Руководство по Камарилье

(Guide to the Camarilla (2302) 1-56504-261-1)

(версия 1.0)

Перевод:	Коллективный перевод
Редактура:	
Сборка:	alex56

«Руководство по Камарилье» - пожалуй, одна из самых долгопереводимых книг по вампирам «старого» Мира Тьмы. Когда-то давным-давно работу над ней начали Русская борзая и ряд других переводчиков «старичков». Потом, к сожалению, работа была прервана. Спустя какое-то время перевод был вновь начат, на этот раз над ним трудилось «новое поколение» переводчиков. И вновь, к сожалению, работу не удалось довести до конца. Финальная точка в работе над этим проектом была поставлена «Россией в Ночи».

Однако, к сожалению мы не можем не констатировать, что перевод не идеален. Увы, в виду того, что над материалом работало много человек со своей стилистикой и видением перевода, он получился рваным и без общего стиля. Кроме того нам так и не удалось найти редактора готового привести этот материал в порядок. В общем, перевод такой, какой есть. Но мы с удовольствием, конечно же, примем любую помощь и конструктивную критику.

И вот, спустя много лет наконец-то перевод завершен, и мы рады предложить его вашему вниманию. Надеюсь, вы не будете строго судить труд всех переводчиков.

P.S.В виду того, что над переводом трудилось множество человек, мы не стали указывать их решив обграничится обобщенным «Коллективный перевод», надеюсь ни кто не будет против? Хотя если вы переводчик, и вам хочется, чтобы ваше имя было указано – пишите, мы все исправим.

Ну а теперь наконец-то, можете начинать чтение ;)

Содержание

РУЛЕТКА: ИСТОРИЯ – ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**Ошибка! Закладка не определена.**

ВВЕДЕНИЕ.....**Ошибка! Закладка не определена.**

ГЛАВА 1. ОСНОВЫ КРОВИ: ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЕКТЫ**Ошибка! Закладка не определена.**

ГЛАВА 2. ТОНКИЕ УЗОРЫ КРОВИ: КЛАНЫ**Ошибка! Закладка не определена.**

ГЛАВА 3. С САМОГО НАЧАЛА: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА .....**Ошибка! Закладка не определена.**

ГЛАВА 4. СИЛЫ ЗА ГРАНЬЮ ПОНИМАНИЯ: ВЫСОКОУРОВНЕВЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....**Ошибка! Закладка не определена.**

ГЛАВА 5. РИТМ БЕССМЕРТИЯ. ТАКТИКА И СИСТЕМЫ**Ошибка! Закладка не определена.**

ГЛАВА 6. ГОРОД В НОЧИ: СОЗДАВАЯ СВОЙ СЕТТИНГ**Ошибка! Закладка не определена.**

ГЛАВА 7. ИСТОРИЯ ВООБРАЖЕНИЯ И ТАЙН: ПОВЕСТВОАНИЕ**Ошибка! Закладка не определена.**

ГЛАВА 8. СОЮЗНИКИ, ВРАГИ И ДРУГИЕ...**Ошибка! Закладка не определена.**

РУЛЕТКА: ИСТОРИЯ – ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Прошло около двух месяцев с последней разведывательной вылазки Шабаша, а это означало, что нас скоро ждет следующая. Время от времени один из епископов, окопавшихся в калифорнийской песочнице, решает, что настало подходящее время послать в город парочку выгребков на миссию по сбору информации в худших традициях Хантера С. Томпсона, а моя работа - присматривать за такого рода вещами. По-правде сказать, замечать их - не слишком сложно. Этот город по самое не могу забит анархами, которые считают себя крутыми отморозками, но на деле ими не являются; настоящие шабашевские ублюдки на их фоне – как бельмо на глазу.

Такая вот у меня работа. Его Величество (князь Бенедик, а не этот паршивый Джованни Ротштейн, который прикидывается, будто управляет городом из отеля «Бэлли») велит мне отслеживать шабашевских разведчиков, чем я и занимаюсь. Когда один (или двое, или трое - они любят путешествовать группами, как я выяснил) из представителей противоположной стороны показывается, я докладываю князю, мы кумекаем и решаем, как поступить. Решение меняется от случая к случаю, но обычно нам приходится быть деликатными и не раскатывать мерзавцев по асфальту, как только они сюда суются. Я имею в виду, что шпионы Шабаша - не обязательно кретины; а значит, если Тзимми-тзимици потзазы... тьфу ты, показывается в городе, он хоть английскую булавку себе в нос проденет, чтобы выглядеть анархом, а не шабашевцем. И если я заявлюсь со своим отрядом и вынесу самозванца к чертям, то, скажем так, любые настоящие анархи, которых ему удалось обмануть, схватятся за оружие вопя о «притеснении людьми». В тот же момент новообращенные начнут кидаться чем попало и посылать Маскарад к чертям, а это означает еще больше работы для меня и моих людей.

Его Величество, если вам это интересно, не любит платить сверхурочные.

Нет, куда выгоднее - потянуть время, а затем либо проткнуть шпиона колом в ходе его «частной аудиенции» с князем, или же скормить цели ложную информацию о нашей защите, положении и так далее. Отправьте назад три разных отряда разведчиков с тремя разными отчетами, и вы чуть ли не услышите, как они вцепляются друг в друга, стоит лишь кому-нибудь сравнить их сообщения. О радость, что дарят нам размышления.

Вегас - весьма шаткий город, понимаете. Он существует за счет туризма, что означает, если туристы начинают пропадать, то приток посетителей уменьшается и все летит к чертям. Но если мы контролируем объем лова, обеспечивая, чтобы забирали лишь одиноких и нелюбимых, ну, тогда это место - просто рай для нашего рода. Вы думаете, в казино - круглосуточный шведский стол, но вам стоит поглядеть, что творится на улицах. Вот почему люди вроде меня - я использую обозначение «люди» в широком смысле - должны следить за тем, чтобы все законы и правила выполнялись. Если кто-нибудь станет алчным, или заберет слишком много, или совершит какую-нибудь глупость на публике, вся наша игра может уйти псу под хвост. Я, как и Его Величество, слишком люблю это место, чтобы позволить подобному произойти.

Звонит красный телефон. Он звонит только когда намечается что-то нехорошее. Я вздыхаю, пока проклятая штуковина продолжает трезвонить, затем пересекаю комнату, чтобы снять трубку. Князь выделил мне прелестный номер в отеле «Мираж», как часть моего пакета компенсаций (ходит шутка, что в скором времени мы все получим право на бесплатное обслуживание у стоматолога), и он мне очень нравится. Я никогда не мог бы позволить себе подобное жилье, когда был живым, и очень мило, что Бенедик достаточно ценит то, что я делаю, чтобы отдавать мне подобную дань уважения.

Я поднимаю трубку к уху и издаю неопределенный звук. Дюк, гуль, работающий в службе безопасности отеля, отзывается:

- *Мистер Монтроуз?* - как будто тут может быть кто-нибудь другой на моей личной прямой телефонной линии. Всегда нелегко найти хорошего помощника.

- *Да? Я так понимаю, у нас гости?*

- *О да, и вдобавок, это «живой», сэр.*

«Живой». Такое у Дюка понятие о шутках. Он использует это обозначение каждый раз за последние 15 лет, когда замечает Сородича, и его не слишком отрезвляет тот факт, что никто из прочих работников князя Бенедика не нашел эту шутку удачной. Однако, он хорош в бою, и верен. К тому же, у него хороший нюх на выявление лазутчиков. Полезный талант.

- *Всего один?*

- *Вообще-то, двое. Мужчина и женщина. Он в данный момент устраивает портье веселую жизнь, утверждая, что его зовут Том Круз. Он слишком высокий, чтобы соответствовать тому, за кого пытается себя выдавать, но это одна из наиболее продуманных попыток, что мне приходилось наблюдать за последнее время.*

- *Проследи, куда их поселят, и удостоверься, чтобы никто туда не входил и не выходил оттуда, как только он со своей подружкой заселится. Отправь одного из агентов заняться служащим, парковавшим их машину, и проверь, что у них в багажнике. И посмотри, что под настилом, не пытаются ли они провести чего-нибудь незаконного, и свяжись со своим приятелем в полицейском управлении Лос-Анджелеса, чтобы пробил номера машины, не угнана ли она.*

В ответе Дюка раздражение ощущается буквально физически:

- *Они припарковались самостоятельно, мистер Монтроуз. Это один из знаков, что привлек мое внимание к их присутствию. В остальном я осуществлю обычные действия, в нашем стандартном порядке. У вас имеются какие-либо еще инструкции?*

Я непроизвольно нахмурился. Что-то с этим зубастым было не так.

- *Больше ничего. Просто будь с ним особенно осторожен, окей? У меня предчувствие.*

- *У вас всегда предчувствие, мистер Монтроуз,* - говорит Дюк, вешая трубку.

Впрочем, он прав. У меня всегда имеется плохое предчувствие в том, что когда-то было моим животом, и я всегда даю ему одни и те же приказы, когда подозрительная личность заселяется или каким-либо иным образом появляется на сцене. Однако это укрепляет команду – рутина, Традиции. Знание того, что в этот раз мы все сделаем правильно, поскольку делали это правильно и предыдущую сотню раз.

***

Час спустя Дюк сидел в почти-но-не-совсем-самом мягком стуле в углу моего номера, баюкая жуткую бурду, которую он называет «Ржавый Гвоздь». Он утверждает, что вкус этого кошмара позволяет ему с нетерпением ждать обжигающего глотка витэ, которое он получает каждый месяц от князя Бенедика, но я думаю, что у него просто паршивый вкус.

- *С чего мне начать, мистер Монтроуз?* - спросил он, пока я водружал себя в кресло напротив его.

- *Начни с основного. Как обычно.*

Старый добрый многострадальный Дюк. Абсолютно предсказуем.

- *Машина была нашим первым объектом изучения. С ней, к великому моему удивления, все совершенно законно. В ней нет больше ничего примечательного, разве что она способна разгоняться до 200 миль в час при необходимости, жрет бензин в жутких количествах и оснащена литой металлической рамой, которой можно сбивать телефонные столбы.*

Я тихонько присвистнул:

- *Впечатляет. Полагаю, в багажнике было оборудование для безопасных днёвок?*

Дюк смущенно кашлянул:

- Дельгадо не смог рассмотреть достаточно подробно, мистер Монтроуз.

- Не смог? С чего бы это? - я толкнул поднос, - какого черта прислуга так стремится оставлять в моем номере подносы?

- Потому что ему мешал Сородич, мистер Монтроуз.

- Что?

- По всей очевидности, там был заперт недавно обращенный Каинит, афроамериканский юноша подросткового возраста. Дельгадо отпер багажник, и неучтенный пассажир начал метаться. Он запер багажник и доложил мне.

- Где он сейчас?

- Дома. Я снял его со смены, чтобы наши гости не могли увидеть его лица, сравнить его с описанием, которое способно дать дитя из багажника, и сложить вместе два и два.

- Ага. Я хочу поговорить с ним. Скажи ему, чтобы мне позвонил. А что там с нашей счастливой парой?

Дюк прошелестел бумагами и открыл другую страницу своих записей:

- Они в номере 1413, и мы положительно уверены, что они организовали себе грубую защиту от света. Судя по звукам за дверью, они спят в ванной комнате, скорее всего в самой ванне. В организации всего этого нет ничего для нас нового, если мы пожелаем извлечь наших гостей тихо. Они даже еще не вступили в контакт ни с кем из местных Сородичей, так что их никто не хватится.

- Хмм. Дай мне подумать. У нас есть их описания?

Не говоря ни слова, Дюк протягивает мне конверт с увеличенными снимками пары с камер охраны из вестибюля отеля. Два сделаны вблизи, а третий - широкоугольная съемка издалека.

- Отлично, вижу, что женщина весьма привлекательна, а эта ковбойская шляпа к ней словно приросла. Возможно, она в ней прямо из земли

выкопалась. Другой - не замечаю ничего интересного. А что такое с третьим снимком? Я едва могу разглядеть их лица!

- *Если позволите, мистер Монтроуз,* - Дюк забирает обсуждаемый снимок назад, сияя самодовольной ухмылкой, которая говорит, что он думает, будто сейчас меня обставит. - *Если вы присмотритесь, то увидите, что фотография снята четвертой камерой, которая делает снимки всего вестибюля и силуэтов приезжих...*

- *...в зеркалах на тех колоннах.*

- *Именно, мистер Монтроуз,* - Дюк кивает, на его лице все еще эта ухмылка. - *Полагаю, это я предложил установить четвертую камеру именно так, чтобы мы могли узнать, не является ли кто-либо из наших гостей...*

- *Ласомбра. На этот раз они послали Ласомбра. Чудесно.*

С лица Дюка сползает ухмылка, и он с тревогой наблюдает, как я смеюсь:

- *Мистер Монтроуз, не следует ли нам проинформировать князя Бенедика? Если в городе Ласомбра...*

Я вновь прерываю его. Это становится привычкой:

- *Я проинформирую князя в надлежащее время. А пока я думаю, мы организуем дезинформацию для этого парня. Я хочу, чтобы ты доставил ко мне, давай подумаем, Кантора, и созвал отряд, куда положено, а затем встретился со мной здесь же через час.*

Я уже встал со стула и шагал из угла в угол в нетерпении. Это может стать неплохим толчком. Дюк тоже поднялся, направившись к двери и бормоча какие-то безукоризненно вежливые и в смысловом отношении пустые слова прощания.

Как только Дюк ушел, я направился к другому телефону, соединенному прямой линией с телефоном князя Бенедика. Так лучше, чем разговаривать по мобильным - один весьма деликатный разговор был подслушан парнем, который нащупал частоту Бенедика каким-то пиратским устройством, и мне

пришлось в самые сжатые сроки организовывать замысловатый несчастный случай, чтобы спрятать концы. В наши ночи все ровно настолько надежно, насколько мы способны обеспечить.

Это не означает, что я не прослушиваю сотовые других Сородичей. Я просто не настолько туп, чтобы самому пользоваться этими штуковинами.

Телефон Бенедика звонит ровно три раза, прежде чем князь берет трубку:

- *Да?* - его приветствие всегда звучит настороженно, словно он ожидает, что телефонная трубка цапнет его за ухо. Однако, учитывая, как Бенедик стар, я не удивлюсь, что у него до сих пор весьма туманное представление о технологии.

- *Ваше Величество? Это Монтроуз. У нас тут двое лазутчиков в «Мираже», а третий спрятан в багажнике их машины. Один из двоих наших гостей - Ласомбра, а его подруга может быть кем угодно. Я бы сказал, что она из антитрибу Тореадоров, если судить по ее внешности, но это лишь интуиция.*

- *Интересно,* - громко произносит Бенедик, а затем надолго замолкает. - *Каковы ваши планы?*

Я запустил свою пластинку. Этот план может оказаться сложно продать, поскольку он потребует от Бенедика ценных вложений.

- *Ну, тот факт, что один из членов группы - «сторож», все меняет. Если он пропадет, кто бы ни держал его поводок - он будет встревожен. Я бы лучше устроил для него хорошее представление и отправил бы его обратно с головой, заполненной дезинформацией, которая погубит его. Однако все это дело придется хорошо обеспечить, чтобы он смог в него поверить. Нам придется перед ним полностью выложиться, или же он сообразит, что здесь что-то нечисто.*

Бенедик передвигает что-то на другом конце линии, ворошит какие-то бумаги и производит другие шумы, которые я не могу даже начать идентифицировать.

- *Мне будет интересно услышать, какую именно ложь вы хотите сбыть нашим гостям, и что вы имеете в виду под «полностью выложиться». Вы беспокоите меня, когда говорите подобные вещи, Монтроуз. Обычно именно я оплачиваю счета после ваших излишеств.*

- *Вы говорите так всякий раз, но разве я когда-нибудь вас подводил?* - это старый, старый спор. Бенедику нравится то, что я обеспечиваю безопасность города, но он хотел бы, чтобы это обходилось дешевле. Однако, если работа важна, я предпочитаю не скупиться в мелочах.

Я слышу смешок князя на другом конце провода:

- *Пока нет, и надеюсь, вы не собираетесь начинать. Во что мне это обойдется?*

Я делаю совершенно излишний, но успокаивающе глубокий вдох:

- *Как вы относитесь к Дюку?*

***

Час спустя я был в подвале «Миража», в дыре, где хранили оборудование для уборки помещений, моющие средства и тела. Рядом со мной стоит низкоранговый бездельник-Вентру по имени Александр Кантор, одетый в костюм, который совершенно не вписывается в этот усеянный лужами бардак. Он переступает с ноги на ногу в надежде стряхнуть грязь с ботинок. Это не помогает.

У меня на голове гарнитура, соединенная с микрофоном, который находится у Дюка.

- *Я внутри номера и готов действовать, мистер Монтроуз. Пожелайте мне удачи,* - я слышу, как он дышит в динамик, а затем его громкий стук в дверь. - *Мистер Круз? Мистер Круз?*

Через микрофон до меня доносится невнятное мычание и неразборчивый возмущенный голос.

- *Боюсь, что это дело неотложной срочности, мистер... э... Круз.*

Снова неразборчиво и еще что-то о девушке.

- *Нет, мистер Круз, тут нет никакой девушки.*

Дюк играет свою роль именно так как надо. Тон его голоса свидетельствует, что ему известно, что «история с девушкой» - полная чушь, и что его не беспокоит, если противник узнает, что ему это известно. Затем слышен звук распахнувшейся двери, и открывается занавес последнего представления Дюка.

- *В этом городе существуют определенные правила, мистер Круз... Прошу прощения?* - на линии вновь слышна неразборчивая речь, и Кантор забавно изгибается, стараясь оказаться как можно ближе к наушникам, не прикасаясь ко мне. Между тем Дюк не сбивается с шага: - *Похоже, что вас мало заботят законы нашего города, а также то, что ваше присутствие не особенно нас прельщает,* - тут слышно движение и звуки, словно кто-то выходит наружу. - *Я уверен, вы знакомы с нашими Традициями, и что вы не имели намерения глумиться над ними. Мой работодатель желает побеседовать с вами, и мне поручено препроводить вас в его офис.*

Какое-то мгновение не слышно ни звука, затем саркастическое замечание и согласие.

Лифт со скрежетом останавливается в дальнем углу склада. Дверь со скрипом открывается, когда Дюк и Круз - или как там его зовут - выходят из него. «Круз» - высокий, худой и привлекательный - стреляет глазами в поисках засады. Однако он не выглядит удивленным тем, что его встреча с «власть имущим» происходит в грязном подвале, среди бутылок мастики для пола и коробок туалетного мыла. Могу поклясться, это одна из самых больших слабостей шабашевцев. Они думают, раз их большие шишки любят ныкаться по сортирам, то наши поступают также. Бенедика ни за что не застанешь здесь, сидящим посреди помещения на полу, в обнимку с упаковкой банок крови Каина. Однако их заблуждения служат моим целям. Встреча, которая выглядела бы откровенной подставой для любого нормального вампира, однако выгребку она кажется совершенно естественной.

Дюк и Ласомбра разговаривают, произнося кучу ерунды. Меня внезапно охватывает желание подтолкнуть все это ближе к делу, поэтому я пихаю локтем Кантора. Секунду он смотрит на меня в раздражении, что я посмел к нему прикоснуться, затем вспоминает свои строки:

- *Дюк, это не Том Круз,* - говорит он с абсолютным отсутствием энтузиазма в голосе. В следующий раз я подберу себе Тореадора.

Гуль и Ласомбра останавливаются, именно там, где я оставил для Дюка на полу отметку. Отлично.

- *Мы это уже проехали,* - произносит Круз недовольно. - *Ваш портье неправильно записал мое имя*, - он упирает руки себе в бока и осматривается. Настало время для представления.

Я сбрасываю Затемнение и мысленно отдаю парню должное за то, что он не вздрогнул при виде меня. Даже другие Носферату считают, что я уродлив, но он воспринял меня спокойно. Стоящий за мной Кантор выглядит как обычно безукоризненно и излучает равнодушие, стряхивая воображаемые пылинки со своего костюма от Версаче. Кантор может быть и бесталантный придурок, но он хотя бы выгладит как власть имущий.

- *Добро пожаловать в Вегас,* - говорю я. - *Я - Монтроуз, а это мой помощник, Александр Кантор. Не потрудитесь объяснить, по какому делу сюда прибыли?*

«Сторож» оценивает нас, решая, сможет ли справиться с нами обоими. Я могу видеть по его ауре, что он уже собирается совершить какую-нибудь глупость.

- *Никаких дел. Развлечения. Я прибыл из Калифорнии, чтобы немного поиграть.*

- *А Сородич в багажнике?* - я поднял то, что у меня осталось от брови. Его ход.

- *Мы вели машину по очереди,* - огрызается он. За моей спиной Кантор слегка шевелится, и, даже не глядя на него, я знаю, что он накачивает себе кровь в ожидании боя. - *Его ночь была предыдущей.*

Я смеюсь, сигнал Кантору отступить. Что должно произойти - произойдет, и героизм только все испортит.

- *Весьма странное стечение обстоятельств, не правда ли, Адам Стирс из свободных штатов анархов?* - я делаю ударение на каждой заглавной букве, чтобы все выглядело так, будто я горжусь тем, что раскопал эти крохи информации. - *Быть может, наглядный пример того, как князь Бенедик обращается с отбросами, пойдет тебе на пользу,* - теперь очередь Дюка, и он обрушивает свою мясистую руку на плечо Стирса.

Я хватаю Кантора за руку и оттаскиваю его назад в тень, где вновь могу нас спрятать. Глаза Дюка широко распахиваются, когда он видит, что мы исчезаем - этого не было в его части инструктажа. Стирс поворачивается и почти отрывает гулю руку, затем швыряет его о стойку с бумажными полотенцами. Дюк шатается, затем начинает кричать, пока Сторож делает что-то с тьмой в помещении, из-за чего изо рта Дюка выплескивается тень и практически разрывает его на части. За своей спиной я чувствую, как напряжен Кантор, словно собирается броситься в бой, и мне приходится сжать своей рукой его запястье, чтобы удержать от глупостей.

Дюк теперь лежит, Сторож раздирает ему запястья и обыскивает карманы в поисках ключа от лифта. Рядом со мной Кантор явно дрожит, удерживая себя от того, чтобы не броситься... куда? К крови? К Ласомбра? Я не хочу знать. Доносится хлюпающий звук - кровь на подошвах ботинок - когда вампир направляется к лифту, затем я слышу знакомый скрежещущий звук дверей, и вот мы одни.

Дюк уже почти мертв, когда Кантор и я добираемся до него. Он потерял много крови. Вообще-то это к добру, потому что позволит тому, то запланировано, произойти намного легче. Я опускаюсь рядом с ним на колени и приподнимаю его голову своей левой рукой.

- *Не бойся, Дюк. Все хорошо. Я тебя не брошу. Все будет хорошо.*

Он смотрит на меня отупевшими от боли глазами, не понимая. Я просто поддерживаю его голову и бормочу успокаивающую ерунду, пока из

него вытекает кровь. Стоящий за мной Кантор достает свою опасную бритву и засучивает манжету, чтобы кровь не попала на рукав его рубашки, когда настанет наконец время заняться Дюком. Все идет по плану. С Дюком все будет хорошо. Все будет просто замечательно.

***

Дюк сидит на том же самом старом кресле. Я дал ему ночь на то, чтобы оправиться, после того, как Кантор дал ему Становление, но учитывая, что ему пришлось пережить, это было поразительно быстрое восстановление. Он выглядит слегка бледноватым, даже для Вентру, но во всех прочих отношениях это был тот же самый старый Дюк, вплоть до такого же плохо сидящего синего костюма. Он отчитывается о последствиях нашего маленького стихийного бедствия:

- *Мы нашли одно тело в гараже и одну мертвую кассиршу на выезде с парковки.*

- *Об этом уже позаботились?*

- *Разумеется. Семья кассирши получила стандартную компенсацию, плюс немного цветов сверх того. Также был серьезно ранен один турист, когда Стирс, очевидно, стукнул его монтировкой из проезжающей мимо машины, но помимо этого, я стал единственным трупом.*

Нетронутый «Ржавый гвоздь» стоит напротив Дюка на столе, символизируя былое. Для него важно держаться за этот символ, решил я, так что налил для него стакан, когда он вошел. Мелочи имеют значение.

- *И это именно так?*

- *Помимо нарушений правил дорожного движения, да, мистер Монтроуз. Мы выставили происшествие как...* - он роется в бумагах, пока не находит нужное, - *инцидент, устроенный бандой подонков из Лос-Анджелеса. К счастью, прокатившаяся месяц назад по городу волна ограблений делает историю достоверной.*

Я киваю.

- *Хорошо. У нас есть данные по подружке Стирса?*

- Да. Она в ответе за тело в гараже. Очевидно, она немного владеет вашим любимым салонным фокусом, поскольку Де Феличе утверждает, что видел, как она просто появилась возле машины, пока я вел Стирса на встречу с вами. Помимо этого она не демонстрировала никаких впечатляющих способностей. Однако у нее, похоже, весьма вспыльчивый нрав, практически вплоть до психоза. Жертва была прохожим, направлявшимся к своей машине, и она просто... вцепилась в него, когда он проходил мимо. Де Феличе говорит, было похоже, что ей надоело ждать.

- А парень в багажнике?

- Полагаю, он все еще там.

Я отмахиваюсь от деталей, как от не имеющих значения:

- Ладно, неважно. Значит, Стирс и его подружка убрались в уверенности, что мы - сборище идиотов и легкая добыча, и что Кантор имеет какое-то серьезное влияние в этом городе. Я имею в виду, будь мы сильны, мы бы никогда не дали ему убить одного из наших образцовых гулей, верно?

Дюк вздрагивает, но это часть процесса закалки. Если ты мертв, ты не можешь себе позволить трепетать перед фактами.

- А мы тем временем выяснили калибр разведчика, которого они заслали - то, как он обращался с тенями, говорит мне, что Стирс - это довольно серьезная артиллерия. Если противная сторона использует таких сильных ребят для разведывательных миссий, значит, грядет наступление. Крупное. Но если мы сможем продолжать кормить их ложными сведениями о том, насколько мы слабы - при помощи того что, скажем, удираем в тот же миг, как большой страшный Ласомбра начинает бить гуля - мы можем заставить их быть чересчур самоуверенными и вынудить их ударить слишком рано. До того, как они будут действительно готовы.

Дюк кивает, понимая. Ему все еще не нравится то, что с ним произошло, и не то, чтобы я его за это осуждал, но он прагматик. Он осознает необходимость. А пока Кантор должен подтянуть его в Дисциплинах, до

того, как начнется нападение, в то время как я должен обучить его смену и, возможно, набрать еще кое-какое пополнение из толпы.

Напротив меня Дюк переворачивает чистую страницу и начинает набрасывать планы по улучшению нашей обороны в гараже. Все идет так, как и должно. Верная служба и повышение, как только вы его заслужили. Теперь зависит только от нас, чтобы все оставалось таким, каким оно и должно быть. Если мы даже и сумеем вынудить Шабаш ударить слишком рано, это будет кровавая бойня, и мне придется работать в три смены, чтобы Маскарад не рассыпался на мелкие кусочки. Будут трупы и пули, кровь и смерть - повсюду. Будет охренеть как сложно убрать все это.

Впрочем, это обычная работенка.

ВВЕДЕНИЕ

Give way - thy God loves blood! – then look to it: – Give way ere he hath more!

– Lord Byron, Cain: A Mystery

Добро пожаловать в конец истории.

Конец столетия уже здесь (хотя даже среди Вампиров вопрос, когда точно загорится новое столетие, вызвал много споров) и перед лицом 21 столетия, Камарилья подвергается радикальным и фундаментальным изменениям. Около 5 столетий она поддерживала Маскарад, состояние баланса между миром смертных и бессмертных, и больше всего стремилась сохранить статус-кво. Более 5 столетий, ей это удавалось. Более того, с середины 1400 года, Камарилья практически стала синонимом вампирского общества.

Но теперь, это все изменяется. Камарилья окружена врагами, как изнутри, так и снаружи. Шабаш поглотил города восточного побережья Америки, в то время как Катаяны проверяют на слабость запад. В Европе, старые войны вошли в новую стадию, в то время как знаки Книги Нод являются тем, кто их ищет. И ещё более шокирующее событие - один из 7 кланов Камарильи покинул её ряды. Во время наибольшей нужды Камарильи, одна из её опор оказалась ненадежной.

Именно такими мрачными событиями Вас приветствует Гид по Камарилье, полный источник информации ко всем вещам, связанным с этим наиболее величественным объединением вампиров. В этой книге вы найдете все то, что вы хотите узнать о Камарилье, о вампирах, состоящих в ее рядах, о том, как эта организация действует, о силах, которыми обладают ее члены и

должностные лица, и возможно, даже о некоторых тайнах, которые скрывают ее старейшины.

Что такое Камарилья?

Чтобы понять, чем является Камарилья, сначала нужно понять на более глубоком и основном уровне, чем она не является. В частности, Камарилья больше всего не является группой, в которой собрались вампирские «хорошие ребята». По сути, нет ничего хорошего, правдивого и милого в Камарилье или тех, кто в ней состоит. Камарилья не существует для защиты человечества от вампирского разрушения; скорее её функция – гарантия безопасности и возможность комфортного существования для своих участников. Камарилья заботится о том, чтобы не раскрыть свое существование, также как волки заботятся о своей скрытности среди стада овец.

Чем является Камарилья – это секта вампиров, состоящая из вампиров и для вампиров. Она существует, для того чтобы защитить вампиров от взглядов человечества, которые за счет своего превышающего количества могут стереть большинство Сородичей с лица Земли. Единственное наивеличайшее творение Камарильи – Маскарад, служит именно этим целям. Покров из ложных сведений и неверных указаний, Маскарад скрывает сам факт присутствия вампиров, от мира смертных. То, что человечество не может увидеть, оно не может убить, и таким образом Сородичи в безопасности. Тот факт, что необходимость поддержания Маскарада достигается за счет катастроф для смертных, которые подстроены вампирами Камарильи, всего лишь побочный продукт создания этой иллюзии.

За что реально выступает Камарилья - это поддержание статуса-кво и его сохранности. Старейшим вампирам, которые диктуют политику Камарильи, нравится иметь власть. Им нравится контролировать сотни и тысячи младших Сородичей. Им нравится пускать волну за волной подчиненных, чтобы защитить себя. И что самое главное, они хотят, чтобы

все было, так как им нравится. Камарилья работает, по крайней мере, для тех, кто делает политические решения, и таким образом, они создают направление политики секты, которое более заключается в консервативности, чем усовершенствовании. Могла ли Камарилья работать лучше? Возможно, но тогда она не будет служить интересам тех, кто её контролирует.

Даже вампиры из низших слоев власти – например, Примогены и Старейшины – заинтересованы в сохранении вещей, такими, какими они есть. Пережитки прошлых веков прошли, этим вампирам нет места в современном мире. Сами по себе, они скоро погибнут. Камарилья обеспечивает их буфером против грубых ветров перемен, защищая их от эпохи, в которой нет места фехтовальщикам и дворянам из двора Короля Солнца, но есть место кодирующим устройствам и телефонам. Сохраняя Камарилью феодальной организацией, которой она является, эти Сородичи создают для себя зону комфорта. Связывая Камарилью Традициями и долгами, они держат секту на уровне, которым они могут оперировать. В конце концов, никто не может сказать, насколько пагубно влияет это предумышленное торможение эволюции секты, но существует довольно много молодых Сородичей, которых как минимум не устаивает такое положение дел.

А что дает Камарилья самым младшим из бессмертных? Одним словом – безопасность: секта это защита (она может быть и удушливой), пока новый вампир набирает силу и изучает обычаи своего нового существования. Это группа союзников против мира смертных и других вампиров, убежище от новых и ужасных опасностей не-жизни. В то время как эта защита довольно быстро может стать угнетающей, сначала она значит слишком много для новостановленного Сородича, который иначе будет полностью и очень одинок.

Основы

В теории, Камарилья – это всемирная организация вампиров (называемых Сородичами, в попытке облегчить жестокую реальность вампиризма), которая говорит за них и учитывает каждого вампира в мире. Ограниченная серией Традиций касающихся создания, поведения и уничтожения Сородичей, Камарилья открыта для любого вампира, в независимости от клана и происхождения. Секта также прилагает усилия, в соответствии с одной Традицией, для того чтобы скрыть существование вампирской активности от глаз смертных. Этот обман, названный Маскарадом, главная определяющая деталь существования Камарильи; создание, поддержание и вооруженная борьба для сохранения Маскарада – львиная доля политики секты. Не взирая на то, каким сильным может быть индивидуальный вампир, они все равно являются родственной горсткой Сородичей в мире. Если человечество узнает о существовании вампиров, война, в результате этого, будет иметь только один исход: победа человечества, существенное истребление Сородичей. Превосходящая числом масса будет слишком большой, даже для того, чтобы ей смог противостоять сильный вампир. Страх перед днем, когда поднимется волна геноцида – причина, по которой Камарилья прилагает все усилия для защиты Маскарада.

В действительности, Камарилья далека от всемирной. Из 13 кланов вампиров, только 6 присоединились к секте. Один (Гангрел) недавно покинул Камарилью, двое стоят в оппозиции, являясь сердцем Шабаша, и четыре независимые, предположительно нейтральные или хотя бы неприсоединившиеся. Даже предположительно лояльные кланы несовершенны в своей лояльности; так называемые «отступники» покинули Камарильские кланы, чтобы служить врагу, и ещё больше Сородичей провозглашают себя анархами, не входящие ни в одну из сект или групп, защищающей тех, кого они создали.

Получается, окруженная врагами, изнутри и снаружи, Камарилья должна быть маленьким, раздробленным коллективом, да? Едва ли. Даже на пороге Последних Ночей, Камарилья – самая большая, сильная и

многочисленная секта вампиров в мире. Она все ещё контролирует большую часть Америки, имеет виды на Дальний Восток и правит почти всей Европой. До тех пор, пока немного больше чем половина кланов являются частью Камарильи, она может похвастаться наибольшим количеством кланов, чем любая другая секта. И до тех пор, пока свирепость врагов секты дает им некоторые преимущества, Камарилья бесподобно пользуется работой «с» и «через» людей, превращая это в огромное преимущество.

На практике

На практике, Камарилья – это секта городов. Вся фракция управляется Внутренним Кругом, однако, только немногие, не принадлежащие к Кругу, могут сказать кто, как и насколько большой может быть Круг. Самый популярный слух – что Внутренний Круг состоит из почти легендарных Основателей или их детей, но этого точно никто не знает. Внутренний Круг встречается раз в 13 лет, чтобы назначить новых Бдящих, которые будут служить представителями совета до следующего собрания Круга. Каждый Бдящий назначает и дает узы крови Архонту, который будет помогать ему в работе, и таким образом проводится внутренняя политика секты.

Большая часть Сородичей, однако, не принадлежит к Архонтам, Бдящим или Внутреннему Кругу. Они обитают в городах и более заинтересованы в ночном бизнесе метрополии, которую они называют домом, чем широкой политике секты. Город, находящийся под контролем Камарильи, управляется Князьем, которого поддерживает (а иногда и управляет им) совет, состоящий из Старейшин – Примогенов. Ниже Князья стоит целое множество назначенных или назначивших самих себя служащих, которые поддерживают порядок, Традиции и сорятся между собой за большую власть. Те Сородичи, у которых нет титулов – ищут их; те, у кого есть власть – ищут ещё больше власти; и на вершине пирамиды - Князь ищет способ поддерживать свой авторитет, в то время как поддерживает свой домен настолько сильным, чтобы отразить атаки всех «посетителей».

Для обычных вампиров на улице, Камарилья существует как серия законов, которым нужно следовать; сила, которую нужно остерегаться и уважать, и равная, чтобы противостоят ей. Их дело – обезопасить свое убежище против смертных и бессмертных незваных гостей, найти способ продвинуться в иерархии города (или хотя бы не дать себя подмять под механизм власти) и кормить себя, не привлекая внимания более сильных Сородичей. Это далеко от больших и грандиозных войн Шабаша или великих интриг Старейшин, которые можно представить, но это также, важная часть Камарильи.

Возраст

Многие из влиятельных лиц в Камарилье старые – им столетия и даже тысячи лет. Они видели расцветы и падения империй, крах философий и утопий, и прошли сквозь эту суету, не изменившись. Их стабилизирующее – некоторые скажут: черствое, - присутствие, крепко объединяет Камарилью её Традициями и историей.

В то же время, в секте присутствует множество более молодых Сородичей, чем когда бы-то ни было. Поскольку численность населения смертных возросла, также возросла возможность поддерживать больше Сородичей в городах. Это означает все больше и больше молодых вампиров, которые смотрят на уравновешенных, неизменных и ужасно сильных Старейшин с помесью страха и негодования. Даже если возраст и характеризирует Камарилью, он также и разделяет секту.

Представьте

Представьте работу в нормальной, смертной компании. Вы только что вышли из университета, и поднимаетесь вверх по карьерной лестнице, а те, кто были перед вами уволены и ищут работу. Вы непоколебимо идете к

вершине. Процесс, занимающий много времени, но, неизбежный. Все взрослеют и умирают, даже Генеральные Директоры.

Теперь представьте ту же компанию, но без возможности для служащего уйти и шанса состариться и умереть для исполнительной власти. Вверху нет мест, и не будет – пока Вы сами их не создадите. Или Вы пробиваетесь в структуру власти, или проводите вечность на там уровне, на котором были сначала. У вас нет авторитета, нет надежды на прогресс и нет защиты против капризов вышестоящих вампиров.

Это, в двух словах, и является дилеммой молодого вампира.

Власть

Власть – это основа Камарильи. Власть над дитем, власть над доменом, власть над врагом – все это монеты, которыми торгуют в Камарилье, скрываясь за Маскарадом. Создаются и разрушаются Альянсы, создаются и уничтожаются дети и гули, даже убийства, совершенные под покровом ночи, - все ради власти. По правде говоря, чего ещё может жаждать секта вампиров? Деньги – бесполезны, секс – бессмысленный и любовь легко подчиняема. Власть – единственная вещь, за которую стоит бороться.

