького темноволосого человека, склонившегося над ней. Каска валялась кучей рядом. Сальвадор прибыл слишком поздно, чтобы остановить нападение, но он не верил, что Эллисон должна умереть из-за того, что какая-то булавочная голова забыла правила и потеряла контроль. Он предложил ей шанс жить вечно, и она ухватилась за него. Эллисон очень комфортно устроилась во «Вкусе», даже подружилась с Каской. Никто не выглядел более удивленным, чем она, когда однажды утром оказалось, что он был привязан к мусорному баку в переулке за «Вкусом».

Сначала Сальвадор держал Эллисон рядом и пытался привить ей свой революционный пыл, но она была практичной девушкой с собственными амбициями. Она использовала свое положение во «Вкусе», чтобы завербовать небольшую банду новичков, а затем огляделась в поисках области, куда можно было бы двинуться. Барон Анахайма недавно потерял нескольких последователей во время рейда на Лонг-Бич, поэтому был уязвим. Эллисон и её сторонники атаковали, за одну ночь вырезав барона и большую часть его оставшейся банды, только чтобы обнаружить, что Том Уивер и его парни двинулись в одно и то же время. С тех пор она и Том были полностью заняты попытками уничтожить друг друга. Сальвадор скорбит о своей потерянной ученице, но, верный своей философии, он не предпринял никаких усилий, чтобы изменить ее образ жизни.

Сир: Сальвадор
Натура: Директор
Маска: Бунтарь
Поколение: 10
Становление: 1985 (родилась в 1970)
Видимый возраст: средне-подростковый
Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Актёрство 3, Драка 2, Запугивание 1, Лидерство 3, Знание Улиц 4, Хитрость 4
Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 2, Фехтование 2, Скрытность 3
Знания: Правоведение 1, Политика 2
Дисциплины: Стремительность 2, Могущество 1, Присутствие 2
Дополнения: Ментор 3, Слуги 2, Статус 2
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 4
Человечность: 4
Сила Воли: 7

Внешний вид: У Эллисон вьющиеся волосы средней длины, которые она держит окрашенными, иногда рыжими, а иногда светлыми. Ее рост около 5 футов 3 дюймов (157,48 см.- – прим. переводчика), и она предпочитает короткие платья и кожаные куртки, которые она носила во время своей профессиональной карьеры.

Советы по отыгрышу: Ты крутая. Никто не может сказать вам, что делать. Поскольку никто ничего не собирается вам давать, вы знаете, что вам придется взять это самой. Большая часть вашей силы исходит от того, что вы сталкиваете окружающих друг с другом, и вы можете заставить других вампиров сделать для вас практически все, что угодно.

Убежище: Эллисон недавно переехала в новое убежище на хорошо охраняемый склад в промышленной части Анахайма.

Влияние: Эллисон очень нравится местным Сородичам. Анархи сначала одобрили ее переезд в Анахайм, так как она показала себя крутым вампиром. Однако по мере того, как война продолжается, остальные Сородичи начинают уставать от нее и хотели бы, так или иначе, разрешить ситуацию.

Глория Мартинес

Глория была умной девчонкой из банды, отчаянно пытавшейся оставить позади нищету района латиносов, в котором она выросла. Однажды ночью, когда она шла домой, подъехала машина, и самый уродливый мужчина, которого она когда-либо видела, высунул голову и поманил ее. Сначала она хотела убежать, но в его глазах было что-то такое, против чего она не могла устоять. Она села с ним в машину и уехала.

Через неделю Глория выследила Сальвадора до его изолированного убежища. Там она столкнулась с вампиром и сказала ему, что поняла, что происходит. Глория предложила ему выбор: он мог либо сделать ее вампиром, либо убить тут же. Впечатленный ее бравадой, Сальвадор согласился посвятить ее в не-жизнь. Она быстро привыкла к своим новым способностям, и Сальвадор показал ей, как использовать их для защиты своего сообщества, а не для побега от него. С его помощью ей удалось установить контроль над бандой Сородичей, которая несколько лет правила Уиттиером.

В своем сознании Глория – анарх и верна Сальвадору, но она очень жестко держит свое баронство в узде и старается держаться подальше от ссор с другими. На самом деле, Глория – инструмент древнего вампира Петродона, камарильского Юстициара клана Носферату. Он сражается с анархами в целом и Сальвадором в частности с 19 века. Зная, что Камарилья в конечном итоге пожелает выступить против Свободных Штатов, Петродон держит Глорию в качестве пятой колонны, когда начнется неизбежная битва.

Сир: Сальвадор
Натура: Архитектор
Маска: Судья
Поколение: 10
Становление: 1972 (родилась в 1951)
Видимый возраст: 21
Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 5
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 3, Драка 4, Уклонение 4, Запугивание 4, Лидерство 4, Знание Улиц 4, Хитрость 2
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Фехтование 3, Безопасность 3, Скрытность 3
Знания: Правоведение 1, Лингвистика 1 (Английский), Политика 2
Дисциплины: Стремительность 3, Стойкость 1, Могущество 3, Присутствие 3
Дополнения: Союзники 2, Контакты 2, Влияние 1, Ментор 3, Статус 2
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 4
Человечность: 7
Сила Воли: 8



Внешний вид: Глория – красивая женщина среднего роста с длинными черными волосами и карими глазами. Ее жизнь вампира еще не осветила ее темный цвет лица, и мужчины очень часто врезаются в фонарные столбы, когда она проходит мимо. Обычно она носит джинсы, блузки и кожаную куртку.

Советы по отыгрышу: Вы все тщательно обдумываете, оценивая с точки зрения того, как это повлияет на вас и вас самих. Все, что вас не затронет, вас мало интересует. Осознавая свою власть над мужчинами, вы находите это раздражающим отвлечением, которым вы не хотите пользоваться.

Убежище: Под бильярдной в Уиттиере.

Влияние: Глория имеет значительное влияние на Гвалтах, поскольку известно, что она мстит тем, кто не обращал внимания, пока она говорила.

Примечания: Глория – только лишь самый влиятельный из нескольких агентов, которых Юстициар Петродон внедрил в Свободные Штаты.

Улыбчивый Джек

Мало что известно о Бруджа 10-го поколения, известном как «Улыбчивый Джек». Некоторые считают, что он мог быть карибским пиратом 17 века. Никто не знает обстоятельств его Становления и не выступил вперед, заявив, что он его Сир. Улыбчивый Джек отказывается отвечать на любые вопросы о своем происхождении.

Хотя Джек призывает людей думать, что он был пиратским капитаном, на самом деле он никогда не поднимался выше уровня второго помощника. Его буйный нрав вызывал у товарищей недоверие к нему, и он так и не смог заручиться достаточной



поддержкой, чтобы стать капитаном. Однако его ценили за силу руки и верность товарищам по кораблю. К 40 годам (очень преклонный возраст для пирата) он накопил достаточно денег, чтобы купить себе помилование и удалиться на Барбадос.

Джек пытался остепениться, но после уравниловки пиратской жизни гнетущие законы местных вельмож просто раздражали его. Вскоре он оказался в бегах за то, что избил маленького сопливого Дона, пытавшегося сбить его с дороги. Один из местных Бруджа, борющихся против экспансии Вентру в Карибское море, нашел Джека мертвецки пьяным в таверне на берегу и предложил ему вечность сражаться с Донами. Джек никогда не отказывался от шанса подраться.

С тех пор Джек был активным членом Бруджа, сражаясь в ряде кровавых стычек против испанцев в Карибском море. Он также с некоторым успехом соперничал с «сильными мира сего» Вентру. Вскоре он приобрел грозную репутацию анарха. Двигаясь на север, он был постоянной занозой в боку Принцев по всей территории Соединенных Штатов.

На последних кровавых этапах Мятежа, свергнувшего Дона Себастьяна, Улыбчивый Джек активно возглавлял жестокие силы анархов. Теперь он использует Свободные Штаты в качестве базы для операций против Принцев по всей Америке.

МакНейлу не нравится присутствие Улыбчивого Джека, и он опасается, что он может обрушить гнев Принцев на Свободные Штаты. Однако у Джека среди анархов даже большая репутация, чем у МакНейла, который не настаивал на этом из-за своего сильного нежелания отдавать команды анархам.

Несмотря на многовековую деятельность, Улыбчивый Джек остается бунтарем. Нет ничего, что ему нравилось бы больше, чем повсюду сеять анархию среди вампиров. Его жажда крови и насилия такова, что даже большинство Бруджа не доверяют ему. Только его положение среди младших иконоборцев Бруджа и некоторый личный магнетизм удерживают его от несчастного случая.

Сир: Мама Лайон
Натура: Браво
Маска: Бунтарь
Поколение: 10
Становление: 1654 (родился в 1611)
Видимый возраст: слегка за 40
Физические: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные: Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Атлетика 4, Драка 5, Уклонение 2, Запугивание 5, Лидерство 3, Знание Улиц 3
Навыки: Огнестрельное оружие 3, Фехтование 5, Скрытность 3, Выживание 4
Знания: Правоведение 1, Лингвистика 4, Оккультизм 3
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 4, Стойкость 4, Могущество 5, Присутствие 3, Тауматургия 2 (Привлечение Огней 1)
Дополнения: Союзники 3, Контакты 5, Ресурсы 3, Статус 3
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 1, Смелость 5
Человечность: 4
Сила Воли: 7

Внешний вид: Джек ростом около 5 футов 10 дюймов (177,8 см. – прим. переводчика). У него длинные черные волосы и борода, и он никогда не принимал современные представления о личной гигиене. Обычно он носит байкерскую одежду: джинсы, футболку, кожаную куртку и кожаные ботинки. Он путешествует по США на огромном мотоцикле.

Советы по отыгрышу: Вы все делаете громко и шумно: смеетесь, рычите, ломаете вещи. Если проклятым Вентру это не нравится, то им не повезло.

Убежище: Джек никогда не задерживается надолго на одном месте, поэтому он находит убежище там, где может. Когда он в Лос-Анджелесе, он остается в подвале бара возле гавани.

Влияние: Джек имеет огромное влияние среди молодых анархов, которые восхищаются его дерзким стилем и его небрежным презрением к Камарилье. Он не очень серьезно относится к своим молодым последователям, но готов использовать их в своих атаках на Камарилью. Вполне возможно, что он произвел на свет больше Каитиффов, чем кто-либо ещё.

Тара

В декабре 1944 года, когда анархи призвали помощь Мятежу, появилась надежда, что несколько Сородичей из соседних городов придут на помощь. Это был приятный сюрприз, когда Тара, известная анархистка из Техаса, появилась с 13 бойцами Бруджа, многие из которых были ветеранами Гражданской войны в США. Их поддержка была главным фактором в разгроме сил Дона Себастьяна.

Когда анархи нуждались в ударной группе, чтобы отправиться в Сан-Диего, Тара немедленно вызвалась добровольцем, причем с помощью местных анархов. Она нашла Марию, принца Сан-Диего, уже уничтоженной. Тара немедленно объявила Сан-Диего членом Свободных Штатов Анархов и в ходе первого захвата земли в краткой истории Штатов заявила, что этот район принадлежит ей. Революционный Совет был слишком занят, чтобы спорить с ней, и с тех пор Тара усилила свою власть над баронством Сан-Диего. Многие анархи считают, что она планирует полностью отделиться от Свободных Штатов и объявить себя Принцем Сан-Диего, что, вероятно, спровоцирует войну с остальными Свободными Штатами.

На этот раз слухи на улицах Лос-Анджелеса полностью соответствуют действительности. Тара намеревается порвать со Свободными Штатами, как только сможет, и либо попытаться сохранить независимость города, либо, если необходимо, вернуть его Камарилье в обмен на утверждение в качестве Принца. Только две вещи мешают ей двигаться немедленно. Во-первых, она контролирует только половину Сородичей в районе Сан-Диего, и она не знает, куда пойдут остальные, когда придет время делать выбор. Во-вторых, это личный страх перед Джереми, который, несомненно, остановился бы только, чтобы взять свой клеймор, прежде чем отправиться в Сан-Диего за ее головой.

Если бы у нее была хоть какая-то причина полагать, что Джереми не будет мешать даже ненадолго, она бы сделала свой ход. У Джереми есть подозрения насчет Тары, но он не уверен, и не верит, что анархи поддержат его в явно неспровоцированном нападении на Сан-Диего. Эта ситуация могла бы стать отличной хроникой, независимо от того, на чьей стороне персонажи.

Сир: Джастин Дэвис
Натура: Директор
Маска: Опекун
Поколение: 9
Становление: 1822 (родился в 1794)
Видимый возраст: под 30
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 5, Манипулирование 3, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Драка 4, Уклонение 3, Запугивание 3, Лидерство 4, Знание Улиц 3, Хитрость 3
Навыки: Знание Животных 3, Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 3, Скрытность 3
Знания: Финансы 2, Правоведение 2, Политика 3
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 2, Доминирование 4, Затемнение 2, Могущество 3, Присутствие 3
Дополнения: Союзники 2, Контакты 3, Стадо 3, Ресурсы 3, Слуги 3, Статус 4
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 4
Человечность: 5
Сила Воли: 4



Внешний вид: Женщина средней внешности, рост примерно 5 футов 6 дюймов (167,64 см. – прим. переводчика). У нее светлые волосы, карие глаза и немного избыточный вес.

Советы по отыгрышу: Советы по отыгрышу: У вас никогда не было ничего, что можно было бы назвать своим, и Сан-Диего это первое такое приобретение. Оно ваше, и за солнечным, светлым и веселым лицом скрывается смертельная серьезность. Знать тебя – значит любить тебя, противостоять тебе – значит умереть.

Убежище: Под мэрией Сан-Диего.

Влияние: В Сан-Диего – абсолютное. В Лос-Анджелесе ее уважают и боятся.

Том Уивер

Как и большинство Сородичей в Лос-Анджелесе, Том пришел откуда-то еще. Выросший на небольшой ферме в Луизиане, Том выбрался оттуда как можно раньше. Он перебрался в Новый Орлеан, где благодаря своему огромному телу, красивой внешности и счастливой улыбке вскоре получил работу

вышибалы в одном из лучших баров в центре города. Это также привлекло к нему внимание местных Бруджа, которые готовились свергнуть Принца.

Этот мятеж не зашёл дальше стадии планирования, но за это время Том стал вампиром. Его собственный сир был кем-то вроде подстрекателя толпы, и Том многому у него научился. Однако, когда никаких действий не последовало, Том направился на запад, в единственное место, где, как он знал, он мог найти действие – в Лос-Анджелес.

В первые несколько ночей в «Вкусе» Том встретил таинственную женщину, которая называла себя «Аметист», и влюбился в нее. Он помог Аметисту (который оставался для него загадкой) в свержении барона Санта-Анны и захвате власти. В процессе он был посажен на Узы к ней и теперь выполняет все её прихоти – ситуация, которая прекрасно сочетается с его желанием, чтобы о нём позаботились. В настоящее время Том «возглавляет» банду вассалов Аметиста в войне против Эллисон Мейлер за контроль над районом Анахайма.

Несмотря на все, что он видел, Том с трудом представляет себе, что люди действительно могут быть злыми. Он постоянно удивляется, когда на него нападают или предают. Никто больше не знает, что он связан кровью с Аметистом. Но даже если бы это было не так, он все равно обожал бы её, поскольку она заботится о нем, тешит его самолюбие и говорит ему, что делать.



Сир: Джейк Альмерсон
Натура: Ребёнок
Маска: Бон Вивант
Поколение: 11
Становление: 1953 (родился в 1930)
Видимый возраст: слегка за 20
Физические: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 1, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 1
Таланты: Атлетика 4, Драка 5, Уклонение 2, Запугивание 3
Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 4, Фехтование 3, Скрытность 3
Знания: Расследование 2, Правоведение 1, Оккультизм 2
Дисциплины: Анимализм 1, Прорицание 1, Стремительность 2, Могущество 3, Присутствие 1
Дополнения: Ментор 1, Слуги 4
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 4
Человечность: 7
Сила Воли: 5

Внешний вид: Том большой, красивый, дружелюбный увалень. Его рост 6 футов 4 дюйма (193,04 см. – прим. переводчика), он очень хорошо сложен. У него вьющиеся светло-каштановые волосы, голубые глаза и загорелая кожа. Он предпочитает джинсы, рабочие рубашки и ковбойские сапоги и обычно на его лице широкая улыбка.

Советы по отыгрышу: Вы действительно редко встречали человека, который вам не нравился. Большинство людей просто пытаются выжить, и вы делаете все возможное, чтобы помочь. Аметист для вас богиня, и вы ведете ее банду, чтобы захватить Анахайм, потому что она попросила вас об этом. Однако в бою вы не проявляете милосердия.

Убежище: Под старым, редко используемым Залом Odd Fellows Hall в Анахайме.

Влияние: Том пользуется популярностью среди Сородичей Лос-Анджелеса, но на него смотрят свысока из-за его доверчивого характера.

Идеалисты Бруджа

Свободные Штаты Анархов уникальны. Никогда в истории Камарильи ни одному городу не удавалось не только уничтожить своего Принца и свой Примогенат, но и после этого продолжать функционировать без какой-либо видимой формы традиционного правления. Это очаровало Бруджа по всему миру, равно как и европейских идеалистов, которые видят в Лос-Анджелесе горнило, в котором их идеи и мечты о будущем всех Сородичей подвергнутся окончательному испытанию.

Четверо ученых Сородичей прибыли в Лос-Анджелес, чтобы поближе изучить Свободные Штаты. Джереми знает об их присутствии. Когда они прибыли в Свободные Штаты, они пошли к Джереми и попросили его разрешения понаблюдать за ситуацией в Лос-Анджелесе. Он рассмеялся и преподал им первый урок анархии, вышвырнув их из своего дома.

С тех пор ученые поселились в Лорел-Каньоне, достаточно изолированном, чтобы быть безопасным, и в то же время близком как к Голливуду, так и к долине Сан-Фернандо. Реликвии более раннего времени, они в относительной безопасности в Каньоне, но они, не колеблясь, утоляют свою жажду, совершая набеги в разные части города, одновременно выполняя свои исследования.

Это исследование было удивительно тщательным, и ученые очень хорошо осведомлены о текущих событиях в Свободных Штатах. Персонажам, ищущим информацию, было бы полезно взращивать отношения с этими Сородичами, но они должны знать, что их не интересуют те, кто не соответствует их интеллектуальным стандартам.

Профессор Грегори Хаберсон

Профессор Хаберсон был известным шведским социологом, который проделал некоторую пионерскую работу в том, как первобытные общества формируются и управляются. Его теории привлекли внимание сэра Ральфа Гамильтона, который думал, что в профессор станет отличным дополнением к сообществу Бруджа. После своего первоначального шока, профессор Хаберсон охотно воспользовался возможностью продолжать свою работу бесконечно, и сопровождал сэра Ральфа в Лос-Анджелес, чтобы изучить ситуацию там для себя. Верный своей академической подготовке, он не высказывал никакого мнения о предмете своего исследования, хотя удивлялся тому, что находит себя всё более симпатизирующим движению анархов. Несмотря на его европейское происхождение и преклонный возраст, профессор Хаберсон был удивительно хорошо принят местными анархами, которые считают его заинтересованным и сочувствующим слушателем.



Сир: сэр Ральф Гамильтон
Натура: Бунтарь
Маска: Студент
Поколение: 10
Становление: 1902 (родился в 1841)
Видимый возраст: слегка за 60
Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 2, Драка 1, Эмпатия 3, Знание Улиц 2
Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Музыка 4
Знания: Бюрократия 2, Компьютеры 2, Финансы 2, История 3, Лингвистика 4, Социология 5, Политика 3
Дисциплины: Прорицание 5, Стремительность 1, Доминирование 2, Могущество 1, Присутствие 3, Тауматургия 2 (Движение Разума 2, Управление Погодой 1)
Дополнения: Контакты 2, Слава 1, Ментор 2, Ресурсы 2, Статус 2
Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 3, Смелость 2
Человечность: 8
Сила Воли: 5

Внешний вид: Идеальная картинка пожилого профессора: лысый, с бахромой белых волос и большими усами. Он даже курит трубку!

Советы по отыгрышу: Будьте вдумчивыми и сочувствующими, когда кто-то другой говорит. Когда придет твоя очередь, говори медленно и сознательно. Не осуждайте и не критикуйте, но помните все, что сказано.

Убежище: В доме в Лорел Каньоне.

Влияние: Небольшое влияние среди Анархов.

Сэр Ральф Гамильтон

Сэр Ральф является представителем лондонских Бруджа, и является лидером группы в силу своего поколения и Статуса среди Идеалистов. Он персонально противится движению Анархов, так как видит в нём вбивающийся клин между Бруджа и остальными кланами Камарильи, что в конечном итоге может привести к полному уничтожению всего клана Бруджа. Хотя он не будет предпринимать никаких действий без согласия всей группы исследователей, он ищет слабые места в обществе Анархов, которые могут быть использованы, чтобы помочь привести этот вызов мятежникам в надлежащий порядок. Он особенно враждебно относится к Луи Фортье, который, по его ощущениям, предал свой класс.

Сир: лорд Рэндал
Натура: Директор

Маска: Автократ
Поколение: 9
Становление: 1834 (родился в 1802)
Видимый возраст: 32
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Актёрство 3, Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 2, Запугивание 4, Лидерство 3, Знание Улиц 1, Хитрость 4
Навыки: Дебаты 4, Вождение 3, Этикет 5, Фехтование 4, Скрытность 3
Знания: Бюрократия 3, Финансы 4, Правоведение 3, Лингвистика 3, Политика 3
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 2, Доминирование 5, Могущество 4, Присутствие 5, Серпентис 3
Дополнения: Контакты 2, Ресурсы 4, Слуги 2, Статус 3
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 3
Человечность: 3
Сила Воли: 4



Внешний вид:. Сэр Ральф высокий и тонкий, аристократической внешности, со светлыми волосами, которые он зачёсывает прямо назад. У него голубые глаза и бледная кожа. Одевается он консервативно, в самых современных европейских стилях.

Советы по отыгрышу: Смотрите прямо на человека, с которым вы говорите. Постарайтесь создать впечатление, что вы судите их, и что они оказались негодяями.

Убежище: В доме в Лорел Каньоне.

Влияние: Практически никакого в Свободных Штатах, но значительное в Лондоне.

Примечания: В свои ранние ночи, сэр Ральф имел некоторый контакт с Последователями Сета, но считает, что это всё в прошлом. Если Сетиты раскроют эту связь, сэр Ральф столкнётся с серьёзными неприятностями.

Доктор Такуя Ширайва

Такуя стал бескомпромиссным коммунистом, будучи молодым человеком в Токио. Это не было здравой идеей для Японии 1939 года, поэтому у него упал камень с плеч, когда ему предложили возможность изучать медицину в Московском университете. Там он попал в поле зрения Леонида Баровского, известного Бруджи, принимавшего участие ещё в Славной Революции. Баровский был впечатлён явной искренностью и агрессивностью молодого студента-медика и предложил ему шанс продолжать работать на Революцию вечно. Такуя принял это предложение и продолжил учиться ночью во имя служения Партии.

Он боролся против прихода Ельцина к власти и замышлял с другим Бруджами путч 1991 года. Однажды ночью он вернулся в свое убежище, чтобы найти кусочки Баровского, рассыпанные повсюду. Такуя бежал на запад в Швецию, где встретился с профессором Хаберсоном, который помог ему выйти на связь с сэром Ральфом. Такуя находится в этой экспедиции [по исследованию Свободных Штатов], потому что европейские Идеалисты высоко оценивают интеллектуальные способности и понимание политического процесса.



Сир: Леонид Баровский
Натура: Архитектор
Маска: Одиночка

Поколение: 10
Становление: 1942 (родился в 1919)
Видимый возраст: слегка за 20
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Знание Улиц 2
Навыки: Вождение 2, Этикет 2, Фехтование 3
Знания: Компьютер 2, История 4, Лингвистика 4, Медицина 3, Политика 5, Наука 3
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 3, Затемнение 1, Присутствие 4, Могущество 1, Превращение 3
Дополнения: Ресурсы 2, Статус 1
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 4
Человечность: 5
Сила Воли: 5

Внешний вид: Такуя среднего роста и веса. У него черные волосы, которые он носит коротко подстриженными. Обычно он одевается в джинсы и рабочие рубашки.

Советы по отыгрышу: Советы по отыгрышу: Вы видите всё с точки зрения его воздействия на угнетенные массы, ваша страсть к которым только усилилась в не-жизни. Даже после падения Советского Союза вы остаетесь верными вашим сталинским идеалам. Излишне говорить, что вы строго благоприятны по отношению к Анархам, чувствуя, что истинное народное правительство всё ещё может возникнуть из хаоса. Ваша поддержка Мятежа, однако, чисто теоретическая. Вы бы не навредили другому Сородичу, если бы от этого не зависела ваша не-жизнь.

Убежище: В доме в Лорел Каньоне.

Влияние: Такуя считается немного догматичным большинством Анархов, но его сердце, очевидно, находится по их мнению в нужном месте.

Примечания: Такуя имеет некоторое представление о том, что случилось с Советским Союзом, но не столь значительное. Он знает, что Носферату присматривают за ним.

Графиня Андреа Висконти

Графиня Андреа первоначально была привезена в экспедицию в качестве одолжения своему мужу, графу Луиджи Висконти, могущественному Брудже из Милана. От неё очень мало ожидали, но, как ни удивительно, она оказалась очень ценным членом группы. Её красота и яркость произвели хорошее впечатление на Анархов и привели команду во много мест, где им в противном случае было бы отказано. В свою очередь, графиня Андреа полностью приняла философию Анархов и стала её защитником в команде. Хотя сэр Ральф отмахивается от неё как от интеллектуально неполноценной, она свирепая участница дебатов, способная держать вокруг себя частые аргументы, раскачивающие дом в Лорел-Каньон.