Но, нужно сказать, что не только борьба за власть проходит внутри секты. Камарилья сражается со своими врагами за господство во всем мире; некоторые Сородичи встречают Шабаш, Люпинов и других врагов в ночи. Даже если идет конфликт за офис лотереи, контроль ночного клуба или власть над целым городом, борьба за власть – это то, что окружает всех Сородичей Камарильи, хотят они этого или нет.

Интриги

Главное преимущество вампирского существования – бессмертие. Сородичам не нужно беспокоится о том, что они постареют, станут

немощными и в конечном итоге уступят смерти. Без преувеличения, у них впереди вечность.

Учитывая это, большинство вампиров стают очень и очень осторожны, с попытками подвергнуть себя опасности. Учитывая все, что они могут потерять, выйдя на линию огня: не года и десятилетия, а столетия и тысячелетия. В результате, не один здравомыслящий вампир не будет рисковать своим бесконечным будущим чаще, чем это очень необходимо.

Это означает, что вампиры Камарильи не встревают в перестрелки, уличные драки и дуэли на мечах на крыше заброшенных фабрик. Они просто слишком опасны. В результате, инстинкты хищников к доминированию и контролю, присущие всем Сородичам, должны быть переделаны, переориентированы и переключены на менее рискованные стремления.

И поэтому Сородичи плетут интриги и козни, любовь к которым могла бы удивить и ди Медичи, иногда за такую малую награду, которая делает всю аферу бессмысленной. Иногда махинации проходят сквозь века и континенты, а инициаторы интриги терпеливо наблюдают, как разворачиваются их тщательно спланированные события. В то же время, интриги могут быть и творением момента, соревнованием между двумя изнуренными Тореадорами, чтобы увидеть, кто из них сможет быстрее соблазнить или уничтожить смертного.

Разумеется, интриги служат своим целям. Они обеспечивают дистанцию между хищниками и дают им что-то, чем можно скоротать никогда-не-заканчивающиеся ночи. В конце концов, игра интриг неизбежна. Те, кто не создают их, неминуемо будут в них втянуты. Конечно же, лучше быть кукловодом, чем куклой, Сородичи сами вплетают свои интриги в начинающиеся козни, и так цепочка продлевается до самого слабого. (не хватает перевода?)

Как пользоваться этой книгой

Эта книга – обзор вещей связанных с Камарильей. Это не «всё-всё» связанное с сектой, а скорее обзор того, что нужно для начала и игры в

хронику за Камарилью. Большая часть книги - это информация, как для игроков, так и Рассказчиков; только несколько глав предназначены исключительно для Рассказчика. Если вы ищете здесь ответы на такие вопросы, как «Кто был Примогеном Вентру из Пуатье в 1762 году?» - вы будете разочарованы, но такова природа Зверя. Если мы поместим сюда подобные детали, то книга просто утонет в море имен и дат, и станет бесполезной для всех. С другой стороны, если вы ищете информацию о том, как построить город, какие Дисциплины высоких уровней доступны персонажам, как была создана секта и как она функционирует от ночи к ночи - все это есть здесь. «**Руководство по Камарилье»** не собирается навязывать вам, как играть в хронику за Камарилью. Это, скорее, средство, чтобы помочь вам понять возможности доступные для персонажей Камарильи или проведения хроник по Камарилье.

Содержание

Глава первая: *(Основы крови: Определение Секты)* – это обзор Камарильи, чем она является, откуда появилась и куда предположительно движется. Включает в себя содержание разных должностей, прав, привилегий и Традиций секты, а также места, где эти обычаи нарушаются.

Глава вторая: *(Тонкий узор крови: Кланы)* – содержит информацию о кланах, линиях крови и связанных с ними родословных Камарильи. В дополнение к 6 основным кланам (Гангрел – отдельно), также – меньшая группы, таких как, отступники Ласомбра и Гаргульи. В заключение, информация по Каитиффам.

Глава третья: *(С самого начала: Создание персонажа)* – это гид по созданию персонажа Камарильи, дополнительно содержащий Архетипы, Способности, Дополнения, Достоинства и Недостатки.

Глава четвертая: *(Силы за гранью понимания: Высокоуровневые Дисциплины)* – информация по высокоуровневым Дисциплинам кланов Камарильи, в том числе новые пути и ритуалы Тауматургии.

Глава пятая: *(Ритм Бессмертия: Тактика и система)* – руководство по ночной жизни Камарилльи от испытаний до Кровавой Охоты.

Глава шестая: *(Город в ночи: Создавая свой сеттинг)* – полное руководство по созданию города Камарильи: что вы можете найти и не найти там, какой вид смертных и бессмертных там скорее всего обитает, как Камарилья влияет на политику города смертных и т.д. К тому же включает в себя стандартные образцы персонажей, чтобы заселить ваш город – всех, от Каитиффов и гулей, до Князей и Архонтов.

Глава седьмая: *(Истории воображения и тайн: Повествование)* – глава для Рассказчиков, с идеями как использовать все «изюминки» хроник за Камарилью. Ударение сделано на то, что делает хронику игрой за Камарилью и на использование уникальных характеристик Камарильи, в помощь к созданию истории.

Глава восьмая: *(Союзники, враги и другие)* – завершение книги, с информацией про анархов, Старейшин и гулей (людей и не совсем людей), союзников и врагов Камарильи

Лексикон

Разное существование требует разной лексики. Существуют титулы, определения и всякие мелочи, которые имеют значение для Сородичей и не имеют эквивалентов – и эти вещи требуют своих названий. Внизу предоставлен список более-менее общих терминов, которые используются только в Камарилье, для объяснения и определения их ночного существование. Не все вампиры Камарильи знают или пользуются этими терминами, многие цепляются за свою человеческую природу, отказываясь использовать лексикон вампиров. Не смотря на это, фразы внизу – это то, что Камарилья использует, для определения действий своих участников и таким образом себя.

Примечание: Многие термины, не относящиеся к Камарилье, можно найти в ***Vampire: The Masquerade.***

Allthing (Альтинг): Собрание Гангрелов, чаще всего созывается старейшим членом клана на определенной территории. Малое собрание называет тинг (thing).

Anarch (Анарх): Вампир, который ушел из Камарильи, чтобы существовать независимо. Большинству анархов менее ста лет.

Archon (Архонт): Вампир, служащий Бдящему. Архонты редко являются представителями того же клана, что и Бдящий, чтобы избежать появления фаворитизма, и они имеют довольно широкие полномочия. Большинство Архонтов связаны Узами Крови с Бдящими, которым они служат.

Ball (Бал): Собрание Тореадоров и приглашенных гостей.

Barrens (Пустоши): Территории города, не пригодные для жизни Сородичей. Обычно Пустоши начинаются возле пригорода и простираются вокруг города.

Blood Bond (Узы крови): Сверхъестественная любовь, которая возникает если три раза выпить витэ Сородича. Узы редко разрушаются, особенно, если они периодически укрепляются добавкой витэ.

Blood Hunt (Кровавая охота): Процесс, когда Князь объявляет некого вампира «вне закона» и наказание (в виде реальной охоты), которое следует за этим.

Breach (Нарушение): Нарушение Маскарада, чаще всего наказывается смертью.

Camarilla (Камарилья): Секта вампиров, теоретически всемирная, которая ограничивает себя Традициями и Маскарадом.

Chantry (Капелла): Коммунальное убежище-лаборатория городских Тремеров.

Conclave (Конклав): Собрание всей секты, чаще всего созывается Бдящим.

Convention of Thorns (Соглашение Шипов): Соглашение, которое закончило Восстание Мятежников.

Coterie (Котерия): Группа Сородичей, которые работают более-менее согласовано. Большинство котерий состоят из представителей разных кланов, и некоторые продержались больше чем несколько десятилетий.

Court (Двор): Официальная аудиенция Принца, проводимая в Элизиуме. Когда Князь имеет Двор, в теории, любой Собрат может прийти туда, чтобы представится, заявить долг или другим образом просить об услуге или содействии.

Domain (Домен): Территория, принадлежащая одному вампиру, который имеет первичные права на питание, промышленность и прочую мелочь в своем домене.

Destruction (Уничтожение): Власть над жизнью и смертью Сородичей. Принадлежит Князю города и иногда даруется другим вампирам его домена.

Embrace (Обращение): Превращение смертного в вампира.

Elysium (Элизиум): Приют искусства и культуры внутри города Камарильи. Элизиумы, по древней традиции, являются областью, где боевые действия или использования Дисциплин сурово запрещены. Большая часть работы Гарпии проводится в Элизиуме.

Final Death (Окончательная Смерть): Полное уничтожение вампира.

Founders (Основатели): Легендарная группа Сородичей, основателей Камарильи.

Ghoul (Гуль): 1. Смертный (чаще всего, но не всегда, человек), который испил витэ и приобрел некоторые вампирские способности в результате этого. 2. Создание гуля.

Harpy (Гарпия): Титул «де факто» Сородича, который назначает статусы остальных Сородичей города. Гарпия назначает социальный статус исходя из косвенных намеков, слухов, фаворитизма и других подобных вещей.

Inner Circle (Внутренний Круг): Совет Старейшин, контролирующих Камарилью и её политику. Никто не знает: сколько Сородичей входят во Внутренний Круг, их кланов и имен.

Justicar (Бдящий): Кочующий представитель Внутреннего Круга, поддерживающий Традиции и законы Камарильи. Существует по одному Бдящему от каждого клана, которого избирает на 13 лет Внутренний Круг и субъект для замены в конце этого срока. Бдящии имеют широкие полномочия, в том числе и право на уничтожение, для поддержания законов и Традиций.

Keeper of Elysium (Хранитель Элизиума): Вампир ответственный за сохранность и неприкосновенность Элизиума.

Malkavian Madness Network (Малкавианская Паутина Безумия): Недостаточно понятная связь между кланом Малкавиан посредством их общего измененного мышления. Теоретики вне клана допускают, что сеть разработала некую связь для Паутины, но детали трудно объяснить.

Masquerade (Маскарад): Строгая политика Камарилью по укрыванию существования вампиров от мира смертных.

Ordeal (Божий суд): Форма испытания у Сородичей, где обвиняемый проходит некую проверку (битва, солнечный свет и т.д.) чтобы доказать свою невиновность.

Pioneer (Первопроходец): Первый Сородич в городе или районе. Первые чаще всего провозглашают себя Князями и вызывают подкрепление, чтобы удерживать власть. Немногие Первопроходцы продержались на посту Князя долго; как только они делает домен устойчивым, сразу же появляется много желающих занять их место.

Primogen (Примоген): Член совета Старейшин, которые предположительно советуются с Принцем города. Сила совета Примоген колеблется от города к городу.

Prince (Князь): Правитель города или его эквивалент в Камарилье, высшая власть в местных делах Камарильи. Титул применим как к Сородичам мужского, так и женского пола.

Pyramid (Пирамида): Жаргонное название структуры клана Тремер.

Rack (Кормушка): Предпочтительное охотничье угодье, включающее клубы, бары и районы магазинов.

Rant (Рэнт): Официальное (в каком-то смысле) собрание Брудж.

Red List (Красный список): Список Сородичей, которых Камарилья больше всего хотела бы стереть с лица Земли. Вампиры из Красного списка находятся под непрерывной Кровавой Охотой.

Retainer (Слуга): Гуль или смертный, служащий непосредственно Каиниту.

Scourge (Бич): Титул Вампира, который по приказу Князя занимается очисткой города от нежелательного, не представленного вампирского сброда.

Seneschal (Сенешаль): Правая рука Князя. Сенешаль проворачивает множество ночных дел города.

Sheriff (Шериф): Вампир, выбранный Принцем, чтобы поддерживать законы и Традиции города.

Spawning Pools (Нерестовая заводь): Комната для разведения гулей у Носферату. Вода в заводи, «испорченная» витэ Носферату, делает гуля из любого, кто её выпьет. За века, эти существа могут вырасти до чудовищных размеров и силы.

Traditions (Традиции): Самые священные и главные законы Камарильи, установленные для всей секты.

Vitae (Витэ): Кровь. А если конкретно, кровь Вампира, но это определение не единственное.

Вульгарный жаргон

Тот факт, что существует определенное название для чего-то, ещё не означает, что всем нравится подобная терминология. У младших Сородичей Камарильи есть свой собственный лексикон, который они используют, чтобы утвердить свою собственную индивидуальность и запутать своих Старейшин. Большинство следующих терминов используются в Камарилье,

но поскольку жаргон не знает границ, многие из них обнаруживаются в самых неприятных местах.

Angstburger (Страхбургер): Кто-то чрезмерно подавленный вампирским присутствием. Использование: *Доминик сегодня наехал на большого, старого страхбургера в гот-клубе*.

Apeshit (Психануть): Безумие.

Ash (Пепел): Уничтоженный вампир. Использование: *Томасино обидел Шерифа, теперь он пепел.* Иногда используется как глагол, означая «убивать».

Bloat (Пухнуть): Выпить больше крови, чем нужно, в результате чего краснеют глаза, лицо покрывается румянцем, и непрерывно льются кровавые слезы.

Blooded (Кровный): Вампир.

Boojum (Буджум): Любое другое сверхъестественное существо, обычно не-вампир.

Bot (Бот): Кто-то очевидно действующий под Доминированием. Часто используется для обозначения смертных, истощенных до автоматического состояния.

Brightening Sunsets (Сверкающий закат): Ещё одно обозначение уничтожения Сородича. Название пошло от чрезмерного количества пыли и пепла очень сверкающего цвета. Использование: *Лисетт перешла дорогу Старейшине Носферату, теперь она сверкающий закат.*

Cannibal (Каннибал): Вампир, который не отказывает себе в диаблери.

Cleanup (Зачистка): Восстановление послше Упс или работа по защите Маскарада.

Clockwatcher (Сачок): Вампир, очень беспокоящийся о приближении рассвета.

Collar (Ошейник): Узы Крови. Термин, очевидно, подразумевает садомазохистскую преданность.

Cub Scouts (Бойскауты-волчата): Архонты.

Dessert (Дессерт): Кормления ради наслаждения, а не нужды.

Doornail (Мертвяк): То есть, «мертвее некуда». Обозначает оставленных трупов. Использование: *Мы вышли поужинать и выбросили парочку мертвяков в реку.*

Do Over (Переделка): Процесс стирания воспоминаний из памяти смертных. Часто используется для скрытия факта кормления.

Fossil (Старик, Ископаемое): Иронический термин для обозначения вампира, застрявшего, со стилистической точки зрения, на анахронической манере поведения. Часто используется для обозначения Старейшин.

Futon (Футон): Гроб.

Fuzzy (Пушистик): Люпин.

Grandpa (Дедушка): Член родословной вампира, более далекий, чем Сир.

Half-Breed (Полукровка): Гуль. Иногда произносится как «*Half-Blood*»

Happy Meal (Хэппи Мил): Процесс кормления от смертного, который отравлен или находится под действием какого-то управляющего вещества.

Inky: Охотник, в частности – член Инквизиции.

John Law: Шериф, менее часто – Бич.

Juice (Сок): Витэ.

Leftovers (Объедки): Кровь, выпитая из трупа.

Laid (Накрывать (стол)): Кормить.

Lunch (Лэнч): Витэ или смертный, из которого получают витэ. Использование: *Сегодня вечером в кафе я встретил лэнч.*

Lupine Alley (Аллея Люпинов): Транспортная артерия, проходящая через территорию Люпинов и очень опасная для путешествующих вампиров.

Monster (Чудовище, Монстр): Вампир, терроризирующий младших и более слабых Сородичей. Иногда произноситься *Monsta*, обычно позерами.

Munchies (Закуска): Голод, после крупного применения Дисциплин.

Nibs (Босс): Князь или другой важный вампир. Не считается за комплимент.

Oops (Упс): Нарушение Маскарада. Использование: *У нас сегодня случился небольшой Упс, но о нем уже позаботились.*

Perv (Парафил): Вампир, использующий смертную сексуальность, чтобы замаскировать процесс кормления.

PF (СБ (сексуальная благотворительность)): Сокращение от «pity fuck» Сородич, получивший Обращение из-за чувства вины или жалости своего Сира.

Prefrosh (Абитуриент): Смертный, кандидат на Обращение.

Princeling (Князек): Иронический термин, обозначающий лидера котерии.

Rabbit (Кролик): Вампир, кормящийся только от зверей. Кровь зверей иногда называют кролячей едой.

Rag (Подстилка): Самый слабый вампир в котерии.

Recruiting (Вербовка): Нарушение Маскарада, для подготовки смертных к Обращению.

Renfield (Ренфилд): Кто-то, кто был гулем длительное время. Часто его срок жизни уже превысил срок жизни обычного смертного.

Rug (Коврик): Мертвый Люпин. Возможно, мертвый Гангрел.

Sabbot (Шабош): Иронический термин для Шабаша. Произносится «SAA-bet», часто в каком-то смешном рассказе.

Sand Castle (Песочный Замок): Небезопасное убежище или уязвимый домен.

Scoutmaster (Предводитель скаутов): Бдящий.

Shovelhead (Выгребок): Вампир Шабаша.

Snap (Сломать): Разрыв ошейника.

Soy (Соя): Витэ, взятое у зверей, мене полезное и вкусное, чем первоклассная вещь.

Speed Bumps (Лежачий полицейский): Смертный или неопытный гуль, попавший в бой против вампиров.

Starfucker (Звездный ебарь): Вампир, у которого есть привычка питаться только от богатых и знаменитых.

Suntanning (Загарать): Быть оставленным на солнце. Общепринятое наказание, применяемое Князем на мятежных Сородичах.

Teardrop (Слеза): Вампир, постоянно убивающий смертных. Возможно, происходит от обычая смертных, делать татуировку слезы на щеке того, кто совершил убийство.

Tentacle (Щупальца): Ужасно деформированный вампир, обычно Тзимице.

TFBS: Песня «Бела Лугози мёртв» группы Баухауз. Практически повсюду, ненавидимая всеми Сородичами шутка, которые слышали её проклятое количество раз, чтобы она все ещё оставалась смешной.

Trashman (Мусорщик): Вампир, кормящийся от бездомных и прочего людского детрита. Термин произошел от тенденции Сородичей находить свой ужин в переулках и обочинах дороги.

Uncle (Дядя): Старейшина, который интересуется или покровительствует молодому Сородичу. Разновидность вампирского сладкого папочки.

Valentine (Валентин): 1) Вампир, использующий свои силы, чтобы добиться известности, часто через нарушение Маскарада. 2) Смертный возлюбленный Сородича, который является источником особой тревоги.

Vector (Переносчик): Вампир, распространяющий болезнь смертных, назван так, поскольку CDC (центр контроля заболеваний) заинтересовалась тем, как распространяется болезнь крови.

Vlad (Влад): Вампир, который действует в стереотипной «вампирской» манере. Влады обычно носят накидки, выставляют на показ свои силы и разговаривают с растянутым Восточно-европейским акцентом. Немногие прожили долго.

Whack Job (Чокнутый): Малкавиан, или жертва Помешательства.

Wolfie (Волчок): Вампир, часто Гангрел, который предпочитает проводить время в не-человеческой форме.

Yawp (Писк): Заявление о правах Князя или другого Сородича, который не может удерживать территорию.

Старая форма

Камарилья – это секта традиций и наследства, и многие старшие Сородичи отказываются заменять старые термины новыми, с которыми им было удобно много лет. В то время как термины старой формы малопонятны многим молодым Сородичам – например, некоторые ново-Обращенные Брухи даже не знают, что такое cauchemar (франц. надоедливый человек, зануда - прим. переводчика) – Старейшины настаивают на его использовании, чтобы поддерживать гордость секты.

Конечно же, использование этих архаизмов также делает разговоры Старейшин непонятных многим неопытным, и Сородичи ничего не могут с этим поделать.

Autarkis (Аутаркис): Анарх или другой вампир нарушающий законы. Часто применяется Старейшинами к тем повстанцам, которые брали участие в Восстании Мятежников.

Becoming, the (Становление): Обращение.

Blood (Кровь): Не витэ, а скорее родословная и наследие Сородича. Многие Сородичи говорят о себе, что они «Крови» очень известного предка. Например, многие известные Вентру с гордостью заявляют, что они «Крови Хардештата».

Carthagos (Карфагос): Устаревшая форма названия Карфагена. Любой город, который вампиры считают достойным или особенным местом.

Diaspora (Диаспора): Переселение Старейшин из своих земель в Европе, с горечью вспоминаемое многими американскими Старейшинами. Также используется для описания изгнания вампиров из Второго Города.

Fall, the (Падение): Восстание Мятежников, которое многие Старейшины считают первым шагом по дороге к Геенне.

Fealty (Верность вассала): Другое название Уз Крови.

Jus Noctis: Дословно, «закон ночи». На практике – власть Сородича над своим дитем, до тех пор, пока он не получит свободу и станет ответственным членом Камарильи. Под Jus Noctis Сир полностью несет ответственность за действия своего дитя, пока не отпустит его.

Jyhad (Джихад): Великая игра, которую ведут между собой Патриархи, а все младшие Сородичи боятся, что стали всего лишь пешками

Kiss, the (Поцелуй): Взятие крови у смертного. В некоторых случаях, термин перерос в обозначение Обращения.

Labyrinth (Лабиринт): Очень хорошо защищенное или древнее убежище.

Nemesis (Немезида): Шабаш. В общем – вампир, который соперничал с другим Сородичем многие века.

Noddist (Ноддист): «Из» или «связанный с» вампирскими легендами. Также, вампир, который изучает эти легенды.

Pax (Мир): Официальное перемирие между двумя Старейшинами или кланами. Часто так называют Сородича, который был посредником в заключении перемирья.

Praxis (Праксис): Право власти Князя. Часто используется для обозначения законной власти.

Pueri (Мальчишка): Ироническое название дитя.

Promethean (Прометей): Вор или другое нежелательное лицо. Часто используется для обозначения Старейшин Шабаша, в отличие от их уличного сброда.

Siren (Сирена): Вампир, соблазняющий смертных, чтобы кормиться от них, но не убивающий свою добычу.

Somnus (Спящий): Патриарх. Более распространенно – любой древний и сильный Сородич, который согласно слухам спит под городом.

Vessel (Сосуд): Смертный, иногда тот, кто предназначен для кормления.

Whelp (Щенок): Неонат или молодой вампир. На практике, любой Сородич более молодой, чем говорящий.

ГЛАВА 1. ОСНОВЫ КРОВИ: ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЕКТЫ

Society is a madhouse whose wardens are officials and police.

– August Strindberg.

Камарилья – состоит из множества вещей, и ей не так легко дать определение. Это всемирная организация Сородичей, скрывающая их под покровом Маскарада? Это средство, с помощью которого Патриархи держат вампирские массы покорными в ожидании ночи расправы над ними? Точного ответа нет, но у всех, познакомившихся с миром Сородичей, есть своя точка зрения.

Организация и определение

Камарилья, в лучшем случае, свободное объединение Сородичей. Существует несколько законов среди Сородичей, названных Традициями. Не существует политики по иммиграции или кордонам, только обычаи. Конечно, для секты, которая настолько полагается на Традиции и историю, в Камарилье есть ценные, несколько подмандатные, правила поведения. Большинство из них скрыты в Шести Традициях, остальные – здравый смысл. Во всем остальном, Сородичи Камарильи действуют, как хотят, в рамках установленных местными Князями.

Почти все вампиры Камарильи городские. Они социальные существа, и только некоторые, кто не ищет Голконды, получают мало пользы от одиночества. Даже относительно крупные пригороды слишком малонаселенные для большинства Сородичей, чтобы чувствовать себя как дома, по этому подавляющее большинство собирается в «городских муравейниках». Предпочтительное соотношения населения – 1 вампир на

100,000 смертных; в некоторых районах оно может падать до 75%, в то время как в других, можно совсем не найти вампиров.

Власть в Камарилье это, теоретически, власть Князей. В то время как секта использует внешний мир, как свою область действий, существуют области (такие как Северо-восток Америки и Центральная Америка) где Шабаш имеет практически абсолютное влияние. Более того, поскольку в Камарилье нет настоящей централизованной власти, только Внутренний Круг, который редко собирается, и отряд бродячих наблюдателей за соблюдением законов - Бдящих, позицию секты по отношению к своей территории можно описать, как невмешательство. До тех пор пока нет очевидных проблем, каждый Князь может править в своем домене, как считает нужным. Связь Клана сильнее связи секты, и это также усложняет установление центральной власти над членами Камарильи. На самом деле, несмотря на то, что многие старейшины неофициально говорят, что отсутствия центральной власти в Камарилье – это хорошо, любая попытка установить большую упорядоченность в группе древних и могущественных Сородичей приведет только к беде. А поскольку Камарилья правит с легкой руки и «взгляда» в будущее, предотвращая беды, эта политика бесполезна.

Коммерция и путешествия между городами Камарильи оживленные, хотя они часто осуществляются руками смертных. Путешествия через территорию Люпинов или Шабаша – трудны и небезопасны, по этому многие вампиры проводят столетия в одной метрополии. Те, кто путешествуют, либо быстро учатся способностям выживания, либо встречают Окончательную Смерть в течение нескольких коротких лет. Не существует правовых ограничений в путешествиях, только Традиция Гостеприимства, так что, те Сородичи, которые осмелятся странствовать, могут делать это спокойно – до тех пор, пока они вежливы.

В Камарилье нет постоянной армии, кроме как штата Бдящих, Архонтов и Аласторов, чья робота больше похожа на разведку или спец операцию. Каждый город сам ответственен за свою защиту, отбирая из

своего населения тех, кто будет охранять границы и территорию. Иногда один город может «одалживать» поддержку другому, но такие действия очень редки; город, много раз помогающий другому, может оказаться атакованным сразу после отделения части его силы на помощь соседу.

В социальном отношении, Камарилья чрезвычайно вежливая организация. С убийствами вне закона и тщательным присмотром, как и должно быть. Салоны, Элизиумы, встречи и сделки – все это неотъемлемая часть ночной общественной жизни для Сородичей секты. Даже Носферату, изредка, не отказывают себе в удовольствии вылезти из канализации, чтобы продать секреты или шокировать Тореадоров своим присутствием. Оскорбительные и неодобрительные похвалы, лицемерные комплименты и испытание вампирского хладнокровия – это искусство высказывания, одно из того, к чему Сородичи Камарилью могут стремиться.

Очень Краткая История

Сородичи Камарильи проложили путь своей секты от её корней в Ренессансе, через рождение современной демократии в IX столетии и до сегодняшних ночей. Хотя некоторые старейшины с жадностью рассказывают о ночах до Маскарада, современные Сородичи находятся под влиянием событий последних пяти столетий. Изучение вампирской истории – очень любопытная вещь; в то время как история смертных опирается на краткие записи и разрушенные реликты; по многим причинам Сородичи, свидетели важных событий, могут и желают рассказать об этих событиях непосредственно современным слушателям.

В то время, как в этом есть свои преимущества (как бы сказал любой смертный историк), оно также несет в себе искажение перспективы. Разумы вампиров, так же как и человеческие, бессознательно изменяют свои воспоминания в свете своих желаний и намерений. Старейшины, которые искажают свое прошлое, могут и не врать про исторические события; Тореадор, который был на фехтовании во время Французской Революции, но

получил выгоду от демократичной Франции, скорее всего, забудет причину по которой он сомневался в успехе восстания. Отсюда и короткие шаги по забыванию, что у него вообще были какие-либо сомнения. Человеческие память может забыть подробности событий уже через несколько часов, что уже говорить о вампирской памяти, потерявшую свою потрясающую остроту за век или два?

Однако практически все Сородичи согласились с определенными событиями и действиями. История Камарильи сформировалась под тремя постоянными конфликтами: борьбы между старейшинами за сохранение своей власти и значимости в глазах младших Сородичей, сражающихся за могущество и признание; вечную опасность повторного раскрытия перед смертными; и войны между Шабашем и Камарильей. Эти три центральных конфликта сформировали три самые важные эпохи истории Сородичей: создание Камарильи, экспансия в Новый Свет и современные дни.

Уход Гангрелов

Гангрели были частью Камарильи с самого начала. По этому, их внезапный и неожиданный уход из секты стал большим шоком, не только для остальной части Камарильи, но и других кланов, и сект также. Сородичи всех поколений и организаций бросились приводить в порядок новый баланс сил, каким бы он ни был.

Обстоятельства, как и причины ухода Гангрелов – туманны для посторонних наблюдателей, даже тех, кто близок к клану. Ходят слухи, что бывший Бдящий Ксавьер, вместо того, чтобы стать кандидатом на переизбрание Внутренним Кругом, просто пришел к ним, произнес единственную фразу, а потом повернулся спиной как к совету, так и секте. Что это была эта фраза – стало темой многих дискуссий Сородичей, которые считают себя «в курсе дела», но, похоже, что никто кроме Ксавьера и Внутреннего Круга не знает правды. Не было официального отказа от лояльности, никаких церемоний ухода; в одну ночь старейшины клана

решили, что принадлежность к секте – не в их интересах. Слово пошло по обычным путями и в течение месяца, большая часть клана просто ушла из секты. В ответ на любые попытки Камарильи (или других Сородичей) узнать у сепаратистов об уходе, они получали ответ из двух слов, если были удачливыми, или грубое обращение, если нет. Гангрели просто не хотят это обсуждать. Они ушли, и их на то причина была достойной для них, вот и конец дискуссии. Давление в споре – это точный способ получить серьезную травму.

Основание

Корни Камарильи уходят в ключевые события 1381 года – революцию смертных крестьян против местного дворянства в Англии. Эти смертные действовали при поддержке свободолюбивых Каинитов (термин «Сородич» тогда ещё не был известен) многих кланов. Хотя человеческое восстание вскоре было придушено, искра революции распространилась между разочарованными молодыми вампирами по всей западной Европе. Угнетенные дети начали нападать на своих Сиров, чтобы освободится от вечного рабства; корыстолюбивые дети воспользовались возможностью повысить свои собственные силы через диаблери. Позже историки Сородичи назовут это восстание – точнее, нападение анарха Бруджи Тайлера на Вентру Хардештата, - настоящим началом Восстания Мятежников.

В начале 15 века последовала череда неудач для европейских старейшин. Анархи, воодушевленные успехом Тайлера, провели ужасающе удачный ход и уничтожили Патриарха Ласомбр. Они также атаковали Патриарха Тзимице и добились его уничтожения. Анархи даже нашли способ разрушить Узы Крови и координировали свои атаки с Ассамитами, которые были только рады подвернувшемуся шансу провести диаблери над европейскими старейшинами.

В 1435 году Хардештат созвал заседание старейшин, чтобы решить проблему с анархами. Он предложил сформировать союз вампиров, для

решения проблем связанных с территорией и кланами. Хотя, большинство старейшин отнеслись с подозрением к этой идее и отвергли её, небольшая группа все же присоединилась к Хардештату. В следующее десятилетие эта группа более тонко продвигала идею Камарильи, на малых собраниях и при личных встречах.

Около 1450 года у Основателей Камарильею было уже достаточно поддержки среди европейских Старейшин, так что они стали утверждать свою власть, направляя атаки межклановых котерий на оплоты анархов. В то же время, Основатели способствовали некоторым котериям в поиске скрытой крепости Ассамитов – Аламута.

Централизация власти Камарильи, похоже, стала ключом к поражению анархов. В 1493 лидеры Восстания Мятежников согласились с требованием Камарильи – обсуждения соглашения об условиях капитуляции анархов. Соглашение Шипов вернуло большинство анархов в ряды Камарильи и организовало наказание для Ассамитов за их роль в войне. Оно также ознаменовалось первой общественной речью Тореадора Рафаэля де Коразона с требованием о проведении в жизнь Традиций и Маскарада. Те анархи, которые отказались от условий Соглашения Шипов, бежали, чтобы позже создать Шабаш.

Новый Свет

Хотя до некоторых старейшин и доходили слухи о земле за Атлантическим океаном, никто не был готов к воздействию, которое оказало на общество Сородичей, открытие Америки. Несмотря на то, что ново сформировавшийся Шабаш вел войну против Камарильи в Европе на протяжении 16 столетия, Новый Свет стал настоящей шахматной доской для войны между сектами.

Старейшины Камарильи сделали Америку местом ссылки беспокойных детей. Для Анцилл Камарильи, Америка стала местом, где можно было ухватить себе территорию, не дожидаясь смерти её бессмертного владельца.

Таким образом, освященная редким единением точек зрения, Камарилья послала многих самых многообещающих Анцилл в Новый Свет. Эти Сородичи добавили в границы Камарильи - территории в английских, голландских и французских колониях, в то время как Шабаш оказывал влияние на Испанию, Португалию и их заокеанское территории.

Это мероприятие стало неким тупиком. Пока вампиры Камарильи были заинтересованы в обеих сторонах Тридцатилетней Войны, и даже помогали поддерживать Французскую и Американскую Революции, борьба между сектами почти не развивалась. Преданность затвердела, ораторское искусство было отброшено назад и вперед, небольшие стычки не имели эффекта, но по большей части 17 и 18 столетия стали временем ретраншемента и укрепления для Камарильи. Буржуазная индустриализация переселяла всё больше и больше людей в города и открыла новые пути власти; кланы Камарильи стали более заинтересованы в следовании им, чем в битве с военными группами.

Война в 1812 году между молодыми Соединенными Штатами и Британской Империей скрывала решительную войну за контроль над побережьем Атлантики между Камарильей и Шабашем. Вытесняемая Шабашем из Квебека и Флориды, Камарилья потеряла города Восточного Побережья в последующие 50 лет. Камарилья смогла сохранить контроль над некоторыми ключевыми городами после нападения, но битва на ночных улицах, на самом деле, никогда не заканчивалась. По правде говоря, в эти ночи Камарилья теряет земли быстрее, чем когда бы то ни было.

Следующая значительная битва между Шабашем и Камарильей не происходила аж до середины 19 столетия, поскольку две секты дрались за контроль на новооткрытых фронтах. Они видели выгоду в широких просторах земли, пространстве для роста и своей защиты, так чтобы их невозможно было найти. Камарилья была на грани потери всего этого (и по утверждениям некоторых ученых – вся Америка), но несколько последовательных, неожиданных неудач со стороны Шабаша, позволило

неустойчивой секте получить передышку, и отшвырнуть руку Шабаша. Некто, до этих ночей ещё утверждают, что только неудачи Шабаша позволили Камарилье остаться в Америке; однако, подобные заявления часто приносят прохлаждающую тишину в комнаты, где они были высказаны.

XX Столетие

Пока империи росли, окаменевая, погрязши в интригах друг против друга, усилия, приложенные к нужной точке могли вызвать огромную реакцию. Смертные революции против старой королевской власти и уравновешенная власть в сочетании с новой социальной теорией, созданной из переменчивой смеси - дали возможность Шабашу вторгнутся в города, используя этот беспорядок, и позволить Камарилье лишь изредка продираться через организованную защиту.

Многочисленный силы сражались за контроль над Европой, во времена подавляющий депрессии, оставшейся после пробуждения Великой Войны. Но ни одна из вовлеченных вампирских сект не смогла получить достаточного влияния, чтобы сделать что-то большее, чем подтолкнуть Европейское общество в одном или другом направлении, раньше восхода Адольфа Гитлера в Германии. Мудрые Сородичи, без доступа к кабинетам власти в Европе, сошли с дороги и дали возможность смертным сражаться в их войне. Глупые Сородичи пытались управлять течением битв, и были легко уничтожены ими.

Послевоенное потрясение было выгодным для Соединенных Штатов, и таким образом, оно было выгодным и Американским Сородичам. Американские анархи воспользовались военным хаосом и сбросили Князей многих городом Западного Побережья; решительные действия Князей, таких как Лодин из Чикаго, противостояли волнам вторжения анархов до поздних 60 годов XX столетия. Впоследствии Чикаго был провозглашен Первым Американским Городом Сородичей. По всему континенту, однако, возрастало присутствие Сородичей. Города сотрясались от волн иммиграции

и прихода в упадок сельских объединений, а больше смертных означало и больше еды для Сородичей.

Мода на вампиров в обществе, возникшая в поздних 80 годах, предоставила неожиданную (но это не значит, что не нежелательную) помощь для Маскарада; многие промахи можно было списать на введенных в заблуждение смертных, пытающихся быть модными. Но это также означало, что случаи с нарушением Маскарада были более «незабываемые», а также их было сложнее скрыть. Новые рынки и промышленность - стали новой возможностью для младших Сородичей продвинутся дальше, пока старшие вампиры блокировали традиционные пути к власти. Новое поколение вампиров обладало очень слабой кровью, иногда настолько, что они не могли создать потомство, и эти волны молодняка понимают, что ищут пути к тем же привилегиям и власти, что и их старейшины. До сих пор, ряды Камарильи возрастают, и внутри этих границ, окруженных слишком сильными врагами, чтобы выбить их с позиций, она процветает.

Сегодня, вещи изменяются с огромной скоростью, если смотреть глазами ворчащих старейшин. Возращение Гонг-Конга Китаю – означает потерю единственной Камарильской опоры в Восточной Азии, а также слухи о том, что вампирские Катаяны могут продвигаться к Американскому Побережью Тихого океана. Безмолвная война бушует вдоль Восточного Побережья Америки, поскольку Камарилья пытается вернуть территории, за которые уже долго идет борьба, или хотя бы не дать Шабашу захватить остальные земли. Только в Европе вещи остаются относительно стабильными для Сородичей; прошло уже много времени с того момента, с тех пор как старейшины там научились удерживать контроль, как бы не изменялось общество смертных.

Традиции

Традиции – это законы Сородичей, а особенно Камарильи. Обычаи, скрытые в шести Традициях, использовались в некоторых местах задолго до

формирования секты, некоторые ученые Ноддисты считают, что их оставил своим детям сам Каин. Другие опровергают это утверждение, приводя какие угодно аргументы насчет лингвистической структуры и тому подобного. Хотя, в конце концов, это не имеет значения. Традиции существуют и имеют свой вес по прошествию столетий. Эти шесть законов – всемирное законодательство Камарильи. Всё остальное – это только комментарии и дополнения.

Ожидается, что все неонаты должны знать и понимать Традиции. Незнание – не оправдание, когда доходит до нарушения заповедей. Эти законы – абсолютны, любое их нарушение несет скорое и суровое наказание.

Пока они нарушаются, конечно же, – это именно те ошибки в проведении законов в жизнь, которые делают жизнь в Камарилье такой интересной.

Первая Традиция: Маскарад

Маскарад – это самое сердце существования Камарильи. Факт, что вампиры настоящие, должен быть скрыт от глаз смертных. Нарушение этой Традиции чаще всего карается смертью, если не хуже. Ожидается, что каждый вампир Камарильи будет присматривать за Маскарадом и предотвращать нарушения, которые могут ему встретится. Неудача в предотвращении нарушения Маскарада или доклад об этом соответствующей власти, почти так же скверно, как и само нарушение Традиции; Камарилья воспринимает Маскарад очень серьёзно. В результате, Шериф и его помощники непрерывно исследуют «кормушки» и пустоши в поисках даже самых небольших ошибок в поддержке Маскарада. В то время как другие законы Камарильи изредка являются предметами свободного толкования, Первая Традиция остается нерушимой.

Вторая Традиция: Домен

Значение этой Традиции было изменено в соответствии с современной эпохой. Когда-то Домен означал территорию, ясно и просто. Это подходило для ночей, когда Сородичей было мало, и любой мог провозгласить город своей собственностью, но времена меняются. Теперь города, в некоторых случаях, могут приютить до ста Сородичей. Современные метрополии развиваются в направлении, которое не может контролировать один единственный вампир. И по этому, значение домена вынужденно было измениться в соответствии с проблемами, которые встречаются современной Камарилье.

В теории, Князь держащий домен, обладает территорией всего города. У него есть право разделять его на районы власти – начиная от квартала города до целой округи или городка – которые буду контролировать Сородичи, избранные ним. В то время как Князь все ещё имеет абсолютною власть, эти меньшие территории являются комбинацией свободных и контролируемых охотничьих угодий для тех вампиров, которые было достаточно удачливы, чтобы получить их. Естественно, что эти Сородичи ответственны за соблюдение городских законов в своем домене, так что домен приносит как ответственность, так и власть.

Концепция домена, однако, одна из самых непонятных в Камарилье. Старые и могущественные вампиры иногда отделают границами территорию, на которую заявляют свои права, и пока Князь не рискнет затеять войну, чтобы выгнать их, подобным претензиям позволяются существовать в обмен на символическую услугу. Неонаты и анархи заявляют права на свои убежища и территорию вокруг них, как свои домены, но на самом деле они находятся там на «птичьих правах». Обычно, Князь склонен позволять подобным мелким заявлениям существовать, и игнорирует сам вопрос. Это не стоит его времени и сил, в конце концов, опекаться каждым муравьем-анархом, злоупотребляющим временем. Так что, Князь всё равно удерживает домен целого города, дарит меньшие домены доверенным слугам или потенциальным союзникам, и соглашается с заявлением прав на домен тех,

кто достаточно силен, чтобы удерживать его или слишком слабых, чтобы волноваться о них.

В последнее время, концепция домена подвергается неким изменениям. Этот термин использовался для обозначения какой-то определенной территории, но в течении последних ста лет это слово стало применяться и для различных отраслей промышленности. Сотни Сородичей заявляют права на местные производства, экспорт и другой бизнес: программного обеспечения, стали, тяжелой промышленности, как на свой домен, обеспечивая себе контроль как на материальные заводы, которыми обладает соответствующая компания, так и их деловые сделки. Похожая концепция экспериментально проводилась в ночи итальянского торгового государства, но, в конечном счете, она провалилась. С начала 90 годов, эта идея была воскрешена, и похоже приобретает движущую силу. Теперь, амбициозные Вентру просят у Князья домен над местной промышленностью программного обеспечения или телефонной связи, а не дюжину кварталов, находящихся на севере города. Большинство старейшин склонны позволять младшим гонятся за подобными поденками, но некоторые все же беспокоятся о том, зачем молодые Сородичи накапливают для себя подобный вид власти.

Третья Традиция: Потомство

Одна из самых сложных проблем, с которой сталкивается Камарилья - это её количество. Вампиры порождают ещё больше вампиров, и контроль популяции значит намного больше, чем у смертных. Большое количество вампиров в городе угрожает Маскараду и усложняет охоту. С другой стороны, слишком малое количество Сородичей, оставляет город открытым для нападений. В результате, Князья, естественно, хотят знать, сколько вампиров находится в их городе, и кому они предположительно должны быть лояльны. Отсюда и происходит Третья Традиция.

В Камарилье, право на создание потомства - один из самых популярных долгов, который Князь может предложить. Так что, до тех пор,

пока Князь контролирует право на принятие смертного в род, у него существует бесконечный поток Сородичей, подлизывающихся к нему. Разрешение на создание – это один из самых могущественных инструментов, который имеет Князь для покупки верности его подданных.

Мудрые князи безжалостно придерживаются Третьей Традиции. Строгое соблюдение этого обычая означает, что князь знает, сколько Сородичей живет в его городе, кто их Сир и к какому клану они принадлежат. Это не только дает князю верную оценку, доступных ему ресурсов, но также и картину демографической ситуации в городе (и если теряется равновесие, по чьей-то воле).

В последние года, некоторые князи распространили действие Третьей Традиции и на создание гулей, главным образом в Америке (Европейские князи до сих пор не видят гулей, достойными беспокойства в данном вопросе). В то время как неофициальные подсчеты ведутся о точном количестве слуг, которых может иметь определенный Сородич, возрастающие доверие Камарильи к их смертным слугам зажгло интерес и в демографии гулей. До сих пор идут дебаты на тему, могут ли и должны ли быть гули включены в Третью Традицию, но в городах, где князи решают так поступать, наказание за несанкционированного гуля так же велико, как и за несанкционированное Обращение.

Четвертая Традиция: Ответственность

Привести смертного в мир Камарильи – это огромный риск. Каждый неонат может совершить зрелищную ошибку, и тем самым нарушить Маскарад. В результате – Сир вампира ответственен за действия своего дитя, за все его действия. В наказание, за каждую ошибку дитя, Сир платит в полной мере. Старшие князи в частности воспринимают эту Традицию серьёзно, полагая, что Ответственность заставит молодых Сородичей относиться к Обращению серьёзно и тщательно выбирать себе потомство.

Сир ответственен за действия своего дитя, до тех пор, пока неоната не представят, так бы сказать, официально представят князю, как полностью самостоятельного члена общества Сородичей. После представления (и при условии, что князь согласиться, что неонат достоин проживать в его городе), новый вампир считается «совершеннолетним» в обществе Камарильи. Он сам ответственен за свои поступки, и его Сиру больше не нужно беспокоиться о своей безопасности из-за его ошибок.

Из-за риска сопровождающего создания дитя, некоторые Сородичи пытаются провести представление, как можно скорее. Чтобы противостоять этой уловке, многие князи решили проводить некие устные экзамены для неоната, чтобы убедиться, что он достаточно образован, чтобы занять свое место в обществе Камарильи. Если неонат проваливается, последствия для обоих, как для него, так и его Сира – суровы, изгнание - наиболее распространенное наказание.

В редких случаях, неонат, который был представлен князю и освобожден, оказывается с незавершенным обучением. Если неонат некомпетентен из-за того, что его плохо обучил Сир, то ярость князя может обрушиться на заинтересованную сторону.

Пятая Традиция: Гостеприимство

Хищники всегда очень вежливы друг с другом. Социальная любезность не дает им наброситься друг на друга, и позволяют устанавливать отношения, вместо того чтобы убивать-или-быть-убитым. Пятая Традиция является прекрасным примером этого вида социального «буфера», поскольку позволяет Сородичам передвигаться по территориям друг друга без немедленного возникновения конфликта.

На простейшем уровне, Пятая Традиция - это приказ для всех незнакомцев, вошедших в город, представиться князю. Представление может быть разнообразным, начиная от простой встречи, до перечисления всей своей родословной (Британские и Датские князи обычно настаивают на

последнем - тем самым очень раздражая гостей, которые часто пытаются добавить в свою родословную фальшивых предков), или требованием неких услуг, на время пребывания в городе. Хотя, формально они имеют право так поступать, князи, которые выбирают последний вариант, в основном не задерживаются на долго.

Принимая вампира, который представился, князь дарует этому Сородичу право оставаться, обитать и охотится в городе. Представившись, вампир признает власть князя, и ему гарантируют, что он не будет убит бичом, который не знает его в лицо.

Всё больше и больше вампиров обманывают или игнорируют Пятую Традицию в эти ночи. Некоторые подозревают, что любое подмандатное появление по приказу князьа может быть ловушкой или предательством. Другие просто не хотят признавать власть князя в любом способе, виде или форме (старшие Сородичи – особенно если данный князь младше их, многие анархи и независимые видят это именно так). Не смотря на это, отказываясь представиться князю, вампир становится изгоем, и от юрисдикции князя попадает под юрисдикцию шерифа или бича.

Шестая Традиция: Уничтожение

Согласно самым древним записям этой Традиции, Шестая – дает право Сиру уничтожить любого или всех своих потомков. Под покровительством Камарильи, это право было узурпировано князем, который теперь обладает правом над жизнью и смертью своих поданных. Он не может с высокомерием пользоваться этим правом, или он рискует получить переворот с целью лишения его власти, но с помощью призвания Кровавой Охоты, князь может приговорить любого Сородича к смерти.

Неотъёмлемая часть этой великолепной силы – ограничивается только властью князя, и только князя. Сирам всё ещё разрешается уничтожать своих детей до представления, но во всех остальных случаях уничтожение себе подобных – абсолютно незаконно в доменах Камарильи. Любой Сородич,

который пытающийся узурпировать привилегию князя и окончить не-жизнь другого вампира, в большинстве случаев оказываются на стороне скрывающихся от Кровавой Охоты. Даже Сиры, пытаясь возвратить себе то, что когда-то было их правом по рождению, обнаруживают, что их древние права препятствует им; как только неонат будет представлен - он станет принадлежать городу, а не Сиру. Создание и Уничтожение – два самых могущественных оружия в арсенале князя, и он бдительно охраняет их.

В теории, Маскарад существует для всех вампиров - это значит, что члены секты проводят большую часть времени «зачищая» нарушения, сделанные независимыми или вампирами Шабаша. Как это ни странно, даже те вампиры, которые утверждают, что ненавидят Маскарад и всё, за что он борется, редко устраивают слишком большой переполох среди смертных. Всё чудеснее и чудеснее…

Маскарад

Маскарад – это то, без чего не может обойтись Камарилья, единственная соединяющая нить, удерживающая канву секты вместе. Ясно, что Маскарад – это политика по скрытию существования вампиров от смертных. Такая решительная политика требует жесткого давления, что означает - Камарилья не оставляет ни единственного шанса потенциальному нарушению Маскарада. Всё, что для этого нужно – это одно откровенное признание страдающего от безнадежной любви неоната или одно интервью, безрассудно данное вампиром ради всеобщего внимания, чтобы раскрыть многие факты этого вопроса, так что Камарилья отказывается рисковать. Неонаты информируются о защите Маскарада с момента их Обращения, все вампиры обременены его защитой, а шерифу, и бичу даровано право убивать, чтобы его защитить.

Почему Маскарад?

Некоторые могут подумать, что Сородичи, обладающие многими сверхъестественными способностями, не должны скрываться от человечества. Вместо этого, используя свое абсолютное могущество, Сородичи должны править и делать это открыто. Почему вампиры, изначальные хищники, должны прятаться от человеческого рода?

Ответ на этот вопрос прост: потому что человеческого рода ужасно много. Наиболее выгодное соотношение людей к вампирам, доступное Камарилье в наше время – 100,000 людей на каждого Сородича. Людей очень много, и намного меньшее число Сородичей не сможет справиться со сто тысячами смертных, если дело дойдет до столкновения.

В результате, скрытие реальности – наилучшая политика для Сородичей. Рожденный в дни, когда Инквизиция демонстрировала поразительный талант в выкуривании и истреблении вампиров, Маскарад обеспечивает человечеству неведенье. Ресурсы человечества многочисленны, и если они будут применены для уничтожения Сородичей, не многие смогут пережить чистку. Намного безопасней для Сородичей править из тени, тонко направлять, чем править открыто. Иначе они рискуют начать войну с собственным стадом, от которого они зависят, войну которую они, скорее всего не смогут выиграть.

Методы

Существует базовые правила поведения, которые должны исполнять все Сородичи для сохранности Маскарада. В двух словах, это политика «без свидетелей». Не выставляй на показ перед смертными свои клыки и когти; не позволяй никому видеть, как ты питаешься или оставляешь трупы; не дай нашпиговать свои внутренности пулями и позволить стрелку уйти, а потом рассказать свою историю газетам; не позволяй своему сосуду жить, не делая ничего, чтобы скрыть воспоминания о кормлении – другими словами, не будь дураком. Помнить об этих советах, однако, намного тяжелее, чем некоторые могут представить, особенно, для молодых Сородичей. У них есть

тенденция волноваться или «пьянеть», или терять контроль во время кормления и отсюда появляются неприятности. Анциллы и старшие вампиры практически никогда случайно не нарушают Маскарад, а если такое и случается, они сами разбираются с последствиями.

Не смотря на это, ошибки и «несчастные случаи» происходят. Свидетели замечают кормление или использование Дисциплин, иногда даже уважаемые свидетели. На счастье Камарильи, вторая часть политики секты по защите Маскарада, используется уже долгое время.

Секта, в попытке предотвратить активные нарушения, также поддерживает массивную дезинформационную кампанию для того, чтобы смертные считали, что вампиры просто не могут быть реальными. С помощью Полидори, ле Фаню и Стокера, Камарилья использовала рассказы и картины для укрепления идеи, что вампиры из народного сознания – фантастика. Каждый заснятый кино-фестиваль-с-клыками, каждая низкопробная книга с вампиром, кусающим в шею сексапильную женщину, на обложке; каждое откровенно абсурдное «документальное» видео с исследовательскими ошибками, заметными даже ребенку – всё это помогает поддерживать мнение, что вампиризм – всего лишь удобный культурный троп, подходящий для бесконечного количества вымышленных вариаций и ничего более.

Так что, когда бывший уважаемый гражданин с криком прибегает в местную газету с видеокассетой, на которой запечатлен вампир, питающийся в ночном клубе – видео принимают за домашнее кино. Точечные раны на молодой женщине, оставленные сентиментальным вампиром, - убийца-подражатель «вампирскому образу действий». Бескровные трупы – работа Сатанистов, как утверждает таблоидное телевиденье. Западная цивилизация больше не хочет верить. Все смертные, которые верят, высмеиваются за наивность или доверчивость, несмотря на веские доказательства, оставленные неосторожным Сородичем.

Таким образом, поддерживается Маскарад.

Нарушения

Не смотря на все лучшие усилия Камарильи, нарушения Маскарада случаются. Когда случается «катастрофа» - секта усердно и немедленно занимается зачисткой. Сородичи с влиянием в СМИ - надавливают на своих союзников и гулей, чтобы уничтожить или скрыть любые разоблачающие истории. Свидетелям сотрут воспоминания – или они просто исчезнут. Материальные улики – тайно изменят или украдут, а не проявленную пленку очень просто засветить. Доверие к любому, кто собирается свидетельствовать о вампирах, немедленно подрывается, мудрые князи имеют под рукой «свидетелей-экспертов» и психиатров, которые опровергают слова очевидца в несколько минут. Альтернативное объяснение неопровержимых улик – например, обескровленного трупа – выдвигается и продвигается через СМИ. Вкратце, делается все возможное, чтобы запутать дело. Усилия, которые прилагают Сородичи города, направленные на эту задачу, моментально объединяют их в отчаянной защите Маскарада. В конце концов, мелкая ссора из-за того, кто станет организатором партии Вентру, не будет значить ничего, если город из 12 миллионов человек превратиться в толпу с горящими факелами.

А как же виновники всех этих событий? Бедные души, которые нарушили Маскарад и инициировали все действия его маскировке? Если им повезет – они будут проткнуты колом. Если нет, дела могут пойти хуже. Князи известны за то, что выставляли каждого отъявленного преступника на солнце, на время от нескольких месяцев до года. Конечно, пытки Сородича могут длиться очень долго, особенно для того, кого им подвергают.

Кто есть кто в Камарильи.

Внутренний Круг (The Inner Circle)

Внутренний Круг – это идеальный тайный совет; незримый образец «Незримых Хозяев», о которых говорится в великом множестве теорий

заговоров. Сородичи из Внутреннего Круга – именно те, кто дёргают за ниточки всю секту, назначая и снимая юстициариев с равной невозмутимостью. Неизвестно, кто такие вампиры Внутреннего Круга, но никто не может отрицать, что Внутренний Круг является осью, вокруг которой вращается вся Камарилья.

Раз в 13 лет старейшие представители кланов Камарильи встречаются, чтобы обсудить дальнейшую политику и текущие дела секты. Другие вампиры также могут быть приглашены для выступлений, но только старейшины имеют право голосовать от имени клана. Малые кланы и линии крови там не представлены, и присутствие посторонних допускается лишь с разрешения членов Круга.

В этот период времени члены тайного совета назначают юстициариев (этот процесс насыщен борьбой, угрозами, сделками и тому подобным общением), определяют и выбирают курс Камарильи на следующие 13 лет, и выносят решения по поводу общекамарильских проблем. Многие считают, что члены Внутреннего Круга продолжают сношения и в другие годы, отдавая указания юстициариям и, если возникает такая необходимость, организовывая встречи. Никому в точности неизвестно, как члены Внутреннего Круга избираются на свои должности, помимо того, что им удаётся выжить и достигнуть древнего возраста и чудовищной силы.

Состав Внутреннего Круга остаётся одним из величайших секретов Камарильи. Известно, что это предположительно «старейшие вампиры» своих кланов, но данное определение остаётся спорным. Некоторые полагают, что состав Внутреннего Круга менялся в ходе веков, поскольку то один, то другой представитель клана обретал Окончательную Смерть, впадал в оцепенение или просто исчезал. Другие полагают, что члены Внутреннего Круга занимают и другие должности в своих кланах; скажем, Тремер подозревают, что член их Совета Семи заседает во Внутреннем Круге, но поскольку никто так и не проверил эту теорию, она остаётся лишь предположением. Причина подобной секретности по большей части

определяется традицией, но в нынешние ночи она стала также и вопросом насущной безопасности. После убийства юстициария Петродона вампиры Внутреннего Круга вновь осознали, что являются ценнейшей добычей, и не намерены рисковать своими не-жизнями.

Мало кому из Сородичей, даже юстициариям, по-настоящему известно, чем Внутренний Круг занимается основную часть своего времени. Многие считают, что они поддерживают связь со старейшинами своих кланов, отслеживая изменения в его рядах и собирая и подшивая к делу сведения, полученные от их юстициариев, решая, чему необходимо уделить внимание в ходе следующей встречи. Вампиры-оптимисты даже верят, что Сородичи Внутреннего Круга иногда обучают своих младших собратьев, избрав конкретного вампира в качестве преемника к той неизбежной ночи, когда кресло в зале заседаний совета опустеет.

Те, кто вызвали устрашающий общий гнев Внутреннего Круга, обычно добивались этого весьма зрелищными проступками, которые приводили к столь же зрелищному наказанию. Самое впечатляющее наказание – внесение в Красный Список, что по сути обеспечивает вечную все-камарильскую кровавую охоту на преступника. Внутренний Круг может призвать юстициариев, чтобы они присоединили свои силы к охоте, а те в свою очередь пользуются своими многочисленными возможностями, чтобы выследить нарушителя даже на краю света.

Битва Титанов

Действия юстициария могут быть оспорены лишь другим юстициарием, что способно привести к склокам на самом высоком уровне. Если обстановка накаляется до такой степени, участвующие стороны или другие юстициарии могут созвать конклав для решения вопроса, прежде чем дело выйдет из-под контроля. Как способны подтвердить многие пострадавшие Сородичи, когда юстициарии вцепляются друг другу в глотку, мало останется таких, кого не втянут и не используют по их капризу. Бывало,

что схватившиеся юстициарии использовали целые города в качестве пешек, а к князю, осмелившемуся им возражать, могут явиться архонты – на основе сфабрикованных обвинений. Благодаря подобной тактике неуступчивого политика устраняют, а вместо него назначают кого-нибудь более податливого, даже если это дестабилизирует обстановку в городе. Когда дело доходи до такого, все Сородичи или убегают в поисках укрытия или просят помощи извне. Из-за подобных злоупотреблений и старейшин, и молодёжь возмущает то влияние, которое юстициарии оказывают на жизнь Сородичей, но власть и ресурсы юстициариев удерживают многих недовольных вампиров от чего-либо более серьезного, чем ропот.

Юстициарии (Justicars)

Эти шестеро могущественных вампиров избраны Внутренним Кругом, чтобы быть его глазами, ушами, руками, а иногда и кулаками. Их назначение – долгий, продолжительный (иногда изматывающий) процесс, поскольку каждый клан борется за то, чтобы протолкнуть своего члена на, вероятно, самую влиятельную должность, какую только способен занять Сородич. Слишком часто побеждают компромиссные фигуры, но иногда удаётся добиться поставленной цели, и пост юстициария занимает действительно достойный, могущественный и преданный вампир.

Бывает, что компромиссных кандидатов игнорируют, или же Внутренний Круг пытается манипулировать ими. И то и другое способно привести к противодействию; назначенные на эту должность, пусть даже неожиданно для себя, обычно воспринимают свои полномочия совершенно серьезно. Те, кого игнорируют, могут потихоньку накапливать ресурсы и союзников за кулисами, а те, кого Внутренний Круг пытается использовать, могут укусить кормящую руку и продолжить демонстрировать полноту предоставленной им власти.

Юстициарии обладают огромной властью в обществе Сородичей и Камарилье по всему миру, за исключением, разумеется, Внутреннего Круга.

У них одних есть право выносить окончательное решение по делам, связанным с Традициями, и делать это на самом высоком уровне. Юстициарий может созвать конклав в любое время, как для руководства, так и для совместного принятия решений относительно политики секты. Когда кто-то из этих могущественных вампиров делает пусть даже вежливый запрос, мало кто из Сородичей осмеливается им отказать.

Юстициарии не только выступают в качестве суровых судей и агентов Внутреннего Круга. Они помогают в социальных аспектах конклавов, вплоть до того, что предоставляют место для встреч, чтобы Сородичи Камарильи могли увидеться со своими собратьями; эти встречи могли бы никогда не состояться, если бы не конклавы. Благодаря своей власти, юстициарии способны обеспечить снятие с должности безумного и деспотичного князя, прежде чем он нанесёт чрезмерный вред городу, или направить волну конфликта против врагов Камарильи. А для отчаявшихся Сородичей доброе или дурное слово, вовремя оброненное юстициарием, может стать дороже золота.

Однако в итоге к юстициариям относятся с благоговением и страхом. Их гнев ужасен, их сила безмерна. Ни один Сородич не смеет отказать им, даже если согласие способствует его погибели. Они ступают по Камарилье словно гиганты и отбрасываемая отбрасывают невероятно длинную тень.

Юстициарии

На момент встречи Внутреннего Круга в 1998 году юстициариями были:

Бруха: Ярослав Пашек

Малкавиан: Марис Стрек

Носферату: Кок Робин

Тореадор: Мадам Жиль

Тремер: Анастас ди Загреб

Вентру: Люсинда

За исключением Мадам Жиль, все юстициарии – новички. Люсинда давно знакома с коридорами власти, но это первое назначение давнего архонта на более высокую позицию. Ксавье, бывший юстициарий Гангрел, был последним представителем своего клана, занимавшим данную должность, поскольку после того как клан «официально» покинул секту, юстициарий Гангрел больше не требуется.

Архонты (Archons)

Архонты это ставленники юстициариев, призванные выступать от их имени во благо любых возникающих целей и необходимостей. Поскольку юстициарий не может находиться повсюду, где хотел бы, архонт обеспечивает, чтобы его присутствие ощущалось (раз уж оно не видно). Архонты были частью иерархии Сородичей почти так же долго, как и юстициарии, хотя не имели официального наименования до конца 17-ого века, получив его скорее всего благодаря Бруха, судя по греческому происхождению слова. Архонтов обычно выбирают из числа служителей и «молодых» старейшин, которые кажутся многообещающими, судя по тому, как проявляют себя в коридорах власти. Срок пребывания в должности для назначенных Сородичей длится так долго, как того пожелают их начальники, и начальник может выбирать должность, а не тот, кто её занимает. С другой стороны, некоторые юстициарии набирают совершенно новую команду во время своих встреч. Недавно новый юстициарий Носферату в настоящем приступе паранойи вышвырнул всех архонтов Петродона, в том числе и Горация Мюира, служившего Петродону с момента назначения последнего. Гораций не слишком хорошо воспринял увольнение, и его друзья-архонты – как соклановцы, так и нет – боятся, что бывший архонт попытается страшно отомстить за обиду.

Не всякий архонт заходит в Элизиум, держа в руке предписание и громогласно сообщая, что прибыл по заданию юстициария. Юстициариям часто бывают нужны наблюдатели или другие незаметные исполнители в

проблемных городах, и лучшие из них просто появляются, выполняют свою работу и уезжают, вызвав минимум огласки. Архонты не так отдалены от нежизни обычных Сородичей, как их начальство. Большинство из них способны войти в курс городских дел, не привлекая особого внимания, и завоевать доверие окружающих, которые редко подозревают, что их новый соратник настолько могущественен. Иногда юстициарии выбирают архонтов, больше руководствуясь их знаниями в конкретном вопросе, их навыками или политической смышлёностью, которые далеко не всегда идут бок о бок с высоким положением. Некоторые князья протестуют против подобных «кротов», но бурные протесты привлекают внимание юстициария, который пожелает узнать, что может скрывать расшумевшийся князь.

Князь (Prince)

Очевидно, что князь является глашатаем Камарильи в управляемом им городе. Теоретически он скорее судья или смотритель, чем абсолютный властелин; князь обеспечивает мир и устанавливает законы, делая всё возможное, чтобы поддерживать порядок в городе и обезопасить его от вторжения. У князя множество проявлений – дипломат, главнокомандующий, законодатель, покровитель искусств, судья и хранитель Традиций. История должности началась с того, что сильнейший вампир в регионе объявлял его своей территорией. Со временем за этим званием закрепились определённые привилегии и обязанности, как по желанию правителя, так и по требованиям подданных. Должность обрела всем знакомую современную форму во времена Ренессанса. Во что княжеская власть превратится в будущем – тема для негромких обсуждений, затихающих, когда князь находится в пределах слышимости.

Есть несколько способов стать князем города. Первый – сместить прежнего князя. Такой мятеж может принимать любые формы, от бескровного интриганства старейшин до полномасштабной войны, заливающей улицы кровью. Если князь проявляет неспособность обеспечить

безопасность города от вторжения, остальные Сородичи могут принудить его к отречению. Другой способ – стать сенешалем и надеяться, что князь или умрёт или будет вынужден оставить свою должность. Разумеется, всегда есть возможность поспособствовать такому исходу, если вы готовы сделать некоторые рискованные шаги, способные привести к Окончательной Смерти – если вас поймают. В небольшом городке или слабо населённой сельской местности даже молодой Сородич может объявить себя князем. Как правило старейшины предпочитают относительную безопасность крупных городов и считают сельские районы одновременно и опасными, и скучными. Те молодые вампиры, что отваживаются селиться в небольших городах, иногда формируют слабоструктурированную организацию, где «князем» становится тот, у кого самая большая пушка, или тот, кто пользуется наибольшим уважением. Подобные титулы (Гаррет, князь области Фигнер Лейкс, или Мадам Шарлотта, князь Холмов Девяти Сестёр) звучат куда пышнее, чем стоило бы, и редко имеют вес для старейшин окрестных городов.

«Подданные» князя ничего ему не должны. Разумеется, поскольку они придерживаются протокола Традиций, у большинства из них есть множество других забот. Князь правит лишь до тех пор, пока способен обеспечивать порядок, пока его подданные в достаточной мере боятся его власти и пока его поддерживают старейшины. Если один из этих факторов исчезает, правлению приходит конец. С другой стороны, если всё на месте, тогда Сородичи города должны смириться с мыслью, что этот князь будет у них ещё долго. Во благо стабильности старейшины обеспечивают, чтобы правление князя продолжалось; беспорядки на улицах подвергают опасности Маскарад и увеличивают риск Окончательной Смерти.

Князь получает значительную власть – одна из основных причин, по которой Сородичи стремятся занять эту должность. Он нередко набирает значительное влияние в делах мира смертных, чтобы обеспечить эффективную борьбу с возможными угрозами; немногие склонны предпринимать что-либо серьезное против вампира, способного организовать

им «случайное» отключение телефонной линии во время прокладки линии газовой. Он может без помех создавать потомство, в то время как другие вампиры должны испрашивать его разрешения. Он может распространять свою власть на тех, кто является в его владения, и может казнить своих врагов, объявляя кровавую охоту. Перевешивают ли выгоды тяжесть этого труда – постоянный предмет споров в Элизиумах, но похоже, что так считает достаточное число Сородичей, поскольку в каждом городе идёт непрестанная борьба за трон.

Примоген (Primogen)

Примоген это собрание старейшин города. У каждого клана обычно есть хотя бы один примоген-представитель (этим словом обозначается как единственное, так и множественное число), в дополнение к любым другим старейшинам кланов, желающим присутствовать на встречах. Никто в точности не уверен, когда именно зародился институт примогенов, но большинство исследователей-Сородичей, интересующихся данным вопросом, указывают на советы старейшин, которые были элементом людских сообществ течение многих тысячелетий. Откуда бы ни взялась эта организация, советы примогена и в нынешние ночи остаются лидерами кланов, занимающих влиятельные позиции. Как следствие, примоген – это обычно или сильнейшие союзники князя, или его худшие враги.

Очевидно, что совет примогена задуман как законодательный орган, представительство мнений различных кланов относительно управления городом. Подобное определение будет верным лишь в немногих городах. В некоторых советах примогена недостаёт одного или нескольких кланов – их старейшинам запрещено занимать свои места эдиктами князя, или клан полностью состоит из молодых вампиров и старейшины не соблаговолили признать право клана иметь своего представителя. Примогены, заседающие во многих городах, куда больше напоминают не собрание представителей, а «клуб старых вампиров», рассадник кумовства, фаворитизма, угроз и

коварства. В некоторых городах, особенно там, где число Сородичей невелико, князь частенько является примогеном своего клана. В крупных городах это не так – участники совета требуют от князя гармоничного управления городом, а выполнение обязанностей примогена, по их мнению, мешает добросовестности. Другие Сородичи указывают, что второй представитель клана, выступающий в качестве примогена, будет поворачивать решение вопросов на пользу этому клану. Вовсе нет – отвечают те, кому адресован вопрос. Самые яростные разногласия между князем и примогеном могут возникать между членами одного клана, если они расходятся во взглядах по поводу политики.

Примоген может обладать немалой властью, вне зависимости от того, был ли он наделён ею. Совет примогена, состоящего из одержимо цепляющихся за свою не-жизнь старейшин, может стирать в порошок претендентов на трон, слабых князей и прямодушную молодёжь – всё во благо стабильности. Именно его желание подкрепляет право вампира на княжение или обрекает стать кормом для червей. При желании примоген может снять князя с поста с помощью противодействия или выражения вотума недоверия, или же обеспечить долгое правление князя благодаря своей мощной поддержке. Некоторые советы примогена могут превратиться в руководителей города, с которыми князь вынужден постоянно бороться, обхаживать их, спорить или пытаться поставить их на место. С другой стороны, в городах, где князья сильнее обычного, где они безумны и деспотичны, совет собирается исключительно по воле князя, и нередко является всего лишь номинальным собранием.

Секретарь (Whip)

Иногда даже самый организованный примоген может оказаться слишком перенагружен делами, требующими его внимания. Прибавьте к этому медленный ход дискуссий во время собраний клана, упрямых членов клана и общую вялость голосующих, и задачи примогена могут оказаться

невыполнимыми для любого отдельного Сородича. Именно для таких случаев и была создана должность секретаря.

Секретарь это не официальная позиция в иерархии Камарильи, а скорее недавний феномен, зародившийся, похоже, исключительно в странах с демократическим правлением. В людских правительствах секретари служат для того, чтобы члены политической партии информировали друг друга о своих действиях, для поддержания плодотворных дискуссий и чтобы собирать вместе нужных представителей, когда приходит время голосовать. В городах Камарильи многие кланы используют секретарей для схожих целей. В княжествах Соединённого Королевства и Соединённых Штатов секретари распространены больше всего.

Примоген может решить не назначать секретаря, когда ситуация того не требует. В конце концов, если в местной ветви клана всего четверо представителей, и один выступает в качестве примогена, информировать остальных ему, как правило, несложно. С другой стороны, в крупном городе, где есть восемь членов клана, секретарь может оказаться весьма полезным. Бывало, что некоторые кланы заставляли своих примогенов назначать секретарей, когда становилось ясно, что их представитель завален делами. Назначение секретарей обычно происходит конвенционально; нередко секретарь является Сородичем, обладающим достаточным влиянием в клане, чтобы к нему прислушивались, но не настолько большим, чтобы он мог заслонить самого примогена. Секретарь, который начинает затмевать своего нанимателя, скорее всего будет замещён. В некоторых случаях должность секретаря бывает не наградой, а предупреждением. Поскольку секретарь должен находиться рядом с примогеном и разделять его мнение, назначение смутьяна может стать эффективным способом поставить его в неудобное положение и направить его энергию на нечто более конструктивное (или поместить его под наблюдение до тех пор, пока он не совершит неизбежную ошибку).

Во время собраний клана секретари занимаются стимулированием дискуссий всеми допустимыми способами. Они могут дополнить рассказ деталями, о которых примоген нечаянно забыл, утихомирить самых крикливых представителей клана, чтобы более тихие получили возможность высказаться, задеть кого-нибудь, заставляя его высказать истинную точку зрения, или произнести зажигательную вступительную речь, просто чтобы открыть собрание. Кроме того, секретари могут посещать тех затворников, которые не могут или не хотят присутствовать на собраниях клана по каким-то собственным причинам.

В некоторых городах секретарь считается заместителем примогена, наделённым правом заседать на собраниях примогена, если его хозяин отсутствует, или стоять во время собраний по правую руку от него, выступая в качестве «стенографиста» клана. Обычно секретарь отмечает во время собрания всё то, что примоген может не заметить во время своего выступления или разговора с князем, например – во что одеты другие примогены, их жесты и манеры, тон голоса и реакцию тех, к кому напрямую не обращаются. Такой наблюдательный секретарь будет цениться на вес золота, когда настанет время интерпретировать смысл нетипичных возражений других примогенов.

Сенешаль (Senechal)

В человеческом мире сенешаль был хранителем ключей в аристократическом доме, управляющим делами, тем, кто всегда знал, что происходит, и тем, кто был ближе всего к хозяйским ушам. Именно сенешаль становился заместителем на время отсутствия хозяина и заботился о поместье во времена бедствий. В мире вампиров эта должность не сильно изменилась по сравнению со своим первоначальным значением. Сенешаль является личным помощником князя, тем, кому известно обо всём происходящем в данный момент, и (по мнению некоторых остряков) тем, с кем вам придётся договориться, чтобы вы смогли получить желаемое. В

любой момент сенешаля могут попросить занять место князя, если тот покинул город по делам, отрёкся или был убит.

Пусть князь мечтает о праве принимать окончательное решение, множество советов примогена бились за то, чтобы назначить желательного для них кандидата в сенешали. Если князя считают слабым или он не пользуется популярностью, борьба становится ещё яростнее. В конце концов, настаивают примогены, иногда происходят несчастные случаи, и будет лучше, если следующим в очереди будет кто-нибудь, кто в подобных случаях не будет затронут. Князья настаивают, что выбор должны делать они, особенно поскольку сенешаль занимает столь деликатный пост. Они указывают на некоторые прискорбные случаи, связанные с сенешалями, чаще всего нюренбергский инцидент 1836 года, когда шпион Шабаша сумел занять эту должность, и город едва избежал захвата, после того как предатель выдал все секреты, которые выведал у своих коллег.

Для большинства сенешалей работа может оказаться совершенно неблагодарной. Её можно воспринимать как шаг вверх к более широким перспективам, но выгоды от неё не всегда соразмерны её утомительности и опасности. От сенешаля могут потребовать выполнения обязанностей секретаря, хранителя информации, заместителя князя, советника, собирателя слухов, мальчика для битья, посланника или чиновника, к которому является на приём каждый новый Сородич, приезжающий в город. Некоторые князья находят и другое применения своим сенешалям, например – присутствовать на некоторых встречах в качестве представителя князя, когда князь в отъезде, или даже заниматься некоторыми делами, до которых сам князь не считает нужным снизойти. Для князя, озабоченного другими проблемами (такими как охотники, Сетиты или Шабаш), умелый сенешаль, берущий на себя заботы о рутинных делах, может стать настоящей находкой. Однако если сенешаль некомпетентен, он может стать просто кошмаром. Сенешаль, не ведающий о проникновении новых Сородичей в город, способен неумышленно распахнуть двери перед боевиками Шабаша, а закрывший церковь по

подозрению в том, что в ней укрываются охотники, может вызвать недовольство Носферату, которые также использовали это здание.

Многие сенешали сумели извлечь выгоды из своего положения, используя его, чтобы стать самыми информированными Сородичами в городе, превосходя в этом даже гарпий. Кто-то, будучи собирателем информации, может аккуратно определять, что будет и не будет знать князь (разумеется, руководствуясь исключительно насущной необходимостью – и разумеется только сенешаль определяет наличие этой необходимости). Другие могут исключать определённые пункты из повестки ночи, если это соответствует их целям, чаще всего после того как Сородич, желающий обсудить дело, каким-то образом задел сенешаля. Поскольку сенешаль нередко является ближайшим наушником князя, он может информировать князя по своему усмотрению касательно любых дел или политики; ложь через умолчание – главный инструмент сенешаля. Если кто-нибудь недоволен тем, как сенешаль ведёт дела, скромный вампир может заявить, что он всего лишь представитель князя, и направить недовольство на ни в чём неповинное начальство. Коварный и амбициозный сенешаль и князь, отягощённый заботами о большом домене – это может оказаться смертоносным сочетанием.

Выбор сенешаля основывается на любом количестве критериев, в зависимости от конкретного князя и от конкретного примогена. Некоторые ставят удобство манипулирования выше доверия, а другие полагают, что некоторая независимость и здравый смысл являются идеальными качествами. Редкие примогены позволяли, чтобы сенешалем становился представитель того же клана, что и князь, считая это прямой дорогой к напасти кланового фаворитизма.