Сир: граф Луиджи Висконти
Натура: Девиант
Маска: Щёголь
Поколение: 9
Становление: 1878 (родился в 1852)
Видимый возраст: 26
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Актёрство 4, Атлетика 2, Уклонение 1, Запугивание 2, Знание Улиц 1, Хитрость 2
Навыки: Дебаты 3, Этикет 4, Огнестрел 3, Музыка 4
Знания: Лингвистика 3, Оккультизм 2, Философия 4
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 2, Присутствие 4
Дополнения: Ментор 3, Ресурсы 5, Статус 2
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 2, Смелость 4
Человечность: 5
Сила Воли: 7

Внешний вид: Андреа – писанная красавица, с длинными, кудрявыми черными волосами и блестящими карими глазами, которые она умело акцентирует благодаря макияжу. Она ростом около 5 футов и 4 дюйма (162,56 см.- примечание переводчика), с отличной фигурой.

Советы по отыгрышу: Говорите громко и живо. Вы носите свои эмоции очень близко к поверхности, так что вы можете очень быстро измениться от счастливого к разъяренному, или наоборот. Вы очень быстро обижаетесь и очень быстро прощаете.

Убежище: В доме в Лорел Каньоне.

Влияние: Растущее среди Анархов. Также она имеет некое влияние в Камарилье через своего мужа.



Каитиффы

Аметист

Всюду, где господствует Камарилья, между Сородичами возникают конфликты. Князья настраивают клан против клана и котерию против котерии, неизменно планируя сохранить лишь свою власть и мало заботясь о невинных пешках, которые уничтожаются в процессе. Клариса Вашингтон была такой пешкой. Она родилась в трущобах Балтимора в 1911 году и к 15 годам уже вовсю работала на улице.

Однажды ночью, когда она шла домой, на нее жестоко напали. В этом не было ничего необычного, но странно было то, что парня, казалось, больше интересовала ее шея, нежели сумочка. Через несколько часов она проснулась одна в переулке с жгучим голодом, который ей удалось утолить с помощью спящего рядом бомжа. Несмотря на то, что некому было помочь ей с переходом, Клариса сумела адаптироваться к новой ситуации. Она всегда была умной, амбициозной и жесткой, и намеревалась выяснить, как можно использовать то, что у нее теперь есть.

Кларисе удалось связаться с местными Сородичами и, оказавшись в нужном месте в нужное время, аккуратно привлечь внимание Князя. Как только ее представили, Клариса уже знала, что делать дальше, и вскоре стала его фавориткой. Она сохраняла этот пост в течение многих лет, тайно используя свое положение любимицы Князя, чтобы набить собственное гнездо. Таким образом, она также нажила много врагов, поэтому неудивительно, что вскоре группа анархов схватила ее в рамках плана по оказанию давления на Князя, чтобы тот согласился на их требования. Схема прошла идеально, с одной лишь заминкой. Когда ему предложили Кларису в обмен на сотрудничество, Князь только рассмеялся и заметил, что, поскольку анархи приложили столько усилий, чтобы поймать ее, они с таким же успехом теперь могут оставить ее себе.



В ту ночь Клариса изменилась. Она поклялась, что никогда больше не будет доверять Князьям. Ныне Клариса была одна, и в центре ее внимания была лишь Клариса. Чтобы отомстить, она присоединилась к анархам; с ее помощью им удалось пробраться в убежище Князя и убить его. Они надеялись, что уничтожение Князя послужит катализатором успешного восстания, но, к сожалению, этого не произошло. Примогенат очень сильно обрушился на анархов в городе, и Кларисе пришлось бежать.

Теперь называя себя Аметист, она сначала сбежала в Денвер и осела там на некоторое время. Когда до нее дошла весть о восстании, Аметист отправилась в Лос-Анджелес, полагая, что это будет место, где умная девушка сможет сделать себе имя. Она приехала в Лос-Анджелес в 1945 году и поселилась в Санта-Ане. В этой местности уже был барон, поэтому она лишь выжидала и собирала своих последователей. В 1960 году Аметист сделала свой ход и за два месяца смогла уничтожить барона и его банду и взять власть в свои руки.

С тех пор Аметист является бароном Санта-Аны, но ей этого недостаточно. Она не видит причин, по которым ей не следует стать следующей Княгиней Лос-Анджелеса, и рассматривает баронство Анахайм как первый шаг в долгосрочной перспективе. Если бы она управляла и Анахаймом, и Санта-Аной, она бы контролировала больше земель, чем любой другой барон Лос-Анджелеса, а также управляла бы одной из самых крупных банд. Такая большая власть в руках одного человека заставила бы остальных анархов очень нервничать, поэтому она использует Тома Уивера, которого связала кровью, чтобы тот делал за нее грязную работу.

Аметист – довольно типичный пример лидера банды анархов. Она умна, жестока и в значительной степени ориентирована только на себя. Кажется, что она заботится о членах своей банды, но помимо этого ее больше всего интересует возможность захватить контроль над Лос-Анджелесом. Одна ее особенность заключается в том, что когда

она создает нового вампира (что Аметист делает только за пределами Лос-Анджелеса), то обращается с ним так же, как обошлись и с ней, оставляя его одного, чтобы посмотреть, выживет ли он, хотя всегда внимательно наблюдает за ним, чтобы увидеть, как он справляется.

Натура: Интриган
Маска: Браво
Поколение: 10
Становление: 1928 г. (род. в 1911 г.)
Видимый возраст: старший подросток
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 3
Таланты: Актерство 3, Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 2, Запугивание 4, Лидерство 4, Знание улиц 4, Хитрость 4
Навыки: Вождение 1, Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 4, Безопасность 2, Скрытность 3, Выживание 2
Знания: Законы 1, Оккультизм 1, Политика 2
Дисциплины: Прорицание 1, Стремительность 3, Доминирование 4, Стойкость 1, Присутствие 3
Дополнения: Контакты 2, Стадо 2, Слуги 2, Статус 3
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 3, Смелость 3
Человечность: 4
Сила воли: 7

Образ: Аметист – красивая, сексуальная афроамериканка ростом около 5 футов 8 дюймов. У нее пышная фигура, которую она подчеркивает, надевая узкие джинсы или короткие платья. Ее волосы были выпрямлены перед ее смертью и так и не восстановили свою естественную кудрявость, поэтому она обычно держит их собранными в хвост.

Подсказки по отыгрышу: где бы ты ни находилась, с кем бы ни была, ты самый крутой человек в комнате. Ты можешь казаться приятной или даже соблазнительной, если это служит твоим целям, но внутри ты холодна, как сталь. Ты сделаешь все и принесешь любую жертву, чтобы получить то, что хочешь. Ты питаешь особую ненависть к Князьям и можешь изо всех сил стараться причинить вред одному из них, если представится такая возможность.

Убежище: давно заброшенный магазин ковров в захудалом районе Санта-Аны.

Влияние: Аметист пользуется большим уважением среди Сородичей Свободных Штатов за свою стойкость и нежелание позволять чему-либо вставать у нее на пути. Ее считают опасным человеком, и когда она встает, чтобы выступить на гвалте, все сразу же успокаиваются.



Роза

Мередит Брэннон была великолепна. Она была невероятно красивым ребенком, и ее мать, не упустившая такой возможности, представила свою изысканную белокурую дочь на конкурс Мисс Галактика в детской лиге. Остальное было историей конкурса красоты.

Детство Мередит представляло собой бесконечный цикл уроков: танцы, манеры поведения, актерское мастерство, модельное мастерство, упражнения и ораторское искусство. Мать таскала ее из одного модельного агентства в другое и участвовала в бесчисленных конкурсах, почти не оставляя времени на школу и уж тем более на общение с немногочисленными друзьями. Для подростка это была не такая уж веселая жизнь: ни пиццы, ни лежания на солнышке, ни вечеринок – и никаких парней.

Примерно к своему 15-летию Мередит начала понимать, что сильные спазмы желудка, которые она испытала перед конкурсом, не имели ничего общего со страхом перед сценой – это было сильное желание убить свою мать и освободиться. Поэтому она начала строить заговоры, главным образом, чтобы облегчить свою ужасную боль.

Однажды вечером в Новом Орлеане, после победы на региональном конкурсе «Мисс Подросток США», Мередит и ее мать были приглашены на вечеринку, спонсируемую крупным производителем одежды. Ходили разговоры о том, что Мередит станет официальным лицом этой престижной линии. Мередит была в восторге от перспективы попутешествовать, особенно без матери. Но миссис Брэннон нацелилась на не что иное, как международную корону для своей дочери. Они ужасно поругались в номере отеля, и Мередит угрожала физической расправой, если мать не разрешит ей

присутствовать на вечеринке. Мгновенное ошеломленное молчание миссис Брэннон было тем, что нужно решительной девушке, чтобы выйти из номера уже в праздничном наряде.

Вечеринка проходила в отеле всего в одном длинном квартале от места проведения конкурса. Это была теплая летняя ночь. Надвигалась гроза, поэтому небо было пронизано молниями, а воздух наполнился резким привкусом ионизированного воздуха. Знойная жара соответствовала настроению Мередит, когда она шла по тротуару. Она уже видела башни отеля в конце квартала. Было приятно побыть одной, даже если это длилось всего несколько минут. Мередит так и не узнала, кто ее забрал и почему они решили дать ей нежизнь. Все, что она осознала, это бушующий голод, и она знала, кем именно хотела его утолить.

После смерти матери Мередит сбежала из Нового Орлеана и направилась прямиком в Лос-Анджелес, где полагала, что девушка с ее внешностью сможет сделать себе имя. На протяжении всей поездки ей постоянно казалось, что за ней кто-то наблюдает, хотя она никогда никого не замечала. По наводке, полученной от анарха, которого она встретила по пути, Мередит направилась к «Вкусу», где ее и нашел Том Уивер. Он привел ее к Аметист, которая очень удивилась, увидев девушку, и переименовала ее в «Розу».

С тех пор Роза является частью банды Аметист в Санта-Ане. Ее красота и способность манипулировать людьми сделали ее ценным активом для Аметист. Она нашла Зиппера во время одного из своих последних заданий, и с тех пор они работают вместе.

Сир: Аметист
Натура: Конформист
Маска: Бон Вивант
Поколение: 11
Становление: 1982 г. (род. в 1967 г.)
Видимый возраст: подросток
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 5
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Смекалка 2
Таланты: Актерство 4, Атлетика 2, Эмпатия 3, Хитрость 3
Навыки: Вождение 1, Этикет 3, Музыка 2
Знания: Бюрократия 2, Лингвистика 1, Политика 1
Дисциплины: Стремительность 1, Доминирование 2, Присутствие 2
Дополнения: Контакты 3, Слава 1, Ментор 3, Ресурсы 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 3
Человечность: 4
Сила воли: 6

Образ: Роза – одна из самых красивых вампирш в Свободных Штатах. У нее длинные вьющиеся каштановые волосы, безупречный бледный цвет лица и ярко-зеленые глаза. У Розы гибкая фигура, но обычно она не прилагает особых усилий, чтобы подчеркнуть свою внешность.

Подсказки по отыгрышу: ты верный друг и последователь, но безжалостна в достижении своего. Убийства даются тебе легко, как и безумие. Однако в социальных ситуациях ты полностью контролируешь себя.

Убежище: в подвале аптеки в Санта-Ане, недалеко от Аметист.

Влияние: очень незначительное, не считая других членов банды Аметист.

Марк Перлман (Зиппер)

Марк Перлман не добился большого социального успеха, пока не обнаружил, что его способности и понимание компьютеров выходят далеко за рамки всего, чему он мог научиться в школе. Он никогда не был хорош в латыни или французском языке, но программирование – ну, это другое дело! Вскоре он почувствовал, что стал одним целым с компьютером. Это открыло ему новый мир линий и сетей, и он обнаружил, что может проскользнуть туда без особых усилий.

Его особенно увлекли телефонные компании, и он начал исследовать их сложные системы. Вскоре Марк, известный под ником «Зиппер», оказался у «ворот» самого Пентагона! Его хакерская деятельность выходила далеко за рамки простого серфинга по окраинам киберпространства. Будучи приверженцем анархии на всех уровнях, он принял первую заповедь хакеров: «Информация хочет быть свободной».

К сожалению, крупные информационные корпорации и федеральное правительство не были единодушны во мнении с этим молодым революционером Интернета, и ему было предъявлено обвинение в шпионаже. Преследование началось всерьез после того, как ему удалось взломать код шифрования финансовых транзакций со счетами в швейцарских банках, принадлежащих ЦРУ. Теперь им оставалось только поймать его. Но найти Марка было сложно: никто точно не знал, где он живет, а искусством маскировки он овладел как в киберпространстве, так и в реальном мире.

Каждый аспект жизни 90-х затронут потребностью в информации, и нежизнь в Маскараде не является исключением. Аметист поняла, что первоклассный хакер, который также является и Сородичем, предоставит уникальные возможности для сбора информации. Ввести кого-то вроде Зиппера в лагерь анархов не должно составлять большой проблемы. Он уже был там философски, а теперь ушел в подполье. И подполье было именно тем местом, где его хотела видеть Аметист. Бла-



годаря своим контактам с людьми ночи Аметист смогла вызнать, кто таков и где находится печально известный Зиппер.

Зиппер же, как и все хорошие хакеры, никому не доверял. Но у него была слабость: он любил хвастаться своей борьбой с правительством. Аметист, не новичок в социальных сетях, знала, что кто-то вроде Зиппера не сможет устоять перед заинтересованной аудиторией. Она заручилась услугами Розы, чья сила соблазнения была бы больше, чем мог бы игнорировать одинокий компьютерный ботан. Роза поняла ее инструкции: сделать его счастливым... и бессмертным.

Появление Розы в жизни Зиппера изменило его во многих отношениях. Да, Роза соблазнила его; да, она унесла его в нежизнь; и да, она привела его к Аметист – но для него важнее было то, что она его выслушала. В ту ночь, как и во многие последующие, они разговаривали часами, сравнивая свои очень разные жизни и ужасное одиночество, которое они оба пережили. Зиппер сильно влюбился в Розу, хотя она была рада видеть в нем лишь что-то вроде младшего брата. На данный момент они очень близки, но Зиппер начинает чувствовать первые уколы ревности.

Тем временем он стал работать на Аметист, проникая в компьютеры многих местных корпораций и правительственных учреждений и принося ей свои сокровища. Зиппер недавно взломал систему Санберст Интернешнл, дочерней компании Пентекса, которая производит персональные компьютеры; хотя он пока что не разобрался в странных файлах, которые нашел там, но работает над этим.

Сир: Роза
Натура: Ребенок
Маска: Одиночка
Поколение: 12
Становление: 1991 (род. в 1973)
Видимый возраст: старший подросток
Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 1
Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 1, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 5, Смекалка 4
Таланты: Актерство 2, Бдительность 3, Хитрость 4
Навыки: Вождение 2, Ремонт 5, Безопасность 5
Знания: Компьютеры 5, Финансы 1, Законы 2, Политика 1, Наука 4
Дисциплины: Стремительность 1, Затемнение 2
Дополнения: Контакты 3, Слава 1, Наставник 1, Ресурсы 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 2
Человечность: 7
Сила воли: 5

Образ: Зиппер высокий и худой, с длинными каштановыми волосами. У него нет никаких отличительных черт, кроме глаз, которые имеют странную яркость.

Подсказки по отыгрышу: ты находишь большинство людей очень скучными и ожидаешь, что они тебя не поймут. Много не разговариваешь, разве что о любимых компьютерах – тогда можешь говорить часами. Когда ты пишешь на форумах, то лих, умен и галантен.

Убежище: в небольшом компьютерном зале, оборудованном рядом с убежищем в аптеке Роуз.

Влияние: очень незначительное прямое. Великое через компьютеры.

Малкавианы

Бела

Один из самых жалких вампиров в Свободных Государствах, Малкавиан, известный как Бела, стал объектом насмешек и презрения среди своих Сородичей. Он всем сердцем и душой верит, что он граф Дракула и истинный повелитель нежити, и не в силах понять, как его «дети» (остальные вампиры) могут отказываться от его лидерства.

В немногие моменты ясности мышления Бела считает, что он был подражателем Белы Лугоши и ярым поклонником великого актера ужасов. Несколько Сородичей, в основном Малкавианы, которые взяли Трансильванского графа, изображенного Лугоши, за образец того, каким должен быть вампир, одеваются в вечернюю одежду с длинными плащами и говорят с сильным венгерским акцентом.

Именно один из таких «Графов» появился у постели Белы и поклонился «Князю Тьмы», предлагая ему вечную жизнь. Бела, чье здравомыслие всегда находилось на грани безумия, был доведен до крайности этим откровением и принял дар нежизни.

С тех пор Бела действовал, исходя из предположения, что он граф Дракула, король вампиров. Он лишь смутно осознает, где находится, и часто бродит по старой съемочной площадке фильма о Дракуле, которая является частью тура Universal Studios, вспоминая «старые времена». Он знает, что существуют и другие вампиры, но предполагает, что все они – его потомки, созданные в его давно забытой юности. Как и большинство дворян, он дружелюбен, если к нему относиться с уважением.

Бела в основном является для Сородичей забавой, но само его существование иллюстрирует одну из лучших сторон Свободных Штатов. В любом другом городе Князь давно убил бы его как угрозу Маскараду. В Лос-Анджелесе же он остается сам по себе и никого не беспокоит. Если Белу удастся убедить следовать определенному курсу действий, то он может стать ценным союзником.



Сир: Граф Ригатони
Натура: Асоциал
Маска: Автократ
Поколение: 11
Становление: 1956 г. (род. в 1882 г.)
Видимый возраст: около 50
Физические: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 2
Таланты: Актерство 4, Бдительность 2, Драка 2, Эмпатия 4, Запугивание 5, Хитрость 3
Навыки: Знание животных 3, Вождение 2, Этикет 4, Музыка 3, Скрытность 5
Знания: Лингвистика 2 (английский, немецкий), Оккультизм 4
Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 1, Доминирование 3, Затемнение 1, Присутствие 2, Превращение 4
Дополнения: Ресурсы 1, Слуги 1
Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 3, Смелость 6
Человечность: 5
Сила воли: 6

Образ: в результате своего безумия Бела вернулся к тому, как актер и выглядел в 1931 году. Посмотрите «Дракулу».

Подсказки по отыгрышу: ты видишь себя королем вампиров, и к этой роли ты относишься очень серьезно. Ты логично ожидаешь, что другие вампиры, представшие перед тобой, проявят должное уважение, и удивляешься или оскорбляешься, если они этого не делают. Обычно ты осознаешь, что находишься в Лос-Анджелесе, хотя и не совсем понимаешь, как сюда попал. Что-то про корабль и шторм...

Убежище: в гробу в заброшенном подвале студии Universal.

Влияние: нет, за исключением тех, кто решит ему поддаться.

Примечания: Бела изучил все Дисциплины, обычно связываемые со стилем фильма «Дракула». Совершенно безопасно относиться к нему просто как к Графу.

Носферату

Алонсо Гильен

Алонсо был паршивым братом доньи Эулалии Гильен, благородной дамы, чья работа в миссии наградила ее мужа, Хуана Марине, огромным земельным грантом на 14000 акров в 1835 году. Алонсо родился уже ужасно изуродованным и стал Носферату, проживая в своей родной Испании. Единственным человеком, оказавшим ему какую-либо доброту в его несчастном детстве, была добросердечная Эулалия, которую он так любил, что искал ее и после смерти. Предприняв коварное путешествие в Калифорнию, он был потрясен, обнаружив, что его любимая сестра полностью посвятила себя служению католической церкви.

Алонсо попытался сообщить ей о своем присутствии, но Эулалию оттолкнуло то, кем он стал. Отчаявшись вернуть ее любовь, он убил сестру, планируя дать ей нежизнь. Увы, она отказалась от крови даже после смерти. Разъяренный тем, что он сам совершил, Алонсо пришел в ярость, убив своего зятя и всех жителей ранчо. Рыдая, он искал убежища на дальних окраинах поместья, и несколько лет спустя, в 1840 году, его дальний родственник заявил права на землю. За ним последовала череда владельцев, каждый из которых разделял огромное поместье на то, что в конечном итоге стало Пасаденой, Южной Пасаденой и Альтаденой.

Алонсо продолжает жить на холмах над Пасаденой. Его чувство вины за убийство сестры и зятя, а также давняя чувствительность к своему уродству, в совокупности удерживают его вдали от своих собратьев-Сородичей. Однако природная любознательность заставила Алонсо находить всю возможную информацию, и мало что в этой части Лос-Анджелеса ускользает от его бдительного глаза. Недавно Алонсо вступил в контакт с Генри Уотерсом, которого, как ни странно, не оттолкнул отвратительный вампир. Будучи благодарным за прием, который, как он считал, был невозможным, Алонсо теперь пытается помочь Генри преодолеть его Кровавые Узы с Эдвардом Виньесом.

Хотя Алонсо знает (и несколько удивлен) о грабежах сестер Блаунт, он не в курсе о Кристофере, хотя и сильно подозревает, что в этом районе давно присутствует старший вампир. Алонсо осведомлен практически обо всем, что происходит в Свободных Штатах, хотя его знания тем менее подробны, чем более удалено место от Лос-Анджелеса.

Алонсо – тот редкий Носферату, которому удалось преодолеть свою природную робость и недоверие к другим Сородичам и установить контакт с таким же вампиром. Это несколько смягчило его чувства по отношению к остальным Сородичам, но встретиться с Алонсо и попытаться получить от него информацию по-прежнему будет представлять собой серьезную проблему.

Сир: Дон Армандо де Мадрид
Натура: Опекун
Маска: Брюзга
Поколение: 9
Становление: 1832 г. (род. в 1803 г.)
Видимый возраст: невозможно сказать
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 0
Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 4, Смекалка 3
Таланты: Бдительность 5, Уклонение 4
Навыки: Ближний бой 3, Безопасность 3, Скрытность 4, Выживание 4
Знания: Расследование 3, Политика 4
Дисциплины: Анимализм 3, Стойкость 1, Затемнение 4, Могущество 3



Дополнения: нет
Добродетели: Сознательность 5, Самоконтроль 3, Смелость 2
Человечность: 5
Сила воли: 8

Образ: Алонсо был уродливым ребенком еще до того, как его выбрали Носферату, и с годами он стал совершенно отвратителен. Истощенный, с практически скелетным лицом и огромными клыками, он являет собой представление любого ребенка о бабайке.

Подсказки по отыгрышу: ты недружелюбен и недоверчив по отношению к другим, но это лишь из-за многовековой ненависти и неприятия. Ты жаждешь, чтобы тебя приняли, но по сути не желаешь рисковать. Принятие Генри Уотерсом значило для тебя все, и ты сделаешь для него все, что можешь.

Убежище: пещера на холмах Пасадены.

Влияние: большое, но очень косвенное.

Тореадоры

Эдит и Энид Блаунт

Эдит и Энид были старыми девами и близнецами, дочерьми мелкого голливудского деятеля 1920-х годов. Однажды вечером их отец, Эдвард Блаунт, был приглашен на вечеринку, устроенную одним из воротил студии. Как и многие вечеринки той эпохи, эта оказалась «вампирским балом» Тореадоров, и Эдвард обеспечил им и развлечение, и еду на вечер. В то время популярная игра заключалась в том, чтобы превратить предполагаемую жертву в вампира, дать ей «прийти в себя», а затем выпустить ее для выслеживания. Это обеспечивало лучший спорт (и лучшее питание), чем обычная бродячая охота. Эдвард был «рожден» заезжим Тореадором 10 поколения и отправлен в холмы.

Как ни странно, ему удалось уйти от преследователей и добраться до дома. Там, обезумевший от ночных переживаний и жаждущий крови, он пришел в ярость. Когда один из менее декадентских Сородичей наконец догнал его, Эдвард рыдал над своими умирающими дочерьми, их кровью был испачкан весь его вечерний наряд. Несколько смутившись, Тореадор решил «вернуть» дочерей Эдварда ему, приведя их в общество Сородичей.

Эдвард действовал правильно, став членом общества Сородичей, и использовал свои новые контакты среди них в собственных социальных интересах. Его дочери, однако, так и не оправились полностью от травмы, полученной в результате смерти от клыков отца. Они стали вести затворнический образ жизни и лишь изредка покидали дом для охоты. Однажды ночью 1927 года, через несколько лет после того рокового вечера, Эдвард Блаунт исчез.



Сестры Блаунт пережили восстание лишь потому, что были слишком неинтересны, чтобы их стоило убивать. У них не было особых отношений с доном Себастьяном, и они с радостью поклялись держаться подальше от местной политики анархов, что и продолжают делать. Сестры до сих пор живут вместе в семейном доме в Глендейле. После исчезновения отца Блаунты неизменно ходили в черном, и их обычно считали двумя милыми старушками. Они объясняют черные прожилки, которые так ярко проявляются в их ауре, просто результатом защиты своего убежища от случайного нарушителя.

Факты же несколько иные. В вампирском мире серых оттенков и теней сестры Блаунт – чисто черные. Однажды убив своего отца, сестры стали маньяками-убийцами и теперь наслаждаются любыми формами насилия и пыток. Дикая местность за их несколько ветхим домом заполнена неглубокими могилами с жертвами, а их подвал превращен в ужасно эффективную скотобойню. Блаунты охотятся как на Сородичей, так и на смертных, хотя предпочитают вампиров из-за их выносливости под пытками. Непрекращающиеся исчезновения Сородичей в этом районе начали беспокоить Джереми, и полиция Глендейла также стала задаваться вопросом о большом количестве пропавших людей.

Сир: Эдвард Блаунт
Клан: Тореадор
Натура: Асоциал
Маска: Одиночка
Поколение: 10
Становление: 1924 г. (род. в 1881 г.)
Видимый возраст: около 50 лет
Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 1
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 1 Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 3
Таланты: Актерство 4, Бдительность 3, Эмпатия 2, Хитрость 4
Навыки: Этикет 4, Ближний бой 2, Музыка 2, Безопасность 4, Скрытность 3

Знания: Лингвистика 1, Медицина 2, Оккультизм 3, Политика 2
Дисциплины Энид: Прорицание 2, Стремительность 1, Могущество 1, Изменчивость 2
Дисциплины Эдит: Прорицание 2, Доминирование 1, Присутствие 1, Изменчивость 2
Дополнения: Союзники 1, Ресурсы 3, Слуги 1
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 4, Смекалка 3
Человечность: 0
Сила воли: 9

Примечания: сестры превратили особняк Блаунтов в дом ужасов, повсюду расставив ловушки. Их излюбленный метод – пригласить одинокого вампира в свой дом, предложив помощь или поддержку. Они приводят свою жертву к какой-нибудь новой ловушке, которую придумали (яма с кольями, 4-тонная гиря и т. д.), а затем начинают веселье. Парочка соревнуется друг с другом в изобретательности и исполнении, и обе могут прийти в восторг от особенно инновационной пытки.