Гарпия (Harpy)

Гарпии это сплетники, мельницы слухов, дарители статуса. Они – слово, дошедшее до неподходящих ушей, они могут сделать не-жизнь

вампира сущим адом из-за совершенного им греха выбора неподходящего галстука или ответа на колкость. Многие лучшие (самые наблюдательные, самые языкастые, самые остроумные) гарпии достигли возраста старейшин, хотя немало одарённых служителей также пользуются влиянием в этих коридорах власти. Неонаты редко бывают чем-то большим, нежели помощниками и учениками опытных гарпий, просто потому что они ещё новички в нюансах этикета не-мёртвых и не могут понять всей сути происходящего. Неонат, пытающийся подняться до статуса полноценной гарпии, слишком быстро обнаруживает, что сильнейшие коллеги безжалостно обратились против него; из большинства подобных наглецов такое обращение в буквальном смысле вышибает все амбиции. Если ему повезёт, гарпии просто позволят ему попасть в дурацкое положение.

Гарпий редко назначают напрямую. Обладатели необходимых навыков часто бывают представителями элитарных социальных слоёв при жизни, знаменитыми сплетниками, любителями и светскими львами. Как и при жизни, эти мотыльки летят туда, где можно найти блестящих людей, и естественным образом начинают заниматься тем же, чем и раньше. Их не проймешь внешним блеском, они демонстрируют впечатляющее понимание и людской, и вампирской природы, и могут похвастаться непогрешимым умением видеть суть сквозь притворство и показуху.

Главная гарпия может выбрать одного или двух помощников, как правило – в городах со значительным вампирским населением. В конце концов, даже лучшая гарпия вряд ли сможет уследить за событиями, когда Элизиумы собираются и в Академии Изящных Искусств, и в местном Хард-Рок Кафе. В крупных городах-метрополисах, таких как Вена или Лондон, могут находиться по меньшей мере шестеро Сородичей, считающихся главными гарпиями, в дополнение к 20 с лишним другим, служащим в качестве дополнительных глаз, ушей и источников информации. В относительно небольшом городе эту должность могут занимать до двух гарпий, хотя то, которая именно из них будет главной – уже другой вопрос

(по поводу которого несомненно пойдут бесконечные склоки). В маленьких городках и сельских районах гарпии обычно полностью отсутствуют, но иногда то тут, то там можно обнаружить вампира, царящего на скромной общественной сцене, словно вампирская Хедда Хоппер (*прим. переводчика: Хедда Хоппер \1885 – 1966\ – американская актриса и знаменитая ведущая колонки сплетен).* Большинство гарпий принадлежат к «социальным» кланам, таким как Тореадор и Вентру, но кое-кто из старейшин Бруха и более-менее здравомыслящих Малкавиан также занимает эту должность.

Гарпий интересует не только кто кому что сказал, но также и тонкости этикета Сородичей. Есть правильное поведение и неправильное поведение, и гарпии заботятся о том, чтобы всё делалось правильно. Кто-нибудь из «расстрельного списка» гарпий может обнаружить, что его полностью отлучили ото всех крупных общественных сборищ, и не так уж и сложно вызвать подобного рода остракизм. Грубость, неотёсанность, попытки высказаться вне очереди, демонстрация неуважения или вопиющая глупость – всё это может поместить вампира прямо под прицел гарпий.

Пусть кто-то может презрительно хмыкнуть – мол, неодобрение нескольких «старичков» в общем-то мало что значит, гарпии (и их жертвы) осмелятся с ним не согласиться. В век, когда свежайшие новости почти мгновенно передаются по сети слухов, поражающей воображение, гарпии одного города могут обеспечить, чтобы их обидчику оказали не самый сердечный приём в любом посещаемом им городе. Именно гарпии помогают в оценке и фиксации совершаемых сделок. Гарпий нередко привлекают для помощи князьям во время визитов сановных лиц. В нынешние ночи гарпии достаточно загружены, занимаясь определением е-мейлов как подходящего способа переписки, правомерностью просьб к старейшине пройти сквозь детектор металла или вежливыми просьбами, заставляющими потенциального разносчика болезни поспешить в лабораторию для проверки.

Тактика Гарпий

Когда гарпии вступают в бой, они пускают в дело свои языки, настолько острые, что могли бы сверкать. Даже если насмешки не кажутся вампиру слишком серьезными, на арене, где остроумие является единственным оружием (скажем, в Элизиуме), вампир, полагающийся на грубую силу, беспомощен перед нападками гарпий. Особенно удачную насмешку подхватят и повторят десятки других Сородичей, унижая жертву повсюду, куда бы она ни пошла. Почти так же неприятно пренебрежение, холодный приём со стороны гарпий и всех, кто дорожит их благосклонностью. Вампир, подвергнувшийся подобному остракизму, находится в невыносимом положении – он не может уйти, не выставив себя ещё большим посмешищем, а оставаясь он вызывает новое недовольство и едва слышное хихиканье насмешников.

Пусть подобные действия и кажутся мягкими по сравнению, скажем, с попыткой разорвать горло с помощью Когтей Зверя и хорошей порцией Могущества, стоит помнить о контексте. Сородичи существуют в обществе, где междоусобные конфликты строго осуждаются; нельзя ответить на оскорбление, сорвавшись и измочалив своего мучителя, если только не действовать очень, очень осторожно. Вампир, ставший жертвой гарпий, в буквальном смысле не может нанести ответный удар, не вызвав гнева князя, шерифа и старейшин клана гарпий – целого сонма врагов, способных быстро превратить одинокого обидчика в прах. Социальная война становится единственной допустимой формой войны, и тут гарпии всех превосходят числом и вооружением.

Хранитель Элизиума (Keeper of Elysium)

Название этой должности говорит само за себя – данный Сородич отвечает за всё, происходящее в Элизиуме, а обычно – и в его окрестностях. Желающий дать концерт Тореадор, читающий лекцию о средневековой алхимии Тремер, или двое Бруха, дискутирующие о текущих связях Сородичей с полицией – все они сначала должны поговорит с хранителем. Хранитель может отменить мероприятие в любой момент, даже за несколько

минут до начала, на основании того, что оно угрожает Маскараду. (Является ли это заявление истинным или ложным – хранитель имеет право пользоваться им по своему усмотрению.) Подобную власть – пусть она и не так впечатляет, как право Чистильщика на убийство можно использовать очень эффективно; вампир, потративший месяцы на проталкивание своего выступления в Элизиуме лишь затем, чтобы его небрежно отменили, теряет изрядную долю статуса.

Хранители могут принадлежать к любому клану; большинство из них обладает хотя бы статусом служителя, который обеспечивает их преимуществами при необходимости нанять или создать достаточную охрану для Элизиума. Вопреки распространённому мнению, большинство хранителей вовсе не Тореадоры. Эти Сородичи в обстановке Элизиума слишком легко отвлекаются от своих обязанностей.

Эта работа сопряжена с огромной ответственностью и немногочисленными выгодами. Хранитель отвечает за всё, что происходит в стенах Элизиума во время его дежурства (а обычно – и после). Пусть это должность и является престижным назначением и может даровать Сородичу значительный статус и признание, она помещает вампира под почти такое же пристальное наблюдение, как и князя. Поскольку эта должность требует регулярного общения со смертными, Сородичи-чудовища (как по внешности, так и по поведению) не подходят для такой работы, если только не могут каким-то образом маскироваться. Кроме того, назначение обычно проводится коллегиально – хранителя могут изучать в ходе нескольких собраний, выясняя его политику в отношении Маскарада, смертных, безопасности и Элизиума в целом. Гарпии не слишком милосердны к провинившемуся хранителю, если он всё ещё находится достаточно близко, чтобы выслушивать их насмешки.

Хранитель должен еженощно обеспечивать, чтобы в Элизиуме соблюдались основные правила, касающиеся существующих Традиций и Маскарада. Он может отвечать за изъятие оружия на входе, для выполнения

этой работы нередко привлекают шерифа. Время от времени он должен выполнять обязанности хозяина, прохаживаясь среди гостей и следя, чтобы всё шло как надо. Если князь требует, чтобы подавались напитки, задача хранителя – раздобыть их. Когда несколько Сородичей желают использовать Элизиум для какого-нибудь мероприятия (например, уроков танца, дебатов или даже музыкального концерта), хранитель должен ловко управиться с социальным календарём и сделать так, чтобы каждый получил свою возможность, и чтобы шумные дебаты Бруха не помешали безмолвной пантомиме актёра-малкавиана. Если любопытные смертные заглядывают в окна или несчастный охранник-человек случайно забредает на собрание Сородичей, хранитель должен позаботиться о том, чтобы аккуратно избавиться от незваного гостя. Если происходит событие, привлекающее нежелательное внимание смертных, хранитель должен навести порядок, и для этого он может пользоваться любыми требующимися ресурсами. Однако, если слишком часто полагаться на подобного рода право, можно вызвать недовольство князя, и лучшими хранителями обычно становятся те, кто реже всего привлекают внимание.

«Каков хранитель, таков и Элизиум» – известная поговорка среди власть имущих, и она соответствует истине. Хранитель, который параноидально боится шпионов, держит Элизиум мёртвой хваткой и устраивает встречи, напоминающие собрания заключенных во дворе тюрьмы. Хранитель, увлекающийся искусством, может предпочитать собрания в салонном стиле, куда пустят любого, способного что-то предложить, а хранитель больше интересующийся социальным взаимодействием, будет поощрять вдохновляемые старейшинами заседания, больше напоминающие собрания алгонкинского Круглого Стола.

Среди всех должностей в городе эта обычно чаще всего переходит из рук в руки. Назначение на должность очень напоминает политический футбол, её постоянно перебрасывают между князем и примогеном. Кроме того, эта роль предоставляет Сородичу огромные возможности для провала,

рано или поздно каждый хранитель кого-нибудь да обидит. Мудрый хранитель знает, когда подать в отставку, глупый будет цепляться до прискорбного конца. Если вампир грамотно разыграет свои карты, он может избираться на эту должность три или четыре раза в период нескольких десятилетий; талантливых хранителей назначают на этот пост снова и снова.

Шериф (Sheriff)

Хотя суть обязанностей шерифа отличается от города к городу, его основная задача – быть «боевиком» князя. Он обычно помогает в «силовых» аспектах правления, занимаясь всем – от принудительной доставки нарушителей на суд до поддержания порядка на улицах и, время от времени, вышибания недоумков из Элизиума. В военное время шерифа нередко просят стать главнокомандующим, который будет вести подчинённых в бой и координировать военную сторону сражения. Шериф может выбирать для себя помощников, которые действуют всецело от его имени, но для подобных назначений как правило требуется одобрение князя.

Несомненно, львиную долю шерифов поставляют Бруха и оставшиеся Гангрелы, но может избираться кто угодно, наделённый хоть какими-то боевыми качествами. Поскольку в обязанности шерифа входит выявление нарушений Маскарада, помимо мускулов он должен обладать и кое-какими мозгами. Прямолинейные вояки встречаются всё реже; нормой стали ловкачи, точно понимающие, где и как применять силу.

Хранитель элизиума и шериф могут быть лучшими друзьями или худшими врагами. Хранитель, настаивающий на том, что сам будет заниматься безопасностью Элизиума, рискует разозлить шерифа, который считает, что это укажет гарпиям на его некомпетентность. Шериф, без спроса влезающий в обеспечение безопасности Элизиума и конклавов, может настроить против себя хранителя, оставив его без столь нужной помощи, когда потребуются более строгие меры безопасности (например, тепловые датчики). С другой стороны, когда оба исполнителя работают рука об руку,

особенно во время конклавов, они могут сплести сеть, способную удержать даже море. Хранитель и шериф обычно могут высказываться по поводу назначения друг друга, и нередко бывает, что сработавшаяся пара Сородичей занимает эти посты одновременно.

Чистильщик (Scourge)

Некоторые утверждают, что должность чистильщика – пережиток средневековья, более древняя форма шерифа, но другие полагают, что этот пост был создан лишь в последнее десятилетие (и этимология слова столь же нова). Но каково бы ни было происхождение чистильщиков, сегодня они – неотъемлемая часть ландшафта многих камарильских городов. От Берлина до Портленда чистильщики получают право очищать границы и пустыри крупных городов. Их целью становятся вампиры-птенцы, созданные без разрешения, анархи и слабокровные дворняги 14-ого и 15-ого поколения.

Детали обязанностей чистильщика варьируются от города к городу. Некоторые князья наделяют своих чистильщиков правом на убийство, чтобы ускорить процесс чистки, в то время как другие настаивают, чтобы ночной «улов» доставляли в Элизиум для суда. Последний факт имеет отношение к распространившимся недавно рассказам о слишком ретивых чистильщиках, атакующих и убивающих вампиров, которые соблюдали правила и были известны в городе, но оказались в неподходящем месте в неподходящее время. Свежая история, гуляющая по Элизумам, повествует о свирепом чистильщике-Гангреле, наткнувшемся на троих Сородичей в заброшенном здании на окраинах Милуоки. Поскольку он обладал правом уничтожать любых незнакомых ему Сородичей, чистильщик быстро покончил с троицей, которая не смогла оказать особого сопротивления. Он принёс свидетельства проделанной работы – к ужасу примогена Тремер, который опознал личные вещи троих недавно обращённых неонатов; очевидно, они отправились на поиски уединённого места для проведения ритуала. Князь сначала отказался

выгнать чистильщика, но ярость совета примогена и гнев всего клана Тремер заставили его передумать.

Не каждый князь использует чистильщика – вообще-то, многие князья (обычно в небольших или «непрестижных» городах) считают эту должность опасной и ненужной. Правомерность существования чистильщиков всё ещё оспаривается во множестве кругов, особенно касательно наделения этих жандармов правом на убийство. Многие шерифы считают, что чистильщик покушается на их власть, и поэтому могут стать главным препятствием для князя или примогена, желающего ввести должность чистильщика в своём городе. С другой стороны, некоторые шерифы считают, что чистильщики занимаются делами, способными отнять массу времени, которое можно было бы потратить на решение бесчисленного множества других проблем, таких как вылазки Шабаша или упорные охотники. Многие Сородичи, в основном те, кто обычно селятся на окраинах, и неожиданно большое число «салонных» вампиров, также считают чистильщика потенциальной угрозой; недобросовестный или работающий на врага чистильщик может оказаться кошмаром, особенно если князь предоставляет чистильщику значительную свободу действий относительно слабокровных вампиров.

Чистильщики, как правило, не самые популярные вампиры в городе. Большинство из них одиночки – даже если не были таковыми изначально, работа меняет их. Мало кто из Сородичей чувствует себя уютно рядом с чистильщиком, и даже князья держатся от своих наёмных истребителей на известном расстоянии. Большинство чистильщиков, ожесточённые и одинокие, скоро начинают пренебрегать обществом Сородичей, предпочитая «работу» Элизиумам. Некоторые дальновидные Сородичи (обычно имеющие некоторый опыт психологической работы) пытаются вовлечь чистильщиков в местную общественную жизнь, опасаясь, что без социальных контактов чистильщики станут автоматами, машинами для убийства, не способными отличить друга от врага. Подобные попытки обычно не имеют успеха. Некоторые чистильщики отмахиваются от усилий подобных «благодетелей»,

поскольку те идут вразрез с их мировосприятием, в то время как другие полагают, что искусственное веселье только подчёркивает пропасть между ними и другими Сородичами.

Искушая Судьбу

Большинство Сородичей, имеющих дело с людьми, очень осторожны в отношении Маскарада. Эти вампиры осознают риск, которому они постоянно подвергаются, и прилагают все усилия, чтобы не потревожить покров, который спасает их от гнева смертных.

Но есть и безрассудные. Вампиры этого типа по каким-то причинам – как правило, из-за скуки, хотя нередко винят и «тайные симпатии к Шабашу» – хотят узнать, насколько они могут приблизиться к нарушению Маскарада, так и не осуществив его на деле. Эта игра может длиться многие годы, прежде чем игроки не сделают неверный шаг, ближе и ближе подходя к краю. Если участникам повезёт, их забавы привлекут внимание шерифа, который приструнит их прежде чем будет нанесён серьёзный вред. Если нет, с Маскарадом случится, так сказать, большое «Упс!», и разверзнутся врата ада.

Не стоит и говорить, что вампиры, ответственные за нарушение, никогда, никогда не выживают в чистке.

Широкие Массы

Не каждый вампир Камарильи занимает официальную должность, далеко не каждый. Большинство членов секты озабочены собственными делами. У некоторых есть амбиции и они стремятся добиться положения в секте. Эти вампиры уделяют пристальное внимание политическим вопросам и могут потратить десятилетия или даже столетия, строя планы по захвату власти. Другие полностью избегают политики, представляясь каждому

князю, а затем вновь скрываясь в канализации или тауматургической лаборатории.

Суть в том, что у каждого вампира впереди есть вечность, и ему стоит найти для себя какое-нибдуь занятие, прежде чем навалившаяся скука веков не сведёт его с ума. Активное участие в политике подходит лишь некоторым Сородичам; в конце концов, существует лишь ограниченное число должностей, а продвижение вверх – процесс кровопролитный. Это значит, что Сородичам надо найти другие интересы и отдушины, при этом придерживаясь Традиций и соблюдая Маскарад.

Самое распространённое развлечение Сородичей касается общения со смертными. Это общение может принимать самые разные формы, от занятий искусством (музыкальные группы, состоящие исключительно из вампиров, встречаются на удивление часто) до сделок с корпорациями. Некоторые Сородичи стараются восстановить или изобразить свою человеческую жизнь, живя среди смертных и пытаясь продолжить своё дело или разогнать скуку. Однако чаще всего вампир, решивший тратить свои ночи на общение со смертными, выбирает конкретное поле деятельности – нередко предписанное князем, который не заинтересован в том, чтобы его подданные грызлись из-за особенно аппетитной отрасли – и начинает забавляться своей игрушкой. Сородичи начинают всерьёз покровительствовать своим смертным контактам, относясь к ним с такой же заботой и страстью, с какой садовник ухаживает за дорогим бонсаем. Часто это означает вовсе не истинную заботу, а является вопросом собственничества. Такие вампиры нередко всерьёз интересуются повседневными заботами своих контактов, погружаясь в детали, позволяющие им отвлечься. Иногда Сородичи продолжают вести свой прижизненный крестовый поход и после смерти, но рано или поздно былой интерес гаснет. Форма борьбы остаётся, но мотивация меняется; рано или поздно погоня становится важнее цели. Бывает, что вампиры, достигшие целей, которых добивались в течение многих веков, вскоре после этого впадают в оцепенение; больше нет ничего, способного их заинтересовать.

С другой стороны, есть и такие камарильские вампиры, которых не интересует взаимодействие со смертными. Маскарад – удобный повод избегать встреч с людьми, за исключением питания. Эти отшельники больше интересуются вампирскими делами: тауматургическими исследованиями, вампирской философией, художественным самовыражением или другими устремлениями, доступными лишь тем, кому дарована вечная жизнь. Тем не менее, как и те вампиры, которые вовлечены в Маскарад, Сородичи, озабоченные делами бессмертных, относятся к своим занятиям с такой же страстью. В конце концов, не так важно, чем именно занимается Сородич, как то, чтобы он занимался этим с полной отдачей, не позволяя себе бессмысленно соскользнуть в безумие и вечность.

ГЛАВА 2. ТОНКИЕ УЗОРЫ КРОВИ: КЛАНЫ

Not even those who have lived long ago before us and were sons of our lords, the gods, themselves half divine, came to an old age and the end of their days without hardship or danger, nor did they live forever.

– Simynides of Ceos, «The Comments of Simynides» Richard Lattimore, trans

Ядром Камарильи, основой ее силы являются кланы вампиров, которые собрались вместе в пятнадцатом веке, чтобы скрыть за Маскарадом существование Сородичей. Отношение, компромиссы и урегулирования между этими кланами, которые помогали им иметь дело друг с другом во многом определили облик Камарильи. Чтобы понять Камарилью, сперва нужно узнать о ее кланах (а также линиях крови и отщепенцах), из которых она состоит.

Шесть…

На данный момент основой Камарильи являются шесть кланов. Бруджа, Малкавиане, Тореадоры, Тремеры Вентру и Носферату четко привержены Камарилье и всему, что с ней связано. Антитрибу этих кланов является явным меньшинством – основная масса каждого из них принадлежит к Камарилье. Разве кланы делают это не из-за какого-то альтруизма ли врожденной доброты, а потому что их старейшины верят, что секта и все ей сопутствующее дает лучшую надежду на выживание. Разумеется, негласно всегда возникают вопросы, кому же именно она помогает выживать, но дистанция между неонатами и старейшинами достаточно велика, чтобы заявления последних теряли свой явный

эгоистический оттенок, пока они передаются от поколения к поколению по нисходящей. Для многих новых Сородичей Камарилья – просто То, Как Все и Должно Быть, и они не задают вопросов – по крайне мере сперва.

Однако даже те, кто становятся беспечны и начинают задавать вопросы обычно возвращаются к тому, с чего начали.

Престиж в клане

Престиж в клане – новое Дополнение для определения места вампира в клане. Престиж в клане не имеет никакого отношения к обычному Статусу вампира – он может быть крайне уважаем среди Носферату, но презираем Камарильей в целом, а князь Бруджа могут уважать его коллеги, но презирать соклановцы. Обычно вампир может заполучить Престиж лишь в родном клане, однако в редких случаях Сородиче могут оказать достаточно услуг другому клану, чтобы заполучит Престиж и в нем. Примером может быть Тореадор, который не смотря на свою утонченность постоянно передает слухи из Элизиума и салонов Носферату или архонт Гангрелов, который выполняя свои обязанности раскрыл попытку Шабаша убить князя Вентру.

Престиж в клане обычно бывает не больше 5, однако старейшины и легендарные личности (как например те, которых можно найти в конце книг кланов) могут иметь Престиж в клане вплоть до 10. Престиж в клане нельзя покупать за очки опыта. Его можно получить лишь при помощи отыгрыша от старейшин и других уважаемых фигур клана. Также постыдные или глупые действия, или влияние гарпий могут легко лишить вампира Престижа в клане. Уважения клана тяжело получить и легко потерять, и пути получения Престижа в клане должны отражать это.

Бруджа

Посмотрите, как могучие пали. Обычно так смотрят старейшины других кланов на Бруджа. Молодые Сородичи, которые не помнят ночей философии и славы клана видят в Бруджа неорганизованный анархический сброд. Так или иначе, в эти деградантские времена слишком многие члены клана подходят под это описание, по крайне мере для того, чтобы этот стереотип стал широко распространен.

Когда почитаемый Карфаген стал лишь исчезающим воспоминанием, Бруджа превратились в злобных юношей (и девушек) Камарильи. Сдерживаемые Традициями и безжалостными старейшинами, уличный Сброд компенсирует свое разочарование сбиваясь в банды, принимая участие в Дебатах и выказывая свое недовольство с вынужденной вежливостью в Элизиумах и Вентру.

В эти ночи Бруджа избегают коридоры власти. Молодые члены клана не заинтересованы играть в игры Вентру или быть осмеянными Тореадорами. Вместо этого обычно они являются лояльной (в основном) оппозицией секты, которая жизненно важна для Камарильи, однако слабо заинтересована в правилах и урегулированиях. У старейшин может быть более философское воззрение насчет того, куда двигался клан с момента их Становления, однако сейчас стандартный стереотип Бруджа – это бунтарь в кожаной куртке.

Сила и влияние

В Камарилье Бруджа имеют достаточно мало влияния на князей. Со склонностью клана влипать в неприятности (легендарный темперамент Бруджа может привести к не менее легендарным нарушениям Маскарада и другим Традиций), мало кто из князей даст более нежели ночное время. Князья Бруджа редки, однако многие из них являются шерифами и чистильщиками. Так как этим представителям «Сброда» также приходится иметь дело с другими Бруджа, эти конфликты могут привести к интересной внутреклановой политике.

По правде сказать, у Бруджа есть сильное влияние как на улицах, так и в башнях из слоновой кости. Из всех кланов у них наибольшая связь с обществом смертных, отголосок ночей, когда члены клана были так называемыми философами-королями. Старейшины все усердно работают, чтобы избирать потенциальных кандидатов для Становления исходя из этого, однако в эти ночи интересы клана находятся где-то в другом месте.

Раньше Бруджа правили из крепостей и тренировочных залов, теперь же они правят с улиц, в основном благодаря своей численности. Многие Бруджа до своего Становления вели достаточно грубую жизнь (или по крайне мере были с ней знакомы), и решили продолжать ее даже после смерти. Вампиры, пришедшие с улиц также имеют привычку давать Становление людям с улиц. В клане присутствуют самые разнообразные личности по сравнению с другими кланами Камарильи – во многих случаях лишь проблеск пригодности или демонстрация неповиновения могут принести кому-либо Становление. В конце концов, как говорят Бруджа, любого можно обучить.

Организация

Обычно тот, кто спрашивает Бруджа о структуре их клана слышит лишь смех или же получает удар в живот. Среди всех кланов Бруджа являются самым неорганизованным, они презирают формальные встречи и предпочитают неформальные Дебаты (которые обычно происходят после концертов или особо энергичных вечеринок). У Бруджа нет «Совета директоров» или же формальных признаков статуса – вместо этого одинакова мыслящие Бруджа собираются вместе и делятся слухами и новостямиили же спорят касательно практически чего угодно. Обычно новости распространяются в весьма хаотичной манере, так как того, кто попытается застать всех Бруджа на сидячей встрече ждет жестокое разочарование.

Есть организация Бруджа – это нечеткое деление по философским течениям. Молодых и более анархичных Бруджа иногда называют

Иконоборцами (однако сами они обычно выражаются касательно этого термина непечатными словами) и от эти вампиры обычно являются стереотипным представителями клана. Более старых членов клана называют Идеалистами (сами они в большинстве случаев называют себя каким-то словом на греческом) и они больше заинтересованы в идеалах клана и возврате философии и учености, которые когда-то им принадлежали, многие их них являются сверстниками Карфагена. Идеалисты видят в Иконоборцах неуправляемых детей, а те в свою очередь считают Идеалистов ничего не делающими окаменелостями. Тех, кто находятся посередине называют Индивидуалистами, и они зачитают возраст и темперамент обоих лагерей. Не стоит и говорить, что им достается и от тех, и от тех.

Заботы

У Бруджа столько же забот сколько и самих Бруджа. Так как клан не может придти к решению касательно единой политике или касательно хотя бы чего-либо, одиночное решение или проблема не могут вызвать ярость всего клана. Древние вампиры все еще затаили злобу касательно Карфагена, но это мало кого беспокоит из тех Бруджа, кого создали за последнее тысячелетие. Иконоборцы вопят касательно избирательности законов и угнетения со стороны Вентру, но старейшины обычно глухи к этим воплям.

Единственная проблема, которая способна собрать клан вместе – это вторжение Шабаша. Шабаш действует на улицах и это означает, что Бруджа примут на себя основной удар во время его атаки. В результате многие Бруджа считают (справедливо или же нет, что их используют в качестве буфера между Шабашем и остальными кланами («Сражаться до последнего Бруджа» - распространенная шутка). Некоторые крикуны заявляли, что если они не получат никакой помощи, то в следующий раз Бруджа просто позволят антитрибу идти своей дорогой. Но подобные настроения встречаются в клане не слишком часто.

Порядки и обычаи

Обычаи Бруджа – мешанина из полузабытых смертных ритуалов, пыльных традиций, бездумно передаваемых от сира к дитя и еще всего того, что приходит на ум. Большинство из них разнятся от города к городу в зависимости от того, чему Бруджа придают значение и что считают важным. Кроме того, вряд ли Иконоборцы и Идеалисты вряд ли согласятся делать что-либо одинаково. Обычаи Бруджа просто подстраиваются под основные настроения клана и исполняются в соответствии с ними.

Собрания Бруджа, которые называются Дебатами, не имеют четкого расписания. Они просто происходят, когда случается что-то интересное – концерты, выставки, фестивали, конференции и так далее, и часто смертные, ответственные за них, также вовлекаются. Дебаты открыты для членов любого клана, однако если на них придет Теремер, то получит достаточно грубый прием Бруджа не скрывают, что не любят Колдунов, и с радостью продемонстрируют шпионам Тремеров новые и удивительные способы причинения боли.

Человечность

Возможно Вентру по локоть запустили свои руки в обществе смертных и заявляют, что общаются с ним больше всего, но Бруджа идут сразу же вслед за ними. Разница во взаимодействии этих кланов со смертными заключается в их подходах. Вентру взаимодействуют со структурами, а Бруджа - с индивидуумами. В результате Бруджа не могут оказать давления на кандидата в мэры, но у них могут быть связи с людьми, которые помогали ему взбираться на вершину, и информация от них может быть столь же полезна, как и мульти миллионная кампания Вентру.

Престиж в клане

Престиж в клане Бруджа больше зависит от отношений, чем от специфики. В клане присутствуют зыбкий союз между слабыми

авторитетами и активной анархией, и тут кто помогает обоим или же кому-то из них получает престиж в клане. Сказать дерзость князю, сорвать сделку Вентру (и дожить до того, чтобы рассказать об этом), подразнить Тремера или раскрыть мошенничество коррумпированного смертного политика – все это может принести Бруджа уважение среди старейшин и товарищей. К несчастью, привычка Бруджа восставать против власть имущих часто поворачивает молодых вампиров против старейшин, что делает престиж весьма опасным. Вознаградить неоната за то, что он действовал против старейшины Бруджа может привести к большим неприятностям, но таков дух клана. Молодые Бруджа часто имеют привычку игнорировать указания своих старейшин и действовать по-своему. Подобное обычно является вопросом силы или количества приверженцев – обычно Бруджа ходят толпами и следуют за харизматичным лидером.

Малкавиан

Шуты. Дураки. Безумцы. Такое описания дают другие кланы детям Малкава, которых обычно не беспокоит то, что другие о них думают. Малкавиане безумны, но не так, как думают другие. Каждый Малкавиан видит мир неким своим извращенным восприятием, через некое индивидуальное искажение, которое остальные принимают за простое безумие. Однако это искажение является ключом к просветлению, на это настаивают Малкавиане (по крайне мере те, у кого есть философские склонности) и часто Безумцы знают гораздо больше о том, что происходит. Чем их так называемые здравомыслящие собратья.

Что в действительности Малкавиане делают в Камарилье – вопрос открытый. Приверженность клана секте никогда не подвергалась сомнению, однако очевидно, что интересы секты лишь поверхностно пересекаются с интересами клана. В результате Малкавиане испытывают к Камарилье что-то вроде смутной привязанности, а члены других кланов испытывают неясные и тревожные подозрения касательно истинных мотивов Безумцев.

Недавно клан был как-то заражен Дисциплиной Помешательство антитрибу Шабаша. Это было проделано при помощи Сети Безумия Малкавиан, хотя даже они сами не могут толком объяснить, как же это произошло. Похоже, эта Дисциплина не сильно повлияла на общие настроения клана, но в случае с Малкавианами никто не может сказать наверняка.

Сила и влияние

Сила и влияние Малкавиан варьируется от города к городу, в зависимости от индивидуальных заскоков местной популяции Малкавиан. Где-то Безумцы практически выведены из строя из-за своих маний и не являются фактором в политике города. В других знаменитое безумие клана не является преградой или даже подпитывает индивидуальное стремление к власти. Жаждущий власти Малкавиан с навязчивой идеей может быть одинаково пугающ как для друзей, так и для врагов.

Не ничего удивительного в том, что Малкавиане считают систему заботы о психическом здоровье благоприятной средой – многие устраивают свои владения в подобных учреждениях. Разумеется, Безумцы не ограничиваются психиатрическими клиниками – каждый индивидуальный Малкавиан может идти на свои эксперименты. Иногда из этого ничего не выходит, а иногда художникам Тореадоров или бизнесменам Вентру приходится нервно курить в сторонке. Крайне немногие Малкавиане занимаются магией, однако из-за одной мысли о том, что они могут заниматься подобным, заставляет многих могучих Тремеров видеть кошмары.

Организация

Определить организацию Малкавиан – это все равно что пытаться просеять океан через решето. Это попросту бессмысленно, так как способы Безумцев организовываться меняются и мутируют с ослепительной

скоростью. Нерегулярные встречи Малкавиан открыты для всех, в основном из-за того, что Малкавиане не стремятся не допускать кого-либо, однако посторонние обычно приходят в шок от того, что видят. Одну из своих встреч Малкавиане могут стилизовать под собрания Вентру или Тремеров, на другой могут изображать Шабаш, или же вести себя так, что происходящие вообще не будет понятно тем, кто не вариться в общем котле безумия.

Не существует локальной, национальной или глобальной организации Малкавиан. Клан просто существует. Пытаться загнать его в какие-то рамки или «нормальное» поведения, что Вентру и другие пытались сделать в течение веков, попросту бесполезно. Малкавиане встречаются когда захотят, делают что захотят и радуются нитям безумия, которые связывают их всех вместе.

Заботы

Есть ли у Малкавиан общие заботы? Никто не знает. Ходят слухи, что сотворенная антитрибу инфекция вызвала хоть какие-то дискуссии среди Малкавиан, но если кто-то и знает правду, то он не говорит об этом. Более социально адаптированные Малкавиане обычно избегают разговоров касательно целей клана, а менее функциональных просто бесполезно спрашивать.

Если можно сказать, что у клана есть какая-то основная цель, то это просветление через новое восприятие (или то, что непросветленные называют безумием). Убрав шоры «нормальности» со своих глаз, Малкавиане заявляют, что видят реальность гораздо четче, чем когда-либо прежде. Многие члены клана хотят поделиться этим новым видением с остальной Камарильей. А затем и миром. Таких вампиров обычно практически все боятся, так как попытки приобщения сводят их жертвы с ума.

Порядки и обычаи

Обычаи Малкавиан тесно связаны и искусством шутовства, с «шутками» над другими Сородичами, чтобы расширить их восприятие. Разумеется, эти шутки могут принимать любую форму и обычно смешны лишь для Малкавиан, которые их разыгрывают - для целей они варьируются от досадных до фатальных. Шутки Малкавиан заключаются не в «шумных подушках» и ведрах с водой на дверях – они пытаются выбить почву обыденной реальности у других Сородичей из-под ног. Шутки могут варьироваться от постоянной перестановки всей мебели в убежище вампира до тонкого использования Помешательства, чтобы навести охотника на несчастную цель, и вампир, который становится целью интереса Малкавиана быстро обнаруживают, что его друзья покидают его, чтобы не оказаться в «радиусе поражения».

Те, кого Малкавиане выбирают для Становления, обычно находятся вне общего течения общества. Они не являются клиническими сумасшедшими до своего Становления, как и образцами стабильности, и многим просто достаточно ужаса Становления чтобы перешагнуть через край. Сиры Малкавиан не слишком внимательны к своим детям, но каким-то образом неонаты знают все, что им положено знать. Чужаки говорят, что это как-то связано с Сетью Безумия, но так как они обвиняют Сеть во всем, начиная с убийства Авеля, обычные теории вызывают лишь зевоту.

Безумие

Среди других кланов часто ошибочно считают Малкавиан милыми или ребячливыми, забавными маленькими шутниками, которые безобидны. Ничто не может быть настолько далеко от правды. Дети Малкава страдают множеством расстройств, от небольших регрессий до полной психопатии и убийственных маний, но обычно они ничуть не милые. Малкавиан, часто использующий отточенное лезвие – более частое зрелище, чем Малкавиан с плюшевым мишкой, и кровавые лохмотья встречаются среди них куда чаще,

чем кроличьи тапки. Некоторые Малкавиане регрессируют до детского поведения, однако при этом у них остаются все силы и возможности взрослого вампира. Использования Помешательства при раздражении или приступ безумия в их исполнении выглядят не слишком прелестно, и Сородичи не должны воспринимать их в подобнгом ключе.

Престиж в клане

Нельзя толком сказать, что может возвысить Малкавиана над его товарищами. Вес в клане меняется от ночи к ночи, и Малкавиан, за которым все следовали в одну ночь, на следующую может уже быть презираем. Похоже, это имеет смысл лишь для самих Малкавиан и не для кого более. Приблизительно считается, что любой, кто проделает выдающуюся работу по разрушению общего восприятия реальности (например заставит князя нести околесицу или хранителя Элизиума показать непристойный жест) обычно получает уважение среди своих товарищей, но в других случаях система престижа в клане Малкавиан является просто пародией на подходы других кланов.

Носферату

Носферату не являются чудовищами, по крайне мере не в той степени, что некоторые могут подумать. Да, они обитают в канализации среди нечистот, их облик заставляет смертных вопить, они выращивают странных чудовищ для охраны своих подземных доменов, но они занимаются тайнами, а не кровавыми бойнями. Скрывая свои лица за иллюзиями, они (или их слуги) ищут информацию, которая представляла бы ценность и продают ее тем, кто менее осведомлен (тем, кто по их мнению подходит для этого). Готовность Носферату идти в те места, от которых другие Сородичи воротят нос служит им для множества целей, а их репутация чудовищных существ гарантирует, что любопытные не сунутся вслед за ними.

Носферату обитают в городской канализации, но они не привязаны к ней. Так или иначе, все события происходит на поверхности (оттуда же берется и информация о них). Канализация – это просто удобное место, где можно скрываться, откуда легко проникать на поверхность и где можно прекрасно прятать найденное. Большинство Носферату обставляют свои убежища в канализации смертоносными ловушками, и чем старше вампир, тем сложнее и изощренней ловушки. Носферату крайне ценят свою неприкосновенность, и нарушителю лучше приготовится заплатить цену за свое вторжение.

Информация – это то, с чем клан чаще всего имеет дело, в нем она является разменной монетой, делая его богаче. Носферату не боятся использовать свои знания к большому огорчению других Сородичей, которые оказываются униженными, шантажируемыми или даже убитыми после того, как скажут не то слово Носферату.

Сила и влияние

Канализационная Крыса редко занимает какую-либо должность в городском правлении. Другие Сородичи чувствуют себя крайне неуютно, если значительную должность занимает вонючее и отталкивающие чудище и ищут пути, чтобы держать Носферату подальше от власти. Иногда князь предлагает какую-либо должность Носферату, чтобы показать, насколько свободно он мыслит или чтобы добиться дружбы клана, но большинство просто стараются не давать власти Носферату настолько, насколько это возможно. Князья Носферату почти не встречаются. По правде говоря, Носферату и сами несильно рвутся к власти. Они лучше потратят время на сбор и использование информации, чем на исполнение каких-то там обязанностей.

Носферату являются торговцами информацией, которым нет равных, и это с лихвой может восполнить им недостаток «временной» власти. Широкие информационные сети позволяют найти компромат практически на кого

угодно, и Носферату всем дают об этом знать. Поэтому другие кланы вынуждены иметь дело с Носферату, а те при торговли выжимают из них все соки. Оказанные услуги и рассказанные сплетни дают невероятное влияние клану, так как информация является ликвидной валютой как под землей, так и на поверхности.

Организации

У Носферату нет сильной организованности, однако это не означает, что ее нет вовсе. Группы Носферату, которые называются выводками, встречаются на регулярных собраниях чтобы обменятся информацией. Среди выводков обычной практикой является использование послов в качестве делегатов на встречах или для передачи информации, которая слишком ценна, чтобы ее можно было доверить письму или электронной почте. Подобная практика способствует распространению информации по клану с молниеносной скоростью.

Встречи выводков называются Собраниями (и порождают множество шуток о паразитизме), и не являются запланированными. Собрания происходят лишь тогда, когда Носферату решают, что оно необходимо. Самопровозглашенные организаторы Собрания должны предоставить место и условия для встречи, и эти встречи обычно крайне информативны. Носферату с большим уважением относятся друг к другу, ужасный облик многое сделал для единства клана.

В последние годы Носферату сильно доработали ШрекНет, который позволяет выводкам общаться в киберпространстве и быстро обмениваться информацией. ШрекНет стал интернациональной сетью и в течение последних к ней получили доступ около 90 процентов всех Носферату.

Заботы

Носферату знают слишком много, чтобы их ничего не беспокоило. Они знают, почему Гангрелы покинули Камарилью, чтобы происходит среди

Малкавиан и в коридорах власти Вентру. У Носферату вызывает опасение будущие Камарильи, и иногда они сами обсуждают вопрос о том, ни пора ли им самим покинуть секту. Если в Камарилье есть какая-либо проблема, Носферату знают о ней и обсуждают ее.

Однако самой привилегированной заботой Носферату являются Никтуку. Согласно познаниям клана, Никтуку являются детьми основателя клана и они настолько уродливы, что даже Носферату выглядят рядом с ними нормальными. Невероятно могущественные и крайне озлобленные, эти чудовища охотятся за своими менее уродливыми родичами по всему миру. Количество сообщений о Никтуку возросло в последние годы, и вызывающее тревогу количество Носферату перестало поддерживать какую-либо связь. Параноики в клане считают, что это знак того, что Никтуку затеяли что-то, и что клан должен подготовиться к защите от их последнего штурма.

Порядки и обычаи

У Носферату существует несколько общих порядков, которые известны остальным. Одним из наиболее эффектных и пугающих (возможно именно из-за него Носферату не позволяют своей информации просочиться куда-либо) является создание бассейнов тварей, при помощи которых создаются гули-охранники. Подобные бассейны представляют из себя водоемы, в которые Носферату регулярно добавляют свое витэ. В результате появляются целые орды искаженных, огромных и крайне лояльных животных-гулей. Носферату так же выращивают грибы и другие подземные растения, создавая из них сады, которым позавидует любой аптекарь или же смертоносные яды.

Обычаи всех Носферату основаны на уважении и вежливости. Носферату искренне уважают друг друга и своих старейшин (Канализационные Крысы являются единственными вампирами, которые регулярно не жалуются о злобных деяниях своих старейшин), что позволяет легко и быстро сотрудничать друг с другом. Среди Носферату ценится

высокий ранг, а дела, что отражает мало количество формальных обычаев в этом клане.

У Носферату есть одно хобби, которое им нравиться – доставать других Сородичей. Каждый Носферату знает, что другие кланы предпочитаю иметь с ними как можно меньше дел и делают это лишь в случае крайне необходимости. Носферату играют при помощи худших аспектов своего существования, когда дело касается других кланов, проверяя, как много могут вынести их будущие клиенты. Если Тореадору приходится спуститься в канализацию или Вентру провести встречу в столовой, Носферату не просто испытывают извращенное удовольствие, наблюдая за дискомфортом своих гостей, но и превращают все встречу в испытание того, сколько могут вынести власть имущие.

Престиж в клане

Престиж среди Носферату зависит от приносимой пользы. Тот, кто проделал исключительную работу для клана или добыл особо ценную информацию (и которую затем можно использовать, в водостоках не так-то уж и много применения для теоретических знаний) получает уважение. Так как Носферату крайне сплоченный клан, слава об уважаемом вампире далеко разносится. Верно и обратное. Носферату, который неумело обращается с обменом информации, действует против интересов клана или торгует ложной информацией может обнаружить, что его было полито грязью по всему ШрекНету всего за несколько часов.

Тореадор

Для Тореадоров, или по крайне мере для тех, кто достоин этого имени, красота столь же важна как и кровь. Как высшие эстеты эти Сородичи привержены исследованию, созданию и сохранению искусства во всем многообразии, хочет оно того или нет. Легко парализуемые любым проявлением красоты, Тореадоры также могут быть злобны и холодны,

уничтожая то, что им не нравиться. А так одно и то же творение (или смертный) может понравиться или не понравиться одинаковому количеству Тореадоров, иметь дела с кланом может быть весьма опасно.

Не смотря на то, что их воспринимают как щеголей и позеров, Тореадоры являются одними из самых эффективных манипуляторов Камарильи. Они мастера интриг для собственной выгоды (что для Тореадоров является просто еще одним видом искусства), и слова этих Сородичей могут быть острее когтей Гангрелов. Сверхъестественное восприятие, которое позволяет им наслаждаться трудами Ван Гога также может быть полезно в определении настроений врага и враждебных действий. Знания бессмертного скульптора об анатомии можно одинаково применять для того чтобы резать мрамор или глотки врагов.

Можно называть это экспрессией, искусством или красотой, но у Тореадоров есть что-то, чего нет у других кланов. Надо обладать выдающимся мастерством и артистичностью, чтобы называться Тореадором (или по крайне мере заслужить Становление) и стремление приобретать и сохранять подобное движет кланом. Имея впереди всю вечность, у Тореадоров есть достаточно времени для достижения совершенства. Просто они не всегда ищут его там, где должны по предположению других Сородичей.

Сила и влияние

За исключением Вентру ни один другой клан не адаптировался к Камарилье так, как Тореадоры. Если Вентру – хребет Камарильи, то Тореадоры – ее сердце. В результате существует множество князей, шерифов, сенешалей и т. д. Тореадоров. Даже если князь города принадлежит к другому клану, почти наверняка у него есть советник Тореадор. Полтика – такой же холст для работы для Тореадоров как и все остальное, и многие члены клана достигли в ней больших успехов.

Что вполне ожидаемо, мало кто из хранителей Элизиума происходит не из клана Тореадор. Популярная теория гласит, что такое множество хранителей Тореадоров не могут достаточно хорошо исполнять свою работу, потому что впадают в транс от экспонатов в Элизиуме; Тореадоры адекватно реагируют на эти слухи и пополняют ряды гарпий.

Благодаря гарпиям Тореадоры действительно имеют вес в обществе. Они являются окончательной инстанцией касательно статуса в городе, и гарпии могут создать или разрушить репутацию вампира за секунды. Они могут заставить его в отчаянье работать, чтобы вернуть свое доброе имя или же головокружительно возвысить его за одно-единственное деяние. Князья могут создаваться или низвергаться благодаря стараниям гарпий, и как бы другие Сородичи не принижали влияние Тореадоров, слишком многое говорит об обратном.

Организация

Организация Тореадоров представляет из себя сборище клик в свободном плаванье и артистических коллективов. Как и у многих других кланов, у Тореадоров нет формальной интернациональной организации. Вместо этого отдельные Сородичи переходят от группы к группе, которые могут быть как формальными так и не формальными, в зависимости от характеров их членов. Тореадоры выказывают уважение к выдающемуся возрасту, знанию или таланту, но на каждого неоната, который выказывает почтение старейшине за его труды приходится экзотических танцор, который заявляет, что его физическая красота делает его ходячим произведением искусства. Подобные схизмы раскололи клан на две группы – Художников и Позеров. По правде сказать, ни одна из не является достаточно формальной, чтобы носить подобное название – это просто слова, которыми стороны обзывают друг друга. Художники являются истинными творцами среди Тореадоров, теми, кто создает работы истинных вдохновения и красоты. Их противниками являются те, кто… менее талантливы. В число Позеров входят

критики, агенты, нестандартные творцы, которые получили Становления благодаря прихотям и те, кто заявляют что их стиль жизни или анатомия делают их не-живыми произведениями искусства. Между эти двумя размытыми фракциями нет особой любви, и большое количество времени и энергии тратятся на пустяковую борьбу за превосходство на локальном уровне.

Заботы

Большинство забот клана являются внутренними. Схизма между талантливыми и бесталанными, дебаты о том, в чем заключатся искусство, бесконечное стремление влиять на смертный мир, чтобы подталкивать искусство и креативность – все это является причиной бесконечных дебатов среди Тореадоров. Заботы Камарильи являются политическими и непостоянными, а Тореадоры занимаются вечными истинами и вопросами.

Однако нельзя сказать, что все Тореадоры занимаются исключительно эфемерными вещами. Основные места для произрастания культуры на Западном и Восточном побережье были «затоплены», отрезав Тореадоров от этих вместилищ таланта. Похоже, Тремеры хотят играть главенствующую роль в секте, и если они низвергнут Вентру, то будут куда менее щедрыми покровителями искусств, чем Голубая Кровь.

Порядки и обычаи

Наиболее важной вещью для Тореадоров является опека красоты и искусства. Они делают это множеством способов – покровительствуют смертным и бессмертным художникам, приобретая произведения искусства, поддерживая новые веянья в искусстве, действуя в качестве «муз» для смертных и т. д. Однако покровительство Тореадоров может быстро иссякнуть – многообещающий художник, который не оправдал ожиданий может обнаружить, что его покровитель фатально разочарован. Тем, кто остается в живых, везет еще меньше – они обречены жить среды разбитых

мечтаний и отчаянно жаждая того, что им однажды показали, а затем отобрали.

В отличие от других кланов Тореадоры любят собрания. Неформальные встречи клана случаются каждую неделю (если не каждую ночь), на которых Тореадоры делятся слухами, сравнивают веянья и наслаждаются видом друг друга. Подобные собрания называются Делами Клана, и присутствие на них строго добровольно. Однако так как Дела жизненно необходимы для того, чтобы получать престиж в клане, на них всегда много посетителей.

Клан (чьи локальные группировки обычно называются Гильдиями, что веселит тех, кто еще помнит, на что были похожи гильдии художников) также каждый месяц собирает формальное собрание в ночь полнолуния. Подобные встречи называются Балами и они открыты для всех Тореадоров. Чужаки могут присутствовать на них лишь по личному приглашению, и за приглашенными обычно тщательно следят, так как Тореадор привел на вечеринку чужака.

Великий Бал происходит раз в год на Хэллоуин, его устраивают несколько Гильдий. Место проведения Великого Бала меняется от года к году, и за это ведется яростное соревнование. Большинство дел, обсуждаемых на Великом Балу, касаются специфики Тореадоров и практически не интересны остальным.

Раз в 23 года (значение этого числа до сих пор неизвестно) Тореадоры собираются на мероприятие, известное как Карнавал, недельный фестиваль истинной сути Тореадоров. На нем присутствуют смертные и бессмертные художники, демонстрируются великая красота и великие зверства, и те, кто на нем побывал (и пережил) могут рассказать легендарные истории, и в конце этого празднества смертные, которых Тореадоры признают величайшими художниками своего поколения получают Становление и бурные аплодисменты. Дебаты того, кто же достоин получить этот дар

являются вопросом интриг и политики, и чаще всего его получают компромиссные кандидаты.

Престиж в клане

Тореадор получает известность в клане создавая или открывая произведения искусства. Особо успешные Балы, манипулирование другими вампирами или меткие замечание в Элизиуме также могут принести очков Тореадору. Стандартные открытия или исполнения, оскорбительные моменты или демонстративные неудачи в социальной сфере могут принести Тореадору жестокое и вечное презрение со стороны его клана.

Тремер

Рожденные из краденой крови и омытые ею еще до этого, Тремеры подозреваемы своими союзниками и ненавидимы врагами. Менталитет осажденных превалировал в клане тауматургов еще до той ночи, когда Тремер и его помощники пересекли барьер между жизнью и не-жизнью, и ничто из того, что Тремеры видели затем не убедило их в том. что следует ослабить свою бдительность. Вместо этого за прошедшие века клан стабильно становился все более замкнутым и самодостаточным. Сегодня остальные кланы знают еще меньше о том что делают Тремеры чем прежде, и Колдунов это устраивает.

Управляемые из капеллы в Вене, Тремеры постоянно работают над процессом медленных экспансии и управления. Когда Тремеры получают капеллу, они укрепляют и умиляют ее прежде чем продолжать экспансию дальше. Каждая капелла является миниатюрной копией (по функциональности, а не по форме) их основной базы в Вене, с лабораториями, библиотеками, местами проживания для Сородичей и слуг и другими материалами, необходимыми для тауматургических исследований. Усилия, затрачиваемые на создание каждой капеллы гарантируют, что она не сдаться легко или не будет случайно захвачена чужаками.

Также Темеры являются мастера в игре по созданию должников. Множество возможностей, которые им дает Тауматургия дает им возможность оказать множество услуг другим вампирам. А если тебе оказали много услуг, то узначает, что ты также остаешься должен множество услуг, и Тремеры превосходно используют эти долги для своей пользы.

Сила и влияние

Имея сильные позиции в Центральной Европе, Тремеры редко получают должность князя. Это происходит не из-за того, что индивидуальные Колдуны не способны занимать подобную должность или не имеют амбиций, а потому что князю Тремеру придется делить свою преданность между кланом и городом. На первом месте всегда стоит клан и в результате у многих князей есть советники Тремеры, или даже чистильщики, но долг перед кланом у них перевешивает долг перед городом или даже сектой.

Реальная сила Тремеров заключается в едином фронте, который они из себя представляют. Нарвись на одного Тремера и ты нарвешься на них всех. Это не означает, что в клане нет споров или ударов в спину, однако когда появляется внешняя угроза, свары между Колдунами прекращаются. (Напомним, что существуют Тремеры, надеющиеся, что члены других кланов будут уничтожены, но они боятся произнести это вслух из-за страха перед наказанием).

Организация

Без сомнения Тремер является самым структурированным из всех кланов. Организованные по пирамидальной иерархии (Тремер наверху, Совет Семи под ним, каждый из которых контролирует свой географический регион, и т. д.), Тремеры четко знают свое место. Каждый Тремер может отследить свое место в иерархии от самого себя до тех, кто выше его и

вплоть до самого Тремера и может комфортно чувствовать себя на своем месте.

Вслед за Советом Семи (который состоит из Тремеров четвертого поколения) идет Орден Понтификов, по семь Понтификов на каждого члена Совета. У каждого Понтифика есть домен, за которым он наблюдает, и подобные домены обычно имеет лишь общее отношение к реальной географии и часто пересекаются друг с другом.

У каждого Понтифика в подчинении находится группа из семи Лордов (котораяв целом называется Орденом Лордов), каждый из которых наблюдает за небольшим географическим регионом (например за небольшой страной или несколькими густонаселенными штатами). У каждого Лорда также находится в подчинении семь Регентов, каждый из которых управляет делами Тремеров в конкретно взятой капелле.

При Становлении неонаты получают должность Учеников Первого Круга. По мере того как молодой Тремер прогрессирует в своих исследованиях, он возвышается через ранги до Ученика Седьмого Круга. Эти гордые «ученики» помогают Регенту управлять капеллой. В капелле могут находится учеников всех рангов, от Первого Круга до Седьмого. Стоит заметить, что для Регентов, Лордов и Понтификов также существуют Семь Кругов Тайн, так как Тремеры никогда не прекращают свои исследования или улучшения своих знаний касательно Тайн.

Строгая иерархия Тремеров начинается со Становлении и затем некогда не прекращается. Каждый Ученик Первого Круга должен раз в неделю встречаться с Регентом, и помимо тауматургических инструкций он обучается организационной мысли Тремеров. Каждый вампир, являющийся частью клана, служит клану в целом, один вампир, который пренебрегает своими обязанностями ослабляет клан в целом, и т. д. Неонатам перво-наперво доводится, что они находятся именно там, где и должны быть, и не без причин, и сперва должно идти благо всего клана.

У Тремеров есть политика множественных и быстрых перебросов Сородичей из капеллы в капеллу. Это делается, чтобы ни один единичный Регент не получил слишком много власти. Постоянные перестановки разрушают группировки, которые наладили слишком тесные связи и позволяет высокопоставленным Тремерам легче засылать шпионов в конкретные капеллы. С другой стороны эти постоянные перестановки Тремеров могут означать, что Регент, который заручился лояльностью своих учеников, может иметь своих агентов в дюжине капелл по всем миру.

Заботы

Вырождение и власть – вот две заботы Тремеров. Колдуны так никогда и не оправились после ужаса своих первых ночей в качестве Сородичей, когда Тзимици вели против них ужасную войну. Сородичам, которые слишком молоды, чтобы помнить эти ночи в Карпатах рассказывают бесконечные истории о битвах против варгулей Тзимици и ночах, когда все были против них. Этот страх не уходит никогда. Тремеры до сих пор уверены (возможно не без причин), что их враги все еще выжидают и просто ищут возможности, когда Термеры ослабят свою бдительность, чтобы нанести удар. Обычно главная роль в этих параноидальных фантазиях уделяется Тзимици, но иногда в них присутствуют Вентру. тореадоры или даже беглые Горгульи.

А что же насчет Салюбри? С тех пор как Тремер диаблеризировал Саулота, его дети опасались мести Салюбри. Разумеется, эти страхи нелепы: Салбри – это несчастные и ненавидимые остатки, которые ушли в глубокое подполье из-за неустанных гонений и пропаганды со стороны Тремеров. Разумеется, они уже не могут представлять никакой угрозы. Но старейшие среди Тремеров помнят странные события, которые заставили Тремеров покинуть свою крепость Цеорис в Валахии, и гадают, так ли это.

Порядки и обычаи

Таматургия требует большого внимания к деталям, и социальная практика Тремеров отражает это. Позиция в пирамиде является наиболее важной вещью, превосходство одного над другим должно быть четко определено.

Тремеры следуют четко регламентированному графику встреч. Также как и каждый ученик Первого Круга встречается со своим Регентом каждую неделю, каждый Регент встречается со своими товарищами и Лордом раз в год. Также каждый Лорд встречается со своими коллегами и Понтификом раз в три года, а Понтифики встречаются друг с другом и своим начальником раз в семь лет. (Примечание: Встречаются лишь Понтифики, Лорды, Регенты и т. д., находящиеся под началом одного из вышестоящих. Перекрестные встрчеи строго запрещены). Совет Семи встречается раз в десять лет в Вене и иногда в случае кризисов в другое время. Однако подобные нерегулярные встречи крайне редки – у Тремеров есть график и они ему следуют. Вариации приводят к хаосу, хаос нарушает контроль, а Тремеры очень-очень любят контроль.

Помимо этих организованных встреч, Тремеры часто собираются по всяким таинственным причинам. Вся капелла собирается на Созыв каждый вторник, нечто среднее между ритуалом и советом директоров. Созывы проходят телепатически, чтобы исключить всякое прослушивание. Также городские Тремеры проводят открытое собрание в третью ночь каждого третьего месяца – они открыты для чужаков и на них общаются как обычно, а не телепатически.

Наконец в конце каждого октября клан проводит две ночи в таинственном общении. Создается что-то вроде общего разума из монотонного декламирования каждого Тремера. Они могут обмениваться знаниями и мудростью (однако глубокое проникновение в разумы друг друга невозможно) и каждому Колдуну напоминают о его месте в общей картине.

Чаша

Не только идеологическая обработка держит Тремеров вместе. Каждый неонат в момент своего создания выпивает из чаши смесь из крови Совета Семи. Отсылка к Граалю и нечто похожее на Братание Шабаша, этот ритуал приводит каждого Тремера на один шаг ближе к узам крови к старейшинам, и это простая и надежная политика. После этого большинство неонатов удерживает страх перед полными узами, а против нарушителей гораздо легче применять Доминирование или посадить их на полные узы. Горе тому Тремеру, кто позволил приковать себя узами крови к кому-то вне клана и об этом узнали, так как это разрушает наиболее эффективное средство воздействия со стороны старейшин. Если подобное нарушение будет раскрыто, Тремера ожидает весьма неприятное времяпровождение, а вампира, к которому он привязан, скорее всего ожидает смерть.

Престиж в клане

Тремер получает престиж в клане медленно, хорошо отмерянными дозами. Следовать приказам и достигать успехов, совершать успешные тауматургические исследования, уничтожать врагов клана и старания по осуществлению целей клана вознаграждаются, но малыми дозами. Тремер, который не подчиняется приказам, участвует в провальных экспериментах или ослабляет клан резко теряет престиж. Из-за строго иерархичной природы Тремеров и постоянного соревнования за превосходство внутри структуры клана, одна ошибка может отбросить Тремера в его амбициях буквально на столетия.

Вентру

Вентру – это хребет Камарильи, клан, который более всего подходит под идеалы секты. Возможно это из-за того, что он первым предложил создать Камарилью, возможно из-за того, что он честно верит в высшее благо секты, но так или иначе Вентру на иболее тесно связаны с Камарильей.

Вентру хвастают, что у них больше князей чем у любого другого клана и похоже испытывают особое удовольствие от организации конклавов. Вентру считают своей обязанностью членство в Камарилье и могут часто напоминать об этом другим вампирам, которые по их мнению недооценивают их вес. Подобные Сородичи обычно отпускают комментарии по поводу комплекса мученика, но Вентру не обращают внимания на подобную клевету. Они знают, что многих аристократов не оценивают по достоинству.

Вентру всегда были кланов аристократов, и в эти ночи они предпочитают давать Становление членам бизнес, а не наследственной элиты. Клан всегда интересовался властью, а в эти ночи она находится в советах директоров, а не при дворах. В результате Вентру глубоко проникли на рынки спекуляций, в промышленность и другие финансовые области. Они хорошо знают, какую власть дают деньги, и крайне хорошо используют эту власть через множество своих смертных пешек. Ни один другой из кланов Камарильи не может сравниться с Вентру в этой области, и мало кто даже пытался.

Вентру любуются плодами своих достижений и являются одними из самых урбанистических, изощренных и формальных Сородичей. У клана множество традиций и обычаев, большинство из которых полностью бессмысленны для других Сородичей, но которым Вентру ревностно следуют. Молодые Вентру, которые спрашивают о том, мудро ли так поступать, обычно получают хорошую взбучку от своих сиров, которые больше ценят инициативность, а не независимость.

Несмотря на свой вежливый облик, жестокость и жадность Вентру ничем не сдерживаемы. Они могут быть вежливы, но они все равно вампиры – вампиры, находящиеся на вершине власти Сородичей, не меньше. Доброта и другие замечательные качества не имеют ничего общего с ними – они предпочитают жесткую эффективность, большие амбиции и неустанную преданность.

Сила и влияние

Вентру остается наиболее могущественным кланом Камарильи. Частично это заключается в том, что они гораздо больше заинтересованы в делах секты, чем их товарищи, частично из-за их стремления к власти, что является объединяющей чертой клана. В большинстве городов Камарильи местная структура власти наводнена Вентру. Даже те, кто не имеет официального титула обычно связаны с каким-либо важным смертным институтом – биржи, финансы, правительство являются обычными областями интереса Вентру.

Одним из продуктов это мощи Вентру является местная иерархия, в которой у молодого Вентру мало путей для возвышения. Они находятся в вечном ученичестве у немертвых учителей, и многие из них становятся своенравными под этим игом. В результате в характере Вентру возникает интересное разделение: являясь обычно наиболее консервативными и урбанистическими вампирами, молодые вампиры также часто проникают на новые территории (физически, как например, в город, недавно отвоеванный у Шабаша, или финансово, как например, в новую многообещающую индустрию) в надежде приобрести что-либо новое.

Организация

У Вентру чрезвычайно формальная организация клана, но она является удивительно гибкой для изменений. Лидерами клана, которых иногда называют «Советом директоров», являются примерно тридцать вампиров по всему миру, наиболее важные из которых находятся в Нью-Йорке, Лондоне и Париже. Встречи Совета происходят нерегулярно, но присутствие на них обязательно – со всей той властью, что обладают его члены, у них нет извинений для того, что они не смогли попасть на созыв Совета откуда угодно.

Структура менее привилегированных Вентру является чем то средним между корпорацией и клубом. В каждом городе, где есть Вентру, имеется

штаб клана, который называют Советом и чаще всего он является джентльменским клубом или дорогим офисом. Совет похож на корпорацию и является инструментом, при помощи которого Вентру осуществляют финансовый контроль на локальном уровне.

Одно из приписываемых себе достоинств Вентру является то, что каждый знает свое место в клане – все роли и цепочки приказов ясны и разграничены. Продвижение в рангах является медленным за исключением особых случаев – слишком большие амбиции или инициативность вызывают неодобрение со стороны старейшин.

Заботы

Основной заботой Вентру является Камарилья и как ее поддержать после дезертирства Гангрелов. Хотя Вентру никогда особо не использовали Гангрелов, всеобщим мнением являлось то, что они были крайне полезны в защите от Шабаша. Когда они ушли, Камарилья ослабла, и Вентру почувствовали, что их груз по поддержке секты стал еще тяжелее. Также их беспокоит успешное вторжение Шабаша на восточное побережье Северной Америки, что клан пытается донести до остальной секты.

Внутри Камарильи, основной заботой клана является растущая сила Тремеров, которые похоже через несколько десятилетий могут попытаться сравняться с Вентру в управлении сектой. Как обычно возникают беспокойства касательно растущей активности анархов, однако большинство Вентру глухо к ним. Все это они уже слышали, видели что ни к чему это не привело, и им не интересно слушать это снова.

Порядки и обычаи

У Вентру слишком много формальных порядков (и во многих случаях они достаточно запутанны) чтобы упоминать их все, достаточно просто сказать что их множество. Существуют правила касательно того, кто пьет первым, кто говорит в каком порядке на Совете, какие клубы (только

джентльменские, если же их нет, то в качестве замены обычно выбираются учебные клубы или престижные университеты) можно выбрать в качестве места для Совета, как проводить вечерники по случаю Становлении и т. д. Каждому действию соответствует какая-либо традиция или прецедент – инновации принимаются лишь если они не вредят существующей практике.

Наиболее важным обычаем Вентру является поддержка. Клан прежде всего, и любой Вентру может придти в Совет или к соклановцу за поддержкой. По давней традиции Вентру, обратившийся за помощью, должен получить поддержку от соклановцев вне зависимости от личного риска или предпочтений. Вентру, которые не делают этого, теряют лицо у клана, и может больше не надеется, что другой соклановец поможет ему если он обратиться за помощью.

Когда дело касается Становления, Вентру крайне избирательны. Лишь сливки общества подходят для Голубой Крови, лучшие из лучших среди смертных в бизнесе, политике, войсках и т. д. Вентру инструктируют своих детей касательно путей Камарильи, надеясь что обязанности этих неонатов однажды поддержат секту. На самом деле Вентру никогда слишком далеко не удаляются от своих детей если только общество или расстояние не заставят их сделать это – сильная связь между дитя и сиром является одной из деталей, которые помогают объединить клан.

Вентру встречаются в первый вторник каждого месяца на Совете – присутствие обязательно, а тех, кто будет уклоняться, силой приведут слуги «Директора» (местного старейшины и главы совета, который также обычно является примогеном). Эта встреча называется Генеральной Ассамблеей, однако старые Вентру настаивают на более старых названиях на французском, латыни и греческом. Генеральная Ассамблея напоминает встречи смертных, на которых в основном обсуждаются финансовые и политические дела. На этих встречах также регулируются дела клана, на которых производятся «повышения» и «понижения» в публичной форме, выговоры Директоры и обсуждается членства в каких-либо комитетах.

Мир смертных

Одной из величайших сил Вентру является их глубокое взаимодействие с миром смертных. Вовлеченность в политику и финансовые институты для них столь же естественно, как для смертных дышать, и в результате у них больше влияния среди живых чем у любого другого клана. И хотя это иногда ставит Маскарад под удар, это так же предоставляет клану значительные ресурсы. Также Вентру располагают наиболее умелыми, высокопоставленными и многочисленными гулями из всех кланов, и их умение использовать смертных является одной из основ дальнейшего выживания секты.

Внутри самого клана растет негодование против «сети старых парней» старейшин, в которых молодые Вентру видят препятствие для дальнейших улучшений. Молодые Вентру также думают, что структура клана неэффективна, в то время как старейшины говорят о терпеливости молодых и заявляют, что их опыт дает им право сохранять положение вещей как оно есть.

Престиж в клане

Престиж в клане Вентру – продукт успеха. Успешные приобретения, бизнес-маневры, удачные политические ходы и другие действия на пользу клану или секте вознаграждаются престижем, и это обычная практика, что многие Вентру пытаются получить благодарность за любое успешное действие. Действия. Которые нарушают обычные правила Вентру, оцениваются соответственно – если вампир преуспел, но не принес пользы другим Вентру, получил щедрое вознаграждение но потерпили неудачу или нанесли вред клану, наказание будет ужасно. Вентру, которые не держат себя в руках также рискуют потерять статус в клане, как и их сиры и дети. Так или иначе, кровь и происхождение значат многое.

…и один

Гангрел

В качестве клана Гангрелы формально покинули Камарилью. Это не значит, что все Гангрелы до последнего отреклись от своего членства и покинули организацию, так как осталось еще множество Гангрелов, которые считают себя частью этой секты. Однако в целом клан лишен места в правительстве секты, и у него больше нет равных прав с другими кланами. Старейшины клана не заклеймили позором тех, кто решил остаться в Камарилье – так или иначе, у них есть право выбора. Однако теперь следует говорить, что это не Гангрелы относятся к Камарильи, а Камарилья относится к ним.

Те Гангрелы, что остались в секте занимают в ее иерархии не слишком значительные позицию. Без присутствия юстициария, который мог бы защищать интересы Гангрелов, члены других кланов (в особенности Вентру и Бруджа) стали незаметно присваивать себе территории и домены Гангрелов. В конце концов это может вывести из Камарильи и оставшихся Гангрелов, но долгосрочное планирование не является сильной стороной всех Сородичей.

Не смотря на то, что Гангрелы Камарильи одиноки и молчаливы по своей сути, однако в них это проявляется меньше, чем в их теперь независимых собратьях. Гангрелы редко особо интересуются городской политикой, большинство предпочитает передвигаться с места на место или держаться специфической части города (зоопарка, центрального парка, теплиц и т. д.) и яростно защищать их. Гангрел будет зубами и когтями сражаться за свою территорию, а остальной город может катиться к черту.

Вопреки популярному воззрению, Гангрелы не обязательно любят беззаботно носиться по лесу или проводить время с оборотнями, так как большинстве случае люпины относятся к Гангрелам также плохо, как и к остальным кровососам. Слухи о взаимодействии этих двух групп весьма преувеличены, мягко говоря. Большинство Гангрелов предпочитает убраться

из города куда подальше, однако на дикой местности они всегда настороже, а не беспечно прогуливаются.

Сила и влияние

Являясь сильнее небольших групп внутри Камарильи, как например Самеди или антитрибу Ласомбра, Гангрелы секты все же уступают шести основным кланам. В каком-либо конкретном городе или регионе может быть достаточно Гангрелов, чтобы защитить клан от посягательств, но когда дело касается всеобщей политики, то Гангрелы больше не имеют веса. У них больше нет представителя во Внутреннем Круге и права выдвинуть юстициария и следовательно нет голоса в высших эшелонах власти, и они еженощно ощущают последствия этих перемен.

В плане географии Гангрелы формируют что-то вроде периметра территории Камарильи. Они предбольшают небольшие или очень большие города (где обычно находятся обширные парки, зоологические сады и т. д.), промежуточные варианты не слишком привлекают Гангрелов.

Организация

Гангрелы что остались в Камарилье не слишком организованны. Среди них существует негласная иерархия уважения, и они страраются держаться от дел секты как можно дальше. Когда между двумя Гангрелами возникает конфликт и один из них не доминирует явно над другим, все заканчивается кровавой дракой. Эти импровизированные дуэли редко приводят к смертельным исходам, но репутация проигравшего сильно пострадает. Некоторые Ганрелы предпочитают умереть вместо того чтобы признать поражение. В последнее время некоторые князья в своих доменах призвали Гангерелов решать вопросы менее жестокими способами или ограничить кровопролитие, но это не возымело особого эффекта.

В общем, Гангрелы существуют в качестве сезонных рабочих и нео-бунтарей, призирающих идею об организации на локальном уровне.

Сборища Гангрелов организуются теми, кто видит в них нужду, и его неформальный престиж скорее всего будет означать, как много гостей на него придет.

Князь Гангрел – вещь крайне редкая, и скорее всего он оказался на этом месте из-за обстоятельств, а не амбиций. Если Гангрел занимает должность в правительстве города, то обычно она не связана с жесткой ответственностью (например, шериф). Гораздо больше, чем можно было бы предположить, Гангрелов занимают должности архонтов, возможно из-за бродячей сути этой работы и возможности обходить политику, что соответствует характеру Гангрелов.

Заботы

Основной заботой Гангрелов Камарильи является то, что все может развалиться в любую ночь, что не удивительно. В целом у клана нет проблем с Гангрелами, которые находятся вне секты, однако между индивидуальными членами клана возникало множество трений по этому поводу. Если все развалиться, то престиж в клане выживших серьезно пострадает. Поэтому вопрос выживания и устойчивости Камарильи становится более чем академическим вопросом даже для весьма апатичных Гангрелов.

Меньшей, но достаточно важной проблемой является то, что оставшиеся после схизмы Гангрелы подвергаются нападкам со стороны других членов секты. Территории становится все меньше, детей все больше, и часто Гангрелы обнаруживают, что их изгоняют чтобы предоставить место для привилегированных неонатов, которые произошли от примогенов или тех, кому старейшины задолжали. Ситуация еще не достигла точки кипения, но рано ли поздно кто-то сложит два и два и это будет грозить большими неприятностями.

Порядки и обычаи

Обычаи Гангрелов не столь формализированны как у Вентру или Тореадоров, однако, у них столь строгая ритуальная форма, что даже Тремеры с трудом повторят их. Многие из них были перенесены в современную культуру Гангрелов из Скандинавии, которая была основным место концентрации клана в последние два тысячелетия. Собрания Гангрелов называются всеобщими сборищами (или сборищами, если они проводятся на меньшем уровне), и на них пересказывают истории и деяния как на сборищах викингов. Всеобщие сборища проводятся в ночь равноденствия, а более мелкие сборища обычно проводятся восьмого мая.

Старшинство на сборищах определяется серией индивидуальных соревнований за превосходство. Большинство из них безобидны, однако некоторые являются боевыми. Подобные схватки жестоки, но редко фатальны – Гангрелов не так уж много, чтобы они еще и убивали друг друга на встречах. Подобные дуэли за превосходство обычно происходят между Гангрелами если они встретились впервые, даже если они просто столкнулись в лесу. Когда первенство установлено оно все расставляет на свои места, и нет нужды повторять дуэль при каждой следующей встрече. Единственны исключением является случай, когда проигравший хочет взять реванш и попытаться снова. Победители подобных схваток получают престиж в клане, а проигравшие его теряют (и обычно еще оказываются порядочно избиты), что снижает число фривольных схваток.

Когда первенство установлено, лидер начинает перечислять имена и деяния, как и другую важную по его мнению информацию. Если это не вызывает вопросов, слово передается второму по значимости и т. д. Все собравшиеся, будь то всеобщее сборище или встреча двух членов клана надеются на то, что все запомнят то, что они рассказали, и перескажут особо интересные истории тем Гангрелам, кто не присутствовал. Подобные герои являются посмешищем для других Гангрелов, но необходимые новости тем не менее распространяются.

Гангрелы редко представляются своему потомству во время Становления. Вместо этого они продолжительное время наблюдают предполагаемым дитя прежде чем обречь смертного на существование вампира, а затем наносят удар без предупреждения. Новое дитя оставляется само по себе (однако сир и обычно несколько других Ганрелов наблюдают за ним) и должно само учиться выживать. Если оно преуспеет, то сир может раскрыться перед ним и посвятить в пути клана. Если же нет, то скорее всего для некомпетентного неоната все окончиться печально. Сир, чей неонат потерпел неудачу может потерять престиж, в зависимости от того насколько стремительна и выразительна она была.

Связь с ромами

В независимости от принадлежности к секте, Гангрелы особое внимание уделяют смертным ромам (которых еще иногда называю цыганами). Докучать компании ромов – верный способ быстро разозлить местного Гангрела, особенно если он находится в родстве с кем-то из ромов. Обычно Гангрелы всеми способами избегают компании людей, но нередко можно найти Ганрелов, которые путешествуют вместе с лагерем ромов или даже делят кров с ними.

С другой стороны Равнос, котрых члены других кланов презрительно называют «Цыганами» испытывают вечную враждебность к Гангрелам. Истории о причинах разнятся от нелюбви Гангрелов к стереотипу Равнос до чего, что касалось их Патриархов (или Патриарха, если верить некоторым историям).

Престиж в клане

Ганрелы получают престиж на всеобщих сборищах, благодаря словам и деяниям, о которых говорят другие Гангрелы. Престиж среди других кланов обычно бессмыслен для Гангрелов, если только чужаки каким-либо способом не получили уважения Гангрелов.

Гордое меньшинство

По собственному определению Камарилья включает всех Каинитов. Не стоит и говорить, что подобные заявления игнорируются или вызывают насмешки со стороны Шабаша и независимых кланов. Что более важно, подобная оценка высмеивается и другими организация которые находятся вне Камарильи или противостоят ей и заявляют, что не являются ее частью. В общем каждый думает что хочет: Камарилья заявляет, что является всеобъемлющей, а чужаки насмехаются над подобными заявлениями.