Образ: сестры Блаунт – однояйцевые близнецы, обе выглядят как хорошо сохранившиеся женщины лет пятидесяти. Волосы у одной серебристые, а у другого более голубоватого оттенка, но поскольку обе шевелюры – парики, а сестры часто меняются ими, это вряд ли сильно поможет отличить их друг от друга. На самом деле сестры вполне осознают, что их невозможно различить (Восприятие + Бдительность, сложность 8) и используют это в своих маленьких «играх».

Подсказки по отыгрышу: с тех пор, как ваш отец «сделал это» с вами, вы переполнились бессмертной ненавистью ко всем на свете, кроме друг друга. Единственное удовольствие, которое вы получаете – это крики жертв, и разве девушка не заслуживает небольшого удовольствия время от времени?

Убежище: сестры обычно спят в подвале дома, но у них также есть сарай на холмах за домом. Там они проводят свои более оживленные «эксперименты» и могут отступить туда, если в доме дела пойдут слишком неприятным образом.

Влияние: сестры не имеют никакого влияния в Свободных Штатах, хотя являются светскими знакомыми Вайнсов, понятия не имеющих об их «маленьком увлечении».

Виктор Жирар

Виктор Жирар, урожденный Кляйнбергер, был отличным продавцом. Еще в детстве он начал с продажи персидских ковров. Виктор стучал к человеку в парадную дверь и, как только дверь открывалась, делал сразу несколько дел: разворачивал ковер, крепко вклинивал ногу в дверной проем и начинал трястись. Его коммерческое предложение, которым даже Р.Т. Барнум мог бы гордиться,



включало приступы удушья от болезни и бесценные персидские ковры. Его навыки в продажах росли, но не росла способность управлять своими деньгами: к тому времени, когда ему было чуть за 20, он обанкротился после серии махинаций с землей. Но это его не остановило. Он продолжал заключать сделки с землей, несмотря на нехватку денег, и в феврале 1923 года поселок Жирар был открыт для публики. Его судьба начала улучшаться, когда он помог открыть шоссе Малхолланд в 1924 году и Окружной клуб Жирар в 1925 году. Но в 1929 году все развалилось. К 1932 году в Жираре проживало всего 75 семей, а сам Виктор Кляйнбергер Жирар исчез.

К этому времени дону Себастьяну стало ясно, что ему нужна помощь в заботе о деловом климате Лос-Анджелеса. Виктор Жирар оказался именно тем, кто ему был нужен, и все следующие 12 лет Виктор наблюдал за растущей промышленной базой Лос-Анджелеса. Вместе с доном Алонзо из Стеклоходов он был частично ответственен за превращение Лос-Анджелеса в «арсенал демократии», которым тот стал во время Второй мировой войны. Во время Восстания анархи определили Виктора как одного из первых Сородичей, с которыми нужно было разобраться, но почему-то им так и не удалось его поймать. Он скрывался в Жираре (который с тех пор был переименован в Вудленд-Хиллз) несколько лет, выжидая своего часа.

В 1952 году Виктор осторожно открылся Джереми по телефону и попросился приехать на работу в Свободные Штаты. Он отметил, что Свободные Штаты отчаянно нуждаются в ком-то, кто бы следил за прессой, и что он обладает для этого достаточной квалификацией. Без «руководства» агентов дона Себастьяна некоторые местные газеты начали проявлять толику подозрительности, а

вокруг не было никого, кто мог бы защитить Маскарад. Джереми неохотно согласился. С тех пор Виктор был связующим звеном Свободных Штатов со многими газетами, радио- и телестанциями, освещающими события в Саутленде.

Виктору этого, конечно же, мало. Он жаждет власти, которой обладал, будучи правой рукой дона Себастьяна. Виктор знает, что никогда не получит достаточной поддержки среди анархов, чтобы самому стать Князем или даже бароном, но у него есть идея. Виктор полагает, что если дела в Свободных Штатах станут достаточно плохи, когда возникнет слишком много хаоса и слишком много войн, то произойдет одно из двух. Либо Джереми не останется иного выбора, кроме как объявить себя Князем, и в этом случае Виктор снова окажется по правую руку от трона, либо вся дурацкая структура Свободных Штатов рухнет и Камарилья вернется, и в этом случае у Виктора есть довольно хороший шанс снова оказаться на вершине. С этой целью он использует свои контакты в прессе, чтобы настроить различные сообщества друг против друга. И что самое страшное, это работает.

Сир: дон Себастьян
Натура: Интриган
Маска: Бон Вивант
Поколение: 8
Становление: 1932 г. (род. в 1900 г.)
Видимый возраст: около 30 лет
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4
Таланты: Актерство 2, Бдительность 3, Эмпатия 3, Запугивание 2, Знание улиц 4, Хитрость 4
Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Безопасность 2, Скрытность 2
Знания: Бюрократия 4, Компьютеры 3, Финансы 4, Законы 3, Политика 4
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 1, Доминирование 3, Стойкость 2, Затемнение 1, Присутствие 3
Дополнения: Союзники 2, Контакты 5, Ресурсы 4, Слуги 2
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 4, Смелость 2
Человечность: 4
Сила воли: 6

Образ: Виктор похож на твоего любимого дядюшку. Это крупный, лысеющий, пухлый мужчина с бородкой и широкой улыбкой. Он одевается как бизнесмен 50-х годов и до сих пор надевает шляпу, когда выходит на улицу.

Подсказки по отыгрышу: ты большой и приятный плюшевый мишка. Много смейся громким, глубоким голосом и ищи любую возможность подпортить персонажам нежизнь. Ты любишь искусство продаж.

Убежище: в уединенном доме в Вудленд-Хиллз.

Влияние: Виктор настолько отошел на второй план, что на данный момент его присутствие редко замечают, но он чрезвычайно влиятелен. Джереми очень внимательно следит за ним, боясь, что тот может в любой момент сбежать в Камарилью, поэтому Виктор тщательно избегает любых контактов с сектой.

Кристофер Хоутон

Кристофер начал жизнь в трущобах Лондона в конце 17 века. Когда ему было 10 лет, его поразительная внешность привлекла внимание Джона Уайта, местного художника, который спас его из сточной канавы. Уайт привел его в порядок, научил манерам и некоторым элементарным искусствам и использовал мальчика для различных целей, в том числе в качестве модели.

Кристофер, который научился никогда не упускать возможности, истощил ресурсы пожилого человека, а затем сам использовал его, чтобы окунуться в мир искусства Лондона. На вечеринке, на которую он настоял, чтобы Уайт взял его с собой, Кристофер встретил сэра Мэтью Ладлоу, старейшину Тореадора, недавно очнувшегося от торпора, и одного из заложников Тореадоров в Лондоне. Старый вампир был совершенно очарован красивым и обаятельным парнем и сразу же начал за ним ухаживать.

Поняв, что это к лучшему, Кристофер бросил своего наставника и ушел с сэром Мэтью. Самоубийство Джона Уайта месяц спустя вызвало у Кристофера один из немногих мимолетных уко-



лов сожаления, которые он вообще когда-либо испытывал за свою короткую жизнь. Вскоре после этого, на тринадцатый день рождения Кристофера, сэр Мэтью, не в силах больше контролировать себя, подарил Кристоферу «дар» нежизни. Кристофер продолжал оставаться прихлебателем мира искусства, стремясь присоединиться к последнему, самому смелому увлечению искусством того времени. Сам так и не создав ни одного произведения искусства, он стал достаточно известен в «правильных» кругах.

После поражения Красавчика Принца Чарли сэр Мэтью решил, что ему будет более безопасно вдали от Лондона. Он решил переехать в Бостон и, конечно же, взял с собой Кристофера. Они оставались там на протяжении всей американской революции.

Наконец, в конце 1820-х годов, устав от бесконечного паразитирования Кристофера на мире искусства без создания чего-то своего, сэр Мэтью бросил ему вызов, предлагая создать произведение искусства в любом виде, которое он мог бы показать другим Тореадорам города. Кристофер был в восторге. Это было именно то, что нужно, чтобы вдохновить художественную музу, которая как он знал, дремлет внутри него. Он отправился работать и провел девять месяцев, рисуя свой шедевр «Врата рая». Наконец, в сентябре он был готов к показу.

Прибыл почти весь клан Тореадоров Новой Англии, скорее из уважения к сэру Мэтью, чем из какой-либо привязанности к Кристоферу, которого обычно игнорировали. С огромной помпой Кристофер снял покрывало. После ошеломленного молчания начался смех. Работа представляла собой беспорядок, мгновенно заклеймивший ее создателя как позера худшего сорта. Сэр Мэтью, чье положение в сообществе Тореадоров было подорвано катастрофой с его подопечным, запретил Кристоферу когда-либо снова появляться у его двери. В ярости Кристофер бежал из Бостона, поклявшись найти место, где будут ценить настоящее искусство.

Есть несколько вещей, которые нужно понять о Кристофере. Он чрезвычайно умен, но постоянно соблазняется потребностями момента. У него есть все способности к планированию, присущие 300-летнему вампиру, но он страдает полной неспособностью откладывать удовлетворение. Даже спустя все эти годы он все еще чувствует необходимость проявить себя как художник, но отказался от кино как от вида искусства. Сейчас он подумывает о мультимедиа, помоги нам Бог. Несмотря на свои изрядные силы, Кристофер все еще боится, что сэр Мэтью преследует его, чтобы отомстить, и идет на фантастические меры, чтобы его не обнаружили.

Кристофер предлагается в подарок Рассказчику. В своей физической красоте, паранойе, желании быть любимым и потребности выразить себя перед миром Кристофер является идеальным отражением Лос-Анджелеса, и наоборот. Поскольку он порхает от интереса к интересу со всей упрямой решимостью бабочки, его можно использовать для создания всевозможных запутанных сюжетов, которые будут сбивать с толку персонажей.

Сир: сэр Мэтью Лаббок
Натура: Ребенок
Маска: Мечтатель
Поколение: 5
Становление: 1682 г. (род. в 1669 г.)
Видимый возраст: 13 лет
Физические: Сила 4, Ловкость 6, Выносливость 5
Социальные: Обаяние 8, Манипулирование 6, Внешность 6
Ментальные: Восприятие 6, Интеллект 5, Смекалка 5
Таланты: Актерство 7, Бдительность 6, Драка 7, Запугивание 5, Хитрость 5
Навыки: Этикет 4, Живопись 2, Скульптура 1, Скрытность 4
Знания: Бюрократия 3, Финансы 2, Политика 4, История искусства 2, История кино 4
Дисциплины: Прорицание 6, Стремительность 5, Доминирование 7, Стойкость 3, Могущество 4, Превращение 5, Присутствие 8
Дополнения: Влияние 5, Ресурсы 5, Слуги 1
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 1, Смелость 4
Человечность: 3
Сила воли: 9

Примечания: дополнительный уровень Прорицания Кристофера позволяет ему постоянно следить за действиями любого человека. Его два дополнительных уровня Доминирования позволяют ему Доминировать над этим человеком или над более чем одним человеком одновременно. Его дополнительный уровень Присутствия позволяет ему вызывать у окружающих чувство неадекватности, на мгновение оглушать их и заставлять бездействовать или доводить вампиров до безумия.

Образ: Кристофер выглядит как нечто среднее между 13-летним мальчиком и ангелом. Его рост около 5 футов 6 дюймов, у него бледная кожа, голубые глаза и копна золотистых волос.

Подсказки по отыгрышу: ты хорошо осознаешь глубину собственных способностей, но не можешь избавиться от страха, что другие будут презирать тебя и смеяться. Ты постоянно готовишь новые, безумные планы, чтобы доказать свою ценность, и остаешься в укрытии до того славного дня (который никогда не наступит), когда сможешь вырваться наружу во всей своей славе. Если тебе противостоят, ты уклоняешься, но если тебе бросят вызов или будут насмехаться, ты будешь убивать без пощады.

Ты все еще ищешь кого-то, кто будет уважать тебя и заботиться, поэтому время от времени ты все равно влюбляешься (возможно, в исключительно харизматичного персонажа). Если это случится, ты пойдешь на все, чтобы помочь объекту твоей привязанности, хотя и всегда втайне. У тебя любопытство тринадцатилетнего мальчика, и ты любишь шпионить за другими Сородичами Свободных Штатов. Иногда у тебя возникает ощущение, что тобой манипулирует сила, гораздо более могущественная, чем ты сам. Время от времени в голову приходят идеи и ты понятия не имеешь, откуда они берутся, но ты все равно всегда действуешь в соответствии с ними.

Убежище: у Кристофера много убежищ в окрестностях Лос-Анджелеса. Его нынешнее любимое место находится в подвале сгоревшего особняка на Голливудских холмах.

Влияние: хотя Сородичам это и неизвестно, влияние Кристофера в Свободных Штатах безмерно.



Хоакин Муриетта

Хоакин Муриетта, возможно, самый действенный массовый убийца в истории Калифорнии. Как и в случае многих бандитов, бродивших по Юго-Западу, о Хоакине ходит множество легенд, которые в этой книге мы будем считать правдой. По легенде, Хоакин родился в Мексике в 1830 году. Еще в юности он влюбился в красивую девушку, отец которой не одобрял их отношения. Влюбленные поженились, несмотря на запрет отца, сбежали на север, в Лос-Анджелес, и поселились в небольшом глинобитном домике. Вскоре после того, как они переехали, Хоакин однажды ночью пришел домой и обнаружил, что его жену подвергли групповому изнасилованию и убили. Его ярость не знала границ, и он выследил и убил большинство преступников. Этот жестокий опыт привел к тому, что в нем что-то сломалось, и Хоакин начал преступную жизнь на широкую ногу. Ему и его банде «приписываются» убийства более 120 человек, в том числе ряда сотрудников правоохранительных органов, и их стали рассматривать как серьезную угрозу безопасности территории Калифорнии.

Наконец собрался большой отряд, чтобы выследить его, но никто из них никогда не видел Хоакина. Лучший друг Хоакина явился к отряду и предложил привести их к печально известному убийце. Люди согласились, и их отвели туда, где располагалась банда. Друг Хоакина указал на убегающего десперадо, как на известного бандита, и отряд застрелил человека, чью отрубленную голову они принесли обратно, чтобы доказать, что они победили злого Муриетту. Голову замариновали, поместили в банку и в течение многих лет возили по Калифорнии, пока в конечном итоге голова не оказалась в салуне Сан-Франциско, позже разрушенном во время Великого землетрясения. Однако незадолго до своей смерти друг Хоакина намекнул, что в истории смерти бандита есть нечто большее, хотя он никогда не вдавался в подробности.

Разумеется, произошло следующее: когда сеть начала смыкаться вокруг Хоакина, появился Кристофер и предложил ему альтернативу. Хоакин с нетерпением ждал вечности кровопролития и получил Становление. С помощью друзей Хоакин организовал вместо себя смерть какого-то безымянного бандита и занял свое место по левую руку от Кристофера.

Хоакин – хладнокровная машина для убийств, столь же смертоносная, как и убийца-Ассимит. Он полностью предан и привязан кровью к Кристоферу, который использует его как свои глаза, уши и кинжал во внешнем мире. За последнее столетие Хоакин много путешествовал по миру, совершенствуя искусство смерти. Рассказчику рекомендуется использовать Хоакина ограничено, поскольку он может оказаться смертельным для персонажей, которые перейдут ему дорогу.

Сир: Кристофер Хоутон
Натура: Асоциал
Маска: Одиночка
Поколение: 6
Становление: 1853 г. (род. в 1830 г.)
Видимый возраст: около 20 лет
Физические: Сила 5, Ловкость 6, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 2, Смекалка 5
Таланты: Бдительность 5, Атлетика 4, Драка 6,

Уклонение 4, Запугивание 6, Знание улиц 4, Хитрость 3
Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 6, Ближний бой 5, Безопасность 3, Скрытность 5, Выживание 4
Знания: Законы 1, Лингвистика 3, Оккультизм 4
Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 6, Стойкость 2, Затемнение 3, Могущество 2, Присутствие 2, Смертоносность 3, Серпентис 2
Дополнения: Контакты 2, Ментор 5, Ресурсы 2
Достоинства: Сознательность 0, Самоконтроль 3, Смелость 5
Человечность: 1
Сила воли: 9

Образ: Хоакин – невысокий мужчина, ростом около 5 футов 8 дюймов. Он худой, с длинными черными волосами, которые завязывает назад. У него есть усы, но нет бороды, и он имеет красивую улыбку, обычно предназначенную для тех случаев, когда Хоакин собирается убить кого-нибудь. Обычно он одет в джинсы, рабочую рубашку и джинсовую куртку, но его можно увидеть в любом облике, подходящем для задания.

Подсказки по отыгрышу: у тебя хорошее, хотя и неуравновешенное, чувство юмора. Ты счастливый, обаятельный парень, который может убить, не моргнув глазом.

Убежище: там же, где Кристофер.

Влияние: нет, кроме косвенного через Кристофера.

Вентру

Луи Фортье

Луи Шарль Фортье де ла Бельер имел несчастье родиться вторым сыном графа де ла Бельера в 1720 году. Его старший брат будет наследником титула, если только что-то не прервет его здоровую жизнь, поэтому у Луи осталось две законные альтернативы: армия или церковь. В достаточно раннем возрасте Луи решил, что жизнь без женщин – это вообще не жизнь, поэтому выбрал армию.

Он вступил в полк, который ему понравился, благодаря большому проценту сыновей дворян, уже ставших офицерами, и потрясающей, сшитой на заказ униформе, которую они носили. Но у короля были другие идеи относительно своих изнеженных игрушечных солдатиков: они отправятся в Новый Свет, подчинят себе местные племена и вернутся с непомерным богатством, чтобы пополнить королевскую казну.

Луи совершил несколько набегов между Францией и территорией, которая сейчас является восточной Канадой, продемонстрировав природную способность лидера. Ему было 28 лет, когда в 1754 году разразилась франко-индейская война. Он был высоким красивым мужчиной с зелеными глазами, которые могли леденеть, когда он гневался. Луи планировал совершить последнюю поездку в Канаду, затем уйти из армии и открыть собственную торговую компанию. Его старший брат был жив, женат и имел трех сыновей, так что до титула было еще далеко.



Был прекрасный летний вечер, когда Луи и небольшой отряд его людей случайно наткнулись на почти пустынный индейский лагерь. Воины ушли, остались только дети, женщины и старый шаман. Индейцы предложили свое гостеприимство французам, которые поначалу сопротивлялись, но оттаяли после проявленной к ним доброты. По большей части это была стандартная индейская еда, но они тогда уже привыкли к странным привычкам питания «дикарей».

В какой-то момент старый шаман начал бить в барабан и напевать неблагозвучную, но тем не менее гипнотическую песню. Один за другим люди Людовика засыпали, по-видимому, не в силах держать глаза открытыми или сидеть прямо, а шаман продолжал петь. Затем с другой стороны костра появилась молодая женщина, изысканно красивая даже по французским меркам. Луи вовсе не показалось странным, что женщина словно шла к нему сквозь дым костра. Она была одета в платье из белой замши, и ее длинные черные волосы блестели в лунном свете.

Луи был, прежде всего, французом до мозга костей и ценил красоту везде, где бы она ни встречалась. Прекрасная женщина танцевала вокруг ослепленного солдата, а затем поманила его следовать за ней в лес. Словно в трансе, он встал и пошел за ней к небольшой рощице за лагерем. Там она выскользнула из платья и встала перед ним, ее кожа была почти прозрачной, и он был бессилен сопротивляться.

Когда Луи пришел в себя, была еще ночь, молодой женщины не было рядом, а он был обнажен. Он оглядел свой торс в лунном свете, и сначала его позабавило то, что он принял за индийскую раскраску. Когда он, шатаясь, побрел обратно в лагерь, его охватил шок. Индейцы ушли, а его люди – нет. Они лежали на земле, их горла были разорваны, а тела покрыты пятнами крови. Он прикоснулся к «краске» на своей груди и обнаружил, что это тоже кровь. Луи вытер рот рукой и понял, что его лицо испачкано этой жизненной эссенцией. Голод поразил его с силой пушечного ядра, попавшего с близкого расстояния. Он был один и обнажен в лесу Канады с жгучей потребностью, которую едва понимал...

Луи так и не смог вернуться во Францию, и он понял, что бесполезно пытаться объяснить, что

произошло. В канадских лесах постоянно пропадали люди, и можно было предположить, что и он стал жертвой нападения индейцев. Луи добрался до Нью-Йорка и с радостью присоединился к тамошнему сообществу нежити, в конечном итоге став уважаемым старейшиной. Когда Шабаш вторгся в город, Луи сбежал на Западное побережье. Сначала он поселился в Сан-Франциско, а затем в 1912 году переехал в Лос-Анджелес, где быстро стал частью примогената.

Хотя дон Себастьян, очевидно, очень любил его, Луи никогда не было вполне комфортно с Князем, поскольку он был воспитан с сильным чувством благородства. Небрежное отношение дона Себастьяна к своей вотчине раздражало французского дворянина, который безуспешно пытался убедить дона Себастьяна проявлять больше заботы о Сородичах, находящихся под его опекой. Когда Джереми МакНил обратился к примогенату после того, как его жестоко избили головорезы дона Себастьяна, Луи был единственным, кто высказался в защиту раненого анарха. Когда примогенат решил не занимать какую-либо позицию по этому вопросу, Луи порвал с ними и присоединился к анархам. Он сражался вместе с Джереми и Криспусом во время Восстания и возглавил злополучную экспедицию в Малибу. В благодарность за его помощь анархи практически предоставили ему право самому управлять Западным Лос-Анджелесом, как ему заблагорассудится.

Луи – типичный дворянин, обороняющий своих вассалов и милостивый к врагам. Его первая забота – защитить свои владения, а затем уже интересы Свободных Штатов. Он испытывает большое уважение к Джереми, видя в том прирожденного лидера, и стремится помочь ему в дальнейшем следовать целям анархов, которым он поклялся своим существованием. Заявленное равенство между всеми Сородичами, на котором зиждутся Свободные Штаты, оскорбляет его благородные чувства, но он воодушевлен возможностями этого «эксперимента в демократии». Он один из немногих вампиров в Свободных Штатах, кто хоть сколько-нибудь заинтересован в экономическом благополучии своего баронства, и под его очень жестким контролем Вестсайд процветает лучше, чем какое-либо другое место в районе Лос-Анджелеса.

Луи живет почти в сибаритской роскоши, окруженный самыми красивыми предметами и людьми, которых можно купить за деньги. Несмотря на свою нежизнь, Луи никогда не терял уважения к красивым женщинам. Он окружил себя тремя самыми привлекательными и опасными женщинами Свободных Штатов. Луи редко покидает пределы своего великолепного дома в Беверли-Хиллз, но его любовниц часто можно увидеть на собраниях Свободных Штатов, и с ними тоже следует считаться. Никто не знает, сколько гулей служат Луи, но говорят, что это самая большая «армия» гулей в Свободных Штатах. Все его гули молоды, сильны и красивы, и чтобы оставаться такими, им нужно немного крови. Несмотря на это, Луи иногда трудно удовлетворять их нужды, даже с помощью своих любовниц, и иногда он создает вампира, чтобы утолить голод своих гулей.

Сир: Ночная Звезда
Натура: Традиционалист
Маска: Судья
Поколение: 9
Становление: 1754 г. (род. в 1726 г.)
Видимый возраст: около 20 лет
Физические: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 3, Уклонение 4, Запугивание 5, Лидерство 4
Навыки: Знание животных 3, Вождение 4, Этикет 4, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 4, Музыка 2, Выживание 3
Знания: Финансы 3, Законы 2, Лингвистика 3, Политика 3
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 1, Доминирование 4, Стойкость 4, Могущество 2, Присутствие 5
Дополнения: Союзники 2, Стадо 2, Влияние 2, Ресурсы 5, Слуги 5, Статус 3
Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 4, Смелость 4
Человечность: 5
Сила воли: 9

Образ: Луи высокий, стройный и очень грациозный. У него длинные черные волосы, высокий лоб и зеленые глаза. Собираясь на важные встречи, такие как гвалты, он одевается по последней моде, но дома предпочитает носить ниспадающие мантии.

Подсказки по отыгрышу: ты обладаешь всей самоуверенностью и высокомерием знати. У тебя сильно развито чувство дворянского долга, и ты готов к некоторой глупости, но не к неуважению. Ты вдумчив и в то же время снисходителен.

Убежище: в огромном и тщательно охраняемом особняке в Беверли-Хиллз.

Влияние: Луи имеет огромное влияние на руководство анархов и на тех, кто помнит его поддержку против дона Себастьяна. Однако более молодые анархи не доверяют его богатству и тому факту, что он Вентру, и им не нравится его снобизм.

Катрин дю Буа

Выросшая в монастыре мадемуазель дю Буа предлагает особую услугу выезда на дом для избранных клиентов, которые ценят уникальные

впечатления и хорошо платят за них. Ее конюшня, состоящая из потрясающих развратных красавиц обоих полов, обеспечивает развлечения на таком уровне азарта, который способны оценить лишь очень богатые и эксцентричные люди. Нежная, невинная внешность Катрин скрывает развратный характер женщины, окунувшейся в нежизнь в то время, когда ее аппетиты были на высоте, а мораль неразвита.

Катрин «поддерживает домашний очаг» Луи, обеспечивая безопасность баронства и наблюдая за гулями. Она часто выступает в роли хозяйки, когда у Луи бывают гости. У нее ненасытный аппетит к новым физическим переживаниям, который не смогла утолить даже смерть. Эта ахиллесова пята делает ее угрозой для безопасности, но Луи, похоже, пока это не беспокоит.

Сир: Луи Фортье
Натура: Асоциал
Маска: Бон Вивант
Поколение: 10
Становление: 1910 г. (род. в 1883 г.)
Видимый возраст: около 20 лет
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 5
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 3
Таланты: Актерство 2, Бдительность 2, Драка 3, Эмпатия 3, Хитрость 3
Навыки: Вождение 2, Этикет 4, Музыка 2
Знания: Бюрократия 2, Финансы 2, Законы 1, Лингвистика 1 (английский)
Дисциплины: Доминирование 3, Стойкость 2, Затемнение 2, Могущество 1, Присутствие 3
Дополнения: Союзники 3, Контакты 4, Слава 1, Влияние 2, Ментор 3, Ресурсы 3, Слуги 4
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 2, Смелость 4
Человечность: 5
Сила воли: 7

Образ: Катрин – поразительная красавица, у нее медово-светлые волосы до плеч, зеленые глаза и идеальный цвет лица. Она всегда одевается очень модно и весьма соблазнительно.

Подсказки по отыгрышу: что бы ни случилось, ты остаешься спокойной и собранной. Ты ОЧЕНЬ сексуальна в своем изысканном стиле, и очень рада использовать это для реализации планов Луи.

Убежище: в особняке Луи в Беверли-Хиллз.

Влияние: значительное, как в качестве любовницы Луи, так и в виде отдельного социального существа.



Елена Гутьеррес

Елена, дочь дипломата, училась в Испании студенткой по обмену, изучавшей дизайн интерьера, и однажды ее пригласили на частную вечеринку в Беверли-Хиллз. Ее длинные темные волосы и сияющая кожа напомнили Луи ту индейскую женщину, которая дала ему Становление, и он решил ввести Елену в нежизнь.

Вскоре Елена занялась бизнесом, используя свой художественный взгляд для украшения домов некоторых из самых известных людей Лос-Анджелеса, которые не находили странным, что она приходила к ним только по ночам.

Елена часто действует как агент Луи во внешнем мире, как среди смертных, так и среди бессмертных. Когда она говорит на гвалтах – что происходит только в случае необходимости – понятно, что она говорит от лица Луи. Луи очень уважает интеллект Елены и обычно позволяет ей действовать так, как сама она считает лучшим.

Сир: Луи Фортье
Натура: Архитектор
Маска: Опекун
Поколение: 10
Становление: 1975 г. (род. в 1955 г.)
Видимый возраст: около 20 лет
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 4
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 3
Таланты: Бдительность 2, Знание улиц 2, Хитрость 3
Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Музыка 2, Скрытность 2
Знания: Бюрократия 2, Компьютеры 2, Финансы

3, Законы 1, Лингвистика 1 (английский), Политика 3
Дисциплины: Прорицание 3, Доминирование 3, Стойкость 1, Присутствие 3
Дополнения: Контакты 2, Слава 1, Ментор 3, Ресурсы 3
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 2, Смелость 4
Человечность: 7
Сила воли: 6

Образ: Елена невысокого роста, темноволосая и привлекательная больше благодаря живости манер, чем совершенству черт лица. У нее длинные темные волосы и живые карие глаза.

Подсказки по отыгрышу: несмотря на твою относительно недавнюю смерть, ты твердо веришь в доброту своих собратьев. Обращайся ко всем с энтузиазмом и демонстрируй большое волнение по поводу любого проекта, в котором участвуешь. Однако ты не глупа и будешь тщательно изучать каждое решение в свете интересов Луи.

Убежище: в особняке Луи в Беверли-Хиллз.

Влияние: значительное, как в виде любовницы Луи, так и в качестве самостоятельной политической фигуры.

Мариэль Сент-Джон

Мариэль уже была довольно известным вампиром в Лос-Анджелесе, когда была опубликована ее книга о франко-индейских войнах. Пораженный глубиной знаний и страстью, которую она привнесла в столь важную для него тему, Луи договорился о встрече с Мариэль. На него сразу же произвело впечатление ее непосредственное отношение и пристальное внимание к своей работе, поэтому вместо того, чтобы исполнять сложный танец, он сразу перешел к делу. Он предложил ей поддержку и великолепное место для жизни, но ничто из этого при этом не помешало бы ее занятиям.

Возможно, это был не лучший ход Луи, потому что Мариэль на самом деле является агентом Шабаша и была введена в Лос-Анджелес несколько лет назад в надежде, что как раз и сможет организовать подобную связь. До сих пор она выжидала своего часа, сообщая о деятельности Луи Мохаммеду аль-Муслиму так часто, как только могла, но в целом ждала, пока сможет нанести серьезный (и безопасный) удар по делу анархов.

Клан: Отступник Вентру
Сир: Филипп Навиталь
Натура: Интриган
Маска: Мечтатель
Поколение: 9
Становление: 1930 г. (род. в 1903 г.)
Видимый возраст: около 20 лет
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 2
Таланты: Актерство 3, Бдительность 2, Драка 3, Уклонение 1, Лидерство 1, Хитрость 3
Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 4, Исследования 3, Писательство 3
Знания: Бюрократия 1, История 3, Лингвистика 2
Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 3, Стойкость 3, Затемнение 2, Присутствие 3
Дополнения: Слава 1, Ментор 3, Ресурсы 3
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 2, Смелость 4
Путь Просветления: Путь Катар 5
Сила воли: 7

Образ: Мариэль не бросается в глаза, но она по-своему привлекательна в духе фермерской девушки. У нее короткие светлые волосы, большие голубые глаза и румяные щеки. Перед смертью у нее было плохое зрение, поэтому она продолжает носить очки.

Подсказки по отыгрышу: ты очень тихая и сдержанная, хотя и увлечена своими исследованиями. Ты находишь действия анархов смехотворными и рада использовать свои исследовательские навыки, чтобы помочь своей секте свергнуть Свободные Штаты.

Убежище: в особняке Луи в Беверли-Хиллз.

Влияние: практически нет.

Дэвид Гедульд

Когда Камарилья искала агентов, которые могли бы устроить беспорядки в Лос-Анджелесе и сообщать о ситуации там, они, естественно, сразу подумали о Дэвиде Гедульде. Дэвид, первоначально бывший партнером чикагской юридической фирмы «Баллард, Андерсон и Бэйтман», получил Становление, чтобы помогать Вентру разбираться с бесконечными деталями их контроля над бизнес-ареной Чикаго. Он оказался чрезвычайно опытным в юридических вопросах и удивительно умело завоевывал доверие лидеров делового и юридического сообщества Чикаго. Его преданность Камарилье не подвергалась сомнению, поэтому в 1963 году его отправили в Лос-Анджелес, чтобы посмотреть, что он может там сделать.

Дэвид с самого начала показал себя успешным агентом. Представившись изгоем Вентру, которого поймали за руку в банке с печеньем и заставили бежать от мести Князя, Дэвид легко погрузился в хаос жизни Свободных Штатов. Он собрал небольшую котерию и обосновался в поместье в Пало-Верде-Эстейтс. Оттуда он стал путешествовать по Лос-Анджелесу, ощупывая местность и отчитываясь перед своими хозяевами в Камарилье. То,



Видимый возраст: около 20 лет
Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 4
Таланты: Атлетика 2, Лидерство 3, Хитрость 4
Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 2
Знания: Бюрократия 4, Компьютеры 2, Финансы 4, Законы 5, Политика 3
Дисциплины: Прорицание 2, Стремительность 2, Доминирование 3, Стойкость 2, Могущество 1, Присутствие 3
Дополнения: Союзники 2, Ресурсы 4, Слуги 3, Статус 2
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 4, Смелость 3
Человечность: 4
Сила воли: 6

что он увидел, поразило его. Это был город без Князя и без примогената, который, казалось, действительно работал! Все его предположения о неизбежности прихода Камарильи были поставлены под сомнение.

Его отчеты в Чикаго становились все менее частыми, и когда Шабаш осадил город в 1965 году, Дэвиду пришлось сражаться плечом к плечу с одетыми в кожу повстанцами Бруджа, при встрече с которыми он перешел бы на другую сторону улицы еще два года назад. С тех пор Дэвид полностью встал на сторону анархов. Его героизм во время восстания привлек множество анархов, что позволило ему сформировать банду и захватить территорию Торранса, которую он теперь полностью контролирует.

Дэвид – редчайший из Сородичей, Вентру, нашедший признание среди анархов. Однако это признание ни в коем случае не является полным. Большинство старших анархов, включая Джереми и Криспуса, не любят его и не доверяют ему из-за его происхождения из Вентру, и это препятствует его продвижению. Кроме того, хотя Дэвид и стал настоящим анархом, он по-прежнему является Вентру и активно замышляет захватить баронство Лонг-Бич. И это даже не из-за какой-либо враждебности к Стиву Буту, которым он скорее восхищается. Просто обучение у Вентру научило его, что для сильных естественно расширять свое влияние за счет слабых, и так и должно быть. Если его не убьют первым, то вскоре Дэвид станет важным фактором в политике Лос-Анджелеса.

Сир: Лоуренс Баллард
Натура: Архитектор
Маска: Интриган
Поколение: 10
Становление: 1952 г. (род. в 1923 г.)

Образ: рост Дэвида составляет около 5 футов 10 дюймов, у него вьющиеся каштановые волосы, коротко остриженные. Он среднего телосложения, но в хорошей форме. Дэвид всегда одевается соответственно ситуации, где бы он ни находился, и всегда ухожен.

Подсказки по отыгрышу: ты чрезвычайно приветлив и весел, но в тебе неизменно чувствуется легкое напряжение. Ты разрываешься между симпатией к растущему вокруг тебя эгалитарному обществу и своим естественным желанием воспользоваться этими простаками.

Убежище: хорошо охраняемый комплекс в Пало-Верде-Эстейтс.

Влияние: несмотря на недоверие Джереми к нему, Дэвида считают многообещающей силой в Свободных Штатах. Его уважают многие молодые Сородичи, и на гвалтах тоже слушают.

Хесус Рамирес

О Хесусе Рамиресе известно очень мало, хотя большинство людей полагают, что он один из друзей Сальвадора. Похоже, он абсолютно лоялен Сальвадору, который фактически оставляет его во главе своего баронства во время своих частых поездок в другие регионы. Хесус на самом деле вовсе не потомок Сальвадора, а родом из Никарагуа, где получил Становление от испанского Вентру по имени Дон Кристиан де Леон Негро в качестве его верного слуги. Хесус был связан кровью со своим хозяином, и, хотя он никогда не прекращал борьбу за сохранение собственной личности, он так и не смог преодолеть эффект Уз. Когда в 1978 году Дон Кристиан был убит сандинистами под предводительством Бруджа, Хесус боялся, что его запятнают той же кисточкой, что и хозяина, и бежал на север, в Свободные Штаты.

Когда Хесус прибыл в Лос-Анджелес, он стал участвовать в жизни местной большой никарагуанской общины. Сальвадор увидел в нем задатки лидера и взял под свое крыло. С тех пор Хесуса всегда можно было увидеть рядом с Сальвадором, борющимся за свободу на каждом шагу.

Будучи фактическим лидером Эль-Хермандада, Иисус обладает значительной властью в сообществе Сородичей Лос-Анджелеса. Его широко уважают как ясного и рассудительного мыслителя. Он самый близкий друг Сальвадора и часто пытается успокоить своего эмоционального товарища. Персонажам, желающим вступить в контакт с Сальвадором, следует сперва подружиться с Хесусом.

Сир: Дон Кристиан де Леон Негро
Натура: Судья
Маска: Фанатик
Поколение: 10
Становление: 1843 г. (род. в 1802 г.)
Видимый возраст: около 40 лет
Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Смекалка 5
Таланты: Бдительность 4, Драка 4, Уклонение 4, Эмпатия 3, Лидерство 3, Знание улиц 4, Хитрость 2
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 4, Ремонт 3, Скрытность 3
Знания: Лингвистика 3, Политика 3
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 2, Доминирование 4, Стойкость 2, Могущество 2, Присутствие 3, Превращение 3
Дополнения: Союзники 2, Контакты 4, Влияние 1, Ментор 3, Ресурсы 2, Слуги 2, Статус 2



Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 4, Смелость 4
Человечность: 6
Сила воли: 9

Образ: Хесус – невысокий, дородный мужчина с короткими темными волосами и небольшими усами. Он одевается консервативно, обычно так, чтобы иметь возможность скрытно носить пистолет.

Подсказки по отыгрышу: ты – арбитр. Когда все остальные теряют голову, ты – голос хладнокровного разума. Говори мягко и спокойно. Однако, когда ты уже сделал вывод, тебя сложно с него сбить.

Убежище: в подвале небольшого дома в восточном Лос-Анджелесе.

Влияние: после Сальвадора Хесус является самым влиятельным вампиром в восточном Лос-Анджелесе.

Эдвард и Вера Вайнс

Слово «бостонец» напоминает времена эдвардианской элегантности, когда манеры и воспитание имели большое значение, а покрой пальто мог стать входом в «нужные круги». Такого образа жизни давно нет, к большому огорчению Эдварда и Веры Вайнс, Вентру из другого времени и места, которые живут в почти анахроничном изгнании в Лос-Анджелесе.

Эта очаровательная пара присутствовала на том самом роковом открытии, которое прозвучало похоронным звоном по Кристоферу в сообществе Тореадоров в Бостоне, и действительно являются единственными людьми в Лос-Анджелесе кто мог бы знать Кристофера таким, какой он есть на самом деле. Эдвард, чья профессия – «джентльмен», и Вера – стройный, почти хрупкий пережиток ушедших времен, позднее имели несчастье поддержать не ту фракцию в войне между бостонскими Сородичами. В результате им пришлось собрать те немногие драгоценные вещи, которые они сумели, во время своего поспешного отступления в дебри Западного побережья.

В Пасадене они нашли прекрасный старый дом, мало чем отличающийся от бостонского особняка, и приступили к воссозданию мира конца 1800-х годов вместе со своим верным дворецким и главным фактотумом Генри Уотерсом.

Эдвард Вайнс

Эдвард Вайнс не тот вампир, с которым можно шутить. С другой стороны, он и не ищет неприятностей, поэтому у него их редко бывает много. Он привык играть в политику в стиле старой Камарильи и находит Свободные Штаты Анархов несколько сумбурными. Он справился с этим, строго соблюдая границы своих владений и избегая политики Свободного государства, насколько мог. Он



также весьма сильно контролирует смертную политику Пасадены. Чтобы оставаться в курсе того, что происходит, Эдвард посещает гвалты, хотя обычно считает их отвратительным проявлением самовозвеличивания со стороны молодых панков, которых следует учить хорошим манерам и гигиене. Однако он джентльмен, поэтому говорящим с ним персонажам Эдвард покажется учтивым, изящным и лишь слегка снисходительным.

Сир: сэр Эндрю Маккардл
Натура: Стоик
Маска: Традиционалист
Поколение: 9
Становление: 1882 г. (род. в 1820 г.)
Видимый возраст: около 60
Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Смекалка 4
Таланты: Бдительность 3, Драка 3, Эмпатия 2, Запугивание 4, Хитрость 4
Навыки: Этикет 4, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 3, Музыка 3
Знания: Финансы 3, История 3, Законы 3, Лингвистика 3, Политика 3
Дисциплины: Доминирование 4, Стойкость 3, Присутствие 4
Дополнения: Союзники 3, Влияние 2, Ресурсы 4, Слуги 1, Статус 3
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 4
Человечность: 4
Сила воли: 7

Образ: Эдвард – джентльмен старой закалки. Он лишь немного модернизировал свой костюм, так что теперь он неизменно одевается в строгий эдвардианский костюм, подходящий для ночного времени суток. Он высок и худ, с копной серебристых волос. Хотя у Эдварда отличное зрение, он носит очки, потому что считает, что так делают джентльмены.

Подсказки по отыгрышу: ты – самый лучший стоик. Когда в Бостоне что-то пошло не так, ты бежал и приехали сюда, а когда началось это странное восстание, ты и его пережил. Ты чрезвычайно непреклонен и чувствуешь себя некомфортно в эту новую эпоху, но делаешь все возможное, чтобы с ней поладить.

Убежище: большой особняк в Пасадене.

Влияние: Эдвард редко выступает перед своими «подчиненными», но в тех немногих случаях, когда он соизволяет дать совет лидерам Свободных Штатов, они к нему прислушиваются.

Вера Вайнс

Многие Сородичи верят, что вампиры, особенно старейшины, не способны любить, что бесконечные муки нежизни сжигают в них любую способность к более нежным эмоциям. Скажите это Вере Вайнс. После более чем 150 лет в роли послушной жены Вера Вайнс наконец проснулась. Впервые она чувствует себя взволнованной, осознанной и счастливой. Причиной этой метаморфозы является ее слуга Генри Уотерс, в которого она безутешно (и, вероятно, безнадежно) влюблена. Страсть охватила Веру очень внезапно, и в пылу момента она применила Доминирование к Генри, привязав его к себе Узами Крови. Поскольку он уже и так связан кровью с Эдвардом Вайнсом, это поставило Генри в очень трудную ситуацию. Не-



смотря на это и на значительную разницу в возрасте, Вера твердо верит в свою любовь к Генри и в его любовь к ней. Все, что стоит на их пути – это сила Кровавых Уз Эдварда в отношении Генри.

Сир: Эдвард Вайнс
Натура: Оптимист
Маска: Традиционалист
Поколение: 10
Становление: 1882 г. (род. в 1822 г.)
Видимый возраст: 60
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 5
Таланты: Актерство 3, Бдительность 3, Эмпатия 4, Хитрость 4
Навыки: Этикет 4, Ближний бой 2, Музыка 4
Знания: Финансы 2, Лингвистика 2, Оккультизм 3
Дисциплины: Доминирование 5, Стойкость 5, Присутствие 3, Тауматургия 2 (Движение разума 2)
Дополнения: Ментор 2, Ресурсы 4, Слуги 1
Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 1, Смелость 5
Человечность: 9
Сила воли: 3

Образ: Вера выглядит как привлекательная женщина шестидесяти лет, которая не пытается скрыть ноги. Совсем недавно она отказалась от викторианских платьев, которые всегда носила, и стала надевать модные костюмы от Chanel и Oscar de la Renta.

Подсказки по отыгрышу: ты одержима Генри Уотерсом и сделаешь для него все. Твои чувства к мужу сменились от смущенной терпимости к страху и ненависти, и ты очень быстро близишься к моменту принятия каких-то радикальных мер.

Убежище: особняк в Пасадене.

Влияние: нет.

Генри Уотерс

Когда Генри был мальчиком, он стал учиться профессии своего отца – дворецкого. Конечно, в 1890-е годы это была благородная профессия, и семья Генри веками занималась служением другим. Генри считал себя очень удачливым парнем, когда его работодатель сообщил, что они собираются в Америку по делам. Какое это было бы приключение! Тогда Генри едва ли осознавал, что никогда больше не увидит берегов своей родной Англии – по крайней мере, живым существом. Вскоре после прибытия в Бостон работодатель Генри заболел гриппом и умер, оставив молодого человека без средств для возвращения домой. Но Генри прошел обучение и быстро сообщил о своей квалификации агентству, единственной задачей



которого был поиск камердинеров для богатых.

Генри показалось немного странным, что потенциальный работодатель хочет провести с ним собеседование вечером, а не утром, но американцы все сделали своеобразно, и ему нужна была работа. Вооруженный маленькой белой карточкой с вполне респектабельным адресом, он предстал у дверей дома Вайнсов и был встречен самим хозяином. Мистер Вайнс пригласил Генри войти и, ознакомившись с его компетентностью, объяснил, что, хотя он и находит Генри в высшей степени подходящим, в этой работе есть один или два довольно необычных аспекта.

Генри был очарован идеей вечной службы Вайнсам и силой, которую они предлагали. Он согласился, и в ту же ночь пополнил ряды нежити. Генри служил семейству более 100 лет, и его кровавая связь с Эдвардом делала эти отношения для него весьма удовлетворительными. Когда он и Вера стали «любовниками», а она стала с ним связанв кровью, для Генри открылся совершенно новый мир. Что также принесло ему бесконечные муки – любить и быть любимым женой человека, которого он тоже любит больше, чем саму нежизнь.

Противоречивая лояльность Генри к Эдварду и Вере Вайнс утомляет его и начинает разрушать Узы Крови с Эдвардом, который в данный момент совершенно не подозревает об этом. Генри начинает мечтать о побеге с Верой. Если бы Узы полностью растворились, эти двое могли бы попытаться сбежать. И даже если бы у них получилось, Эдвард сделал бы все, что в его силах, чтобы выследить их, а Генри и Вере понадобилась бы помощь. На холмах за особняком у них появился тайный друг, о котором они не рассказали Эдварду. Их новый знакомый – ужасно уродливый и неприятный вампир по имени Алонсо, и он учит их всякому...

Сир: Эдвард Вайнс
Натура: Мечтатель
Маска: Конформист
Поколение: 10
Становление: 1894 г. (род. в 1862 г.)
Видимый возраст: около 30 лет
Физические: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 5
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Смекалка 2
Таланты: Актерство 2, Атлетика 3, Драка 3, Уклонение 2, Хитрость 2
Навыки: Вождение 3, Этикет 4, Ремонт 3
Знания: Компьютеры 2, Финансы 1, Лингвистика 1
Дисциплины: Доминирование 3, Стойкость 3, Присутствие 3
Дополнения: Ментор 2, Ресурсы 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Смелость 3
Человечность: 8
Сила воли: 5

Образ: Генри чрезвычайно красивый мужчина с темными вьющимися волосами и большими глазами. Его рост около 6 футов 2 дюймов, он носит модную, хотя и консервативную одежду.

Подсказки по отыгрышу: при всем твоем консервативном и корректном поведении ты – человек в аду, разрывающийся между двумя своими любимыми. Твоя любовь к Вере постепенно побеждает, но ты чувствуешь себя предающим Эдварда всякий раз, когда находишься с ней. Ты ждешь, что Алонсо каким-то образом поможет вам решить проблему.

Убежище: большой особняк Вайнсов в Пасадене.

Влияние: нет.

Другие

Доун Кавано

Доун Кавано родилась в Судане в 1882 году в семье офицера британской армии, дислоцированной в Хартуме. Когда в 1885 году город попал под власть Махди, офицер и его жена были убиты, а Доун увезли. Ее взяли в дом одного из шейхов на службе Мухаммеда Ахмеда, где она и выросла.

Когда Дон было 16, ее поразительная внешность – особенно ее длинные рыжие волосы – привлекла внимание высокопоставленного Сеттита, который организовал ее похищение из дома. Девушку отвезли в Великий Храм Сета, где она была введена в клан. Доун была чрезвычайно успешным агентом Сета. Жизнь при дворе шейха придала ей хитрости, а ранняя смерть родителей сделала совершенно аморальной. Следующие 15 лет она служила Великому Храму и путешествовала по Ближнему Востоку, распространяя порчу. Особенно активна она была в европейских сообществах, разбросанных по региону, и, по крайней мере частично, была ответственна за моральный упадок, который развился там после распада европейских империй.

Когда началась Первая мировая война, Доун решила, что на Ближнем Востоке для нее стало слишком жарко, и эмигрировала в Соединенные Штаты. Она пробыла в Сан-Франциско довольно долго, но продолжала чувствовать призыв отправиться на юг. В 1923 году она так и сделала, основав собственный Храм Сета на холмах Малибу. Храм имел впечатляющий успех, привлекая смертных и Сородичей со всей Южной Калифорнии. Доун стала чрезвычайно популярна и собрала множество поклонников своего темного господина. Репутация, которую Голливуд приобрел в 20-е и 30-е годы как «мировая столица грехов», существенно развилась именно благодаря усилиям Доун.

В 1944 году все это внезапно закончилось. Пока старейшины Лос-Анджелеса погибали от клыков и когтей анархов, на храм напала орда оборотней, и все находившиеся там были перебиты. К счастью для Доун, ее там в тот момент не было. Она утверждает, что тогда посещала храм в Сан-Франциско, но другие полагают, что ее каким-то образом предупредили, и Доун по своим причинам решила бросить своих последователей на произвол судьбы.

Как бы то ни было, Доун пережила нападение и осталась в Сан-Франциско, пока снова не почувствовала призыв отправиться на юг. Когда в 1965 году осада Лос-Анджелеса Шабашем провалилась, Доун вернулась в Саутленд, полагая, что возникший там хаос повысит ее шансы остаться незамеченной. Она основала еще один храм, на этот раз на Голливудских холмах, и вновь начала вербовать последователей и аколитов.

Главным среди этих помощников был молодой Сородич по имени Николас, чья красота, безжалостность и необыкновенная сила обольщения привлекли интерес Доун. К сожалению, Николас тоже был амбициозен и хотел, чтобы храм принадлежал только ему, поэтому он сообщил группе молодых вампиров о местонахождении Доун. Это не сработало так, как он надеялся, поскольку анархи использовали информацию, чтобы определить местонахождение храма, а затем сообщили об этом Джереми, который помог им атаковать и разрушить его. Николас был убит в результате нападения, но Доун была предупреждена членом котерии Джереми, который обратился к Сету, и успела сбежать в Чикаго.

Она оставалась там до тех пор, пока на этот город не напали оборотни, а затем снова вернулась в Лос-Анджелес. Сейчас она хочет основать еще один храм, но не раньше, чем отомстит донесшим на нее вампирам, и прежде всего Джереми.

Доун не только совершенно аморальна, но при этом и упивается моральным упадком других. Ее цель – полное разложение Лос-Анджелеса, и



большинство местных согласны с тем, что она уже на пути к этому. С этой целью она концентрируется на соблазнении влиятельных лиц, формирующих общественное мнение в Лос-Анджелесе, мотивируя это тем, что как только они перестанут быть помехой, так и город падет. При необходимости она работает со смертными, но предпочитает обольщать Сородичей. Ее конечная цель – свергнуть и уничтожить Джереми, которого она фанатично ненавидит. Любимое оружие Доун – наркотики и секс, но она с радостью использует все, что может сработать. Ее полная преданность Великому Храму лишь усиливается тем фактом, что сердце девушки лежит там в маленькой урне – что и делает ее столь непоколебимой.