Другими словами, подобное положение всех устраивает. Но есть еще и индивидуумы, зажатые где-то посередине, вампиры, чья лояльность по идеи должна была принадлежать кому то другому, но кто по каким-то причинам встал под знамена Камарильи. От надменного антитрибу Ласомбра до пугающих Самеди, эти отступники и перебежчики занимают свое место в Камарилье, которое в лучшем случае неоднозначно. Не смотря на то, что по заявлениям Камарильи к этим Сородичам должны относится также как и к остальным, их происхождения вызывает подозрения и плохое отношение (иногда обоснованно). В результате этих отступников не всегда тепло принимают в Камарилье, что делает более сложным других членов оппозиции убедить «пересечь ограду».

Это не значит, что к каждому вампиру, который не принадлежит к одному из кланов-основателей плохо относятся, некоторые даже получили власть и статус и их боятся и уважают в Камарилье. Например, никто не смеет шутить с уважаемым Монтано касательно его сира. Однако большинство так называемых «бесклановых» обычно находятся в самом низу ночного общества Камарильи. Никто в Камарилье толком не знает, что же с ними делать, а они сами, вырванные из своей прежней жизни, не совсем уверенны, что же им делать с Камарильей.

Или хотя бы с самими собой.

Последователи Сета

Сказать, что Сетиты в Камарилье обычное дело – значит соврать. Однако приличное количество Змей, которые откликнулись на изначальный зов Камарильи (и весьма немногие присоединились к ней с тех пор) похожи на искренних членов секты. Еще более диким выглядит то, что независимые Сетиты не предпринимают никаких конкретных шагов, чтобы уничтожить этих немногочисленных отступников. (Змеи Света – это совсем другое дело, как впрочем, и весь Шабаш).

На самом деле мотивация немногочисленных Сетитов Камарильи довольно проста. Говорите что хотите, но Камарилья – наиболее эффективная вещь, которая держит Каинитов вместе. Совершив всего несколько промашек она смогла скрыть существование вампиров от людей не смотря на все попытки врагов уничтожить ее, и поддерживает хотя бы видимость порядка во многих местах мира.

А что если, спрашивают себя Сетиты Камарильи, эту организацию можно использовать для своей пользы?

Это пугающая возможность, поэтому эти Змеи занимают довольно низкое положение.

Отношение с остальными

Сетиты Камарильи держаться границ Элизиума – большинство вампиров здесь обычно предпочитают обсуждать дела, а не завопить по старинке «Сетит все равно Сетит» и открыть огонь. Также Сородичи испытывающее страсть к искусству и дипломатии часто имеют страсть и к другим вещам, которые Змеи могут им предоставить. Тем не менее, Сетиты Камарильи стремятся избегать слишком стереотипного поведения, потому что никто не хочет, что на темной улице или в плохо освященной комнате их перепутали с теми, кто не принадлежит к секте.

Последователи Сета, которые вступили в Камарилью не отказались от высшей цели клана и необязательно считаются своими соклановцами

предателями. Истинная слава Сета проявится в низвержении или уничтожении всех других кланов, но нигде не сказано, что все эти кланы нужно низвергнуть одновременно. Использовав Камарилью чтобы низвергнуть Шабаш, затем независимых чтобы низвергнуть Камарилью – идеальная перспектива для Сетитов. Тем временем Сетиты Камарильи делают все возможное для секты чтобы достигнуть этой конечной цели.

Достаточно странно, что чаще всего Сетиты Камарильи имеют дело с Бруджа и Тореадорами, кто защищает их от нападок других Сородичей Камарильи. Оба эти кланы являются жертвами сильных страстей и желаний, которые Сетиты могут помочь осуществить, в то время как Носферату. Тремеры и Вентру достаточно осторожны в отношениях с Сетитами вне зависимости от секты. Как правило Сетиты всячески избегают Малкавиан, предположительно из-за того, что Безумцы могут ясно увидет их планы. Более рациональные Сородичи говорят, что это из-за того, что у Сетитов просто нет ничего, чего бы хотели Малкавиане, но так или иначе все это слухи и спекуляции.

Отыгрыш

Отыгрывать Сетита, скованного законами Камарильи, является еще более тонким делом, чем отыгрыш обычного члена клана. Сетитам Камарильи стоит больших трудов успокоить других членов секты – они добровольно отходят от образа змей просто чтобы показать мнимую разницу между ними и членами «обычного» клана. Некоторые члены секты доходят до того, что избегают традиционной деятельности Сетитов, как например торговля наркотиков, потому что они логически определяют, как их отношения будут соответствовать идеалам Камарильи. Подобное представление зависит от каждого индивидуального Сетита, но все Сетиты Камарильи понимают важность получения доверия со стороны других членов секты любыми способами.

В случае социального общения Сетиты Камарильи крайне вежливы и пристойны, так как любое действие может заставить их выглядить плохо, грубо или недостойными доверия из-за их происхождения. Это не значит, что Сетиты Камарильи неэффективны или ограничены, но они не замарают рук при всех. Бродящий по Элизиуму Сетит может иметь подпольные дела с каким-нибудь Тореадором, но не будет выставлять их на публику. Свой облик нужно сохранять, так или иначе, как и репутацию, чтобы не поставить под удар будущие отношения.

Дочери Какофонии

Лишь в современные ночи Дочери Какофонии стали действительно соответствовать своему названию, очистив свои ряды от мужчин, кастратов и мальчиков по неизвестным причинам. Оставшиеся Дочери не имеют желания говорить об этом, так как похоже полностью увлечены процессом создания и исполнения музыки. Похоже политика и войны мало что значат для этих Сородичей. Лишь одна музыка из всех искусств привлекает их.

Дочери Камарильи похоже вступили в секту из-за удобства, а не убежденности. Если город принадлежит Камарильи, то местные Дочери нехотя подчиняются ее законам и Традициям. Дочери Какофонии не слишком любят секту, но и не слишком недолюбливает, и соблюдает Маскарад вне зависимости от того, навязывается ли он на местном уровне или нет. Также ходят слухи, что Дочери просто претворяются, что имеют дело с кланами Камарильи, чтобы на самом деле иметь дело с Ласомбра и Тзимици, но это всего лишь спекуляции. Тем временем Сородичи Камарильи соглашаются с тем, что лучше иметь Дочерей на своей стороне, чем на чужой, и пусть лучше они отвлекаются на свои проекты и не обращают внимание на остальной мир.

Отношения с другими

В Камарилье множество кланов, с которыми Дочерям приятно иметь дело, или по крайне мере так говорят. Вентру предлагают покровительство, Малкавиане вдохновение, Тореадоры сотрудничество, товарищество и соперничество. Этих трех кланов вполне достаточно, что Дочерям нашлось дело в Элизиуме. Похоже другие кланы не заинтересованы в Дочерях (по крайне мере не слишком), но па крайне мере они открыто не проявляют своей враждебности. Дочь Какофонии не отшатывается от Носферату в ужасе – она просто ничего не говорит ему.

Сирены (таково прозвище этой линии крови) никогда не получают должностей в правительстве города. Мало кто из них при случае получал должности гарпий, но невозможно представить себе Дочь в качестве примогена, шерифа или князя. Дочери Камарильи не заинтересованы в ее политике.

Отыгрыш

Дочери Какофонии привержены искусству, по крайне мере на публике. Какими бы ни были тайные цели линии крови, индивидуальная Дочь на публике всегда выглядит примерно одинаково – привержена пению и музыке, полностью апатична к политике и с презрением относится к тем, кто не так талантлив как она. Не смотря на то, что они не заинтересованы в военном деле, Дочери могут постоять за себя (некоторые говорят, что их песни способны снижать уровень враждебности) со всеми доступными им силами.

Сирены часто с расположением относятся к тем, кто интеллигентно восхищается их работой: фраза «Ты прикольно поешь» навряд ли принесет расположение Дочери. Дочери часто посещают Элизиумы в поисках могущественных и образованных покровителях. Что именно Дочери делают с этими покровителями лучше оставить для темных фантазий – если вы верите слухам.

Самеди

Самеди Камарильи достаточно любопытны. Являясь по своей сути одиночками, им так или иначе приходится держаться вместе – больше никто не хочет иметь с ними дело. Ыыляясь кочевниками, Самеди путешествуют из города в город, из Элизиума в Элизиум, исполняя контракты высокопоставленных членов Камарильи. Со стороны эта миграция выглядит как тактика выживания – останешься в одном месте надолго и местные начнут бояться тебя. Фамильярность порождает презрение, а для Самеди презрение может быть фатально.

Самеди Камарильи не ждут никакого признания. Они с сектой по ножеству причин – нелюбви к тактике Шабаша, желания защищать то, что предлагает Камарилья, а иногда просто более хорошая оплата. Все Трупы Камарильи люто ненавидят Джованни и используют свое влияние, чтобы натравить Камарилью на Некромантов. Влияние отдельно взятого Самеди может быть довольно высоко (однако у Самеди нет никакой достойно упоминания «организации»), так многие из них приближены к вампирам немалой силы.

Отношение с другими

Среднестатистический Самеди выглядит столь отталкивающе (как и его нездоровый юмор, который исключает всякие предположения), что другие вампиры просто не могут иметь с ними дел без каких-либо намеков. Самеди, который служит в городе телохранителем для князя или архонта еще в какой-то мере могут терпеть. Так или иначе, он здесь чтобы делать работу, и даже самые предосудительные Тореадоры признают, что их уникальные таланты позволяют им хорошо ее делать. Но принять Самеди в нормальное общество – это уж слишком. Да, Носферату уродливы, но Самеди вообще походят на трупы и слишком открыто напоминают другим Сородичам об

истинной природе вампиризма, чтобы те могли себя спокойно чувствовать в их присутствии.

С другой стороны Самеди нравиться выбивать остальных из колеи, так как это делает их обычную работа телохранителей гораздо легче. Также никто не может угрожать Самеди страхом возмездия, и Трупы пользуются этим преимуществом. Самеди не призирают своих товарищей из Камарильи, они просто удивляются им. Похоже даже для чудовищ некоторые вещи слишком чудовищны.

Отыгрыш

Несмотря на свой чудовищный облик, Самеди урбанистичны и цивилизованны (по-своему) – они не шаркают, истекают или мычат, и большинство из них вполне способны поддерживать разговор. Многие Самеди работали в качестве коронеров, гробовщиков и т. д. и поэтому имели длительные отношения со смертью и другими неприятными вещами. К тому же, похоже всей линии присуще некое садистское чувство юмора, и многие Самеди просто не могут не удержаться чтобы не сыграть на своем уродстве будучи при этом предельно вежливыми, чтобы просто посмотреть как будут кривиться Вентру и Тореадоры.

Однако когда приходит время для дел, Самеди рады запачкать свои руки. Члены линии крови не бояться дерьма – когда ты выглядишь как куча мусора, тебя не интересует ничего кроме результата. Самеди не слишком любят проводить время вместе с Носферату (на которых, однако они не берут контракты на убийство) также как и с остальными вампирами – они предпочитают профессиональные связи социальным. Им так легче.

Джованни

В Камарилье нет Джованни. Разумеется, есть несколько Джованни, которые заявляют о своем членстве в секте и ведут себя как обычные члены Камарильи, однако они являются истинными вампирами Камарильи не

больше чем кусок колчедана является истинным золотом. Заявляя, что они порвали с политикой семьи, «перебежчики» Джованни ищут прибежища в секте и несут с собой важную информацию касательно истинных целей и действий Джованни.

Однако не вызывает удивления, что эта «информация» является мешаниной из противоречивой лжи, отступничество является притворным, и так называемые члены антитрибу Джованни просто являются глубоко законспирированными кротами в Камарилье. Кто-то предстает в своем истинном обличье, кто–то пытается сойти за Вентру или Тореадора когда это возможно. Так или иначе, любой Джованни, который заявил о своей приверженности секте находится в ней чтобы ниспровергать, шпионить и дезинформировать и сделает все возможное, чтобы достигнуть своих целей. Некоторые ждут десятилетиями или даже веками прежде чем начать действовать, но все они без сомнения лояльны своему клану.

Если подобных шпионов ловят, то обычно не успевают толком расспросить – для пленных Джованни связь с призраками является эквивалентом капсулы с ядом. В эти ночи предпринимается все более лучшие предосторожности, и «перебежчиков» все более тщательно проверяют, но это означает лишь то, что шпионы Джованни будут лучше подготовлены.

Незначительное присутствие

Нижеперечисленные кланы имеют лишь несколько (если вообще имеют) членов, которые являются лояльными Камарилье. У большинства есть профессиональные дела с сектой, и их присутствие в ней скорее вопрос безысходности чем чего-то другого. Крайне редко возможно (если вообще возможно), чтобы кто-либо из Ассамитов, Равнос или Тзимици присоединился к Камарилье. Другие приверженности для них гораздо важнее.

Некоторые линии крови, например Каэсиды, вообще не присутствуют в Камарилье и поэтому не упоминаются здесь.

Ассамиты

Для детей Хасана Камарилья лишь источник работы и ничего более. Для Ассамитов лояльность клану, прежде всего и камарилья не может предложить убийцам ничего кроме целей или нанимателей. Так как у Камарильи строгие запреты касательно диаблери, то существование Ассамитов и Традиции Камарильи имеют мало точек соприкосновения. Ассамиты счастливы работать на вампиров Камарильи, но лишь в качестве независимых наемников. Если кто-то из детей Хасана заявит, что он привержен секте, то стальные решат что либо он безумен, либо неумело блефует.

[Примечание переводчика: *После Схизмы положение дел коренным образом изменилось, и многие Ассамиты присоединились к Камарилье. См.* ***Книгу клана Ассамитов, исправленное издание***]

Равнос

Очень мало кто из Равнос заявляют, что являются членами Камарильи и действительно являются таковыми. Все Равнос Камарильи больше не приветствуются членами своего клана и принимают любую помощь. Для некоторых иметь дело с лишенными юмора старейшинами Камарильи предпочтительней быстрой смерти, поэтому они стараются сдерживать свои непредсказуемые социальные тенденции чтобы не получить кол в сердце от своих новых товарищей.

Некоторые князья держат у себя «Фэджинов» Равнос, которые крадут для них власть и информацию их врагов – небольшое диаблери в этом случае будет проигнорировано или даже одобрено, если это навредит тем, кто находится по другую сторону баррикад.

Сказать, что остальные вампиры секты не доверяют Равнос Камарильи – значит ничего не сказать. К счастью, в Камарилье так мало Равнос, что большинство вампиров просто никогда не сталкивались с ними. Те, кто клевещет на них или же еще как-то выказывает свое недовольство всоре

обнаруживают, что лишаются ценной вещи – драгоценности, документа или любимого гуля. Если Равнос присоединился к Камарилье, то это еще не значит, что его харктер исправился или что он стал милым.

Тзимици

Если в Камарилье найдется хотя бы пол дюжины Тзимици, то это будет большим сюрпризом. Большая часть клана принадлежит к Шабашу, оставшиеся же крайне аполитичны. Одно только присутствие Тремеров в секте гарантирует, что Тзимици не захотят в нее вступать. Те крайне немногочисленные Тзимици, кто решил присоединиться к Камарилье, сделали это по крайне личным причинам (например, чтобы отомстить за обиду со стороны смертных или для того, что бы использовать Камарилью для низвержения противника в Шабаше). Однако даже в этих редких обстаятельствах немногочисленные Тзимици Камарильи не афишируют своего присутствия, не занимают лидирующих позиций в секте и не имеют привычки оставаться в ней, когда их личные цели достигнуты.

Каитиффы

Соблазнённые и брошенные своими сирами, Каитиффы всегда находятся на задворках общества Камарильи. Лишённые клана и нежеланные Каитиффы – результаты настроений одной ночи, страстных увлечений, Становлений в порыве безумия и откровенных ошибок. Большинство из них помнит сира и Становление в лучшем случае смутно; некоторые – не помнят вообще. Сделав шаг во мглу нового существования, каждый из них в итоге находит ключ к выживанию – обычно в виде другого Каитиффа, высматривающего новичков – или умирает в ходе поисков.

Единственная отличительная черта Каитиффов – отсутствие отличительных черт. Некоторые теоретики из числа Сородичей утверждают, что со временем между сиром и потомком происходит своего рода «импринтинг», позволяющий вампиру обрести физические характеристики

своего сира, диктуемые кровью. Однако у Каитиффов нет подобных отличительных признаков – например, Каитифф, произошедший от Носферату, может быть уродливым, но редко наделён по-настоящему чудовищной внешностью своих вампирских прародителей. Это относится и к прочим Каитиффам; Обращённые Малкавианами могут быть странноватыми, но не обязательно страдают от полноценных психозов, получившие Становление от Вентру могут обрести вкусовые предпочтения, но не полноценную склонность к избирательному питанию, и так далее. Сведущий наблюдатель обычно может с относительной точностью определить вероятное происхождение Каитиффа, но в итоге редко когда подобная попытка того стоит.

Каитиффы занимают в обществе Камарильи те места, которые больше никому не нужны. Хотя иногда Камраилья и может принимать Каитиффов, руководствуясь смутным инстинктом родительской опеки, кланы прежде всего заботятся о своих и оставляют Каитиффам объедки. Некоторые Каитиффы с презрением отвергают право участвовать в городской политике в качестве граждан второго сорта, в то время как другие с радостью ухватываются за эту возможность зацепиться во влиятельных кругах. Тем не менее, пока большинство лишённых клана избегают ввязываться в дела, руководствуясь чувством самосохранения, предпочитая умозрительные преимущества членства в Камарилье без вовлечения в её политику.

Прозвище: Отбросы

Внешность: Каитиффы часто похожи на плохо одетые версии своих признанных собратьев, подражая стилю Тореадоров и Бруджа в рамках ограниченного бюджета. Мало кто из них демонстрирует по-настоящему выдающиеся физические характеристики, отмечающие их происхождение из того или иного клана – высокомерные Вентру назвают внешность Каитиффов «типичной», и Каитиффы принимают это как пренебрежительный и иронический знак отличия. Внимательный взгляд на любую банду смертных

недо-вампиров нередко выявляет одного или двух Каитиффов, одетых в имитирующие наряды и вовсю наслаждающихся происходящим.

Убежище: Каитиффы устраивают убежища, когда и где могут. Особенно популярны подвальные помещения и заброшенные дома, поскольку никому больше подобные места не нужны, и расположившихся там Каитиффов вряд ли оттуда вышвырнут.

Происхождение: Каитиффы – по большей части продукт последнего века, особенно периода после Второй Мировой войны. Сородичи-паникёры утверждают, что резкое увеличение числа Каитиффов – признак надвигающейся Геенны, но более уравновешенные вампиры полагают, что это симптом распада традиционных общественных устоев.

Каитиффы часто сбиваются вместе и, побуждаемые отчаяньем и стремлением обрести защиту, образовывают котерии. Срок существования групп бесклановых вампиров обычно короток; они постоянно разбредаются, распадаются и переформировываются. Каитиффы могут происходить из любых социальных слоёв. Большинство из них получает Обращение по воле случайности, а не по умыслу, а это означает, что нет такого понятия как «типичный» кандидат в Каитиффы. Единственное, что есть общего у всех Каитиффов – способность оказаться в неподходящем месте в неподходящее время.

Создание Персонажа: Каитиффам приходится выживать на улицах с незначительной помощью или вообще без помощи, и мало таких неблагоприятных обстоятельств, с которыми большинство неонатов не могли бы справиться самостоятельно. Хотя среди Каитиффов и распространён широкий спектр умственных, социальных и физических способностей, те, кому удаётся выживать дольше всего, часто избирают Умственные или Физические Атрибуты в качестве первичных. У Каитиффов нередко встречаются Знание Улиц, Хитрость и Выживание, но опыт и образование Каитиффов могут быть самыми разными.

Клановые Дисциплины: Любые (По умолчанию - Стойкость, Могущество и Присутствие).

Слабости: В ходе создания персонажа Каитиффы могут приобретать любые Дисциплины, но после этого должны платить за покупку любых Дисциплин [6 х текущее значение] очков опыта.

На бытовом уровне Каитиффы страдают от социальной дискриминации, поскольку не являются частью общепризнанного клана. По этой причине более высокородные Сородичи считают, что они вправе без помех оскорблять и оговаривать Каитиффов. Пока Каитифф не добьётся для себя положения в городе или конкретном социальном кругу, он получает штраф в +2 к сложности всех Социальных бросков при общении с вампирами не-Каитиффами.

Организация: Время от времени кто-нибудь пытается организовать Каитиффов в клановодобную структуру. Попытка неизбежно проваливается, частично из-за природной раздробленности общества Каитиффов, а частично из-за того, что крупные кланы заинтересованы в том, чтобы Каитиффы оставались дезорганизованными. На обыденном уровне организация Каитиффов работает в лучшем случае локально, а чаще всего – вообще отсутствует.

Цитата: *Я не просил, чтобы со мной делали это. Я не просил делать меня вампиром. Но, раз уж один из вас, великих и могучих сукиных детей, сделал это со мной, я теперь – один из вас, и будь я проклят, если собираюсь оставаться шестёркой всю оставшуюся вечность.*

Стереотипы

Камарилья: Ну, Шабаш хочет нашей смерти, так что я могу какое-то время терпеть дерьмо камми. Уж лучше пусть меня презирают, чем стреляют в меня, понимаете? Но всё меняется. Неважно, что они не хотят допускать нас до власти. В нынешние дни нас вполне хватит, чтобы самим захватить её.

Шабаш: Ну да, конечно, они предлагают тебе весь мир – а затем вдруг бьют по темечку лопатой и хоронят твою задницу в земле. И то лишь в том случае, если вообще тратят время, чтобы остановиться и поговорить, вместо того, чтобы сразу приложить битой. Я не люблю их, не доверяю им и просто палю в них, как только увижу.

Взгляд со Стороны

Камарилья: Ну, пусть лучше они служат нам в качестве буфера и первой линии обороны, чем перебегут на другую сторону и присоединятся к Шабашу. Позволяя лишённым клана присоединиться к нам, мы способствуем Маскараду, защищаем себя и поддерживаем спокойствие на улицах. Эти выгоды вполне окупают вероятность иногда встретить в Элизиуме Каитиффа.

– Даниэлла Фостер, примоген-Бруджа, Сент-Луис

Шабаш: Эй, приятель, Шабаш – это классно. Тебе не придётся терпеть то дерьмо, которое подсовывают в Камарилье – здесь мы организованны. Нас называют Пандерами, а не Каитиффами, и у нас есть право голоса! Это куда лучше, чем терпеть тореадорское отношение и ждать, кода тебе достанутся объедки с их стола. Просто приди на одну встерчу, приятель – клянусь, если тебе там не понравится, ты сможешь уйти прочь целым и невредимым.

– Кай Симмонс, неонат Шабаша

Независимые: Лишённые клана – средство отвлечения внимания. Суть в том, чтобы сделать так, чтобы они отвлекали наших противников, а не нас. Юстициарий, который занят выслеживанием особенно надоедливой банды Каитиффов, не будет совать нос в наши дела. Тут всё просто.

– Рафаэль Джованни

Горгульи

В зависимости от того, кто задаёт вопрос, существует две (рабы Тремер и свободные), три (стражи, воины и разведчики) или одна (просто куча

уродливых ублюдков) классификация представителей линии крови Горгулий. В эти беспокойные времена нередко намного проще подразделить Горгулий согласно их фракции, а не по происхождению – среди свободных Горгулий избегают терминов вроде «разведчиков», как свидетельства более чем неприятного прошлого. С ходом лет всё больше и больше свободных Горгулий дают о себе знать, и многие из них присоединяются к Камарилье. Вызван ли такой выбор секты желанием Горгулий показать нос своим бывшим хозяевам, глубинным стремлением к иерархии и порядку, наблюдением, что расценки Камарильи куда выгоднее расценок Шабаша, или даже фундаментальным согласием с камарильской философией – неважно. На улицах появляется всё больше и больше Горгулий, и всё больше и больше их решительно переходит на сторону Маскарада.

Горгульи, остающиеся рабами Тремер, также принадлежат к Камарилье, но уже без выбора. У большинства них осознание собственной индивидуальности минимально или отсутствует вообще, никаких воспоминаний о существовании до превращения в Горгулью и никакой свободы воли. Принадлежащей Тремер Горгулье, начинающей проявлять более чем рудиментарное осознание себя, лучше скрыть это до того момента, когда она сможет сбежать, или же она познакомится с повторной обработкой или уничтожением. Первый мятеж Горгулий преподал Тремер все необходимые уроки для обеспечения верности своих служителей, и у Колдунов нет никакого желания повторять этот опыт.

Так или иначе, именно свободные Горгульи – лучший выбор для персонажей игроков. (Игроки, желающие взять Горгулью, начинающую в рабстве у Тремер, должны посоветоваться с Рассказчиком – хроника побега может быть захватывающей, но варианты там весьма ограничены.) Свободные Горгульи – потомки так называемых Рабов, сбежавших из-под власти Тремер несколько веков назад, и недавние беглецы – собираются вместе в изолированных общинах и горных убежищах или индустриальных городах, в которых Тремер делать нечего. Более авантюрно настроенные

души стекаются в камарильские города, чтобы предложить свои услуги в качестве телохранителей, мускульной силы или для иных видов наёмных работ. Для князя держать в Элизиуме телохранителей-Горгулий – демонстарция престижа, а способность наслать на врагов Горгулий-убийц – демонстрация силы.

Прозвище: Раньше – Рабы, а теперь пёстрая подборка, куда входят Вольные, Беглецы, Каменные Головы – в зависимости от того, кто использует прозвище. Назвать свободную Горгулья Рабом – отличный способ добиться, чтобы каменный кулак несколько раз подряд протаранил вам брюхо.

Внешность: Как и Носферату (у которых значение Внешности также равно нолю) Горгульи невероятно уродливы. Хотя конкретные проявления этого уродства зависят от базового сочетания крови (Носферату-Тзимици, Носферату-Гангрел или Гангрел-Тзимици), породившей изначального предка Горгульи, есть определённые черты, общие для представителей линии крови. Горгульям повсеместно свойственны бородавки и иные наросты, крылья, словно у летучей мыши (которые растут с развитием у Горгульи Дисциплины «Висцератика»), каменные лица, а также в целом «демоническая» внешность. Горгульи двигаются медленно и с ленцой, за исключением кризисных ситуаций, но слух, будто они оставляют за собой небольшие кучки пыли, не соответствует истине.

Убежище: Горгульи, состоящие на службе у Тремер, спят в нишах, подвалах или иных местах, указанных им хозяевами. Свободные Горгульи часто оговаривают для себя жилище как пункт договора, из-за чего результат бывает весьма непредсказуемым. Те Горгульи, что сами находят для себя убежища, обычно останавливаются на заброшенных складах и фабриках – чем выше, тем лучше – или в подземных пещерах или канализационных системах, сложенных из камня. Когда-то излюбленными местами были колокольни, но настолько стереотипное обиталище делало поселившихся там Горгулий лёгкой добычей для гулей Тремер.

Происхождение: Процесс создания Горгулий является особенно напряженным, особенно тех, кого создают сами Тремер. Волна сталкивающихся потоков витэ в сочетании с магической энергией трансформации даже спустя множество веков служит для того, чтобы стереть все имевшиеся воспоминания и привязанности новой Горгульи, оставив лишь чистый лист, с которым могут работать Тремер. Этот процесс проходит чуть спокойнее для Горгулий, получающих Становление от других Горгулий, и они иногда сохраняют хотя бы смутное понятие о своей прошлой жизни, но даже в таком случае большая часть прошлого растворяется под натиском непостижимого (*примечание: Свободные Горгульи дают Становление смертным; Тремер предпочитают взять Сородичей из трёх «первичных» кланов и превратить их в Горгулий*). Что до того, почему Горгулья решает Обратить смертного – в большинстве случаев это просто навязчивая мысль. Тут нет ни причины, ни смысла, и даже самые красноречивые представители линии крови пожимают плечами и сводят всё к «инстинктивному чувству».

Создание Персонажа: При создании персонажа-Горгульи Физические Атрибуты и Таланты должны быть первичными; Тремер создавали эту линию крови не для философствований и интриг. Все персонажи-Горгульи начинают игру как минимум с одной точкой в уникальной клановой Дисциплине «Полёт» (по сути, это наделяет Горгулий четырмя клановыми Дисциплинами, но здесь хватает негативных эффектов, чтобы уравнять положение). Горгульи не могут брать Дополнение «Ментор» и иметь Внешность выше 0. Кроме того, предыстория персонажа-Горгульи может быть не старше 1167 года, когда Тремер и создали данную линию крови.

Слабости: Как уже упоминалсь ранее, у Горгулий кое-какие проблемы со Внешностью. Вдобавок, природа происхождения линии крови проявляется и в том, что при сопротивлении попыткам Доминирования или иным воздействиям на разум считается, будто Сила Воли Горгульи на два пункта ниже, чем на самом деле.

Клановые Дисциплины: Стойкость, Могущество, Висцератика, Полёт.

Цитата: *Теперь хозяин больше не узнаёт меня, но я узнаю его, да. Скоро я заставлю его вспомнить меня, да?*

Стереотипы

Камарилья: Камарилья защищает нас от хозяев. Камарилья даёт нам убивать наших врагов – кроме хозяев. Камарилья хорошо платит нам. Мы любим Камарилью, да.

Шабаш: Они никогда не смотрят вверх, бедные несчастные вампирчики. Они никогда не смотрят вверх и не видят, как мы приближаемся, нет.

Взгляд со Стороны

Камарилья: Эти простаки уродливы, а если такое говорю я – уж это точно правда. Но уродливый вовсе не означает плохой боец, и именно для этого мы их и используем…

– Морт, агент-провокатор, Носферату

Шабаш: Каменная кожа и каменная башка. Да, они круты, но они тупее, чем пробка от… – ну, вы поняли. Заставьте их задуматься, и они проиграли.

– Ласло Мирак, епископ, антитрибу Вентру

Независимые: Тот факт, что Горгульи сумели освободиться и даже преуспеть – один из немногих внушающих надежду признаков, о которых мне доводилось слышать за тысячи лет. Но они должны быть осторожны, чтобы не слишком испытывать свою удачу – а как раз на грани этого они и находятся.

– Лазарь, недавно пробудившийся Каппадокиец

Антитрибу Ласомбра

Не существует никакого антитрибу Ласомбра, по крайней мере, с точки зрения самих Ласомбра. Шабашевские Ласомбра отрицают существование подобных «предателей», а так называемые отступники считают себя Ласомбра – не больше и не меньше. Не все Ласомбра, несогласные с позицией клана в Шабаше, присоединяются к Камарилье – значительная доля от их относительно небольшого числа просто становятся независимыми и полностью устраняются от вампирской политики. Оставшиеся, однако, добиваются для себя должностей, облеченных властью – если уж не известностью – в Камарилье.

В смысле мировоззрения камарильские Ласомбра мало отличаются от своих шабашевских собратьев. Отступники по-прежнему рассчитывают одержать полную победу в Джихаде; они просто считают Камарилью более рациональным и эффективным инструментом для достижения этого, чем Шабаш. Отвращение к сброду, который принимает к себе Шабаш, ясно проявляется в камарильских Ласомбра, и они находят шабашевскую тактику массовых Обращений расточительной и оскорбительной. Разумеется, даже те, кто выступает за принятие отступников в Камарилью, считают этих вампиров заносчивыми, надменными и раздражительными. Мало кто из них потерпит, чтобы глупцы и некомпетентные подчинённые продолжали жить, и наказанием за неудачное выполнение задания, назначенного отступником Ласомбра, нередко бывает смерть.

Положение, занимаемое этими добровольными изгнанниками, весьма двусмысленно. С одной стороны, эти вампиры – Ласомбра, основа кошмарного Шабаша, и ни один вампир Камарильи не может быть полностью уверен, что их отступничество искренне. С другой стороны, почти все Отступники Ласомбра – существа без сомнения могущественные и значительные, и они преданы делу уничтожения Шабаша настолько сильно, как мало кто другой. Камарилья не может отказаться от талантов,

могущества и знаний о враге, которыми обладают эти каиниты – но также и не может позволить себе полностью доверять им.

Прозвище: Отсутствует. Антитрибу Ласомбра оно не нужно, это ниже их достоинства.

Внешность: Члены антитрибу Ласомбра всегда умудряются выглядеть официально, вне зависимости от обстоятельств. Большинство из них иберийского или мавританского происхождения, хотя горстка молодых обращённых – смешанного происхождения. Старые члены антитрибу Ласомбра, если только есть такая возможность, предпочитают носить одежду, соответствующую временам их молодости; это может означать что угодно – от полудоспеха до халатов владык-поэтов андалузских тайф. Молодые члены антитрибу Ласомбра больше предпочитают элегантные костюмы с намёком на латинский стиль, неброские драгоценности и лакированные чёрные машины, указывающие на то, что их владелец обладает властью. Хотя все члены антитрибу Ласомбра интуитивно осознают необходимость держаться незаметно (те, кто не понимают этого, быстро превращаются в прах), они всё равно упорствуют в том, чтобы, в своём роде, бросать вызов миру. Жертвовать даже такой крупицей своей личности, как манера одеваться – это в некотором смысле подчинение чужой воле, а эти Сородичи лучше умрут, чем подчинятся.

Убежище: Большинство члены антитрибу Ласомбра находятся в постоянном движении, чтобы лучше избегать выслеживания своими бывшими шабашевскими собратьями. У многих есть одна-две квартиры, предпочтительно в богатых высотных комплексах, оснащённых мощной системой безопасности и закрытыми, надёжными парковками. Старые члены антитрибу предпочитают обитать за городом, в больших поместьях, пусть и рискуя подвергнуться нападению люпинов, но взамен получая уединение и отдаление от еженощной борьбы.

Происхождение: Члены антитрибу Ласомбра существуют так же долго, как и Шабаш, а это означает, что далеко не один представитель клана

согласился с решением Монтано покинуть своих собратьев. Шабашевские Ласомбра всегда прилагали максимальные усилия, отрицая даже просто существование отступников; подобные вампиры самим своим существованием опровергают утверждение, будто Шабаш и Ласомбра едины. В результате отступники Ласомбра становятся главной целью для любой стаи Шабаша в любом городе. Один лишь слух о присутствии отступника способен вызвать у местных шабашевских Ласомбра приступ убийственного безумия.

Есть два типа членов антитрибу Ласомбра. Большинство (пусть и немногочисленное) старше самой Камарильи; это Ласомбра, присоединившиеся к Монтано в его исходе из зарождающегося Шабаша. Некоторые из них по-прежнему испытывают горечь по поводу смерти Ласомбра; другим попросту не нравился Грациано и то, как он выбирал союзников. Так или иначе, эти старые перебежчики могущественны, благородны и в большинстве своём – ожесточены. Им мало чем полезны вампиры младших поколений, и ещё меньше – Шабаш. При наличии возможности и благосклонной аудитории отступник Ласомбра будет бесконечно говорить о былом, красочно повествуя о давно канувших в лету временах, королях и обычаях – но поразительно мало о самом Ласомбра (*примечание: Почти все старые Ласомбра – мужчины; обычай давать Становление женщинам до последнего времени не слишком хорошо приживался среди членов антитрибу Ласомбра*).

Другой тип членов антитрибу Ласомбра – молодые, яростные и весьма низкого поколения для столь юных каинитов. Молодые члены антитрибу Ласомбра – потомки старых и жаждущих мести, выбранные из числа смертных в соответствие с древними обычаями самого Ласомбра. Чаще всего этих смертных собирался заполучить для себя Шабаш – как правило, шабашевские Ласомбра – или они невыносимо напоминали отступнику кого-то из его прошлого.

Создание Персонажа: Члены антитрибу Ласобмра обычно выбирают для Обращения выдающихся особей, но считают находчивость и самообладание главными качествами для Ласомбра. Учитывая это, Социальные и Умственные Атрибуты становятся для многих членов антитрибу Ласомбра первичными и вторичными, а Таланты важнее Навыков и Познаний. Самым важным Дополнением для членов антитрибу Ласомбра, пожалуй, является Поколение; они или сами стары, или потомки древних вампиров.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Власть над Тенью, Могущество.

Слабости: Как и у их шабашевских братьев, у членов антитрибу Ласомбра кое-какие проблемы с зеркалами и другими отражающими поверхностями. У членов антитрибу Ласомбра нет отражений в обычном смысле этого слова; они не видны на поверхности зеркал, стёкол, воды или на чёрно-белых фотографиях. Эта особенность позволяет легко опознать отступника Ласомбра всем, кто их высматривает, но умудрённый вампир уже давно научился избегать ситуаций, в которых мог бы себя выдать подобным образом. Вдобавок, поскольку Ласомбра тесно связаны с тенью, они получают дополнительный уровень повреждений при соприкосновении с солнечным светом.

Последняя неприятность, с которой сталкиваются члены антитрибу Ласомбра (помимо рудиментарного недоверия со стороны остальной Камарильи), это неистовая ненависть, которую Ласомбра Шабаша испытывают к своим блудным собратьям. Член антитрибу Ласомбра всегда будет главной целью для стай Шабаша, и говорят, что они осаждали целые камарильские города, лишь бы добраться до какого-нибудь особо упорного отщепенца.

Организация: члены антитрибу Ласомбра создали для себя миниатюрную версию *Les Amies Noir*, так называемых «Друзей Тьмы». Однако отступников так мало, и их встречи настолько редки, что

большинство этих вампиров возвращаются к простым отношениям «дитя-сир». В девяти случаях из десяти никаких других отступников в их окружении не будет.

Цитата: *Я знаю Исидоро уже шесть веков, и я знал его сира. Вы действительно полагаете, что вам лучше меня известно, как он собирается организовать атаку? Не думаю – можете быть свободны.*

Стереотипы

Камарилья: Не стоит заблуждаться, мы не считаем Камарилью более приятной, чем Шабаш – но в нашей жизни имеют значение дюймы и доли. Если Камарилья подходит для наших целей хотя бы на капельку лучше, мы выбираем её.

Шабаш: В Шабаше проявляется всё, что есть порочного и дурного в Грациано и его прихвостнях. Всё, что заставило бы самого Ласомбра содрогнуться от отвращения – здесь, прямо на виду. Пришло время стереть всё с доски и начать заново.