Клан: Последователи Сета
Натура: Интриган
Маска: Асоциал
Поколение: 8
Становление: 1898 г. (род. в 1882 г.)
Видимый возраст: подросток
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 4
Ментальныее: Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 3
Таланты: Актерство 2, Драка 1, Уклонение 3, Эмпатия 4, Лидерство 4, Соблазнение 5, Знание улиц 2, Хитрость 3
Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Ближний бой 4
Знания: Бюрократия 3, Финансы 2, Законы 1, Политика 2
Дисциплины: Доминирование 5, Затемнение 2, Присутствие 3, Серпентис 4
Дополнения: Контакты 3, Влияние 2, Ресурсы 4
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 4, Смелость 3
Человечность: 3
Сила воли: 7

Образ: у Доун бледная кожа, темно-зеленые глаза и пушистые кудри рыжих волос. У нее очень обольстительная фигура, которую она всегда с выгодой демонстрирует.

Подсказки по отыгрышу: ты всегда обаятельна, весела и приятна. Постарайся дать собеседнику ощутить, что ты знаешь, что он самое умное, красивое и сексуальное существо в мире. Затем уничтожь его.

Убежище: в очень красивой квартире ветхого отеля в Голливуде.

Влияние: больше нет. Но просто подожди.

Ласомбра

Мохаммед аль-Муслим

Мохаммед аль-Муслим впервые вышел на сцену вскоре после осады Лос-Анджелеса в 1965 году, назвавшись анархом, скрывающимся от Князя Чикаго. Он утверждал, что сражался против Черной Руки во время осады и привлек большую группу сторонников. Его странные привычки (убежищем Мохаммеда является склеп на старом кладбище) поначалу вызывали серьезные подозрения, но харизма и очевидная поддержка дела анархов в конечном итоге принесли ему влияние среди младших Сородичей. Он сформировал банду, изначально состоящую только из молодых вампиров. По мере того как власть банды в южном и центральном Лос-Анджелесе росла, она привлекала и смертных последователей, хотя Сородичи продолжают в ней заправлять. Сперва назвавшись Сыновьями Склепа, по месту своих встреч, члены этой банды в дальнейшем сократили название группировки.

Мохаммед действительно родом из Чикаго, но остальная часть его истории на самом деле сильно отличается от официальной версии. Будучи рожден Уолтером Джонсоном, он происходил из семьи среднего класса. Он переехал в Нью-Йорк, когда ему было 15 лет – в то время его отца перевели в домашний офис его работодателя. Одинокий и отрезанный от друзей Уолтер сразу попал в плохую компанию. Поначалу он просто катался с ними, покупал и продавал наркотики, а иногда и оружие. Когда наркобизнес улучшился и начали возникать трения с другими бандами, Уолтер стал проявлять неожиданный лидерский талант. Под его влиянием банде удалось устранить конкуренцию и значительно нарастить свои прибыли.



Именно тогда Уолтер впервые услышал учение Илии Мухаммада и стал фанатичным черным мусульманином. Он покинул банду, чтобы посвятить всю свою значительную энергию новой для себя религии, сменив имя на Мохаммед Х. Тем временем Шабаш начал собирать свои военные группы для осады Лос-Анджелеса, и Мохаммед был рекомендован в качестве их предводителя. Однажды ночью его просто схватили на улице и подвергли инициации против его воли. Мохаммед очень быстро осознал преимущества своего нового образа жизни. Снова изменив свое имя на Мохаммед аль-Муслим (Мохаммед Тьмы), он отдался делу Шабаша со всем рвением, которое ранее посвящал исламу. Ко времени катастрофической осады Лос-Анджелеса Мохаммед уже представлял собой силу, с которой необходимо было считаться в Нью-Йоркском Шабаше.

Когда напор осады стал ослабевать, Мохаммед внезапно обнаружил, что на него и остатки его военного отряда напали обезумевшие от крови Бруджа. Быстро поразмыслив, Мохаммед, которого еще никто не заметил, прокрался за толпу анархов, а затем помог им атаковать свою собственную стаю. С помощью Бруджа Мохаммед перебил своих бывших товарищей. Когда все закончилось, Мохаммед обнаружил, что стал героем молодых Бруджа, которых он «поддержал». Он так и остался на стороне Бруджа, одновременно помогая как можно большему количеству членов Шабаша бежать из Лос-Анджелеса. Далее Мохаммед быстро приступил к восстановлению своих связей с Шабашем и созданию плацдарма для окончательного завоевания Лос-Анджелеса.

Однако Шабаш, все еще не оправившийся от поражения, избрал очень осторожный курс. Инструкции Мохаммеда заключались в том, чтобы ждать, избегать обнаружения любой ценой и постепенно формировать котерию верных последователей. Этим он и занимался. Мохаммед не скрывает желания расширить свое баронство, особенно на восток и юг, но придает этому вид обычного захвата земель, а не прелюдии к новой осаде.

Преданность Мохаммеда Шабашу абсолютна, но он очень амбициозен и ожидает, что его сделают архиепископом или даже кардиналом, когда

он свергнет Свободные Штаты. Мохаммед может стать отличным врагом для персонажей-анархов. Хотя его банда обеспечивает ему физическую безопасность, планы этого Ласомбра будут продолжать бросать персонажам некий вызов. Персонажи Шабаша обретут в нем требовательного, но благосклонного хозяина.

Сир: Тарантине
Натура: Манипулятор
Маска: Опекун
Поколение: 9
Становление: 1963 г. (род. в 1937 г.)
Видимый возраст: около 20 лет
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 2
Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 4, Смекалка 4
Таланты: Актерство 3, Бдительность 4, Драка 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Запугивание 3, Лидерство 4, Знание улиц 4, Хитрость 5
Навыки: Огнестрельное оружие 3, Ближний бой 3, Безопасность 2, Скрытность 3
Знания: Финансы 2, Расследование 2, Законы 2, Оккультизм 4, Политика 2
Дисциплины: Стремительность 1, Помешательство 1, Доминирование 4, Затемнение 1, Скрытность 4, Могущество 2, Превращение 2, Присутствие 2, Изменчивость 3
Дополнения: Контакты 3, Стадо 5, Влияние 1, Ресурсы 4, Слуги 5, Статус 4
Добродетели: Убежденность 4, Инстинкты 4, Смелость 3
Путь Просветления: Власти и Внутреннего Голоса 7
Сила воли: 8

Образ: Мохаммед – афроамериканец среднего роста и веса. У него аристократическое лицо и широкая улыбка. Его одежда обычно соответствует окружению, поэтому он носит красиво сшитые костюмы на деловых встречах, или футболки и джинсы, когда «тусуется с друзьями».

Подсказки по отыгрышу: ты – вершина крутости. Ты знаешь, что у тебя много врагов, но они тебя не пугают. Твой единственный страх – раскрыться как член Шабаша, потому что, если Джереми узнает об этом до того, как ты будешь готов, он уничтожит тебя и все, ради чего ты работал. На гвалтах ты дружелюбен и поддерживаешь других баронов. Ты можешь позволить себе быть снисходительными к своим врагам, зная, что, когда Шабаш вернется, все они будут уничтожены.

Убежище: хотя Мохаммед по-прежнему предпочитает свой склеп на кладбище Инглвуд-Парк, запасные его убежища разбросаны по всему его баронству.

Влияние: влияние Мохаммеда огромно. Он не только контролирует крупнейшую банду Сородичей в городе, но и через них управляет одной из самых могущественных банд смертных в мире. Он самый опасный вампир в Свободных Штатах. Хотя Шабаш по-прежнему относится к нему с подозрением, Мохаммед тайно посещал Мехико с целью изучения новых Дисциплин.

Генри Тейлор (Слэш)

Как и у большинства Сынов Склепа, жизнь Генри как смертного была отвратительной, жестокой и короткой. Он родился в семье низшего среднего класса на северной окраине Уоттса в 1963 году. Его отец исчез во время беспорядков два года спустя: неизвестно, был ли он убит или просто воспользовался возможностью скрыться в сутолоке. Мать Генри воспитывала его, как могла, но ей приходилось много работать, чтобы поддерживать дом, и ее часто не было дома, поэтому в основном Генри воспитывала улица. К пришла пора идти в среднюю школу, Генри уже состоял в банде, возглавляемой загадочным человеком по имени Винс, появлявшимся только ночью. Генри стал любимцем Винса, который однажды ночью предложил ему войти в склеп на старом кладбище Инглвуд-Парк.

Генри сумел пережить посвящение в Шабаш, сохранив значительную часть своего рассудка. Теперь он один из главных людей Мохаммеда и руководит собственной бандой смертных на благо своих хозяев из Шабаша. Как и остальные Сыны Склепа, Генри полностью предан Мохаммеду аль-Муслиму и яростно соперничает со своими товарищами по банде. Он мало что знает о Шабаше и о том, как эта секта работает, но осознает, что работает над возможным «освобождением» Лос-Анджелеса.



Клан: Ласомбра
Сир: Мохаммед аль-Муслим
Натура: Одиночка
Маска: Браво
Поколение: 10
Становление: 1978 (род. в 1963)
Видимый возраст: подросток
Физические: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3
Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Смекалка 5
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 4, Уклонение 3, Запугивание 4, Лидерство 3, Знание улиц 4
Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 4, Ближний бой 4, Безопасность 2, Скрытность 3
Знания: Бюрократия 1, Расследование 1, Законы 1, Политика 1
Дисциплины: Стремительность 1, Доминирование 2, Власть над Тенью 2, Могущество 1
Дополнения: Контакты 2, Ментор 3, Ресурсы 3, Статус 1
Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 2, Смелость 2
Путь Просветления: Власти и Внутреннего Голоса 3
Сила воли: 4

Образ: рост Генри составляет около 6 футов, волосы у него короткие. Он носит белую футболку, черные джинсы и дорогие бандитские кроссовки, а также фирменную синюю бандану Сынов Склепа.

Подсказки по отыгрышу: ты крутой и ни от кого не терпишь дерьма. Если кто-то угрожает тебе, убей его первым.

Убежище: в наглухо заколоченном доме в Уоттсе.

Влияние: на данный момент только среди членов его банды смертных и других членов банды из числа Сородичей.

Равносы

Ирена

Ирена родилась в гетто Чикаго во время Второй мировой войны. Оба ее родителя умерли, когда она была маленькой, и Ирена стала беспризорницей. Ей удалось выжить лишь благодаря исключительной решимости, но Чикаго – негостеприимное место для уличных людей, и Ирена отправилась в путь, присоединившись к многочисленным рабочим-мигрантам, которые были вынуждены покинуть свои дома из-за Великой депрессии. Она много путешествовала по Соединенным Штатам, автостопом и по рельсам. Она работала, когда приходилось, но предпочитала воровать, если удавалось. Однажды ночью в Калифорнии ее подобрали какие-то очень странные люди, путешествующие в караване старых грузовиков и легковых автомобилей.

Ирена идеально вписалась в ряды Равносов, которые увидели в ней родственную душу и дали ей Становление, когда ощутили, что она уже достаточно взрослая. После нескольких лет путешествий по Юго-Западу со своей семейной группой она провела одну аферу с ее лидером. Это обернулось для нее возгласами уважения со стороны остальных и ботинком под зад со стороны старшего. С тех пор Ирена пошла своим путем и стала проворачивать мелкие мошеннические затеи по всей Калифорнии. Дон Себастьян несколько раз выгонял ее из Лос-Анджелеса, но она всегда возвращалась.

В 1943 году агенты дона Себастьяна вырезали всю семейную группу Ирены, видимо, в отместку за небольшой обман, который те провернули с одним из фаворитов Князя. Когда Ирена узнала обо всех смертях, она поклялась отомстить дону Себастьяну, но у нее не было ресурсов, чтобы открыто напасть на него. Тогда девушка присоединилась к анархам, которые были в восторге от применения значительных познаний Ирены в трюках – она сыграла важную роль, помогая им отыскать убежища старейшин Лос-Анджелеса. Когда началось Восстание, Ирена настояла на том, чтобы влиться в команду, напавшую на ранчо дона, хотя ей так и не удалось проникнуть внутрь.

После Восстания Ирена вернулась к своим странствиям. Она продолжает путешествовать по Свободным Штатам и Северо-Западу, где пытается нанести как можно больше ущерба в городах Камарильи.



За прошедшие годы Ирене удалось основать собственную «семью» – собрание из Сородичей и смертных. Дюжина из них путешествует по Свободным Штатам, с удовольствием мошенничая и обворовывая как вампиров, так и смертных.

Ирена считает себя кем-то вроде ангела-мстителя и делает все возможное, чтобы помогать анархам, попавшим в беду, и сражаться с Камарильей и Шабашем, где только может.

Клан: Равнос
Сир: Якопо
Натура: Стоик
Маска: Бунтарь
Поколение: 10
Становление: 1946 г. (род. в 1917 г.)
Видимый возраст: около 20 лет
Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 2
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Смекалка 4
Таланты: Актерство 2, Бдительность 3, Драка 2, Уклонение 3, Эмпатия 3, Лидерство 2, Знание улиц 4, Хитрость 5
Навыки: Знание животных 3, Вождение 3, Огнестрельное оружие 1, Ближний бой 2, Безопасность 3, Скрытность 3, Выживание 4

Знания: Законы 2, Оккультизм 2
Дисциплины: Анимализм 2, Стремительность 1, Химерия 4, Доминирование 2, Стойкость 3, Затемнение 4, Присутствие 1
Дополнения: Союзники 3, Контакты 2, Стадо 2, Слуги 3, Статус 2
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Смелость 4
Человечность: 8
Сила воли: 8

Образ: Ирена – невысокая женщина с длинными черными волосами, темной кожей и глазами. Обычно она носит черные футболки, черные джинсы, мотоциклетные ботинки и кожаную куртку.

Подсказки по отыгрышу: у тебя огромный интерес к жизни. Много смейся, подшучивай над друзьями и обманывай всех прочих своей сверкающей улыбкой и поцелуем в щеку.

Убежище: в большом фургоне.

Влияние: Ирена склонна давать о себе знать, куда бы она ни пошла, но она никогда нигде не остается надолго, поэтому ее влияние имеет тенденцию быть несколько неоднородным.



Глава 5: Политика анархии

Политический ландшафт Свободных Штатов представляет собой постоянно меняющееся полотно из дружбы, союзов, предательств и ненависти. Почти невозможно точно отследить все конфликтующие силы, формирующие картину, но эта глава даст вам представление о некоторых основных силах, действующих здесь, и о том, какова ситуация на сегодняшний день.

Банды

Без сомнения, доминирующей политической силой в Свободных Штатах являются банды. Именно их присутствие определяет местную жизнь, и совершенно невозможно понять Свободные Штаты, не зная, что это за банды и как они работают.

Что такое банда? На этот вопрос нет однозначного ответа. Не существует двух банд, созданных или управляемых одинаково, но все они имеют определенное сходство. Каждая банда состоит из группы Сородичей, добровольно объединившихся для защиты и поддержки друг друга и заявивших права на некую территорию.

Обратите внимание, что эти территории, или «баронства», являются охотничьими угодьями банд, а не обязательно местом проживания их членов. Поскольку система автострад Лос-Анджелеса в значительной степени находится в их ведении в ночное время, члены банды могут легко пересекать всю котловину Лос-Анджелеса, чтобы добраться до своих баронств, даже если они живут где-то еще. Однако большинство Сородичей все же предпочитают обитать в своих баронствах. Точно так же границы баронств защищаются только с точки зрения охоты. Банды не могут и не хотят препятствовать проходу других членов банд через свою территорию, пока те охотятся в другом месте.

Однако даже запрет на охоту на территории другой банды не является абсолютным. Некоторые бароны, такие как Луи Фортье и сестры Блаунт, весьма любезны в этом отношении, если только у них спрашивают разрешения. Другие, такие как Мохаммед аль-Муслим, публично заявили, что будут убивать любого Сородича, которого поймают охотящимся на их территории. Тем не менее, «браконьерство» довольно распространено, и среди некоторых банд считается признаком статуса покормиться в баронстве другой банды.

Банды Свободных Штатов делятся на три типа: малые, средние и крупные. В малые банды может входить от одного до пяти вампиров. Обычно они контролируют небольшую территорию, хотя она может быть и весьма изрядной, если население там очень рассредоточено. На самом деле будет даже неправильно называть большинство из них «бандами». Чаще всего это семейная группа, такая как Вайнсы или Блаунты, или небольшая котерия, такая как трио Гангрелов, бродящих по пустошам к востоку от Лос-Анджелеса.

Когда Свободные Штаты были впервые провозглашены, большинство банд начинали с малого размера и постепенно росли, набирая все больше и больше членов и претендуя на все большую территорию. Поскольку все земли Свободных Штатов с достаточной плотностью населения для существования вампиров уже захвачены, эта модель медленного роста и расширения больше не работает для банд.

Единственные малые банды, которые все еще существуют, относятся к одному из трех типов: возглавляемые вампиром, который достаточно силен, чтобы защищать свою территорию от всех посягательств (Луи Фортье в Западном Лос-Анджелесе и Эдвард Вайнс в Пасадене – два хороших примера); те, чьи территории слишком изолированы и малы либо для того, чтобы поддерживать большее количество вампиров, либо для того, чтобы их легко могли поглотить более крупные баронства (примерами являются Сими, Санта-Кларита и Фресно); или же те, что заключили соглашения о взаимной обороне со своими более могущественными соседями (например, Эдвард Вайнс распространил свою защиту на сестер Блаунт в Глендейле и Белу в Бербанке, в то время как Стив Бут серьезно рассердился бы на любого, кто наехал бы на «братву» в Хантингтон-Бич). В прошлом пакты о взаимной обороне существовали ровно столько, сколько было выгодно более могущественной из двух сторон, но на данный момент все кажется стабильным. Такие баронства также обычно располагаются на окраинах Лос-Анджелеса, где они с меньшей вероятностью будут окружены враждебными или голодными соседями.

Банды среднего размера, насчитывающие от шести до одиннадцати членов, отличаются от своих более мелких соперников: они в основном организованы по стандартной модели банды, где лидер окружен группой последователей, которые более или менее лояльны к нему. С другой стороны, политически они идентичны мелким бандам. В целом они либо связаны со своими соседями, как в случае с бандами Уиттиера и Ковины, которые имеют отношения с Эль-Хермандадом, либо слишком изолированы, чтобы расти или поглощаться, как Сан-Хосе. Анахайм и Санта-Ана, с другой стороны, никому не союзники, а в Анахайме в настоящее время даже нет барона. Эти две территории окружены бандами, у которых на уме другие вещи, помимо завоевания, что дало им обоим небольшую передышку. Аметист, барон Санта-Аны, полна решимости укрепить свою власть над Анахаймом прежде, чем другие банды смогут обратить свое внимание в ее сторону.

Как и в случае с национальными делами и киосками с гамбургерами, крупные компании устанавливают стандарты, придумывают правила и решают, когда их нарушать. Крупные банды в Свободных Штатах являются влиятельными игроками на политической сцене Свободных Штатов. Каждая из них насчитывает от 12 до 25 членов и имеет сильного лидера, который держит своих последователей организованными, сосредоточенными и отстраненными друг от друга. На самом же деле они выполняют ту же функцию, что и Князья в городах, контролируемых Камарильей, хотя почти все они категорически это отрицают. В число



крупных банд входят: Сыновья Склепа, которыми управляет Мохаммед аль-Муслим; Эль-Хермандад под руководством Сальвадора и Хесуса; банда Торранса, возглавляемая Дэвидом Гедульдом; банда Стива Бута в Лонг-Бич; и банда Сан-Диего, контролируемая Тарой.

Последние, безусловно, являются наиболее нестабильными и опасными бандами. Из-за своего размера и силы никто не может сказать им, что они могут и чего не могут делать. На данный момент своего рода «баланс террора» сохраняется, но маловероятно, что так будет продолжаться еще долго.

Вступление в банду

Персонажи, желающие стать членами банды, не должны испытывать затруднений с поиском банды, которая занимается вербовкой. Высокий уровень «смертности» среди банд означает, что они постоянно ищут новых членов. Нынешняя война между Томом Уивером и Эллисон Мейлер за контроль над баронством Анахайм в настоящее время вовлекает большое количество Сородичей, и обе стороны всегда ищут свежую кровь. Также известно, что Тара занимается набором новых членов, и большинство банд также готовы рассматривать новых кандидатов, особенно если те могут привнести в банду новый и полезный навык или Дисциплину. К суровым на вид персонажам, которые будут тусоваться во «Вкусе Лос-Анджелеса» или «Клубе Зомби», обязательно кто-нибудь довольно быстро подойдет.

Однако одного желания присоединиться недостаточно, чтобы обеспечить себе место в банде. Хотя разные банды имеют отличные стандарты, большинство из них будут требовать высоких физических атрибутов, хороших боевых навыков и значительному уровню уличных знаний. Чем ниже поколение и мощнее Дисциплины, тем лучше. Однако даже если персонажа и примут в банду, он будет считаться «новичком» и останется на своего рода испытательном сроке до тех пор, пока не примет участие в своем первом рейде с бандой или не совершит свое первое убийство от имени банды. Ожидается, что персонажи, присоединившиеся к банде, будут поддерживать ее интересы, ограничивать свою охоту баронством банды и патрулировать территорию в поисках нарушителей. От них также будет требоваться подчиняться приказам своего барона и сопровождать его, когда он идет на общественные мероприятия. Взамен они могут ожидать, что их братья по банде придут им на помощь в беде, что они получат поддержку при создании безопасного убежища, и что их братья вступятся за них на собраниях Сородичей.

Собственный дом

Долгосрочной целью персонажей может быть контроль над собственным баронством, что само по себе вылиться в целую хронику. Поскольку в Свободных Штатах больше нет областей, способных поддерживать вампиров, персонаж, желающий получить баронство, должен будет отнять его у того, у кого оно уже есть. Обычно это делается путем набора членов банды и объявления войны барону, который кажется слабым, или путем завоевания привязанности и доверия барона, а затем нанесения ему удара в спину. Однако Джереми иногда лично вмешивался по просьбе местных Сородичей и назначал барона, когда должность по какой-то причине внезапно становилась вакантной.

Как только персонажи получат собственное баронство, которым смогут управлять, перед ними откроются совершенно новые возможности в хронике. Героям придется иметь дело с угрозами извне, поскольку другие бароны попытаются

Старейшины и Л.А.

Несмотря на свое невероятное богатство и потенциал, Лос-Анджелес не выглядит привлекательным домом для старших и могущественных Каинитов. Хотя любой старейшина может с легкостью помериться силами даже с целой бандой, огромное количество местных вампиров, населяющих Свободные Штаты, наверняка потянет его вниз. Однако это не мешает старейшинам пробовать.

Лос-Анджелес слишком важен, чтобы старейшины могли его игнорировать. Его роль в промышленности, финансах, политике и многом другом требует внимания. Поэтому они внедряют своих смертных агентов и пробираются внутрь, выползая из самолетов, железнодорожных вагонов, лодок и грузовиков. Они делают свои дела и спешат уйти, принимая все меры предосторожности, чтобы избежать обнаружения.

Некоторые создают еще больший вклад. Например, юстициар Петродон имеет ряд агентов в Свободных Штатах. Князь Сан-Франциско определенно тоже не оставил Лос-Анджелес в покое, и информацию ему продает не один анарх. Другие старейшины проводят здесь целые месяцы и уже наладили связи с той или иной бандой.

Тем не менее, Кристофер – самый могущественный вампир, который остается здесь круглый год. Его видимый возраст и огромная сила в совокупности обеспечили ему безопасность, равно как и его беспрецедентное знание города. Он мало задумывается над тем, почему все же остается здесь, считая это место своим постоянным домом. Он забыл Бруджа по имени Темная Селина, которая помогла ему бежать из Бостона, хотя и все еще в долгу перед ней за то, что она вытащила его.

воспользоваться неопытностью нового барона и вторгнуться на его территорию. Им также придется учитывать возможность предательства изнутри, поскольку члены их собственной банды будут жадно смотреть на их положение. Насколько сильно они захотят участвовать в жизни сообществ смертных, находящихся под их контролем? Захотят ли они управлять смертными из-за кулис или просто позаботятся о том, чтобы те не представляли угрозы интересам Сородичей? Им также необходимо быть в курсе того, что происходит в остальных Свободных Штатах и за их пределами, чтобы быть адекватно готовыми к тому, что может случиться. Корона барона временами может быть очень тяжела.

Политическая ситуация

Политическая ситуация в Свободных Штатах напряженная и, вероятно, станет еще более напряженной в самом ближайшем будущем. На первый взгляд сейчас все мирно, за исключением небольшой местечковой войны, продолжающейся в Анахайме. Крупные игроки борются за позицию, пытаясь укрепиться, ждут подходящего момента, чтобы сделать ход. Они могут пытаться повлиять на общественное мнение, выставляя своих оппонентов в плохом свете, вербуя двойных агентов в рядах противника, пытаясь манипулировать политической и деловой средой в своих интересах и т. д. Любое из этих действий может иметь решающее значение в ходе войны.

В Свободных Штатах есть несколько регионов, где конфликт уже готов вспыхнуть, хотя трудно сказать, где он возникнет в первую очередь. Хотя анархи не осознают всех этих внутренних и внешних угроз, они наверняка знают о некоторых из них и чувствуют, что существуют и другие. Напряжение, порождаемое этим осознанием, сказывается на Сородичах Свободных Штатов. Они напряжены, нервны и даже чаще, чем обычно, убивают первыми, не удосужившись задавать вопросы. К сожалению, такое поведение обостряет трения между бандами и непреднамеренно увеличивает вероятность того самого конфликта, который всех волнует.

Внутренние угрозы

Анахайм

Этот конфликт продолжается и поныне, но, вероятно, скоро закончится. Том Уивер с помощью Аметист медленно перемалывает банду Эллисон Мейлер и истощает ее ресурсы. Если кто-то не придет на помощь Эллисон в ближайшем будущем (намек, намек), Аметист подомнет объединенное баронство Санта-Аны и Анахайма в течение следующих нескольких месяцев.

Сан Диего

Большинству наблюдателей из числа Сородичей совершенно ясно, что Тара, барон Сан-Диего, планирует разорвать отношения со Свободными Штатами и объявить себя Княгиней, возможно, даже сотрудничая с Камарильей или какой-либо другой могущественной группировкой. Это событие далеко не определено, но вполне вероятно, что Тара сперва дождется, пока внимание Джереми не будет занято чем-нибудь иным, прежде чем сделать свой ход.

Это может стать основой для замечательной хроники, в которой персонажи окажутся втянутыми в борьбу. Возможные сценарии могут включать в себя: Джереми нанимает персонажей в качестве разведчиков для расследования ситуации в Сан-Диего; героев отправляют в Сан-Диего, чтобы разжечь раздор между бандой Тары и другими Сородичами, живущими там; персонажи участвуют в упреждающем ударе по Таре и ее банде; на персонажей нападает банда Тары; Тара вербует персонажей, чтобы они выступили в качестве пятой колонны против анархов; или же герои получают информацию, которая предполагает, что Тара заключила сделку с Сынами Склепа, готовыми поддержать ее стремление к независимости.

Если у персонажей есть собственное баронство, особенно расположенное между этими двумя городами, весьма вероятно, что обе стороны станут обращаться к ним за поддержкой в гражданской войне. Если хотите, то можете решить, что Тара на самом деле контролируется какой-либо из внешних сил (Шабаш, Камарилья, Джованни, Сеттиты и т. д.), использующей ее для ослабления Свободных Штатов в своих целях. Если Тара изначально не будет в курсе, что ее используют, и этот факт вдруг станет ей известен, она, скорее всего, прекратит нападки на Свободные Штаты и восстанет против своих бывших контролеров.

Торранс — Лонг-Бич

Дэвид Гедульд планировал нападение на Сородичей Лонг-Бич около года. Он тренирует членов своей банды, разведывает окрестности Лонг-Бич и копит запасы витэ, чтобы его силам не приходилось охотиться, пока идет война. Дэвид действует осторожно, потому что, хотя его банда и примерно такого же размера, как банда Стива Бута, Стив гораздо более популярный вампир, чем Дэвид. Сам Стив, конечно, может рассчитывать на поддержку пяти вампиров из Хантингтон-Бич, а также немалого количества добровольцев из Лос-Анджелеса.

Хотя на первый взгляд эта война выглядит достаточно серьезной, чтобы охватить все южное побережье Лос-Анджелеса, она по итогу еще опас-

нее, чем кажется. Дэвид заключил соглашение с Мохаммедом аль-Муслимом о дополнительных войсках в обмен на услуги, которые будут названы позже. С другой стороны, Стив очень популярен как среди Эль-Хермандада, так и среди Сородичей Уиттьера, которые, скорее всего, помогут ему, особенно если на другую сторону встанут Сыны Склепа. Если бы между этими двумя баронствами началась война, в нее вскоре вовлеклось бы большинство вампиров Лос-Анджелеса.

Сыны Склепа – Эль-Хермандад

Это явно самое ожесточенное соперничество между бандами, происходящее в настоящее время в Свободных Штатах. На первый взгляд кажется, что все преимущество находится на стороне Сынов Склепа. Они хорошо организованы, очень хорошо вооружены и превосходят Эль-Хермандад по численности более чем в два раза. С другой стороны, в Эль-Эрмандаде есть Сальвадор, а это значит, что у них много друзей. Сородичи Уиттьера и Ковины почти наверняка помогут Эль-Хермандаду, если дело дойдет до войны, и Джереми Макнил, вероятно, также придет на помощь своему давнему соратнику. И даже несмотря на это, это будет примерно равная схватка, и многие Сородичи уже задавались вопросом, что до сих пор сдерживает Мохаммеда.

Наблюдатели

Взоры всего мира прикованы к Лос-Анджелесу, поскольку это место не похоже ни на одно другое место в истории Сородичей. Город выжил без единого правящего вампира и, похоже, готов продолжать это делать. Излишне и говорить, что не один вампир извне облизывается от перспективы захватить Город Ангелов.

Например, три Мафусаила, сражавшиеся за Новую Англию, отправили в этот район своих агентов. Одна из них, Темная Селина, фактически помогла в свое время Кристоферу организовать переход в Азию в надежде, что он установит там плацдарм, которым она позже сможет воспользоваться. Его высадка на побережье Калифорнии в то время была неудачной, но теперь может обернуться преимуществом. Другие члены Триады также обследовали местность, но у них нет там такого могущественного агента, как Кристофер.

Конечно, анархи считают себя свободными от Джихада, и хотя это не совсем так, они, безусловно, с меньшей вероятностью станут объектом прямого манипулирования со стороны старейшин. Однако к более влиятельным лидерам банд захаживали гости со стороны, и никто не должен полагать, что их друзья не были испорчены.

Внешние угрозы

Сан-Франциско – Сан-Хосе

Ванневар Томас, Князь Сан-Франциско, изрядно устал от этих выскочек-анархов, сидящих прямо на его заднем крыльце. Мало того, что существует опасность нападения с их стороны, так еще и анархи Сан-Франциско начинают придерживаться совершенно ложного убеждения, что они могут безнаказанно игнорировать его власть. В прошлом он делал несколько финтов в сторону Сан-Хосе, чтобы держать там анархов в узде, но теперь готовится совершить крупную атаку на город и захватить его. Добьется ли он успеха, неясно, поскольку весьма вероятно, что многие анархи Лос-Анджелеса придут на помощь своим северным собратьям. Это может стать очень неприятной войной и весьма интересной хроникой, особенно если Петродон решит именно оттуда начать свое нападение на Свободные Штаты и бросит в бой своих архонтов.

Камарилья – Свободные Штаты

Камарилья постоянно ждала возможности вернуть Свободные Штаты обратно в свои ряды. Весьма вероятно, что на встрече 1997 года Внутренний Круг решит принять более активную позицию. Конечно, 1997 год – это всего лишь дата, используемая в нашей кампании. Если хотите, можете назначить встречу раньше. Если Камарилья все же решит вторгнуться в Свободные Штаты, вполне вероятно, что Петродону будет передано общее командование операцией, хотя в помощь ему может быть отведено несколько юстициариев и их архонтов. Поскольку Камарилья очень обеспокоена нарушением Маскарада, она привлечет гораздо меньше вампиров, чем Шабаш пригнал бы на осаду, но их индивидуальная сила будет намного больше.

Персонажи, лояльные Свободным Штатам, могут быть вовлечены в хронику про атаку Камарильи разными способами. Они могут просто изо всех сил пытаться сбежать, помочь другим сделать это или присоединиться к контратакам. Если город будет потерян, герои могут бежать в Сан-Диего и попытаться подготовить его к последующей неизбежной осаде, или же уйти в горы и начать партизанскую войну против Камарильи. Это может стать увлекательной хроникой, в которой персонажи будут пытаться собрать союзников и материалы, скрываясь от архонтов Камарильи. Люпины также в силах принять участие в хронике, возможно, помогая персонажам или сотрудничая с Камарильей в их выслеживании.

Шабаш – Свободные Штаты

Причина, по которой Мохаммед еще не начал захватническую войну против Эль-Хермандада,

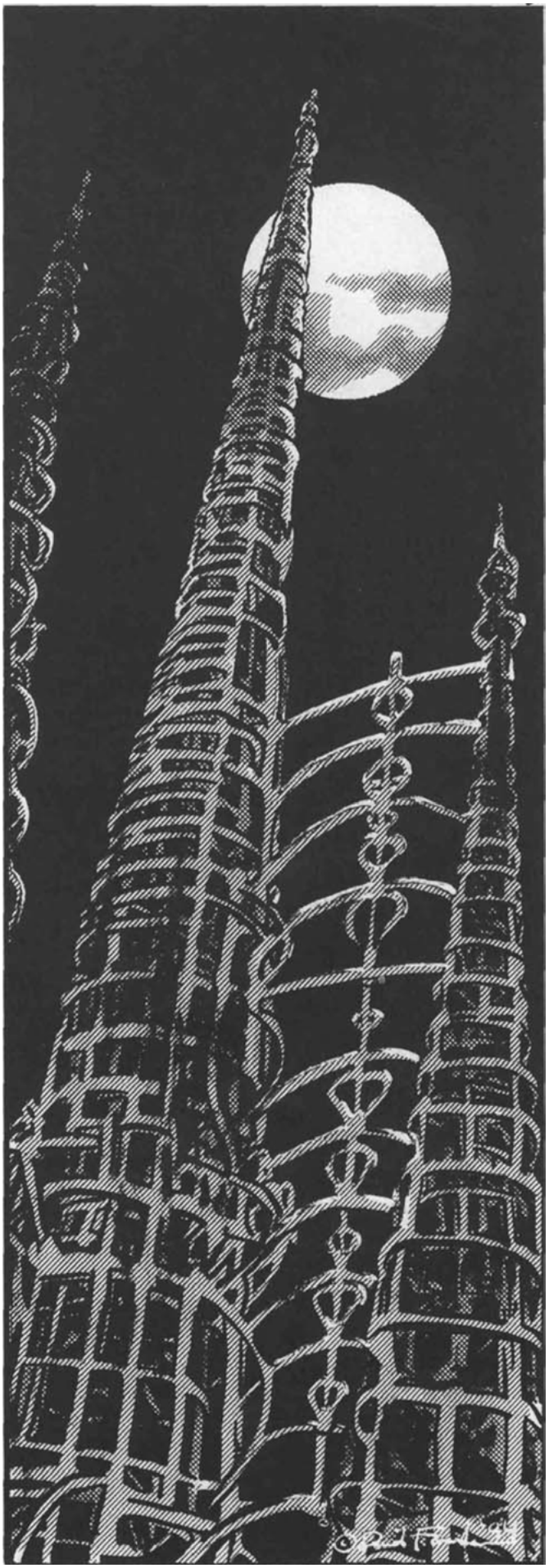
заключается в том, что его хозяева в Шабаше еще не до конца завершили свои планы окончательной осады Свободных Штатов. Черная Рука не хочет, чтобы он подвергал опасности себя или своих последователей бессмысленным захватом земель, пока они собираются совершить самый крупный захват территории из всех. Войска находятся на территории мексиканского Шабаша, ожидая лишь подходящего момента, чтобы перебраться через границу и уничтожить всех Сородичей между Сан-Диего и Сан-Франциско. Как только Шабаш начнет осаду, Сыны Склепа и их смертные пешки разойдутся по городу, неся кол и факел старейшинам анархов. Тем временем в город ворвутся военные отряды, пытаясь уничтожить как можно больше оппозиции. Шабаш не намерен снова быть застигнутым врасплох.

Интересно, что хроника об осаде Шабаша не будет сильно отличаться от хроники нападения Камарильи, хотя осада, вероятно, будет быстрее, громче и жестче. Камарилья, например, с меньшей вероятностью станет казнить каждого вампира в Свободных Штатах, хотя они, конечно, сделали бы это, если бы посчитали, что это единственный способ обеспечить свой контроль над регионом.

Люпины — Свободные Штаты

Гару в ярости из-за пожара в конце 1993 года и, скорее всего, что-то предпримут в ближайшем будущем. Очень немногие оборотни действительно пострадали в огне, но бессмысленное разрушение лесных массивов только ради того, чтобы добраться до Гару, привело их в ярость. Многие местные Люпины призывают к нападению на Сородичей, воодушевленные успехом в Чикаго, хотя Стеклоходы советуют проявить терпение.

Если Гару решат развязать войну, их атаки будут хорошо спланированы и крайне эффективны. Люпины будут атаковать не для того, чтобы захватить город, а, скорее, для того, чтобы изгнать из него Сородичей. Они явятся одновременно с гор вокруг Малибу к северо-западу от Лос-Анджелеса и из Национального леса Анхелес на севере. Их первой целью станет комплекс «Радуга» в Верноне, а затем они атакуют убежища Луи Фортье, Джереми МакНила и Сальвадора. Персонажи могут оказаться втянутыми в этот пожар разными способами: просто спасая себя и свои убежища; пытаясь спасти своих друзей; или собирать других Сородичей, чтобы помочь им сбежать из лагеря или контратаковать Люпинов. Удастся ли эта атака в полной мере и изгонит Сородичей из Лос-Анджелеса, или же Люпины в конечном итоге будут побеждены, зависит от Рассказчика и действий персонажей.



Управление анархией

Гвалты

Свобода звучит там, где сталкиваются мнения.
- Адлай Стивенсон

Глядя на то, как вампиры Свободных Штатов управляют сами собой, важно помнить, что Свободные Штаты Анархов – это всего лишь анархия. Здесь нет правительства и нет лидера, который мог бы принимать решения или справляться с проблемами. Ожидается, что вампир, у которого возникли проблемы с другим вампиром, сам решит их, и убийство того, кто создал проблему, считается годным решением. С другой стороны, есть вещи, на которые нельзя давать такие простые ответы, и существуют Сородичи, которые не считают резню лучшим подходом к решению проблемы. Для таких есть гвалты.

В каждом городе, где есть Бруджа, есть и гвалты, и те, что происходят в Свободных Штатах, выросли из этой традиции. До 1944 года дон Себастьян объявил гвалты (тогда называвшихся сходками) вне закона в своих владениях, и его силовики активно разгоняли их. О гвалте, произошедшем в последнюю ночь Восстания, до сих пор говорят среди Сородичей, и участие в этом стихийном общественном мероприятии считается настоящим знаком отличия. Гвалт был открыт для всех анархов Лос-Анджелеса, именно на нем были провозглашены Свободные Штаты Анархов, сформирован Революционный Совет и установлены основные принципы нежизни в Свободных Штатах. После этого гвалты все так же случались время от времени, хотя в основном их собирали Бруджа исключительно для решения проблем Бруджа.

Когда Революционный Совет распустился в 1947 году, его члены хотели быть уверены, что у лидеров анархов останется какая-то трибуна, чтобы держать остальных в курсе вопросов, жизненно важных для Свободных Штатов, и позволять сообществу самостоятельно приходить к решению, а не получать навязанное. Они надеялись, что такая трибуна также даст анархам возможность встречаться, высказывать свое недовольство и урегулировать споры, а не рвать друг другу глотки. Поэтому одним из последних действий Совета было учреждение серии собраний, на которые были приглашены все Сородичи Свободных Штатов. Пригласили даже Люпинов, хотя никто из них так и не появился. В регламенте не оговаривались какие-либо процедуры встреч и старательно избегалось называть их «сходками», но поскольку большинство анархов были Бруджа, знакомыми только с одним типом собраний, гвалты – это то, чем такие собрания быстро стали и остаются по сей день.



Гвалты проводятся каждое второе полнолуние, а их даты можно найти в любом альманахе. Типичный гвалт в Свободных Штатах аналогичен подобным встречам повсюду, различаясь больше по объему, чем по форме. Если на гвалт Бруджа могут явиться 35 вампиров, то в Свободном Штате их может быть гораздо больше сотни! Увеличение масштаба гвалтов привело к появлению ряда площадок, каждая из которых была больше, чем предыдущая. На данный момент гвалты поводятся на огромном заброшенном автовокзале, к северу от Голливудского бульвара. Терминал, как его называют Сородичи, в короткое время был превращен в ночной клуб, и там до сих пор сохранились стулья и столы. Помещение может с комфортом вместить несколько сотен Сородичей, но Джереми как-то пошутил, что, если гвалты станут еще больше или громче, ему придется захватить Музыкальный центр!

Еще одним отличием гвалтов Свободных Штатов от других является их общедоступность. Большинство гвалтов в других городах считаются прерогативой Бруджа; хотя изредка на них могут забредать Вентру или Тореадоры, но их неизменно считают там чужаками. В Свободных Штатах приветствуются Сородичи из всех кланов, и между ними не делается никаких различий, по крайней мере, на основе клана. Банды обычно появляются в больших количествах, что может вызвать серьезную напряженность и частые драки, но настоящих сражений между бандами до сих пор удавалось избегать.

Для новичков гвалт Свободных Штатов может оказаться довольно ошеломляющим. Десятки вампиров, часто в самых возмутительных нарядах, сидят за столиками вокруг замурованного терминала. Члены банд обычно находятся вместе, сердито глядя на своих врагов и давая «пять» своим друзьям. Сородичи по одному встают и говорят, обычно под хриплые насмешки или лесть (иногда и то, и другое) из толпы. Если кто-то не согласен со сказанным (почти всегда) и хочет сделать что-то помимо насмешек, он подскочит и скажет свое слово. Нередко первый говорящий возражает и даже предпринимает физические действия, чтобы воспрепятствовать такому прерыванию. Друзья по обе стороны конфликта могут решить присоединиться, и может начаться всеобщая драка. Такие масштабные стычки редко длятся долго, поскольку мешают ходу вечера, но иногда их выносят на улицу и устраивают там.

Любой оратор может призвать к голосованию по какому-либо вопросу в любое время, но количество голосов определяет что-то только в глазах самого оратора. Каждый Сородич может говорить лишь до тех пор, пока он интересует аудиторию, а затем его освистывают из зала. Обычно всегда можно определить, насколько важен оратор и насколько он пользуется поддержкой, по тому, насколько тихо становится, когда он встает, и сколько времени ему уделяется на выступление. Гвалты вольны продолжаться в течение длительного времени, а их интенсивность может варьироваться от серьезной скуки до крайнего напряжения, в зависимости от того, кто говорит и в чем суть проблемы. Для получения дополнительной информации о гвалтах см. Книгу клана: Бруджа.

Типичными участниками гвалтов Свободных Штатов являются Джереми МакНил, Сальвадор Гарсия (когда он в городе), Криспус Аттакс (то же самое) и Луи Фортье, барон Западного Лос-Анджелеса. Если он будет неподалеку, то явится Улыбчивый Джек, чтобы похвастаться своими подвигами в каком-нибудь городе, контролируемом Камарильей, и посмаковать лесть толпы. Хесус Рамирес и большая часть Эль-Хермандада также будут там, настороженно наблюдая за Мохаммедом аль-Муслимом и его Сынами Склепа, которые всегда появляются в количестве. Дэвид Гедульд, барон Торранса, всегда будет приходить с таким количеством членов своей банды, какое сможет собрать. Обычно на гвалтах присутствуют и Вайнсы из Пасадены, хотя они и редко выступают; как правило, их сопровождает одна из сестер Блаунт, выдающая себя за другую. Аметист, баронесса Санта-Аны, и ее банда тоже всегда присутствуют, а также Том Уивер и Эллисон Мейлер из Анахайма. Тара, барон Сан-Диего, посещает гвалты гораздо реже, чем раньше, что вызывает у местных анархов некоторое подозрение. Помимо этих личностей, места занимают многочисленные вампиры из Голливуда, Даунтауна и Голливудских холмов.

Если какой-либо вампир знает о проблеме, которая затрагивает Свободные Штаты, гвалт – именно то место, где можно объявить об этом. Если это что-то, требующее индивидуальных действий, например, отправки посла к группе анархов из другого города, то говорящий, поднявший эту тему, либо предложит заняться этим лично, либо попросит добровольцев. Если никто не выскажется, то никаких действий и не предпринимается. Если доброволец найдется, его оценит толпа, используя голосование «палец вверх» или «палец вниз». Если кто-то хочет завербовать бойцов или агентов-провокаторов для рейда на территорию Камарильи, он приходит с этим на гвалт. Если вампир, котерия или даже банда желает разобраться с обидой против оппонента или группы без кровопролития, то гвалт – это единственное место, где это можно сделать. Обе стороны в процессе представят свои аргументы, и толпа выскажет собственное мнение путем аплодисментов. Хотя это и правда, что решение, как правило, выносится в пользу самого красноречивого или популярного оратора, это единственный вид правосудия, доступный в Свободных Штатах.

Сплочение идеализма

Новички в Свободных Штатах находят удивительным, насколько мало они напоминают их идеалистические мечты. Они приезжают в страну, где вампиры работают сообща ради всеобщего блага, а вместо этого обнаруживают войны между бандами, ненависть и все ту же жестокость, что и в других городах. Разочарование наступает быстро.

Хотя вампиры Лос-Анджелеса гордятся своим суровым, «реалистичным» мировоззрением, некое зерно мечтаний все еще остается. Подавляющее большинство вампиров, приезжающих в Лос-Анджелес, ищут чего-то лучшего и разочаровываются, когда не находят этого. Вместо этого они вступают в ряды банд и проводят время, сражаясь друг с другом, вместо того, чтобы пытаться построить что-то прочное.

Это не обязательно так. К этой искре идеализма можно и нужно апеллировать. Конечно, любому, кто сделает это, придется столкнуться с гневом тех вампиров, чьим личным интересам такие мысли противоречат (лидеры банд, Шабаш, агенты Камарильи, Сеттиты и т. д.), но это может быть именно тем, что нужно, чтобы сплотить вампиров вместе. В противном случае помните, что враги стоят у ворот и ждут лишь, когда их откроют.



Заботясь об остальном

Однако печальный факт заключается в том, что гвалты не решают все проблемы, с которыми ежедневно сталкиваются Сородичи. Оставить смертные властные структуры в руках местных баронов (и их врагов) – это очень хорошо, но как насчет полиции? А что касаемо газет и местных телепередач? Со всем этим необходимо обращаться очень осторожно, если Маскарад все еще необходим. В большинстве городов этими вопросами занимается Князь. Как Свободные Штаты справляются с этим без него?

Общение с полицией на первый взгляд кажется сложной задачей. В Свободных Штатах существуют десятки различных правоохранительных органов, каждый из которых имеет свою собственную командную структуру. Отдавать каждый из них под контроль местного барона было бы катастрофой, поскольку некоторые из идей баронов о «тонких манипуляциях» включали бы ракеты под названием ЗАКОНЫ. Вместо этого, со многими оговорками, Джереми взял эту задачу на себя. Он не придает ей большого значения, поскольку считает, что тщательный контроль этого аспекта жизни в Свободных Штатах – это признание того, что анархия не работает как политическая система, но он все равно это делает.

Джереми решает проблему, пользуясь ахиллесовой пятой полиции в том, как копы ведут дела. Каждый арест, допрос, запись и протокол в каждом полицейском участке страны где-то вводятся в компьютер. Глубоко в недрах дома Джереми на Голливудских холмах находится одна из самых сложных частных компьютерных систем в Калифорнии, не считая лабораторий Техномантов. Благодаря услугам некоторых очень дорогих (ныне умерших) компьютерных специалистов, эта система подключена к каждому полицейскому участку в Свободных Штатах. Четыре гуля под сильным Доминированием обслуживают систему 24 часа в сутки, отслеживая сообщения о подозрительной активности, проверяя файлы детективов и вообще выискивая любые намеки на то, что полиция подозревает присутствие Сородичей. Если возникает такая проблема, Джереми либо передает ее местному барону, если доверяет ему, либо отправляет одного из своих агентов разобраться с ней.

Конечно, компьютер также выдает массу фактов, не имеющих прямого отношения к Маскараду, и Джереми наверняка не медлит использовать их в своих личных целях. Это концентрирует огромную власть в руках МакНила, и несколько наиболее умных баронов уже выступали против такой ситуации. Однако на самом деле они мало что могут с этим поделать, поскольку сбор всей этой информации и в самом деле служит очень важной цели. Было предпринято несколько попыток взломать компьютер Джереми, но, насколько ему известно, ни одна из них пока не добилась успеха.

Другая проблема, с которой приходится иметь дело Свободным Штатам – это пресса. Виктор Жирар следил за газетой «Лос-Анджелес Таймс» более сорока лет, и мало что ускользнуло от его пристального внимания. Точно так же он внедрил агентов в новостные телепередачи, вещающие в Саутленде, но это почти и все, что ему доступно. Однако, при этом без внимания остаются две основные области. Во-первых, в Лос-Анджелесе базируется одно из крупнейших собраний небольших независимых газет в Соединенных Штатах. Многие из них – просто таблоиды, новостей в них ровно столько, чтобы реклама не накладывалась друг на друга, но есть и другие, которые обеспечивают превосходное освещение событий в своих сообществах при уровне детализации, с которым не может сравниться и «Лос-Анджелес Таймс». Их слишком много, чтобы один вампир мог присматривать за всеми ними, поэтому они оставлены на усмотрение местных баронов. Как и во многом другом в Свободных Штатах, то, как поступают с этими мелкими изданиями, во многом зависит от личности барона. Некоторые очень внимательно за ними следят, других, похоже, это вовсе не волнует.

Другая проблема прессы, до сих пор не решенная в Свободных Штатах – это новости местного телевидения. Только в районе Лос-Анджелеса существует четыре местных канала, и в каждом сообществе Южной Калифорнии есть как минимум один собственный. Опять же, они сильно различаются по качеству и точности своих отчетов, но некоторые из них довольно хороши. Это тоже оставлено на усмотрение местных баронов.

Очевидно, что это сулит большие потенциальные проблемы. До сих пор Сородичам везло, и серьезных утечек не происходило, но уже дважды кому-то приходилось вмешиваться и опровергать успевшую выйти в свет историю. Это намного дальше, чем можно было бы позволить заходить таким вещам. Джереми ищет решение проблемы, но пока ничего не придумал.



Глава 6: Добро пожаловать в Свободные Штаты

«Добро пожаловать в Свободные Штаты» – это вводное приключение, действие которого происходит в Лос-Анджелесе. Оно позволит персонажам прочувствовать нежизнь в Свободных Штатах, которая, вероятно, сильно отличается от привычной им, и даст им возможность встретиться с некоторыми из основных игроков на местной сцене. Это также позволит им навлечь на себя столько неприятностей, что Рассказчик сможет легко составить хронику их дальнейших подвигов в Городе Ангелов.

Если персонажи уже играли в Лос-Анджелесе раньше и успели обосноваться в городе, не составит большого труда вовлечь их в спор с местным Князем. Он может либо выгнать их из города, либо приговорить к смертной казни, заставив бежать из Свободных Штатов. С другой стороны, если игроки хотят создать новых персонажей для своей хроники по Свободным Штатам, им следует дать некоторые рекомендации. Хотя и правда, что согласно заповедям, установленным Революционным Советом, любое существо любого вида приветствуется в Свободных Штатах Анархов, на практике некоторые из существ приветствуются здесь гораздо больше, чем другие. Люпины, например, повсеместно считаются врагами, и их регулярно выслеживают и убивают, если найдут в городе.

Даже среди Сородичей некоторые кланы больше принимаются, чем другие. В конце концов, Лос-Анджелес – город анархов, а это означает, что им в основном управляют Бруджа. В результате традиционным врагам Бруджа, таким как Вентру, гораздо труднее снискать признание в Лос-Анджелесе. Также обычно избегают Тремеров из-за их скрытности и Уз Крови, а также Тореадоров из-за воспоминаний о доне Себастьяне. Членов Шабаша, если опознают, убивают немедленно. Это не значит, что отдельные вампиры любого клана не могут успешно пробраться в Лос-Анджелес, но вампиры из кланов, которым не доверяют, будут рисковать оказаться под ударом уже во время прибытия. С другой стороны, Малкавианов, Носферату, Гангрелов, Каитиффов и Равносов обычно принимают довольно легко.