Взгляд со Стороны

Камарилья: Осмелимся ли мы отвернуться от них? Нет, без нас их неизбежно уничтожат, а само их существование – кинжал у горла Шабаша. Осмелимся ли мы доверять им? Нет, с чего бы?

– Филипп де Греффль, шериф Лиона

Шабаш: Если кто-то из этих жалких ископаемых ещё существует – в чём я сомневаюсь – то они просто тянут время в ожидании смерти. Если мне станет известно, что кто-то из них находится в моих владениях, сделаю всё, чтобы им не пришлось ждать долго.

– Франсиско Доминго де Полонья

Независимые: Они какой-то курьёз, ошибка природы? Или есть нечто большее в этом стойком сопротивлении? Все говорит о том, что их должны

были истребить ещё много веков назад. Благодаря чему – или кому? – они выжили?

– Лея, наблюдатель Шеффилда

ГЛАВА 3. С САМОГО НАЧАЛА: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

That is why we dread children, even if we love them.
They show us the state of our decay.
– Brian Aldiss

Даже самая могущественная и многочисленная секта, в конечном счете, состоит из отдельных Киндред. У каждого из них есть свои надежды, мечты, опасения и скрытые страхи. Каждый из них – уникальная нить в длинном и кровавом гобелене. Но они не возникают из неоткуда.

Именно для этого и нужна эта глава. Она – пособие по созданию персонажа связанного с Камарильей. Не правильно предполагать, что эти персонажи будут по умолчанию преданы Камарилье. Это не так. Если вампир становится частью Камарильи, то у него на это есть свои причины. Этой причиной может быть такая простая, как его косность, но, тем не менее, она всегда существует. Поэтому создавая персонажа – члена Камарильи, вы всегда должны помнить причину, по которой он принадлежит к этой секте.

Здесь вы найдете пошаговое руководство по созданию вампира Камарильи (и не только вампира), плюс новые Черты, Архетипы и другие способы создать уникальную личность. Ничего из того, что здесь представлено не обязательно – вы можете прекрасно играть и персонажем созданным на базе ***Vampire: The Masquerade*** – но если вы хотите создать вампира, который тесно связан с этой сектой, то вам нужно обратиться к этой главе.

Шаг первый: Концепция персонажа

Концепция – это та основа на базе который создается весь персонаж. Без хорошей идеи о том, кто и каков ваш персона, все остальное – точки и дисциплины, произвольно разбросанные по странице – ни чем не связанно между собой. А если персонаж не цельный, то и история, построенная вокруг него, рассыплется, терпя крах.

Концепция персонажа не должна быть излишне детализована – если жизнь вашего вампира от рождения до настоящего времени расписана по минутам, то это тоже неверно – но она должна основываться на сильной идеи, которая вызовет у вас волнения от пребывания в роли этой личности.

И конечно, само собой разумеющееся, что ваша концепция персонажа должна быть так или иначе связана Камарильей. Это могут быть совершенно не полюбовные отношения – «мятежник, пытающийся свергнуть князя» - вполне приемлемая концепция, но эти действия должны быть так или иначе согласованными.

Клан.

Во время создания персонажа выбор клана является одним из ваших наиболее важных решений. Клан вашего вампира определяет его дисциплины, слабости и по большей части отношение к нему других персонажей. Поэтому помня об этом, не стоит выбирать клан легкомысленно. Тем более вы не сможете сменить свой клан, так же как вы меняете рабочее место. Если вам не нравиться быть Бруха, вам не нравится быть ими, то начинайте накапливать жизненный опыт, чтобы научиться быть Гангрелом.

Стандартно, вам для выбора вам предлагается шесть или семь кланов (в зависимости от того, как относиться к Гангрел) связанные с Камарильей. Основные варианты – Бруха, Гангрел, Малкавиан, Носферату, Тореодор, Тремер и Вентру, предлагают широкий диапазон возможных персонажей. Так как более 95% вампиров Камарильи принадлежат к этим кланам, вы должны в первую очередь обратить на них свой взор, чтобы понять позволят ли они вам выразить характер вашего персонажа полностью.

Отыгрыш нетипичного персонажа.

Наряду с тем, что шесть (или семь) основных кланов являются большей частью Камарильи, для игры доступны и несколько других вариантов (более подробно раскрытых в главе про кланы). Прежде чем рассказчик позволит игроку выбрать для игры Гаргулью, Равнос Камарильи или какую-нибудь другую, еще более редкую линию крови, он должен посовещаться с игроком, просящим эксклюзивный персонаж и убедиться, что в том, что существует серьезный повод включать такого необычного Киндред в историю. Могут существовать вполне объективные причины для присутствия в городе единственного отступника клана Ласомбра, но наличие слишком большого количества необычных персонажей в одном месте выглядит недостоверным.

В дополнении, к основным кланам возможным вариантом может стать персонаж-Каитифф. Если вы не уверенны в своей концепции, или вас не вполне устраивает ни один из кланов, то Каитифф – это прекрасный выбор. Такие персонажи позволяют больше импровизировать с дисциплинами и концепцией персонажа – путь самопознания, лучше подходит для Каитиффа, чем для вампиров ограниченными твердыми рамками кланов – а так это позволяет решить проблему отыгрыша роли, потому что не существует стереотипных образов Каитиффов. У игры Каитиффом есть определенные социальные последствия, но для предварительных персонажей или персонажей, чья концепция не до конца ясна, Каитифф может стать превосходным выбором.

Натура и Маска (Архетип)

Натура и Маска персонажа – это определяющие его основные типы личности. Натура – это подлинное я персонажа, то, что делает его индивидуальным. Маска – это то лицо, которое он показывает миру, личина, которую он демонстрирует из ночи к ночи. Маска и Натура персонажа могут

быть одними и теми же, но зачастую Маска вампира очень тонко маскирует его истинную Натуру.

Неудивительно, что некоторые выбранные Архетипы более подходят для персонажей членов Камарильи, чем другие. Правила общества Камарильи, необходимость поддерживать Маскарад и другие ограничения существования Киндред, делают Маску Монстр менее вероятной, чем Конформист. Вампир Камарильи легко может иметь Натуру Монстр, но вернее всего, что он будет отлично скрывать свое истинное я, чтобы избежать подозрений. Вы должны подумать о том насколько хорошо Маска и Натура вашего персонажа позволяют ему совместно действовать и с его котери, и со всей Камарилью в целом; действовать в соответствии с вашей Натурой – это просто отлично, но если, поступая в соответствие с ней ваш персонаж умрет в течение 5 минут игрового времени, то такая Натура не подходит для создания превосходного персонажа. В конце концов, вы вкладываете свое время и энергию в создание своего персонажа, и поэтому создание того, что будет очень скоро уничтожено – пустая трата ваших сил.

Полный список Архетипов вы можете найти на странице 104 ***Vampire: The Masquerade***. А на странице 66 этой книги вы может найти дополнения к нему.

Шаг второй: выбор Атрибутов

Атрибуты служат для определения основных возможностей вашего персонажа. Они делятся на физические, социальные и ментальны и служат для определения исходного состояния вашего вампира. Все вампиры Камарильи начинают с одной точкой в каждом атрибуте (кроме Носферату и присоединившихся к Камарильи Самеди у которых автоматически значение Внешности равно нулю).

Когда вы распределяете атрибуты вашего вампира, первое, что вам нужно сделать – это расположит эти три категории в соответствии с вашими приоритетами. Затем вы получаете и распределяете семь точек в наиболее

значимой группе, пять во второй по значимости и три в последней в дополнении к тем, что уже имеются. Камарилья охватывает большое количество «типажей»: от задир Брух, до Малкавиан получивших становление детьми, поэтому нет ни какого «правила» или «камарильского» способа распределения атрибутов вашего персонажа. Просто старайтесь, чтобы их окончательное расположение согласовывалось с вашей первоначальной концепцией, и помните, что вы можете вернуться к ним позже, внеся в них изменение при помощи свободных очков.

Шаг третий: распределение Способностей

Следующий шаг в создании вашего персонажа включает распределение черт его способностей. Способности бывают как базовыми – например, Вождение и Драка – так и специфические, подобно тем, что представлены на стр. 67. Тот способ, каким вы распределите точки по чертам вашего персонажа, определяет то, что он может или не может делать очень хорошо, а так же помогает раскрыть ту концепцию, которую вы придумали в шаге первом. Это означает, что тот способ, которым ваш персонажа распределил точки, должен соотноситься с вашим представлением о нем – хрупкий артист-Тореодор вероятнее всего не должен иметь значение драки пять, так же как и Гангре-анарх ездящий на «Харлее» не может иметь по четыре точки в Этикете и Оккультизме.

«Побит уродливой палкой»

«Лицо», создаваемое Маской тысячи лиц, по умолчанию соответствует Внешности 2. Любая попытка обрести сходство с каким-то определенным, весьма привлекательным человеком заканчивается тем, что персонажу не удается воспроизвести некую обязательную черту, а потому оказывается не слишком удачной. Чтобы использовать Маску тысячи лиц для улучшения Внешности персонажа, надо потратить два пункта крови за каждую дополнительную точку в значении Атрибута.

Создание маски с Внешностью 1 не требует дополнительных расходов крови.

В идеале, в первую очередь, вы должны представить каким будет ваш персонаж, а затем распределить точки, чтобы выстроить их в соответствии с вашей концепцией. Потому что распределение очков в листе персонажа с последующими стараниями найти способ заставить получившуюся мешанину из точек иметь для вашего персонажа смысл может привести к проблемам разного рода.

На этом этапе у вампира не может быть больше трех точек в любой отдельно взятой способности (хотя позже для этого могут быть использованный свободные очки) и у всех Способности изначальный рейтинг равен нулю. Таланты, навыки и познания, составляющие способность приобретены посредством тренировки и учебы, они не врожденные; если у вас в них нет ни одной точки, у вас их нет.

Вторичные способности

В это книгу (так же как и в ее коллегу ***«Руководство по Шабашу»***) включены вторичные способности. В то время как навыки, таланты и познания из ***Vampire: The Masquerade*** имеют большое значение для геймплея, существует множество других способностей, от стрельбы из лука до пивоварения, которые будут в силу необходимости иметь жизненно важное значение для чьей-то истории, персонажа и концепции. Некоторые из них – уточнения других более широкий способностей (например, Чувство обмана входит в состав Эмпатия, являясь просто ее уточнением). Другие – это достаточно узкие специализации, которые вряд ли будут универсальны в своем применением. В любом случаи эти вторичные способности менее актуальным, чем базовые способности из основной книги правил; именно поэтому их и называют «вторичные».

Когда дело доходит до вторичных способностей у рассказчика есть три возможности. Первое – это просто запретить их в игре. Сделав это, вы ограничите гибкость персонажа, но это все упростит.

Вторая возможность – это понижение трудности по всем броскам вторичных способностей. В конце концов, персонаж, хорошо чувствующий обман, должен лучше распознать лож, нежели простой глубоко чувствующий парень. В таком случаи трудность всех бросков, основанных на вторичных способностях, должна иметь модификатор (- 2), по сравнению с той, что используется при бросках на основные способности.

Последний вариант заключается в том, чтобы сделать вторичные способности доступными по более низкой стоимости в сравнении с обычными Способностями. Каждый пункт, потраченный на вторичные способности, во время третьего шага создания персонажа дает две точки вместо одной. Вторичные способности, приобретенные на свободные очки стоят только одно очко за способность и повышение вторичных способностей за счет опыта равен текущему значению черты.

Рассказчик не должен стесняться использовать как один, так и все эти варианты. В конце концов, это же ваша игра.

Список вторичных способностей доступных вампирам Камарильи приведен в ***Vampire Companion*** на стр. 15. Так же вторичные способности могут быть найдены в этой книге, начиная со стр. 67.

Способности, так же как и атрибуты, подразделяются на три категории (таланты, навыки и познания) и как у атрибутов у них есть приоритеты. Первичные способности – 13 точек, вторичные – 9 и третичные – 5. Вы не можете взять точки из одной категории и перенести их в другую, даже если вы хотите, что бы у вашего персонажа в познаниях в сумме было три точки. Вампиры Камарильи по сравнению с вампирами Шабаша имеют более легкий доступ к некоторым способностям, в тоже время некоторые

способности Шабаша имеют ограничения для вампиров Камарильи, если у них нет серьезного основания для обладания ими.

Шаг четвертый: выбор преимуществ

Преимущества, подобно клану, определяют, каким является вампир. Термин «преимущества» включает в себя дисциплины, дополнения и добродетели, и после того как вы определите их значение завершится создание основы вашего персонажа. Преимущества не разбиты на категории, в которых нужно расставлять приоритеты. Вы просто получаете определенное количество точек для каждого типа преимуществ, чтобы потратить, как вам будет угодно.

Внеклановые дисциплины

Существует соблазн, достигнув стадии создания персонажа по распределению свободных очков, образно выражаясь продать последние штаны, что приобрести как можно большое внеклановых дисциплин. Рассказчику следует быть очень осторожным, разрешая персонажу приобретать внекланновые дисциплины, хотя бы, потому что превосходство по дисциплинам одного персонажа над остальными может очень быстро нарушить равновесие в котери. Хроника, в которой один персонаж имеет шесть точек в шести разных дисциплинах, в то время как другой персонаж имеет только три, очень скоро может стать односторонней.

Если игрок хочет, чтобы его персонаж получил дополнительные дисциплины, он должен быть готов ответить на несколько следующих вопросов:

- Они действительно так необходимы в рамках концепции вашего персонажа и почему он так их хочет? (Ответ: «Потому что я хочу убить как можно больше» должен заставить большинство рассказчика сделать паузу).

- Кто научил персонажа этим дисциплинам? Внеклановые дисциплины не инстинктивные. Персонаж должен их приобрести у кого-то и где-то; такие силы нуждаются в серьезном объяснении в предыстории персонажа.

Кроме того есть дисциплины (Химерия, Мельпомения, Мистерия, Некромантия, Обеах, Власть над Тенью, Смертоносность, Серпентис, Танатозис, Висцератика, Изменчивость), которые недоступны для вампиров Камарильи, если только клан из которого они происходит не предусматривает обратного. Независимые и линии крови Шабаша очень ревностно относятся к своим тайнам и не собираются ими делиться с выскочками из Камарильи.

Дисциплины.

Вампиры Камарильи получают в сумме три точки дисциплин, хотя их количество можно изменить за счет свободных очков. Каждый клан имеет так называемые «клановые» дисциплины, вампирские силы, которые являются врожденными для этой линии крови и которые могут изучить инстинктивно через их кровь даже недавно получившими становление. Остальные дисциплины, которые не свойственны этому клану, можно изучить позже, в процессе создания персонажа (см. ниже), но на этом этапе персонаж должен ограничится силами своего клана. У каждого клан есть три дисциплины, на которых он специализируется, и которые обеспечивают широкий диапазон сверхъестественных способностей физических, интеллектуальных и социальных сферах.

Дополнения

Дополнения – это история персонажа, воплощенная в форме черт. Каждый персонаж получает пять точек дополнений, которые он может распределить по своему усмотрению в любой комбинации. Вы можете потратить все пять точек на одно дополнение, или приобрести по одному

уровню в пяти разных. Хотя конечно рассказчик может запретить определенные дополнения или поднимать их значение выше определенного уровня.

Вампиры Камарильи, как правило, имеют более широкие и объемные вложения в свои дополнения, часто используя свободные очки, что бы повысить их значение. В связи с принудительной социализацией требуемой сектой, Киндред вполне разумно иметь Контакты и Союзников. Особенности взаимоотношений членов секты вполне аргументировано дают обоснование наличия таких дополнений как Стадо, Известность, Ресурсы, не говоря уже о Слугах. Ментор также может оказаться полезным Рассказчику персонажем, тогда как Гарпии могут даровать Статус или отнять его в одно мгновение.

Добродетели

Хотя конечно вампиры Камарильи и не «хорошие парни» в классическом понимании этих слов, они продолжают держаться за моральные ценности, представленные тремя добродетелями. Совесть – это ощущение персонажем добра и зла. Самоконтроль – это степень того насколько сильно персонаж контролирует своего Зверя и управляет своими поступками. Смелость – говорит сама за себя и является оценкой того насколько персонаж может управлять своими страхами и противостоять угрозам начиная с огня и заканчивая Люпинами и охотниками с кольями. Эти добродетели остаются неизменными для всех вампиров Камарильи; даже перебежчики из Шабаша приобретают эти черты.

Все вампира начинают с одной точкой в каждой из добродетелей, а затем распределяют еще семь между ними. Добродетели очень важны для вампиров Камарильи. Вампир с низким уровнем самоконтроля склонен терять контроль над собой, впадать в безумие и поэтому угрожает Маскараду. Если это будет происходить с ним слишком часто, он будет уничтожен. Вампир с низким уровнем совести склонен злоупотреблять поступками, которые могут подтолкнуть других Киндред избегать его,

оставив его совершенно одним, когда по его душу прибудут охотники. И наконец, вампиры с низким уровнем смелости не будет полезным в ситуациях жизни и смерти, с которыми Киндред сталкивается каждую ночь.

Поколение

Может быть очень заманчивым на все ваши очки дополнений взять дополнение Поколение. Таким образом, вы сможете получить больший запас крови и сможете без проблем тратить больше пунктов крови за раунд, не так ли?

Но это не обязательно. У вампира с этим дополнением нет ни денег, ни кого-нибудь к кому можно обратиться за помощью, ни заступника, ни запасов пищи, ни чего-нибудь еще. Нет ничего, что дают Союзники, Контакты, Ресурсы, Наставник, Стадо или какое-нибудь другое дополнение. Игроки не должны полагать, что они автоматически попадут в более комфортное положение; не тратьте точки на дополнение просто как дополнение, оно не способно дать больше чем может.

Шаг пятый: последние штрихи

К этому моменту, вы почти закончили создание своего персонажа. Все что остается – это подбить итог и распределить свободные очки. Тем не менее, вы должны помнить, что закончив с точками, вы еще не закончили с созданием персонажа. Это означает, что вы только закончили с листом персонажа.

Человечность

Человечность – это показатель того насколько Киндред близок к своей человеческой части и как далеко он от своего Зверя. Вампир с низким показателем Человечности ради своего комфорта слишком близок к своей звериной стороне и поэтому гораздо ближе к тому, чтобы соскользнуть в эту пропасть навсегда. Значение Человечности вампира равно сумме Совести и

Самоконтроля и не может быть выше 10. Человечность жизненно важна для вампиров Камарильи, особенно получивших становление недавно. Именно поддерживая контакт со своей Человечностью, вампир сдерживает Зверя и может соответствовать культурному обществу.

Человечность является базовым отличием Камарильи от Шабаша. Персонажи с низкой Человечностью могут вызвать подозрение у членов Камарильи. В конце концов, стремление поддерживать контакт со своей Человечностью является одной из основных философских установок, и поэтому те, кто отклоняется от этих поисков или их игнорирует, по своей сути неуважительно относятся к самой сути секты.

Сила воли

Показатель силы воли вашего персонажа равен значению его Смелости. В связи с тем, что Сила воли используется в очень многих случаях, начиная с сопротивления ментальным дисциплинам и заканчивая предоставлением автоматических успехов при бросках, рекомендуется поднять ее значение за счет свободных очков вашего персонажа.

Пункты крови

Бросьте 1Д10. Количество пунктов крови вашего персонажа будет равно результату этого броска. Предполагается, что на начало игру, любая кровь в теле вашего персонажа человеческая, если вы не договоритесь с рассказчиком о чем-нибудь ином.

Свободные очки

Свободные очки – это 15 дополнительных очков, которые вы можете потратить на любые черты по своему усмотрению. Кроме того, с помощью них вы так же сможет приобрести достоинства и недостатки (см. ***Vampire: The Masquerade*** стр. 295 и эту книгу стр. 72), которые позволят вам добиться большего соответствия вашего персонажа вашей первоначальной концепции.

Искра жизни

На этот момент у вас должен быть полностью заполненный лист персонажа и персонаж, в которого еще не вдохнули жизнь. Настал момент подумать об истории вашего персонажа – кто и откуда он, почему был превращен в вампира и что он делает со своей нежизнью – прежде, чем вы будете готовы к началу игры. Вам нужно подумать о том, что он знает. Если у него союзники и кто они? Это другие вампиры, которым нравятся ваш внешний облик, или ваши цели? Или же это смертные, с которыми вы сохраняете знакомство? Ну а что касается ваших способностей, то вы должны подумать, почему у вашего персонажа есть те или иные навыки. Что в вашей прошлой жизни позволяет вам взять три точки Огнестрельного оружия? Почему вы хорошо уклоняетесь, но не особенно хороши в драке? Если у вас нет объяснения тому, как распределены точки в листе вашего персонажа, то эти точки останутся простыми кружками. Созданная вами предыстория, должна объяснить, почему у вашего персонажа есть именно эти способности, дополнения и все то, что он делает, чтобы сделать ваш персонаж реальным и жизнеспособным. Если вы не сделаете этого, то вы буде иметь просто коллекцию точек.

Прелюдия

Вампирами становятся, а не рождаются. Все без исключения вампиры были созданы в результате сознательного решения одного из Киндред: дать становление смертному, и обречь его на неживое существование. Рассказ о том, что предшествовало становлению и есть прелюдия.

С технической точки зрения – это ход событий приведших к становлению персонажа. Рекомендуется, при нормальном стечении обстоятельств, отыгрывать прелюдию вашего персонажа, хотя бы по той причине, что она дает некое представление о том кто такой персонаж и откуда он. Так же отыгрыш прелюдии позволяет определить отношения между персонажем и его сиром, уточнить детали становления (было ли оно

насильственным? Ожидаемым? Или случайным?) и охарактеризовать вхождение персонажа в мир Киндред. Все это очень важно для молодого вампира. Проигрывая прелюдию вашего персонажа, вы прорабатываете все эти важные детали, которые позволяют вам и вашему рассказчику лучше понять ваш персонаж. Если вы сможете, как можно более реалистично отыграть прелюдию, то у вашего рассказчика появится больше фактов, которые он сможет использовать как завязки сюжета, основываясь на вашем становлении.

Обстоятельства становления вампира очень во многом отличаются от того, как это происходит у других Киндред. Помните, что каждый вампир Камарильи – это результат (по крайней мере, в теории) разрешенного становления. А это означает, что у каждого персонажа есть как вампирская, так и смертная предыстория. Вы или ваш рассказчик в зависимости от обстоятельств, должны знать, как именно ваш создатель получил разрешение на становление. Политика становления, которой руководствуется Камарилья, может стать отличной завязкой для истории, особенно если кто-нибудь будет не очень доволен тем путем, которым было осуществлено. Так же необходимо дать ответ на вопрос, почему был выбран именно этот персонаж. Что привлекло в нем его сира? Было ли становление произведено, чтобы удовлетворить особую потребность в иерархии города, или же его целью было разозлить другого вампира Камарильи? Возможно, становление произошло в результате несчастного случая или же было поспешным решением, и тогда какие последствия могут ждать неоната или его сира? Становление всегда сложный вопрос и для сира, и для его дитя, когда в него вмешивается политика Камарильи, и так или иначе в ней все равно придется принять участие.

Котери

По всей вероятности ваш персонаж не собирается работать в одиночку. Наоборот, скорее всего, он будет членом котери, группы вампиров связанных

общими интересами, общими врагами или простым стечением обстоятельств. Однако, перед началом игры, имеет смысл подумать о том, как ваша котрери образовалась и о том, как она вписывается в местное сообщество членов Камарильи.

Выработка точек соприкосновения для вашей котери жизненно необходимо. Если не будет серьезного основания, которое будет объединять вашу котери, то она будет разобщенной. А это означает разобщенность основной сюжетной линии, трудности для рассказчика, а так же много времени потраченного на сидение без дела, пока будут отыгрываться отдельные сюжетные лини. Целесообразно заложить основу для котери, которая позволила бы им, по крайней мере, первое время работать вместе. Отличным способом удержать вмести группу молодых вампиров, может стать распоряжение князя, общий сир или враг (как внутри Камарильи, так и за ее пределами) или это могут быть взаимные интересы в музыке, искусстве или любовь путешествовать. Форма, которую принимает котери может проистекать из того что связывает членов группы. Так, например, если вампиры имеют общие музыкальные предпочтения, то они могут создать музыкальную группу, в то время как котери, получившая приказ князя очистить город, может превратиться в боевой отряд с общими взглядами и стандартным снаряжением.

Так же стоит обдумать, каким образом котрерия впишется в местный мир Камарильи. Было ли разрешено создание котери князем или их сиром? Если разрешения не было, то какую форму неодобрения старейшин Киндред вызовет этого факта? Любая группа Киндред – это потенциальная политическая поддержка, и поэтому любую котери всегда будут иметь в виду другие вампиры. В то время как другие могут расценить котери как угрозу, и какие меры они могут предпринять против них? Или может быть есть старейшина (или двое), который хочет использовать котери в своих интересах, то, что он может сделать, чтобы гарантировать себе возможность сотрудничества? Какова конечная цель котери и знает ли о ней кто-нибудь?

Или они хотят в итоге стать советом примогенов, а те, кто обладают этими постами, решат на корню пресечь угрозу с их стороны? Решив, что ваша котери является частью местной Камарильи – если она, конечно, принадлежит к ней – вы подготовите почву для дальнейших историй, которые вы буде разыгрывать.

Мочи, мочи их, неонат!

Порой, существуют такие котери, которые просто не могут функционировать. Зачастую такое разброд происходит в результате того, что два персонажа не могут ужиться друг с другом, потому, что ни то не другой не готов уступить во время создания персонажа во благо все группы. Такой конфликт может расколоть группу и разрушить всю хронику.

Большинство подобных ситуаций может быть разрешено простым обращением к здравому смыслу. Хороший рассказчик должен следить за тем, каких персонажей создают его игроки, и если он заметет, что возможна несовместимость между ними, то он должен вмешаться. В идеале, игроки собирающиеся создать проблемного персонажа должны заранее представлять свои концепции для корректировки, прежде чем они потратят слишком много времени и сил. Рассказчик должен стараться избегать предвзятости, предлагая изменить концепцию персонажа, в противном случае он рискует обидеть игроков.

Если трудности проявятся уже после начала игры, то лучшим решением будет удалить оба проблемных персонажа, а игроки должны будут создать нового Киндред уже под присмотром Рассказчика.

Архетипы.

Архетип – это характерные черты индивидуума, основа, на которую «крепятся» остальные компоненты персонажа. Хотя многие архетипы содержаться в ***Vampire: The Masquerade*** (стр. 112), есть несколько типов личности, которые присущи только Камарилье. Некоторые из них приведены

ниже, для того чтобы их можно было использовать как Натуру или Маску во время создания персонажа.

Идеалист

Идеалист искренне, исступленно и глубоко верит в некоторые возвышенные цели и этические принципы. Предметом его идеалистических устремлений может быть таким прагматичным, как окончательная победа Камарильи, или же таким аморфным как всеобщее благо, но главное – это вера в него. Идеалисты зачастую представители или очень молодой крови или наоборот очень старой, и многие из них ищут Голконду как наивысшее проявление их идеалистических убеждений. Идеалисты пытаются примерить свои убеждения с требованиями своей вампирской сущности, зачастую, ради этого, действуя вопреки своим интересам.

Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда ваши действия в погоне за идеалом способствуют вашим целям и приближают ваш идеал к осуществлению.

Солдат

Солдат – это не тот, кто в слепую предан чему-то. Хотя он и живет по приказу, он не придерживается их беспрекословно. Он более независим, чем Конформист, и не слишком тяготится приказаниями, как Одиночка, Солдат применяет свои собственные методы к целям других. Хотя он когда-нибудь и может начать искать должности командующего для себя, его устремления лежат в рамках сложившейся иерархии и структуры. Солдат не испытывает раскаяния используя любые средства в достижении поставленной перед ним цели, пока приказы исходят из правильного места.

Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда вы выполняете поставленный перед вами приказ. Чем они труднее, тем большую удовлетворенность вы испытываете, выполнив их. По усмотрению рассказчика достижение выдающегося успеха или выполнение длительной

миссии может быть, возможно, вознаграждено дополнительными пунктами Силы воли.

Дилетант

Дилетант – это тот, кто интересуется всем, но ни на чем не сосредоточивает своего внимания. Он мечется от идеи к идее, от увлечения к увлечению, от проекта к проекту, фактически не доводя ничего до конца. Другие Дилетанты могут устремиться к чему-то в порыве энтузиазма, а затем бросить, не добившись результата, без предупреждения обратив свои интересы к чему-нибудь еще. Большинство Дилетантов обладают высокими показателями интеллекта, обаяния и манипулирования и не могут похвастаться тем же в сообразительности или выносливости. Члены клана Тореадор особенно часто бывают Дилетантами, особенно те, кого награждают презрительным прозвищем «позер».

Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда вы находите новый объект увлечения и забрасываете старый.

Естествоиспытатель

Для естествоиспытателя, жизнь – это загадка, для разгадки которой он сделает все возможное. Он логично и систематически анализирует каждое происшествие и ситуацию, ища логический результат и систематизированную структуру. Нельзя сказать, что естествоиспытатель ищет всему только научное или рациональное объяснение, скорее он строго научно и критично изучает окружающую его среду. Система, которой естествоиспытатель хочет подчинить весь мир, может быть совершенно нелепой, но это система и поэтому он всегда будет ей верен. У естествоиспытателей всегда высокие ментальные атрибуты, и они зачастую занимают должности низкого уровня в местных органах управления Камарильи.

Восстановление пунктов Силы воли происходит всякий раз, когда системный подход к проблеме помогает вам ее решить, или логически собранная информация, оказывается полезной в другой, подобной ситуации.

Вторичные атрибуты

Таланты

Дипломатия

«Я не думаю, что он того стоит». Лицо Адель скривилось в кислую мину, когда она оценивающе оглядела задумчивого молодого человека на дальнем конце барной стойки. «Я имею в виду, что он, безусловно, достаточно симпатичный, но я не вижу ничего такого, что необходимом было бы сохранить. Ни в коем случае не его интеллект».

Елиезер мрачно отвернулась от прозрачного с одной стороны зеркала, через которое она с Адель наблюдала. «Да ты просто не знаешь его. Он достаточно остроумен и довольно талантлив в некоторых областях – он пишет неплохие стихи – и вообще князь Александр, сказал, что я имею не это право, и я выбираю его!».

Мысленно, Адель вздохнула. Она уже проходила это с Елиезер, и с ее сиром до этого. «Послушай, давай не будем спешить, Эли. Ты права, я не знаю его. Однако, вполне возможно, если ты его приведешь в семью постепенно, то я смогу увидеть в нем, тот, что видишь в нем ты». «А у тебя будет время, чтобы заскучать с ним, прежде чем я буду обременена еще одной ошибкой» - добавила она тихо. Елиезер медленно кивнула, а Адель позволила себе маленькую улыбку.

Дипломатия – это искусство умело и с тактом разрешать трудные ситуации. Так же это способность договариваться об общих положениях, а не о деталях, последнее – удел Ведения переговоров. Вы можете достичь высокого результата в сфере политики и вести переговоры, а так же урегулировать проблемные ситуации словами, а не силой и использованием дисциплин.

* *Новичок:* Вы можете отстоять свою позицию, усердно работая за столом переговоров.

** *Опытный:* Ваш клан доверяет вам представлять его по некоторым вопроса.

*** *Сведущий:* Обычно ваш план решения задач одерживает вверх.

**** *Эксперт:* Вы можете с одинаковой легкостью разрешить урегулировать трудовой спор и заключить договор с Люпинами.

***** *Мастер:* Вы можете убедить целую нацию изменить свою политику, и она им понравится.

Навыком обладают: дипломаты, сенешали, политические деятели, отступники Вентру.

Специализация: компромиссные решения, перемирия, создание союзов, умение выпутываться из ситуации, пиар.

Ведение переговоров

«Конечно, нет» - возбужденно отмахнулась от просителя Селена Арнеулт, князь Боулдер-Сити. «Вы ожидает, что я передам вам и вашему выводу весь университетский городок, в обмен на слухи о городе Носферату. Ну, тогда вы сошли с ума, и как я это прежде не заметила?».

«Ваше величество» - регент Шон Рейнольдс, как всегда был елейно вежлив. «Я не прошу весь университетский городок, я прошу вас открыть доступ к библиотеке редких документов и некоторых прав на питание для моего нового отпрыска. В обмен я предлагаю конкретные сведения о чем-то предосудительном происходящем в вашем домене. У меня есть карты, спутниковые фотографии, сейсмограммы, рассказы очевидцев – он остановился, сделав пауза для предания большего эффекта – и пленник».

Арнеулт, села, выпрямив спину. «Очаровательно… Надеюсь ваше дитя не будет против наблюдения за ней, в то время когда она будет посещать хранилище с документами?».

«Она, ваша высочество. Она, конечно, не будит против!».

Вы может выторговать наилучшие условия, договориться о затратах или других деталях так, что в результаты сделки будут в вашу пользу. Вы легко и быстро можете судить об относительной стоимости товаров и услуг, и легко узнаете о попытке соврать вам.

* *Новичок:* Вы можете сбить пару долларов от цены чего-то продаваемого на барахолке или «гаражной распродаже».

** *Опытный:* Вы приобретаете подержанные автомобили по той ценно, которую они стоят, а не по той, что и продают.

*** *Сведущий:* Вы можете играть в игру услуг, лучше, чем любой из равных вам.

**** *Эксперт:* Князья спрашивают вас, как им добиться максимального результата.

***** *Мастер:* Вы всегда можете добиться того что хотите и по той цене, которую вы готовы заплатить.

Навыком обладают: полицейские переговорщики, анархии, снабженцы, дворовые гули, импортеры, Носферату

Специализация: обмен, продажа информации, особые условия договоров, соглашения, игра услуг.

Интриги

Саймон Крэбтри, тридцать лет назад был «сердитым молодым человеком»; теперь же он не был ни человеком, ни молодым, однако он по-прежнему был раздражен. «Вот оно, как есть, Карп. Целиком. Она упоминала о срыве моей лекции, но у нее едва ли найдется на это время между сочинением всех этих отвратительно сладеньких нежностей. Вся эта чертова хрень – любовное письмо, для разрушения моей карьеры!».

Элиас Карп, невозмутимо стоял, с безразличием наблюдая за своим знакомым и лишь иногда кивая в ответ на причитания Крэбрти. Карпу пришло в голову, что возможно он слишком перестарался, подделывая письмо, потому что Крэбрти слишком небрежно произносил особенно

цветистые выражения. Это, конечно, было эффективно, учитывая раздражительность Крэбрти, граничащую с манией убийства (благодаря которой его действия обязательно были бы неэффективны, и тем самым, привели бы к его устранению тем или иным образом). Все это, несомненно, привело бы к разного рода неприятностям для «любимого» Крэбрти, чьи дела были бы обязательно внимательно изучены, после того, как проявилась бы его мания убийства. И возможно бы Карп даже добился бы так трудно добиваемого одобрения кого-нибудь из влиятельных Киндред, которые бы узнали, что он сделал. Но стоило ли это выслушивания бесконечных раздраженных тирад Крэбрти? Жертвы, которую он вынужден был принести…

Вы может интриговать и строить эффективные планы. Вы понимаете, как можно управлять другими с помощью обмана и хитрости, у вас есть опыт по раскрытию слабых мест объекта преследования. Следует помнить, что Интриги это не Хитрость; последняя предполагает оперативную работу и прямой саботаж, в то время как Интриги по большей мере это анализ и не прямое воздействие. Хитрость – это искусство подбросить поддельные письма, а Интриги – это зная чей-то подчерк использовать его с максимальной выгодой.

* *Новичок:* Ваши ухищрения хороши против одного противника.

** *Опытный:* Вы можете понять, как разрушить планы врага.

*** *Сведущий:* Вы может заниматься несколькими заговорами одновременно.

**** *Эксперт:* Вы плетете многоуровневые интриги ради своей выгоды

***** *Мастер:* Остальные Киндред – это просто марионетки в ваших руках.

Навыком обладают: кураторы шпионских ячеек, гарпии, вербовщики сетеитов, предусмотрительные принцы.

Специализация: подрывная деятельность, изоляция противника, корпоративный саботаж, организация переворотов.

Разыскивание

«Так все-таки, черт возьми, что же мы ищем?» - раздался голос откуда-то из горы проводов, электровакуумных ламп и других малоидентифицируемых деталей давно неисправных машин.

«Я понятия не имею, но я пойму, когда найду – ага!» - Джон извлек из обломков то, что должно было стать предохранителем, пучок оборванных проводов. «Я нашел!».

«Нашел? Да мой взгляд это дерьмо какое-то» - ответила Кетрин, разгребая гору мусора, которую она только что накопала. «И что ты собираешься с этим делать?».

Дьявольски улыбнувшись, Джон сказал: «Отремонтирую проигрыватель».

«Что?».

«Проигрыватель. Мой сир уже тридцать лет плачется, что его граммофон больше не работает, и он разражается опасными для жизни вспышками гнева, всякий раз, когда кто-нибудь пытается принести ему что-нибудь новое. Но с этим, я смогу починить его рухлядь и сделать его очень и очень счастливым». Отрывисто рассмеявшись, он продолжил: «И если он будет счастлив благодаря мне, то и я буду счастлив. А ради этого стоило потратить несколько часов на это груду старого храма?».

С помощью Разыскивания вы можете отыскать необычные, вышедшие из употребления и другие, трудно находимые вещи. Ими могут быть вещи начиная с запасных деталей для восстановления «Форда Т» до специалиста по библиомантии или CD-диска отпечатанного всего в 500 экземплярах. Так же Разыскивание подразумевает знание источников необычных вещей, а так же умение превратить барахло в нужную вещь.

* *Новичок:* Иногда вы можете утащить со свалки что-нибудь стоящее.

** *Опытный:* Вы знаете, где можно найти дефицитные вещи, эту возможность вам обеспечивают несколько эксклюзивных источника.

*** *Сведущий:* Вы знает, может ли что-то быть найдено менее чем за 24 часа.

**** *Эксперт:* У вас есть сеть потенциальных источников для всего, что вам может потребоваться в срочном порядке.

***** *Мастер:* Вы можете что угодно и когда угодно, если это существует.

Навыком обладают: научные работники, мастера на все руки, агенты по приобретению, коллекционеры, агенты по найму.