Легче всего играть в Лос-Анджелесе мятежными анарх-панками, поскольку именно такими является большинство Сородичей Лос-Анджелеса. Анархи могут происходить практически из любого клана, и любой вампир может влипнуть в достаточное количество неприятностей в своем родном городе, чтобы поездка в Свободные Штаты выглядела для него хорошей идеей. Такому персонажу гораздо легче будет проникнуть в среду Лос-Анджелеса, чем, скажем, встревоженному корпоративному адвокату Вентру. Если игроки конкретно настаивают на том, чтобы играть за членов одного из менее приемлемых кланов, им следует разрешить это, но также и проинформировать о недостатках, с которыми они столкнутся.

Еще один способ познакомить персонажей со Свободными Штатами – сделать их разведчиками. Внутренний Круг санкционировал тайные экспедиции в Свободных Штатах, и котерии часто отправляются туда для поиска и использования слабостей в структуре анархического общества. Отдельные разведчики Камарильи часто присоединяются к котерии вампиров, путешествующих в Свободные Штаты, и выдают себя за анархов, спасающихся от гнева далекого Князя. Шабаш, Джованни, Ассамиты и Последователи Сета име-

ют агентов в Свободных Штатах и обычно только рады прислать туда новых. Единственная проблема, с которой сталкиваются все они, заключается в том, что о многих агентах, которых они присылают, больше никогда не слышно.

Персонажи, которые покидают свои города, чтобы поселиться в Свободных Штатах, также должны быть проинформированы относительно выбираемых Дополнений – Союзников, Контактов и Влияния следует избегать, если у персонажа еще нет причины знать кого-то в Лос-Анджелесе. Если персонаж не известен на национальном уровне, Слава вряд ли принесет ему какую-либо пользу в Лос-Анджелесе, и если он не путешествует с автобусом, полным добровольных сосудов, то не сможет начать со Стадом. Если у персонажа есть Ментор либо в самом Лос-Анджелесе, либо тот, что имеет там влияние, то имеет смысл взять его в качестве Дополнения, иначе это тоже неприменимо. Любые Ресурсы, которые есть у персонажа, будут в виде денег или легко транспортируемых ценностей, и только очень известный анарх может рассчитывать на получение вообще какого-либо Статуса, и то, вероятно, только на уровне анциллы: в Свободных Штатах Статус нужно заслужить.

Гвалт

Приключение начинается на одном из гвалтов. Предполагается, что персонажи пробыли в Лос-Анджелесе достаточно долго, чтобы хотя бы узнать, что такое гвалт, а также когда и где будет следующий.

К моменту прибытия персонажей парковка Терминала уже заполнена. Когда они направляются от парковки к зданию, к ним присоединяются разные фигуры. Большинство из них – ярко одетые панки в коже с заклепками, но есть и бандиты в их традиционной униформе: бейсболке, белой футболке и черных джинсах.

Когда персонажи входят в Терминал, они видят более 100 вампиров, рассевшихся по краю огромного бывшего зала ожидания; некоторые забрались наверх на стропила, глядя вниз; большинство сидят группами и бессвязно болтают друг с другом, настороженно поглядывая на остальных.

Если с персонажами есть друг, знакомый с местной политической сценой, он может указать на некоторых местных знаменитостей: Эллисон Мейлер со своими четырьмя вампирами, внимательно наблюдающую за Томом Уивером и его четверкой; статный Стив Бут и его дюжина серфингистов из Лонг-Бич Бойз; Эдвард и Вера Вайнсы – он в строгом вечернем костюме, а она в весьма шикарном наряде – чинно сидят с одной из сестер Блаунт, которая несколько растерянно оглядывается по сторонам; баронесса Аметист из Санта-Аны со всеми шестью членами ее банды; Дэвид Гедульд, барон Торранса, нарядно одетый и расхаживающий среди других Сородичей, пожимая руки и смеясь; Луи Фортье за столом в углу беседует с двумя своими любовницами, Еленой Гутьеррес и Катрин дю Буа.

Рядом с персонажами, окруженный большой группой латиноамериканских вампиров и явно являясь их лидером, сидит явно молодой человек в рабочей рубашке и джинсах, а рядом с ним расположился дородный, хорошо одетый человек, который, кажется, является его правой рукой. Это Сальвадор Гарсия и Хесус Рамирес, которые управляют Эль-Хермандад. Даже если персонажи и не узнают его сразу, несколько человек подойдут и с энтузиазмом поприветствуют Сальвадора по имени, при этом создастся впечатление, что он какое-то время уезжал из города. Глория Мартинес сидит рядом с группой Эль-Хермандад и тихим голосом общается с шестью членами своей банды.

Также хорошо заметна одна конкретная девушка, которая сидит среди группы Аметист. У нее каштановые волосы, безупречный цвет лица и прекрасная фигура, на вид ей около 16 лет. Она сидит, обняв молодого панка, который выглядит таким же, как и все остальные в комнате, хотя, похоже, он еще не достиг их уровня гигиены или социального этикета. Почти любой, кто знает Лос-Анджелес, может опознать в девушке Розу, но никому не знаком парень, с которым она вместе.

Наконец, застенчивого вида панковатая девушка встает и обращается к толпе, которая (немного) успокаивается. Слегка заикаясь, она спрашивает, не видел ли кто-нибудь ее друга Дэшера, который, как она думала, собирался в Глендейл на охоту. Все головы поворачиваются к сестре Блаунт, которая выглядит слегка растерянной, но отрицает, что когда-либо видела его. Молодая неформалка выглядит разочарованной, и кто-то кричит ей, чтобы она катилась со сцены.

В этот момент огромные двойные двери в задней части Терминала распахиваются, и входит большая группа молодых черных вампиров, неся с собой что-то. Все они одеты в типичную форму членов банды, и у большинство из них торчат из карманов синие банданы. Их возглавляет более старший вампир в костюме, который проходит в центр комнаты. Любой, кто там находится, может опознать в пришельцах Мохаммеда аль-Муслима и Сынов Склепа, самую опасную банду в городе. Выступавшая девушка ускользает со сцены, а Мохаммед обращается к толпе со словами:

- Я предупреждал вас всех не охотиться на нашей территории, и хочу поблагодарить тех из вас, кто меня послушал. Этот парень был не из таких…

Он делает жест, и Сыны бросают сверток, который оказывается обезглавленным трупом, на пол.

- Мы не хотим проблем с соседями, но мы, черт возьми, точно не позволим никому пробираться к нам в район и охотиться там без разрешения. На-



деюсь, я ясно выразился.

Когда толпа начинает сердито бормотать, Мохаммед уходит и садится вместе с остальными Сынами Склепа. Для них наспех освобождается место. Несколько Сородичей, в том числе девушка, которая говорила перед их приходом, подходят и осматривают труп, но, очевидно, никто из них не узнает погибшего вампира. Сородичи продолжают переговариваться между собой, и в сторону Сынов Склепа бросается множество враждебных взглядов, но никто не встает и ничего не говорит. Мохаммеду, кажется, нравится внимание.

Если персонажи хотят обратиться к толпе, это их шанс. В общем-то, пусть говорят, что хотят, и пусть толпа реагирует соответственно. Помните, однако, что это очень жесткая аудитория, и заявления типа «Я новенький в городе и просто хотел поздороваться» в лучшем случае получат ответ формата «Всем насрать».

В этот момент из задней комнаты заходит мужчина. Он высок и худ, с аристократической осанкой. Толпа, до сих пор довольно шумная, замолкает. Персонажам не следует сообщать, что это Джереми МакНил, основатель Свободных Штатов Анархов. Если они этого не поймут сами, то любой, кто сидит рядом, сообщит им.

(Рассказчику: если хотите, прочитайте игрокам нижеследующее. Если считаете, что это слишком сильно замедлит дело, то просто скажите им, что Джереми произносит красноречивую и страстную речь, порицающую создание новых вампиров в Свободных Штатах. с другой стороны, если вы хороший оратор, постарайтесь декламировать как можно более воодушевленно. Если вы в силах добавить легкую шотландскую картавость, тем лучше).

- Братья и сестры анархи, могу я сказать? Спасибо. Я пришел к вам сегодня вечером, чтобы высказать свое мнение о проблеме, которая стоит перед всеми нами – о количестве. Любой, кто сейчас находится на улицах Свободных Штатов, знает, что ныне Сородичей больше, чем мы можем с комфортом прокормить. Каждый месяц сюда приходит все больше Сородичей, требующих приюта, который мы обещали им предоставить. Это хорошо, и мы приветствуем наших братьев и сестер, спасающихся от гнета Камарильи или Шабаша. Тем не менее, наши улицы становятся все более многолюдными, а значит, и более опасными. Что мы можем сделать? Мы можем прислушаться к словам Криспуса Аттакса на последнем гвалте – и перестать плодить потомков.

Я знаю, что создание потомков кажется самым простым способом пополнить вашу группу и принести вам власть на улицах, но каждый новый Сородич, созданный здесь, означает, что гораздо меньше места остается для тех, кому Свободные Штаты нужны как убежище от угнетения. Создание потомков несправедливо по отношению к нашим

собратьям-анархам, несправедливо по отношению к вашим братьям и сестрам в Свободных Штатах и, в конечном счете, несправедливо по отношению к детям, которых мы создаем. Если не верите, спросите у него.... (указывает на лежащий труп).

Я не могу заставить вас поступать правильно, вы все вольны делать все, что захотите. Все, что я могу попросить вас сделать, это подумать о том, что вы творите, и о последствиях для всех нас. Спасибо.

Когда Джереми закончит речь, спросите игроков, как реагируют их персонажи. Аплодируют ли они вежливо? С энтузиазмом? Топают ногами и свистят? Большинство старших вампиров в толпе с энтузиазмом аплодируют, но младшие, похоже, не очень довольны, хотя и вежливо аплодируют. Джереми оглядывает толпу, словно бы замечая, кто одобрил речь, а кто нет, и уходит.

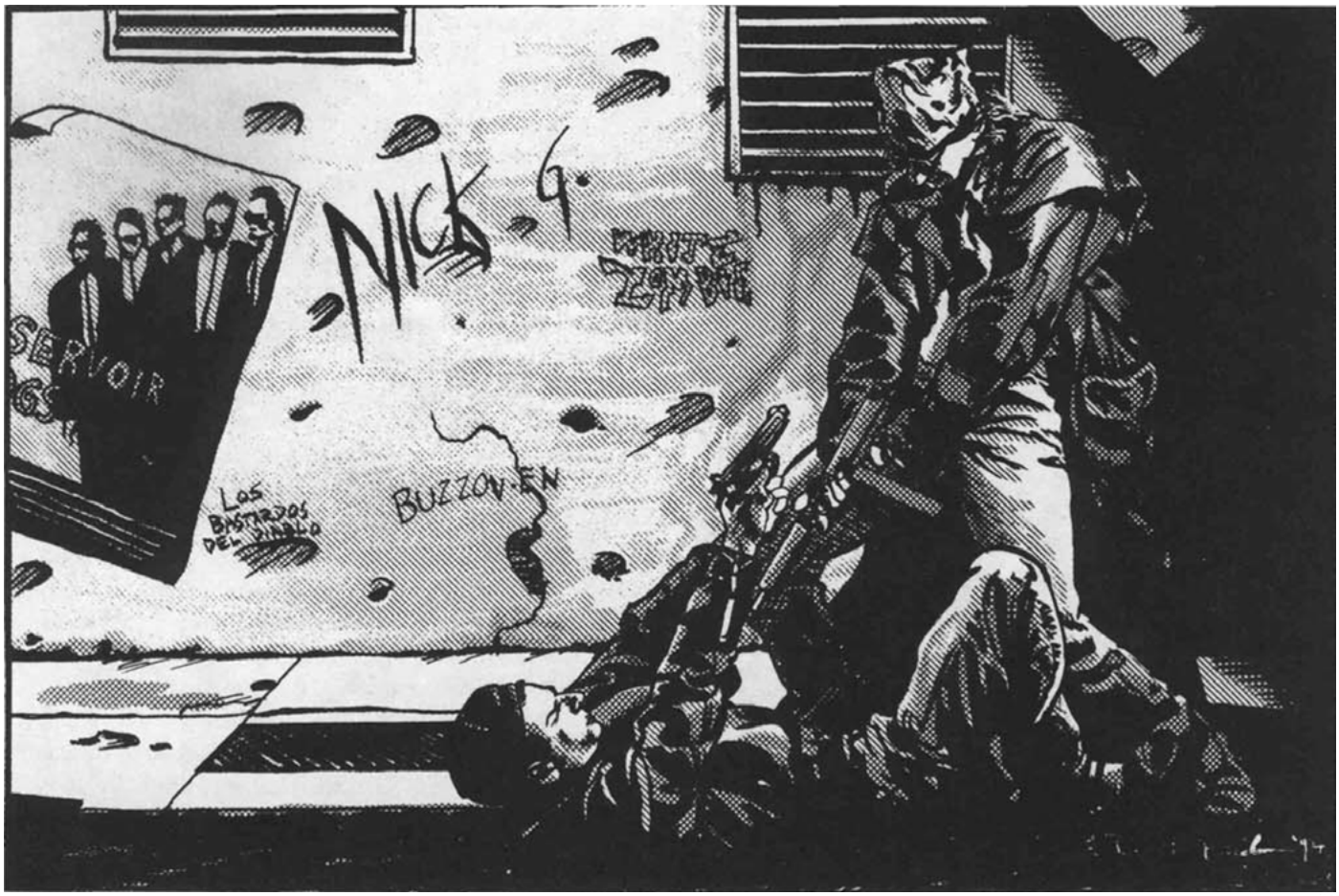
После этого гвалт распадается. Банды осторожно тянутся к выходу, пристально поглядывая друг на друга, и направляются к стоянке. Проходя мимо персонажей, Сальвадор останавливается и дружелюбно приветствует их, спрашивая, как у них дела. Если они впервые приехали в Свободные Штаты, он поприветствует их и спросит, откуда они, демонстрируя довольно хорошее знание политической ситуации в их родном городе. Если они давние жители города, он будет просто дружелюбен. Он познакомит персонажей с Алексис и Мюрреем Гольдфарбами, которые рядом с ним, и пригласит персонажей зайти с ним во «Вкус», чтобы выпить. Независимо от ответа, он продолжит путь к парковке либо вместе с персонажами, либо прямо перед ними.

Атака

На стоянке трудно разговаривать, так как постоянно заводятся и уезжают машины. Большая часть Эль-Хермандада уже ушла, и Алексис, Мюррей, Хесус, Сальвадор и персонажи прибывают к парковке Терминала примерно в одно и то же время. Когда группа выходит, подъезжает черный джип последней модели с двумя мужчинами внутри, оба черные. Пассажир целится из двустволки и выпускает в упор две пули Дыхания Дракона в голову Сальвадора. Мощные сгустки пламени сбивают Сальвадора с ног, а когда Хесус бросается его ловить, джип с ревом уносится прочь. Хесус, качая на руках потерявшего сознание Сальвадора, кричит: «Взять их!» Если персонажи решат погнаться за джипом, переходите к параграфу Погоня. Если же нет, то предположите, что несколько гангстеров Эль-Хермандада, бывших поблизости, бросаются в погоню и возвращаются с информацией, предназначенной для персонажей.

Погоня

К счастью, персонажи находятся очень близко к своей машине, поэтому они все еще могут видеть



джип, когда их машина трогается с места и мчится за ним. Джип поворачивает на Кауэнгу и мчится на север, проезжая под Голливудским шоссе и продолжая движение по подъездной дороге, которая в этом месте идет параллельно автостраде. Машина резко сворачивают налево на мост через автостраду, а затем поворачивают на север, на Кауэнга-Вест. В это время ночное движение на этом участке дороги редкое, поэтому у персонажей не должно возникнуть проблем с удержанием джипа в поле зрения, когда он внезапно повернет на 180 градусов на Малхолланд Драйв. Это крутая, очень извилистая дорога, ведущая к вершине Голливудских холмов, а затем вдоль горного хребта до самого Калабасаса. Опишите этот извилистый путь, резкие повороты и крутой обрыв слева, когда машины едут вверх. Случайные автомобили, движущиеся во встречном направлении, также представляют опасность для водителя, слишком далеко отклонившегося от центральной линии.

Джип имеет преимущество в пять успехов. Чтобы подобраться достаточно близко и распознать его номерной знак (3LPL555), персонажам нужно будет получить на четыре успеха больше, используя Ловкость + Вождение (сложность 7), чем водителю джипа, у которого запас кубиков равен четырем. Если у одного из персонажей есть Прорицание, то ему нужно будет набрать всего на три успеха больше, чем водителю джипа.

Провал при любой проверке движения означает, что автомобиль вылетает на один из пыльных участков рядом с дорогой, и ему нужно вернуться на дорогу и начать движение заново. Если такое случается с персонажем, он теряет все накопленные успехи и должен начинать заново. Если это произойдет с водителем джипа, он потеряет три успеха.

Персонажам также нужно будет набрать четыре успеха, если они захотят стрелять по джипу, поскольку извилистая дорога не позволяет долго удерживать джин в радиусе прицела. В результате персонажи окажутся примерно в 30 ярдах позади джипа; каждый последующий успех позволит им сократить отставание на 10 ярдов. Сложность стрельбы из мчащейся машины будет на 2 выше обычной, прицеливание невозможно. Если персонаж, который ведет машину, тоже хочет стрелять, он должен разделить свой запас кубиков.

Удачное попадание в шину приведет к тому, что джип потеряет управление – перейдите к параграфу Окончание погони. Если же персонажи будут стрелять в пассажиров джипа и добьются успеха, то с пассажирской стороны джипа выпадет тело. Спросите, останавливаются ли персонажи, чтобы рассмотреть его. Если они это сделают, джип ускользнет. Переходите к параграфу Тело. Если герои продолжат преследование, читайте параграф Окончание погони.

Окончание погони

Когда персонажи уже соберутся обогнать джип, его водитель внезапно свернет влево, пересечет встречную полосу и перелетит через край обрыва, едва не задев машину, припаркованную на обочине дороги. Если водителю джипа светила возможность сбежать (10 или более успехов), то персонажи смогут увидеть его впереди на расстоянии, когда он сворачивает, чтобы избежать припаркованной машины, и выкатывается с дороги.

Джип несколько раз переворачивается и останавливается на боку примерно в 75 футах ниже (персонажи могут заметить, как он скатывается со скалы, если подойдут близко и достаточно быстро выйдут из машины). Сидевшая в припаркованной машине молодая пара, уже полураздетая, тоже бросится посмотреть за склон холма – это представит собой интересную проблему, которую нужно решить.

Если персонажи не стреляли в джип или не смогли попасть в его пассажиров, они найдут одно тело здесь. Оно лежит в кустах примерно в 15 футах ниже по холму, у него сломана шея. Исследование джипа даст номер лицензии, но никакой регистрации персонажи не найдут. Ни от водителя, ни от дробовика не останется и следа.

Тело

То, что персонажи выяснят о теле, будет зависеть от того, как именно они его нашли. Если труп выпал из джипа во время стрельбы персонажей, то у него будет ранение от мелкокалиберной пули сбоку головы. Успешная проверка Восприятие + Расследование или Медицина (сложность 5) покажет, что в мужчину стреляли с близкого расстояния. Если тело было обнаружено рядом с разбитой машиной, эта же проверка укажет на то, что шея мужчины была сломана до того, как его выбросили из машины. В любом случае это тело худощавого черного смертного лет двадцати с небольшим, ростом около 6 футов 2 дюйма и весом 165 фунтов. Он одет в длинное черное кожаное пальто, темные брюки и темную рубашку под ним. В карманах есть мелочь, выкидной нож, бумажник с 200 долларами и несколько кредитных карт, принадлежащих «Фрэнку Кеннарду», но никаких других документов, удостоверяющих личность, не считая красной банданы. Использование Прикосновения духа покажет, что мертвого человека действительно звали Фрэнк Кеннард, что он часто имел дело с насилием и ему это нравилось, и что он был членом банды Бладсов.

Пусть персонажи сами решают, что делать с телом. Им также придется иметь дело с молодой парой, если джип съехал с обрыва, а также с полицией, чьи приближающиеся к Малхолланду сирены уже слышны.

Месть!

Когда персонажи вернутся, они обнаружат, что Гольдфарбы увезли Сальвадора во «Вкус»; но что Мохаммед, Хесус и многие из Эль-Хермандада вернулись в Терминал и ждут внутри. Мохаммед пробьется вперед и станет подробно расспрашивать персонажей об увиденном. Его особенно заинтересует упоминание о красной бандане. Он повернется к Хесусу и скажет: «Я же говорил тебе, что эти чертовы Бладсы подобрались слишком близко. Теперь они узнали о Сальвадоре и, вероятно, обо всех вас. Их нужно уничтожить СЕЙЧАС, сегодня же вечером!» Члены Эль-Хермандад с этим согласятся.

Мохаммед продолжит: «Я буду собирать остальных братьев. Найди меня в клубе через два часа, и мы отомстим за своих еще до восхода солнца». Латиноамериканские Сородичи выкрикнут свое одобрение и помчатся к машинам. Повсюду вокруг персонажи слышат рев двигателей, когда гангстеры Эль-Хермандада выезжают на улицы, возвращаясь в свои убежища, чтобы подготовиться к предстоящей войне банд. Мохаммед стоит в стороне, с улыбкой на губах наблюдая, как разъяренные Сородичи с ревом уносятся прочь...

Хесус объяснит, что Бладсы – это банда смертных, которая уже много лет воюет с Сынами Склепа, но до сих пор не было никаких признаков того, что они знают о каких-либо других Сородичах. Мохаммед уже давно взывает о помощи против них, но остальные анархи видят в них эффективное сдерживание Сынов Склепа, а не угрозу для остальных, поэтому банду фактически никто не трогал. Однако это нападение на Сальвадора означает, что Бладсы узналы об остальном сообществе Сородичей и решили сразиться с ними всеми. Их придется уничтожить, даже если это будет означать гибель множества Сородичей: поскольку известно, что Бладсы хорошо вооружены и подготовлены к атакам вампиров. Если игроки спросят о «клубе», Хесус ответит им, что это «Клуб Зомби» в центре города, ночной клуб, где тусуется множество Сородичей. Хесус попросит персонажей вернуться во «Вкус» и рассказать Гольдфарбам и Сальвадору (если он в сознании), что произошло.

Роза и ее анонимный спутник, до сих пор несколько робко стоявшие на заднем плане, теперь приблизятся к персонажам. Роза предложит услуги своего друга, которого она представит как Зиппера, чтобы выяснить, кому принадлежит машина, поскольку он довольно легко может взломать компьютеры дорожной службы. Если персонажи примут предложение, Роза предложит вернуться с ними во «Вкус», поскольку у Алексис там довольно хорошая компьютерная система («Зиппер ей там все ставил»). Если персонажи откажутся от ее предложения, Роза исчезнет, а Зиппер, явно испытывающий отвращение к персонажам, последует за ней.

Назад во «Вкус»

Если персонажи никогда ранее не были во «Вкусе», Хесус может подсказать им, как туда добраться. Следуя его указаниям, они направятся на юг по Голливудскому шоссе в центр города, затем по Харбор-фривей на юг до Шестой улицы и выйдут там, чтобы погрузиться в темное сердце города. Проходя мимо огромного конференц-центра, персонажи вскоре окажутся в весьма захудалом районе города. Бездомные мужчины и женщины стоят здесь у каждого подъезда или просто бродят по темным, грязным улицам, совершенно не обращая внимания на свое окружение. Это обочина Лос-Анджелеса, где собираются те, кто находится на самом дне социальной лестницы.

Если персонажи впервые приехали в центр Лос-Анджелеса, попросите водителя совершить проверку Интеллект + Вождение (сложность 7), персонажи, которые не за рулем, могут сделать тот же бросок (сложность 6). Неудача означает, что персонажи безнадежно заблудились, и им придется спрашивать дорогу. Если они когда-нибудь оставят свою машину в этом районе, несколько местных жителей попытаются ограбить их прямо на тротуаре, на глазах у десятков проходящих рядом (хотя и не обращающих на это внимания) свидетелей. Персонажам придется бороться с нападающими, не используя свои вампирские силы.

Как только персонажам удастся пробиться через лабиринт улиц, они войдут в небольшой район складов и в конце концов увидят безымянное здание, расположенное в стороне от улицы. На стоянке перед складом припарковано несколько машин, в одной из которых, похоже, кто-то есть.

Когда игроки подъедут и припаркуются, огромный толстый мужчина с длинным рыжими волосами, забранными в хвост, и густой рыжей бородой, одетый в кожаную куртку и джинсы, выйдет из машины и направится к персонажам. Настороженно наблюдая за ними, он скажет глубоким скрипучим голосом: «Вечер, ребята. Я могу вам помочь?» Если персонажи правильно назовут себя, он скажет: «Да, Хесус позвонил заранее и сказал, что вы прибудете. Я Кристан. Заходите», и затем проведет их во «Вкус Лос-Анджелеса».

Если персонажи впервые прибыли во «Вкусе», опишите им сцену. Освещение здесь очень слабое, намного слабее, чем в самом темном ресторане смертных, но благодаря своим обостренным чувствам персонажи могут разглядеть большую комнату с баром, идущим вдоль дальней стороны. Вдоль стены слева расположены кабинки, а справа небольшая сцена, в настоящее время пустующая. Столы широко и, по-видимому, беспорядочно расставлены по покрытому опилками полу. В тускло освещенных углах висят горшечные растения, подвешенные к потолку в держателях из макраме.

Газеты и журналы валяются на многих столах, на некоторых стоят шахматы.

«Вкусе» пустует. Кристиан, который явно расстроен, сообщит персонажам, что все находятся в покоях Гольдфарбов позади. Там они найдут Сальвадора лежащим на кровати в захламленной спальне. Его голова и верхняя часть тела забинтованы, и он необычайно бледен. Кажется, он в сознании, но испытывает сильную боль. Гольдфарбы, оба выглядящие довольно бледными, нависли над ним, заботливо поя его витэ из чашки.

Как только Сальвадор поглотит всю доступную кровь и будет лежать спокойно, Гольдфарбы и Кристиан спросят персонажей, что произошло в Терминале. Когда герои упомянут о предстоящей войне против Бладсов, они услышат решительное «НЕТ!» с кровати, а Сальвадор попытается сесть. Мюррей бросится вновь укладывать его, а Сальвадор простонет: «Это трюк… Мохаммед просто использует их… Останови…», а затем упадет обратно на кровать.

Если персонажи ранее приняли предложение Розы у Терминала, то Зиппер все это время будет находиться в соседней комнате, работая за компьютером Алексис. В этот момент он объявит (с некоторой гордостью), что выследил джип. Если же персонажи отказались, им придется попробовать сделать это самостоятельно, пройдя проверку Интеллект + Компьютеры (сложность 9). Каждый бросок представляет собой около двадцати минут работы. Если им это не удастся быстро сделать, Алексис фыркнет что-то о глупой гордости неонатов и позвонит Зипперу домой, который затем узнает для нее адрес.

Независимо от того, как именно, но персонажи в конечном итоге получат имя и адрес зарегистрированного владельца джипа: Леона Катлера из Уоттса. Никто из присутствующих Сородичей никогда о нем не слышал. Если персонажи проявят какие-либо сомнения по поводу проработки этой зацепки, Мюррей будет умолять их выяснить, кто на самом деле несет ответственность за нападение на Сальвадора. Он одолжит им карту Лос-Анджелеса и покажет, как добраться до Уоттса.

Если Мохаммед прав и нападение на Сальвадор было совершено Бладсами, то война банд, вероятно, неизбежна. С другой стороны, если прав Сальвадор, то кто-то пытается втянуть банды в кровавую драку, которая закончится Окончательной Смертью многих Сородичей. Персонажи находятся в уникальном положении, дающем возможность спасти Свободные Штаты от ненужного кровопролития. Если они решат, что им здесь нужна помощь, Роза и Зиппер могут предложить свои услуги, но они, скорее всего, не понадобятся (не говорите об этом игрокам!).

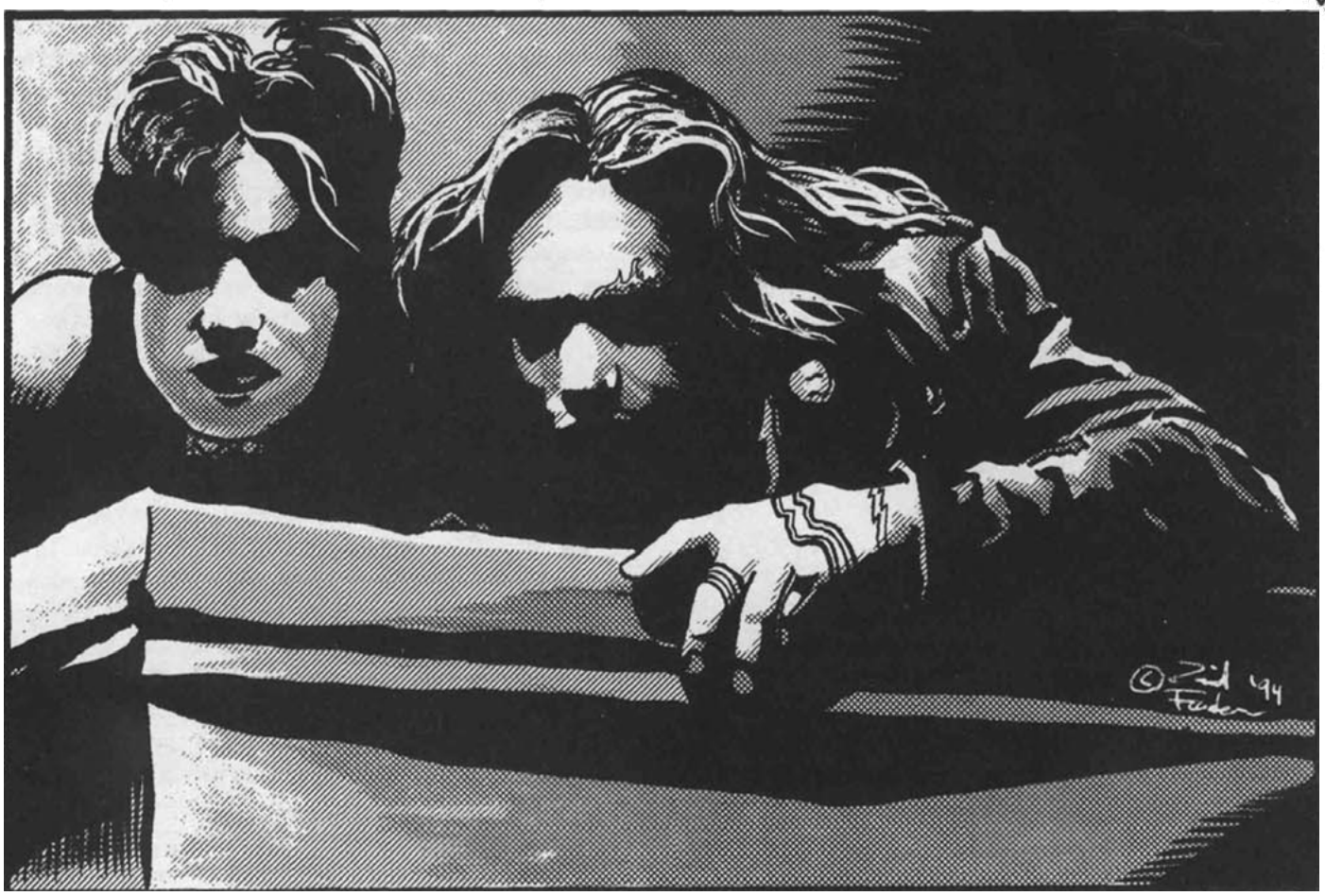
В Уоттс

Уоттс географически находится недалеко от сверкающих башен центра Лос-Анджелеса, но в социально-экономическом отношении он отстал на нескольких световых лет. Ветхие дома, полуразрушенные предприятия и разбитые, брошенные автомобили – немые свидетельства отчаяния и страданий жителей. Опишите персонажам рекламные щиты с граффити, ярко освещенные алкомаркеты и ветхие жилые дома, разбросанные по мрачному ландшафту. К моменту прибытия персонажей время уже около полуночи, и в большинстве домов и многоквартирных жилых зданий темно. Время от времени мимо проезжают полицейские патрули или машины, полные молодых людей в бандитской форме – и те, и другие пассажиры настороженно смотрят на незнакомцев, но никто не предпринимает против них никаких действий.

Если игроки будут следовать инструкциям Мюррея, им не составит труда найти здание, занимающее около половины квартала в центре Уоттса. К удивлению персонажей, это окажется сверкающая белая церковь! Она ярко освещена со всех сторон прожекторами, и хотя сама церковь темна, в небольшой ризнице позади можно увидеть свет. Несколько праздных молодых людей бездельничают возле церкви: одни на ступеньках, другие на лужайке перед ней. Внимательное наблюдение покажет, что некоторые из них носят или имеют при себе красные банданы, очень похожие на ту, что была найдена на теле Фрэнка Кеннарда.

Если персонажи захотят прокрасться в церковь, им придется нелегко. Никто не может приблизиться к зданию, не пройдя через хорошо освещенное место, и за всеми подходами следят члены банды. Если у персонажей есть Затемнение, они могут использовать Незримое присутствие. Набрав три успеха в продолжительной проверке Смекалка + Скрытность (сложность 6), герои смогут приблизиться к освещенной ризнице, которая образует нижнюю часть буквы «L» с самой церковью. Она тоже освещена со всех сторон. Сквозь освещенные окна герои увидят высокого, худого, пожилого чернокожего мужчину в черном костюме и с церковным воротничком, читающего книгу в маленьком, захламленном кабинете. Это преподобный Леон Катлер. Если персонажи попытаются войти в церковь или ризницу без разрешения, им придется пройти проверку Силы воли (сложность 7), иначе их остановит святость здания и его обитателя. Провал заставит персонажей сбежать в ночь. Даже если персонажи и смогут заставить себя войти в здание, им придется повторить бросок, если они захотят атаковать (или даже приблизиться) к преподобному.

Если персонажи пойдут к церкви напрямую, молодые люди преградят им путь и станут угрожать, веля им уходить. Если среди героев есть бе-



лые вампиры, члены банды будут напряжены, но не оскорбительны. Если все персонажи черные, то бандиты будут гораздо более враждебными и настойчивыми: единственные Сородичи, о которых они знают – это Сыны Склепа, и они с гораздо большей вероятностью решат, что незнакомец – вампир, если он будет черный. Если персонажи предпримут хоть какое-либо насилие, им придется столкнуться с несколькими пистолетами, множеством ножей и, что достаточно интересно, двумя заостренными кольями. Это штаб-квартира одной из самых эффективных групп охотников на вампиров в стране: если персонажи продемонстрируют любые черты Сородичей, их станут атаковать без пощады и почти наверняка убьют.

Если персонажи спросят о Леоне Катлере, члены банды напрягутся еще больше, и один из них (очевидно, лидер) спросит, кто они и зачем он им. Прежде чем герои успеют ответить (или если не захотят отвечать), противостояние будет прервано голосом из ризницы: «Могу ли я вам помочь? Это я преподобный Катлер». Члены банды разойдутся, открывая вид на пожилого чернокожего мужчину, который и читал в ризнице. Когда он приблизится к персонажам, опишите игрокам исходящую от него доброту и напомните им о том, как некомфортно персонажам находиться в присутствии подобной святости. С приветливой улыбкой на лице преподобный пригласит их в ризницу.

Дайте игрокам понять, в какое опасное место попадут их персонажи, если согласятся. С приглашением преподобного Катлера им нужно будет всего лишь пройти проверку Силы воли (сложность 4), чтобы добиться успеха. Неудача означает небольшое колебание, и они могут попробовать еще раз. Каждая последующая неудача означает, что колебания становятся все дольше, что вызовет подозрения у преподобного.

Как только они все окажутся внутри, Преподобный спросит, что он может для них сделать, выразив некоторое удивление тем, что они навещают его так поздно ночью. Если персонажи спросят о джипе, им придется убедить преподобного, что у них есть законная причина знать об этом. Вы можете отыграть это или потребовать проверки Манипулирование + Хитрость (сложность 5 или 7, если преподобный что-то подозревает). Если герои добьются успеха, то преподобный Катлер расскажет персонажам, что джип принадлежит ему и является подарком от прихожан. Он не знает, где джип находится сейчас, так как одолжил его на вечер одному из прихожан. Если персонажи спросят о личности того, кто взял джип, преподобный захочет точно узнать, в чем проблема и не попал ли Фрэнк в беду.

Услышав о том, что произошло ранее вечером, преподобный Катлер вздохнет, говоря, что мальчика звали Фрэнк Кеннард и что он на самом деле

не очень хорошо его знал. Он подойдет к двери и спросит, знал ли кто-нибудь из парней снаружи Фрэнка. Один из членов банды неохотно выйдет вперед, назвав себя Билли, и признается, что был другом Фрэнка (если преподобному сказали, что Фрэнк мертв, он расскажет об этом молодому человеку, который с гневом отмахнется от любых сочувствующих фраз). Билли также упомянет, что в последний раз он видел Фрэнка прошлой ночью в «Ракете», когда тот разговаривал с хорошо одетым парнем, с которым была пара телохранителей. Билли не знал ни парня, ни телохранителей, но смог дать довольно подробное описание собеседника Фрэнка: невысокий, худощавый, черный, одет в очень стильный черный костюм, с синим носовым платком в кармане и в черном шерстяном пальто. Парень был в очках, хотя на дворе была ночь.

Билли не заинтересован помогать персонажам, поскольку он не знает их и не доверяет им, и преподобный не будет принуждать его к этому. Персонажи могут продолжать допрашивать священника, но тот больше ничего не знает о ситуации, и вам следует напомнить игрокам, что вампирам становится все более неуютно, чем дольше они остаются в присутствии этого святого человека. Когда они покинут ризницу, преподобный предложит персонажам благословение, которое, вероятно, вовсе не уменьшит их дискомфорт.



Ракета

«Ракета» – небольшой бар недалеко от центра Лос-Анджелеса, расположенный на территории нейтральных банд. У персонажей есть время до 2 часов ночи, когда бар закроется, и, вероятно, совсем немного времени, если они хотят остановить назревающую войну между бандами. Объясните игрокам, насколько важно двигаться быстро.

Следуя инструкциям Билли, персонажи проедут по темным улицам Уоттса обратно в центр города. Бар легко заметить по красной неоновой ракете, летящей через фасад. Внутри грязно, тесно, шумно и накурено. Здесь есть посетители разных рас, но все выглядят так, будто пробыли здесь слишком долго. Бармен – чрезвычайно толстый мужчина по имени Гектор, который едва в силах двигаться за крошечной стойкой.

Если персонажи поговорят с Гектором и опишут человека, которого ищут, он заявит, что ничего не знает – если только герои не догадаются предложить ему деньги или придать другой стимул (например, страх), чтобы «припомнить». Тогда бармен опишет незнакомца как случайного клиента, которого он плохо знает. Его просто называют «Киллером», предположительно из-за его отношения к дамам. «Его сегодня вечером не было, – говорит Гектор. – Я не в курсе, где он живет, но знаю одного из его телохранителей. Его зовут Крейг Херндон, и он местный завсегдатай

– живет через дорогу в отеле «Метрополитен», но еще не заходил сегодня».

Персонажи могут либо дождаться Крейга в баре, либо отправиться в отель «Метрополитен». Если они останутся ждать, то напомните игрокам, что время идет и что где-то там Эль-Хермандад и Сыны Склепа собираются, чтобы атаковать Бладсов. Однако, если они будут ждать достаточно долго, Крейг появится лишь незадолго до закрытия. Это огромный чернокожий мужчина с бритой головой, бородкой и плохим нравом. Он зайдет, быстро выпьет пива и выйдет на улицу (пройдя мимо нескольких удобных переулков), направляясь к «Клубу Зомби». Если игроки подойдут к нему в баре, Крейг будет игнорировать их столько, сколько сможет, а затем прикажет им отвалить от него. Если герои устроят неприятности, он будет готов справиться с ними прямо в баре. Используйте характеристики обычного члена банды (без Дисциплин, поскольку он смертен) и дайте ему тяжелый пистолет М1911. Если персонажи подойдут к нему на улице, он посчитает, что они хотят причинить ему вред, и будет действовать соответственно. Крейг либо убежит (провоцируя сцену погони), если посчитает, что их слишком много, либо сразится с персонажами, если у него будут шансы на победу.

С другой стороны, персонажи могут решить навестить Крейга в его номере в отеле. «Метрополитен» – это захудалая ночлежка в центре города, словно сошедшая прямо с экрана стереотипного детективного фильма. Вестибюль огромен, но полностью лишен мебели, что является признаком того, что заведение ранее было великолепным отелем, а ныне превратилось в ночлежку. Ночной портье, у которого героям предстоит узнать номер комнаты Крейга (326), напился и не вспомнит ничего из того, что с ним станут делать персонажи. Коридоры вонючие и темные, лишь время от времени их освещает красный свет мерцающей неоновой вывески у входа. Комната Крейга находится позади, и он лежит на кровати и читает «Жребий Салема» Стивена Кинга. Он как раз дошел до жуткой части, так что его нервы немного на взводе. На тумбочке рядом с кроватью лежит его пистолет. Как всегда и бывает в этих сценах, пожарная лестница находится прямо за его окном, и он может ею воспользоваться, если попытается сбежать. Пусть исход сцены зависит от действий персонажей, но помните, что Крейг – профессиональный убийца, и ожидается, что он будет сражаться, если только герои не будут явно превосходить его.

Так или иначе, персонажам придется заставить Крейга ответить на их вопросы. Как только возникнет подобная ситуация, отыграйте допрос или предложите пройти проверку Манипулирование + Запугивание + Присутствие (сложность 4). Каждый успех выдаст одну часть информации, но любая попытка требует времени и производит шум. За каждый бросок после первого бросайте кубик. Если выпадет 4 или меньше, кто-то услышит крики и что-то с этим предпримет – попытается спасти Крейга (маловероятно), либо вызовет полицию (гораздо более вероятно). Если это произойдет, персонажам останется провести всего еще один раунд допроса, прежде чем им придется уходить. Информация от Крейга:

1. Крейг работает у Киллера телохранителем.
2. Киллер нанял Фрэнка Кеннарда, чтобы тот поработал с ним сегодня вечером.
3. Работа прошла успешно, и Киллер ныне отмечает это в «Клубе Зомби», расположенном в нескольких кварталах вниз по улице.
4. Киллер и Крейг – члены группы Сынов Склепа.
5. Есть нечто странное в Киллере – он никогда не появляется днем.

Клуб Зомби

Дверной проем «Клуба Зомби» оформлен так, чтобы выглядеть как вход в гробницу. У персонажей могут возникнуть некоторые сомнения по поводу того, что их допустят в явно модный ночной клуб, в чем бы они ни были одеты, но им не о чем беспокоиться. Несмотря на то, что перед входом стоит длинная очередь людей, швейцар (одетый как гробовщик) внимательно посмотрит на персонажей, затем махнет им рукой и многозначительно предположит, чтобы им будет удобнее в Гробнице.

Это типичный ночной клуб с основательным готическим оттенком. Музыка оглушительная, напитки дорогие, а посетители модно одеты. Здесь есть огромный танцпол и живая музыка. В клубе очень многолюдно, и персонажам придется пробираться сквозь шумную толпу, чтобы добраться до лестницы с надписью «Гробница», ведущей вниз. Наверху лестницы стоит огромный администратор в костюме гуля (что на самом деле более уместно, чем думает большинство посетителей). Он проверит руки персонажей, а затем позволит им спуститься.

Опишите игрокам Гробницу. В помещении свет приглушен, сама комната украшена черным мрамором и блестящей латунной фурнитурой. На полу кроваво-красный ковролин (весьма привлекательный, и на нем не видно пятен), а вдоль стен выстроились занавешенные ниши. Музыка здесь такая же громкая, как и наверху, но звуковая система лучше. Гробница переполнена, по краям комнаты сидит множество чернокожих и латиноамериканских членов банд. При внимательном осмотре членов банды, пройдя проверку Восприятие + Бдительность (сложность 7), можно обнаружить, что все они хорошо вооружены.

Если персонажи оглянутся вокруг, то заметят мужчину, соответствующего описанию Киллера,

который в данный момент танцует с красивой вампиршей. Пока персонажи будут наблюдать за ним, из одной из занавешенных кабинок выйдут Мохаммед аль-Муслим и Хесус Рамирес и обратятся к толпе. Мохаммед скажет, что они разработали план нападения на Бладсов и что банды должны готовиться выступать. Для персонажей это момент «сейчас или никогда».

Если они попытаются поговорить с толпой, Мохаммедом или Хесусом напрямую, Киллер попытается заставить их замолчать, прежде чем они смогут рассказать то, что знают. С другой стороны, если персонажи решат обвинить непосредственно Киллера, тот будет все отрицать и немедленно атакует их. В любом случае танцпол быстро очистится, поскольку Киллер атакует зубами и когтями. Используйте характеристики Слэша для Киллера, что сделает его грозным противником. Одновременно его смогут атаковать до трех персонажей. Использование огнестрельного оружия не рекомендуется как из-за его относительной неэффективности против вампиров, так и из-за опасности поранить кого-нибудь еще.

Если у персонажей все хорошо, позвольте им продолжать сражаться. Когда Киллера одолеют, он признается, что нанял Кеннарда для нападения на Сальвадора, хотя и будет утверждать, что идея принадлежала ему лично. С другой стороны, если персонажи проиграют, драку разнимут члены банды и Луи Фортье, который внезапно явится, чтобы узнать, что происходит в его клубе. Он даст персонажам один шанс объясниться, прежде чем оторвать им головы.

Так или иначе, персонажи получат возможность говорить. Если Киллер не будет побежден в бою, то станет отрицать свою причастность, но если игроки внятно донесут историю, им поверят. В этот момент все головы обратятся к Мохаммеду аль-Муслиму, который выглядит очевидным автором этого заговора. Мохаммед яростно набросится на своего лейтенанта, обвиняя его в попытке развязать войну банд, «которая разорвала бы этот город на части!» Во внезапном приступе ярости он вытащит кол из своего длинного пальто и вонзит его в грудь Киллера. Убийца охнет, пошатнется и упадет на землю, быстро впадая в торпор. Мохаммед жестом прикажет паре Сынов Склепа забрать его, бормоча, что он лично позаботится о Киллере.

Мохаммед обратится к персонажам и поблагодарит их за спасение города. Это будет звучать искренне, но в его глазах застынет ненависть, а его заявление о том, что «Я всегда буду помнить о том, что вы здесь сделали», будет способно вызвать у персонажей несколько бессонных дней. Затем он соберет Сынов Склепа и покинет клуб.

Хесус Рамирес и остальные члены Эль-Хермандада также поблагодарят персонажей, причем гораздо более искренне, и даже Луи Фортье, на



которого очень сложно произвести впечатление, признает, что герои справились хорошо. Персонажи могут остаться в Гробнице и повеселиться с членами Эль-Хермандад, вернуться во «Вкус» и объяснить ситуацию Сальвадору и Гольдфарбам или просто продолжить свой веселый путь.

Независимо от того, вернутся ли они во «Вкус», слухи о подвигах персонажей дойдут туда, и когда Сальвадор поправится, он разыщет героев и поблагодарит их за то, что они сделали. Гольдфарбы также будут благодарны и предложат персонажам воспользоваться «Вкусом», если им когда-нибудь понадобится убежище. Персонажи должны утешиться тем, что в темном мире одиночества, на который их обрекли, ныне они нашли маленький островок света и тепла.

Los Angeles by night

Призыв к битве

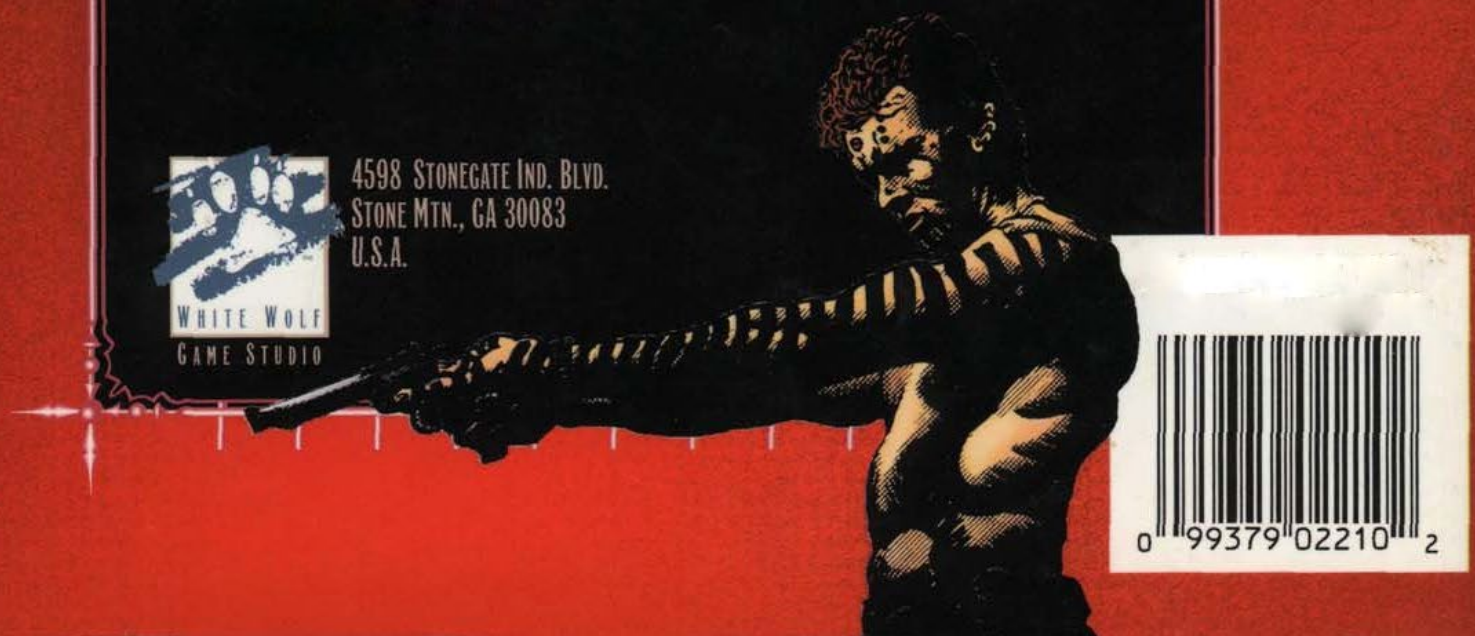
Страстный и пламенный Лос-Анджелес обжигает волнением, которого нет ни в одном другом городе. Он стал центром моды, искусства и движения анархов. Пятьдесят лет назад его улицы покраснели от крови Старейшин, и анархи отвоевали город себе. Они были готовы сделать эту землю не имеющей аналогов в истории Сородичей.

Призыв к разрушению

Ныне этот город не имеет себе равных по насилию. Анархи, поклявшиеся в вечном братстве друг другу, когда изгнали Камарилью, сформировали банды и теперь сражаются каждую ночь друг с другом за контроль над районами города. Лидеры Восстания могут только печально покачивать головами, поскольку их речи остаются без внимания. Со всех сторон собираются враги, радуясь возможностям, которые предоставляет Лос-Анджелес.

Лос-Анджелес в ночи содержит:

- Подробное описание Лос-Анджелеса, включая основные районы, уникальные для города;
- Профили Сородичей, свергнувших Князя, и тех, кто возглавляет банды;
- Руководство по политике анархов и историю, которая поможет персонажам вступить в эту борьбу.



4598 Stonegate Ind. Blvd.
Stone Mtn., GA 30083
U.S.A.

White Wolf
Game Studio

0 99379 02210 2