Специализация: манускрипты, электроника и комплектующие детали, талантливые личности, незаконные предметы, оккультные предметы, импровизированное решение проблемы.

Обыск

Если выражаться корректно, то в его квартире разразилась катастрофа. Все, что можно было разбить, было разбито, включая водопроводную арматуру. Кровь была повсюду, начиная с линолеума на кухонном полу и заканчивая искореженным деревянным подоконником. Над всем свисал безумный светильник из частично соединенных между собой цепей, в котором горели только две лампочки, а остальные были разбиты.

Стекло хрустело под ногами, пока Аннабель принюхивалась и осматривалась. Ее дитя, вошедший перед ней, неодобрительно фыркнул: «Выглядит так, как будто Шабаш побывал здесь первыми. Нам ничего не оставив». По его тону было ясно, что он ему было здесь скучно, и он хотел просто списать случившееся, как неудачу.

«Не совсем. Все что нам нужно, все еще здесь. Если бы тот, кто все это сделал – и я не настолько уверена, что это был Шабаш – нашел то, что искал, он бы не разнес здесь все. Я ставлю год твоего ученичество на то, что то что мы ищем все еще здесь».

Дэвид рассмеялся: «Год? Принимаю». И он самодовольно скрестил руки на груди, прямо в это момент его сир подняла фотографию в рамке с

разбитым стеклом. На ней были изображены две красивых женщин в платьях в стиле 1890-х.; они обе имели поразительное сходство с Аннабель. Она аккуратно стряхнула стекло, а затем вынула фото. Позади нее располагался свернутый листок бумаги, пожелтевший от времени, Аннабель достала его с той же усмешкой, что до этого была у ее дитя.

«Понимание чувств было ключом к пониманию моего дорого покойного друга. Ну, а теперь Дэвид о дополнительном годе…

У вас есть способность подвергнуть исследованию место происшествия или человека и найти то, что вам нужно. В эту вашу область знаний входят методы поиска потайных отделений, обнаружения встроенных сейфов и вычисления способов контрабанды. Кроме того Обыск подразумевает личный досмотр, а так же более распространенные методы поиска, например обнаружение спрятанных под землей тайников или тел.

* *Новичок:* Вы можете определить, что под пиджаком что-то спрятано и можете достаточно определенно сказать, что это.

** *Опытный:* От вас не могут укрыться двойное дно и потайные карманы.

*** *Сведущий:* Вы можете найти любое спрятанное оружие за считанные секунды.

**** *Эксперт:* Игла в стоге сена не проблема для вас.

***** *Мастер:* Ни что из скрытого не сверхъестественно не может быть спрятано от вас

Навыком обладают: пограничники, полицейские, агенты наркоконтроля, шерифы, телохранители.

Специализация: персональный досмотр, обыск и выемка, досмотр транспорта, сбор доказательств.

Другие способности: художественное творчество, бражничество, ораторское искусство, поэтические обороты речи, тщательное рассматривание, обольщение, проницательность и плавание.

Навыки

Акробатика

Одна лишь бельевая веревка соединяла эти два многоквартирных дома. Внизу по переулку, кто-то двигался, расшвыривая мусорные баки и выбивая окна. Выяснять, кто именно мог там находиться, у Шелби не было желания, однако, это мог быть один из быков шерифа.

Она встала на колени и подтянула натянутую бельевую веревку. Это был шпагат ¾ дюйм, едва ли подходящий для использования, однако люди шерифа, обшаривающие комнату за комнатой в здании позади нее, не оставляли ей простора для выбора. Быстро помолившись, Шелби вынула свой нож, воткнула его в крышу и обвязала вокруг него веревку, чтобы зафиксировать ее конец. Затем, скрестив пальцы, она сняла обувь и ступила на веревку. Шаг за шагом – сказала она себе – шаг за шагом.

Вы можете использовать свое тело, выполняя чудеса гибкости, на которые не способны большинство людей. Вы можете показывать акробатические номера, группироваться, балансировать, а так же по-разному максимально использовать свое тело в своих интересах. Возможно вы и не самый гибкий Киндред мира, но используете возможности своего тела по максимуму.

* *Новичок:* Вы можете совершить прыжок с кувырком, ни причинив вреда, ни себе, ни окружающим.

** *Опытный:* У вас в запасе есть сальто, кувырок и остальные базовые приемы.

*** *Сведущий:* Вы достаточно хороши, чтобы удивить толпу или сбить с толку врагов вашими выходками.

**** *Эксперт:* Вы способны выполнить любые гимнастические трюки на любых поверхностях и с любыми подручными предметами находящимися под рукой.

***** *Мастер:* Вы гимнаст олимпийского уровня.

Навыком обладают: воздушные гимнасты, акробаты, спортсмены, шпионы.

Специализация: цирковые трюки, гибкость, ныряние и приземление на твердое покрытие, боевая акробатика, эквилибристика.

Камуфляж

«Этот сукин сын сказал, что весь караван остановится здесь на сутки, но мы остались с носом. Здесь нет никого». На сколько был раздражен де ла Вега можно было понять по голосу. «Это был последний раз, когда я поверил этому вонючему Носферату». Он отвернулся и пнул скалу. Она понеслась вниз в подлесок по сторонам дороги с едва слышным лязгом.

Полностью погруженный в свое ворчание шериф Чаттануги не услышал этого. Он забрался назад в свой автомобиль, завел двигатель и с ревом умчался во мрак. Звуки его проклятий остались на мгновенье в воздухе вместе с выхлопами его автомобиля. А затем осталась только тишина.

Из замаскированного глубоко в подлеске фургона раздался приглушенный смех.

С помощью этого навыка вы можете спрятать все что угодно. Вы мастерски можете замаскировать предмет доступными (иными словами не сверхъестественными) средствами, так что он не будет обнаружен нормальными методами. В не зависимости от материалов, которые вы можете использовать, вы способны скрыть все, что захотите. Камуфляж может быть использован в любом месте, его эффективность зависит от того, что вы хотите скрыть и с чем вам приходится работать.

* *Новичок:* Вы может достаточно хорошо спрятать конфеты, чтобы вынести их незамеченными из супермаркета.

** *Опытный:* Вы можете использовать камуфляжную сетку и другие схожие приспособления.

*** *Сведущий:* Вы можете, используя подручные средства, быстро и хорошо спрятать транспортное средство.

**** *Эксперт:* Вы можете скрыть что угодно, начиная с микрофиш и заканчивая военной техникой.

***** *Мастер:* Имея необходимые инструменты и немного подготовившись, вы можете спрятать Великую китайскую стену.

Навыком обладают: контрабандисты, Носферату, скупщики краденного, армейские рейнджеры, борцы за свободу, террористы.

Специализация: военная техника, транспортные средства, скрыться у всех на виду, городской камуфляж.

Охота

«Послушай, здесь слишком шумно, чтобы мы могли поговорить. Ты не хочешь куда-нибудь пойти и выпить чашечку кофе? Я угощаю». Сандр обаятельно улыбнулся своей скоротечной победе, которая как будто говорила: «Поверь мне, я ничего тебе не сделаю».

Его добыча, молодая девушка в черном платье, которое откровенно ей не шло, нервно оглянулась на своих друзей. Их мнение разделилось: половина одобрительно улыбалась, в то время как остальные выглядели взволнованными. Ее взгляд нервно перебегал от ее друзей к Сандеру. Она наклонилась вперед, чтобы ее можно было лучше услышать, и сказала: «Я не уверена. Я имею в виду, что было бы лучше, если бы мои друзья пошли вместе с нами. В конце концов, Шейла за рулем, а я не очень хорошо вожу».

«Конечно – солгал Сандр – они могут встретить нас снаружи». Мысленно он скрежетал зубами. Вечерняя охота собиралась потребовать от него больше времени, чем он планировал.

Охота – это способность выследить и настичь любую дичь, в любой местности и с любой целью. При надлежащем рвении вы можете сделать все что угодно, начиная с затравливания оленя в дикой природе и заканчивая

захватом смертного для пропитания. Так же этот навык включает в себя розыск, который можно использовать с целью поиска других Киндред.

* *Новичок:* Добычу не всегда нужно бить дубиной по голове.

** *Опытный:* Вы может найти обед с допустимой легкостью.

*** *Сведущий:* Людей удобны для изоляции и питания.

**** *Эксперт:* Как только вы выберете цель, остальное останется лишь вопросом времени.

***** *Мастер:* Люди, звери или Киндред – никто не скроется от вас.

Навыком обладают: духи мщения, охотники, Гангрел, федеральные агенты, сёрвайвелисты, бичи божьи.

Специализация: животные, люди, преследование, розыск, кошки-мышки.

Другие способности: дрессировка животных, артиллерия, кузнечное дело, бой вслепую, управление шлюпкой, пивоваренье / винокурение, подкуп, плотничество, скалолазание, кулинария, танец, спор, махинации, соколиная охота, быстрое выхватывание пистолета, улещивание, первая помощь, рыбалка, фальсификация, азартные игры, логические игры, оружейное дело, тяжелое оружие, гипноз, ювелирное искусство, журналистика, обработка кожи, взлом, ремонт механизмов, парашютное дело, фотографирование, карманничество, правила полицейского делопроизводства, гончарное дело, психоанализ, плавание с аквалангом, пение, лыжи, скорочтение, слежка.

Познания

Клановые знания

«Какого черта они там делают?» - регент в бешенстве расхаживал взад-вперед и яростно размахивал тростью с серебряным набалдашником, при этом почти сбивая с каминной полки, расположившиеся на ней произведения искусства.

«Очевидно, высмеивают нас» - его помощник, спокойная женщина в строгом деловом костюме, сложила руки на своих коленях, и казалось, не обращала внимания на вполне реальную угрозу быть задетой тростью. «Я говорю вам, они так делают время от времени. По всей видимости, на следующей неделе прейдет очередь Вентру».

«Мне все равно, что они делают, Ричардс!» - взревел регент. «Черт возьми, я хочу, как они смогли узнать о нас так много! Они продемонстрировали всем, что мы делаем!».

«Да, это так - пожала плечами женщина – а через семь ночей, так же будет продемонстрирована вся подноготная Вентру. НУ а теперь вы продолжите тратить наше время на эту бессмысленную вспышку гнева, или вы все же соберетесь поручить кому-нибудь вести наблюдение».

Вы располагаете сведениями о конкретном клане вампиров, которыми не должны обладать посторонние. Вы знаете методы кланы, их ритуалы и тайны и можете найти этим знаниям хорошее применение. Однако, членам этого клана может не понравится, что посторонний наложил свою лапу на конфиденциальную информацию, и могут попытаться устранить источник утечки информации.

Помните: Клановые знания представляют информацию только об одном конкретно клане. И для того чтобы иметь знания еще об одном клане нужно приобрести еще одно познание.

* *Новичок:* Вы может определить местоположение члена клана с относительно высокой точностью.

** *Опытный:* Вы знаете, как устроен клан и можете отделить миф от фактов.

*** *Сведущий:* Вы знаете базовую расстановку в клане и методы используемые им.

**** *Эксперт:* Вы знаете тайны клана так же хорошо, как никто

***** *Мастер:* Вы знаете о клане больше, чем основная масса его членов.

Навыком обладают: киндред, охотники, честолюбивые гули, ученые Арканума.

Специализация: властная структура, система подчинения, секреты, влиятельные круги.

Компьютерный взлом

Бобби откинулся в кресле, сведя руки за головой и улыбнувшись усмешкой реального чокнутого. «Дамы и господа, я магу предоставить вам все, что вы когда-либо желали узнать о том, в какие банки помещал Гарацио наши деньги. Я полагаю, что у нас есть приблизительно минут пять перед тем, как система безопасности вышвырнет наши задницы отсюда, однако, я взял на себя ответственность и сделал скрин-шоты всего увиденного. У вас будет возможность распечатать их и познакомиться с ними поближе на досуге».

Все Киндред столпившиеся вокруг Бобби устремились вперед, пытаясь получить возможность взглянуть на его 21» монитор и начали переговариваться между собой. Часть из них принялись поздравлять его в то время, как он при этом выглядел смущенным.

По правде говоря, это был уже пятое его посещение банков Балларда и на данный момент Бобби был вполне уверен, что он сможет перетряхнуть их снизу доверху и вытрясти из них все до последнего пени, если он того пожелает. Но он будет держать эту маленькую лакомую тайну при себе. Как только ты начинаешь творить чудеса, люди решают, что ты будешь делать их по первому требованию, а ему совершенно не хотелось, чтобы на него давили.

Вы можете использовать свой компьютер, чтобы обеспечить себе виртуальное присутствие в тех системах, в которых вы не имеет право находиться. С помощью этого познания вы можете взломать компьютерную безопасность и некоторые виды шифров или еще каким-нибудь образом совершать подвиги информационного пиратства или саботажа, тем самым

заслужив одобрения других хакеров, а так же санкцию на арест со стороны ФБР. Самое замечательное, что это можно совместить с запутыванием следов.

* *Новичок:* Вы можете угадать пароли других пользователей.

** *Опытный:* Вы знаете все основные бэкдоры для всех популярных операционных систем.

*** *Сведущий:* Вы знает, как получить доступ к корню подавляющего числа систем.

**** *Эксперт:* Вы можете найти лазейку в системе безопасности и эксплуатировать в течение дня после выпуска пакета программ.

***** *Мастер:* Вы можете взломать систему военной службы безопасности или получить доступ к Уолл-Стрит.

Навыком обладают: хакеры, агенты АНБ, телефонные жулики, специалисты по безопасности.

Специализация: телефонное мошенничество, военная служба безопасности, финансовые круги, вирусы, шифрование, кража паролей, бэкдоры.

Экономика

«Что вы делаете?» - Бейли пристально глядел с непониманием на числа, высвечивающиеся на экране его дитя. И казалось, что они двигались быстрее, в то время когда ее пальцы летали по клавиатуре, а она издавала фыркающие звуки.

«Провожу моделирование».

«Спасибо» - сказал он с презрением. «Ваш ответ был технически правильным, но не сказал мне ничего. А теперь предположим, что вы проявите хотя бы на минуту уважения к вашему создателю и оторвете взгляд от этой адской машины, чтобы сказать мне какое именно моделирование вы проводите».

Николь повернула свой стул так, чтобы оказаться лицом к сиру. Однако, отметил он для себя, что она при этом не прекратила барабанить пальцами по клавиатуре. «Я прогнозирую последствия банкротства банков на определенные страны, производившие значительные заимствования. Я работаю над тем, чтобы узнать, как много кредитно-финансовых учреждений мы должны обрушить, чтобы выпотрошить то, что осталось от восточноазиатской экономики».

«И только?» - поднял бровь Бейли.

Молодой вампир пожала плечами: «В той или иной степени да. Над этим проектом я работаю уже какое-то время. Всем нужно хобби».

Экономика – это знания о том, как движутся деньги и каковы у этого последствия. С относительно высокой точностью вы можете прогнозировать тенденции и возможные последствия в сфере финансов, а так же помочь другим в вопросах инвестиций. Вы достаточно хорошо понимаете влияние Киндред на мировые рынки и можете оценить какой эффект оказывают на целые отросли промышленности и страны вмешательства вампиров.

* *Новичок:* Вы понимаете, что такое капиталистическая экономика.

** *Опытный:* Вы знаете, что «невидимая рука» это не что-то из области Затемнения Носферату.

*** *Сведущий:* «Сеть финансовых новостей» имеет смысл для вас.

**** *Эксперт:* Вы можете с легкостью определить тенденции и точно предсказать спад.

***** *Мастер:* Вы знаете, как работает мировая экономика – все это.

Навыком обладают: экономисты, брокеры, финансовые консультанты, Вентру, финансовые рейдеры.

Специализация: макроэкономика, микроэкономика, теория игр, крупные сделки, инвестиции.

История

«Ага, вот, кое-что любопытное» - сказал МакЛокхид и жестом пригласил Дердеру подсесть к столу – «Причти мне это, а затем скажи, что ты об этом думаешь».

Дердера взяла фотокопию из рук МакЛокхида и прочла: «А после сожжения холм был проклят. И ничего не выросло на нем, а овцы, что бродили около него вскоре заболели и умерли. Интересно, и где вы это откопали?».

Забирая копию обратно, МакЛокхид ответил: «Ирландский национальный архив народного искусства. Они потратили огромное состояние на запись устных свидетельств о прошлом и народного искусства. Ты исключительный обладатель нескольких историй подобных этой, однако, широко распространенных по всему острову. Соображаешь?».

Его собеседница насупила брови: «Ну, если бы я не была осторожной, то я бы сказала, что мы имеем дело с некой проблемой Тремеров или с чем-то схожим, но если я пойду только с этим к старейшинам, то они отправят меня на тот свет».

«Ты в кое в чем права» - улыбнулся МакЛокхид – «А не предпринять ли тебе полевое исследование? Принеси мне образцы грунта».

Вы знакомы с записями о событиях, в которые были вовлечены мертвые и бессмертные. Вы может определить место события в историческом контексте, и даже способны обнаружить влияние Киндред на течении истории смертных. Ваш опыт позволяет вам обнаруживать свидетельства деятельности вампиров, начиная от места упокоения старейшин и заканчивая доказательствами причастности отдельных лиц к определенным событиям.

* *Новичок:* Вы знаете основы истории, но не знаете многих деталей.

** *Опытный:* Вы можете выискать исторические ошибки в телевизионных программах или фильмах.

*** *Сведущий:* У вас есть твердые знания в области истории, а так же у вас есть специализация.

**** *Эксперт:* Вы признанный эксперт в области истории; множество студентов ссылаются на ваши работы.

***** *Мастер:* Прошлое – открытая книга для вас.

Навыком обладают: историки, старейшины, режиссеры-документалисты, академики, любитель активных форм отдыха.

Специализация: военная история, социальная история, история государств или народов, история Киндред.

Психология

«И так, что ты мне можешь рассказать» - поинтересовался Элтон в промежуток между взрывами хохота - «о своем сире». Расположившаяся вокруг него котери залилась неудержимом смехе. Джонс, казалось, не был впечатлен устроенным ему представлением. Он перевел взгляд от одного вампира к другому, затыкая рот всем по очереди.

«И так» - сказал он – « у моего сира был патологический страх перед солнечным светом, в плоть до того, что он каждые пол часа смотрел в окно, чтобы убедиться, что Земля по той лили иной таинственной причине не убыстрила вращение и тем самым не приблизила утро. Он сам понимал, что это проблема и поэтому с пониманием обратился за помощью с этой проблемой – конечно, с моей подсказки».

Окружающие его более или менее стали успокаиваться, а Элтон посмотрел на Джонса с улыбкой: «И так все же, что с ним случилось?».

Пожав плечами, Джонс продолжил: «Ну, ему с моей помощью, наконец, удалось уладить свою небольшую проблему и престать думать о рассвете. Фактически, он преуспел в этом настолько хорошо, что однажды утром решился отправиться на прогулку – конечно же, с моей подсказки – не проверив время перед выходом. Вот только по прискорбному стечению

обстоятельств, дверь его убежища оказалась закрытой, как только он вышел наружу».

К концу рассказа смеялся только Джонс.

Вы располагаете познаниями в сфере психологии, как в теории, так и на практике. Вы знакомы с психологическими принципами, методами и консультации и т.д. Вы так же разбираетесь в психических заболеваниях и можете поставить диагноз субъекту с расстройством психики, если у вас будет достаточно времени для наблюдений за ним.

* *Новичок:* Вы знакомы со всеми классическими трудами в этой области знаний.

** *Опытный:* Вы способны разделить то что Фрейд говорил на самом деле и то, что люди ему приписывают.

*** *Сведущий:* Вы можете организовать честную практику и преуспеть в ней.

**** *Эксперт:* Вы эксперт в области теорий психологии, и знаете, как и когда применять свои знания.

***** *Мастер:* Вы можете понять мысли партнеров по общению, их мотивы и психологические недостатки всего за несколько минут разговора.

Навыком обладают: психиатры, психологи, духовные наставники, социальные работники, специалисты в области маркетинга, духовные гуру.

Специализация: фрейдизм, юнгианство, структурный лингвистический) психоанализ, популярная психология, нейропсихология, патопсихология, психология толпы.

Другие способности: бухгалтерский учет, алхимия, антропология, археология, архитектура, история искусств, астрология, астрономия, биология, химия, криминология, электротехника, знание фей, судебная медицина, геология, геральдика, знание Киндред, литература, знание Люпинов, знание магов, металлургия, военное искусство, естествознание, знание духов, теология, токсикология и знание Вирма.

Манчкинизм и минимакс

К сожалению, достоинство и недостатки являются одним из любимых инструментов игроков, которые заинтересованы убийствами, а не отыгрышем. Часто, такие игроки берут недостатки, которые они даже и не намериваются отыгрывать, чтобы использовать полученные таким образом свободные очки для приобретения необычных достоинств, дополнительных дисциплин и таких дополнений, как Поколение. Такое злоупотребление системой может привести к высшей мере несбалансированным котери, не говоря уже об однобоких и неувлекательных играх.

Рассказчик имеет полное право отвергнуть особенные достоинства и недостатки или любые их комбинации. Достоинства и недостатки опционы, и не один из персонажей не имеет данное богом право на «Темную судьбу», как бы он не просил об этом. Так же на рассказчика возложена обязанность, следить за тем, чтобы игроки отыгрывали недостатки своих персонажей. В его праве, лишить игрока полученных с помощью этого недостатка очков, если он проигнорирует несколько предупреждений о том, что его поведение выходит за грани дозволенного (или хорошего повествования). Система достоинств и недостатков – это баланс, и если игрок пытается его нарушить, то рассказчик должен обеспечить его соблюдения во благо игры.

Достоинства и недостатки

Основы создания персонажа изложенные в ***Vampire: The Masquerade*** позволяют грубыми мазками обрисовать вашего персонажа – его клан, поколение, атрибуты и тому подобное. В то время как с помощью достоинств и недостатков можно в рамках правил системы повествования в более тонких деталях описать потенциальные возможности и историю вашего персонажа. С помощью достоинств и недостатков, вы можете наделить своего персонажа дополнительными способностями или слабостями.

Неудивительно, что по существу достоинства являются бонусными способностями, умениями, талантами, контактами и другими плюсами,

которые может иметь персонаж. В свою очередь недостатки – это их противоположность – слабости и отрицательные стороны, будь то психологические, физические, социальные и даже магические. На приобретения достоинств можно потрать стоить от одного до семи свободных очков, и приобретаются они в самом конце создания персонажа, в свою очередь недостатки могут дать дополнительно такое же количество свободных очков. У персонажей никогда не должно быть больше семи очков в достоинствах или недостатках, и все черты, которые предполагается получить подобным образом, должны быть согласованны с рассказчиком.

Специфические особенности

Существует ряд достоинств и недостатков, которые уникальны для вампиров Камарильи. Главным образом это социальные черты, имеющие отношение к личному статусу и процессам, протекающим внутри секты, однако, так же есть и физические, магические и психологические черты, присущие только (или преимущественно) Камарилье. Приведенные ниже достоинства и недостатки предназначаются исключительно только для членов Камарильи (или в отдельных случаях для ее бывших членах), например, достоинство «Дружба примогенов» вообще не имеет смысл для вампиров Шабаша или независимых кланов. Аналогично и недостаток касающийся слабости перед Братанием вообще не имеет смысла для законопослушного неоната Вентру. Конечно, всегда могут быть исключения (например вампир Камарильи который должен тайно внедриться в местную стаю Шабаша), однако, здравый смысл всегда должен торжествовать.

Выбирайте благоразумно

Достоинства и недостатки – это часть последнего шага в создании персонажа, расходования «свободных очков». Они должна рассматриваться в качестве изюминки, а не как суть личности персонажа. Выбирая достоинства и недостатки (если вы действительно выбираете их), старайтесь держать в

памяти историю и идею вашего персонажа. Если в прошлом вашего персонажа было внушающее ужас Становление или жестокость со стороны сира то недостаток «Кошмары» логичен; в то же время, если он был гулем, обучаемым в течение десятилетий, чтобы занять место в Камарильи, это недостаток свое обоснование. Точно также, если вы собираетесь играть Брухой-подстрекателем, то выбор достоинств «Друг шерифа», не имеет никакого смысла.

И в заключение, достоинства и недостатки опционы. Нет ничего зазорного в том, что вы создадите персонажа без них, отсутствие достоинств или свободных очков за счет недостатков не поставит вас обязательно в невыгодное положение.

Всегда помните, что приведенные ниже достоинства и недостатки предназначаются для персонажей – членов Камарильи. Рассказчик не должен сомневаться, отвергая, изменяя или не принимая во внимание любое из них, если этого требует игра.

Физические

Физические Достоинства и Недостатки относятся к силе, скорости, выносливости и внешнему виду персонажа.

Борец (1, Достоинство)

Вы выглядите как головорез и ваш внешний вид внушает другим страх или по крайне мере беспокойство. Вы не обязательно уродливы, однако от вас исходит ощущение угрозы, и люди переходят на другую сторону улицы, чтобы не встретится с вами. Вы получаете -1 к сложности всех бросков на Запугивание против тех, кто не превосходит вас физически.

Знакомое лицо (1, Достоинство)

У вас лицо, которое каждому кого-то напоминает, и незнакомцы лучше относятся к вам из-за этого. Эффект действует, если только вы не объясните

«ошибку», и в эту случае вы получаете -1 к сложности всех подходящих Социальных бросков (для соблазнения это подходит, а вот для Запугивания – нет), когда встречаетесь с незнакомцем. Это Достоинство действует лишь при первой встреч.

Подергивание (1, Недостаток)

У вас есть какое-то действие, которое вы повторяете когда волнуетесь, и это легко позволяет определить вашу личность. Примером может служить нервное покашливание, постоянное протирание рук, привычка хрустеть костяшками и т. д. Чтобы сдержать это, нужно истратить пункт Силы Воли.

Тупой укус (2, Недостаток)

По каким-то причинам ваши клыки не выросли полностью или же они вовсе могут быть неразвиты. При питании вам нужно искать какой-то другой способ, чтобы пустить кровь. В противном случае вам придется набрать двойное количество успехов, чтобы прокусить кожу. Каитиффы и вампиры высоких поколений часто обладают этим недостатком.

Открытая рана (2-4, Недостаток)

У вас одна или более ран, которые нельзя залечить и которые постоянно кровоточат. Это заставляет вас тратить лишний пункт крови каждый вечер (перед рассветом) и привлекает к вам внимание. Если рана видна, то вы получаете +1 к сложности всех социальных бросков. За два очка вы получаете простую и незаметную рану с описанными выше эффектами, за четыре – серьезное или уродливое ранение, которое так же включает в себя эффекты Недостатка Постоянная Рана.

Постоянные клыки (2, Недостаток)

Ваши клыки не убираются, и вы не можете скрыть свою истинную природу. Некоторые смертные могут подумать, что вы просто подпили свои

зубы или же носите протезы, однако рано или поздно вы нарветесь на того, кто поймет, чем вы являетесь на самом деле. Вы являетесь постоянной угрозой для Маскарада, и другие Сородичи могут предпринять попытки по ее устранению. Так же значение вашей внешности не может быть выше трех.

Светящиеся глаза (3, Недостаток)

У вас стереотипные светящиеся глаза из легенд о вампирах, что дает вам -1 к сложности бросков на Запугивание, когда вы имеете дело со смертными. Однако недостатков от этого множество: вы ходячая угроза Маскараду и должны постоянно скрывать свои глаза (нет, контактные линзы не помогут); свечение ослабляет ваше зрение и получаете +1 к сложности всех бросков, которые требуют зрения; так же из-за свечение в ваших глазах вам труднее прятаться в темноте (сложность бросков на Скрытность увеличивается на 2).

Умственные

Умственные Достоинства и Недостатки касаются умственных способностей персонажа, силы его разума, природной сообразительности и интеллекта. Умственные Достоинства и Недостатки не имеют отношения к состоянию разума персонажа. Они просто детализируют то, что персонаж спсобен делать со своим разумом.

Холодная логика (1, Достоинство)

Некоторые могут считать вас «холодной рыбой», однако вы способны отделять факты от эмоций или истеричных приукрашиваний. Разумеется, вы можете быть эмоциональны, но вы четко понимаете, когда другие пытаются прикрыть факты чувствами (-1 к сложности для всех бросков на определение обмана).

Полезные знания (1, Достоинство)

Вы являетесь экспертом в специфической сфере деятельности и способны заинтриговать более старого Сородича. До тех пор, пока ваши знания привлекают внимание вампира, он будет стараться держать вас поближе к себе. Однако когда он выкачает из вас всю информацию, его патронаж может внезапно исчезнуть. (Примечание: Это Достоинтсво работает так же, как и Ментор с одной точкой. Однако в отличие от Ментора Полезные знания не обеспечивают постоянных отношений).

Умение обращаться с компьютером (2, Достоинство)

Вы знакомы с компьютерным оборудованием и можете умело его использовать. Другие Сородичи могут вообще не понимать. Как работает компьютер. Но вы обращаетесь с ним интуитивно. Все броски, для которых требуется компьютер, получают -2 к сложности.

Развитый не по годам (3, Достоинство)

Вы быстро учитесь. Время и цена в опыте для определенной Способности (или Способностей по решению Рассказчика) сокращается для вас вдвое.

Нетерпеливый (1, Недостаток)

У вас нет терпения чтобы стоять и ждать. Вы хотите сделать все прямо сейчас, и к дьяволу последствия. Каждый раз, когда вам приходится ждать вместо того чтобы действовать, требуется сделать бросок на Самоконтроль, чтобы определить, способны ли вы усидеть на месте.

Неуверенный (1, Недостаток)

Вы не видите особой необходимости в Маскараде, и как-то сказали об этом, а другие запомнили. Теперь ваши старейшины подозревают вас, так же это может привлечь внимание Шабаша.

Стереотип (2, Недостаток)

Вы слишком верите в легенды о вампирах, которые вы слышали и читали. Вы носите плащ, говорите с акцентом и действуете в карикатурой манере. Подобное поведение крайне раздражает других Сородичей и они могут избегать вас или же издеваться над вами (+2 к сложности Социальных бросков с теми вампирами, которые не разделяют ваших привычек). Так же вы заметная цель для охотников и рискуете нарушить Маскарад каждый раз, когда выходите на улицу.

Жажда невинности (2, Недостаток)

Вид невинности в любой ее форме вызывает у вас ужасную жажду. Вам требуется сделать бросок на Самоконтроль, или же вы впадете в безумие и нападете на источник своего голода.

Жертва Маскарада(2, Недостаток)

Пропаганда Камарильи слишком хорошо сработала на вас. Даже после Становление вы отказываетесь верить в то, что вы вампир. Вы уверены, что всему есть какое-то логическое объяснение и проводите много времени пытаясь найти его. У вас так же проблемы с питанием, так как вы пытаетесь есть обычную еду. Подобные привычки делают вас нежеланным гостем в компании других Сородичей. Этот Недостаток нужно постоянно отыгрывать.

Угрызения совести(4, Недостаток)

Вы просто не можете смириться с тем фактом, что вам нужно пить кровь чтобы выжить. Вы испытываете ужасное чувство вины каждый раз, когда питаетесь (требуется бросок на Сознательность, или же вы будете впадать в безумие каждый раз, когда питаетесь) и пытаетесь избегать этого настолько, насколько это возможно. Это означает, что в вашем организме редко бывает много крови, что делает вас уязвимым для атак и безумия.

Социальные

Эти Достоинства и Недостатки касаются социальных отношений вампира. Отношения между Сородичами и в секте так же подпадают под эту категорию. Учтите, что учитывая обширную социальную структуру Камарильи существует гораздо больше социальных Достоинств и Недостатков, нежели описано здесь.

Посетитель Элизиумов (1, Достоинство)

Вы проводите необычайно много времени в различных Элизиумах вашего города. Вы наблюдаете, и за вами наблюдают, и остальные посетители Элизиумов по крайне мере знают, кто вы. Время, проведенное в Элизиуме дает вам дополнительные возможности по взаимодействию с гарпиями и другими подобными Сородичами, и им известно ваше имя.

Бывший гуль (1, Достоинство)

Вы узнали о Крови еще до того, как стали Сородичем. У вас большой опыт в качестве гуля, и вы много чего знаете об обществе вампиров. Вы получаете -1 к сложности всех Социальных бросков в присутствии других неонатов (в особенности тех, кто не был обучен своими сирами), и получаете -1 к сложности всех бросков, котрые касаются знаний Сородичей.

Безобидный (1, Достоинство)

Каждый в городе знает вас и то, что вы не представляете угрозы для его планов. Разумеется, это может быть не так, однако никто и не подумает вас убивать. Никто не хочет тратить свое время на то, чтобы разобраться с вами, и подобное невысокое мнение обеспечивает вашу безопасность. Однако если вы начнете действовать и продемонстрируете, что не такой уж и безобидный. Реакция остальных так же изменится.

Протеже (1, Достоинство)

Ваш сир наблюдал за вами еще до того, как дать вам Становление и представил вас своим знакомым. Эти вампиры благожелательно относятся к вам из-за рекомендаций вашего сира, и вы получаете -1 ко всем социальным броскам при общении с вампирами, которое слышали о вас что-то хорошее.

Знаменитость(1, Достоинство)

Ваша слава простирается за пределы секты. Каждый знает кто вы, что сделали или что вы предположительно сделали (что может быть не одним и тем же). Слава может быть хорошей или дурной. Однако так или иначе каждый знает ваше имя. Даже индивидуумы вне вашего социального круга знают достаточно, чтобы сопоставить ваше имя с вашим лицом.

Столкнувшийся с Шабашем (1, Достоинство)

Вы пережили по крайне мере одну атаку \ и/или попытку вербовки со стороны Шабаша. Ваш опыт помогает вам избежать ситуаций, где вы снова можете подвергнуться опасности со стороны Шабаша. Вы получаете -1 к сложности всех бросков на Восприятие, когда дело касается Шабаша. Это Достоинство чаще всего используется для того, чтобы избежать засад и в том же духе.

Долг (1-6, Достоинство)

Кто-то задолжал вам. Вашим должником может быть жалкий неонат или же могучий князь, все зависит от того, сколько очков стоит это Достоинство. Вам задолжали лишь какую-то услугу единожды (если разумеется вы не взяли это Достоинство несколько раз), поэтому грамотно используйте ее. В зависимости от статуса и других факторов, вампир, который задолжал вам услугу может вознегодовать по поводу своего долга, и может попытаться «разрешить» эту ситуацию пораньше – даже сам создать ситуацию, в которой ему придется «спасать» вас.

Забияка (2, Достоинство)

Вы часть жестокого отряда, который призывает шериф, когда ему нужны мускулы. В результате вы можете делать то, на что другие не осмеливаются, выслуживаться перед власть имущими и иногда приступать закон. Насколько шериф может позволить вам приступить закон зависит от обстоятельств и насколько вы нравитесь шерифу.

Старый товарищ (2, Достоинство)

Товарищ из вашей смертной жизни получил Становление в то же время, что и вы. К счастью, вашей дружбе не помешали даже смерть и не-жизнь и в вашем старом друге вы нашли источник постоянных помощи и поддержки. Он ожидает того же и от вас, что не всегда удобно, однако по крайне мере у вас есть тот, кто помнит старые добрые ночи – и деньки.

Примечание для рассказчика: Старого товарища стоит отображать как весьма лояльного Союзника.

Открытая дорога (2, Достоинство)

В отличие от многих других Сородичей вы любите путешествовать. У вас есть познания о безопасных путях и методологиях путешествия, так же вы способны отыскать убежище где угодно. Если кто-то не знает вашего пути или же не ищет вас специально, вы можете свободно передвигаться между городами, не заботясь о случайных встречах с люпинами, фанатичными сотрудниками правоохранительных органов и т. д.

Изучающий врагов (2, Достоинство)

Вы некоторое время изучали одного из врагов Камарильи. Вы знаете по крайне мере о привычках, стратегиях, способностях и долгосрочных целях этой группы, и способны использовать эти знания. Это Достоинство дает -2 к сложности всех бросков, которые касается вашего предмета исследования. С другой стороны, вы получаете +1 к сложности, когда вам приходиться иметь

дело с другими врагами, так как вы слишком сфокусировались на своей области.

Изучающий других (2, Достоинство)

Это Достоинство действует так же, как и Изучающий врагов, за исключением того, что оно касается группы, которая не обязательно враждебна Камарильи.

Друг шерифа (2, Достоинство)

По каким-то причинам вы нравитесь местному шерифу (возможно вы просто вызвали у него улыбку или же показали какую-то выдающуюся технику). Он помогает вам избегать мелких опасностей и говорит вам о вещах, о которых вам бы не следовало знать. Он даже предупреждает вас о применениях суровых мер и ситуациях, когда князь не в настроении. Разумеется, злоупотребление это связью может превратить шерифа из друга во врага – и эта перемена может быть неочевидной, пока не станет слишком поздно.

Домен (2-4, Достоинство)

Князь дал вам эксклюзивные права на какую-то часть территории. Ее размер и важность зависят от стоимости этого Достоинства. Пара кварталов в каком-то захудалом районе будут стоить 2 очка, а четыре квартала в финансовом районе – 4.

Вместе с правами на территорию приходят и обязанности. Если вы не будете исполнять их, князь может забрать у вас домен обратно.

Альтернативная личность(3, Достоинство)

В дополнении к вашей обычной личности у вас есть еще альтернативная роль, в которой вы выступаете перед другой сектой или группой вампиров. Эта альтернативная личность требует создания

правдоподобной истории, которая может выдержать хотя бы беглую поверку, и должна представлять ценность для ваших товарищей (в большей или меньшей степени). Ваши сир, Союзники, Связи и т.д. не будут знать, что у вас есть вторая личность, и будут относится к «незнакомцу» соответственно.

Друг подземелий (3, Достоинство)

Хоть вы и не Носферату, вы знаете пути в канализациях, туннелях, трубопроводах, метро и других подземных коммуникациях вашего родного города. Местные Носферату (и другие существа, которые обитают под землей) могут не любить вас, но не будут убивать сразу же после того, как увидят вас. Вы получаете -1 к сложности всех бросков на Знание канализаций и любых других бросков, связанных с подземным миром (прокрасться куда-то под землей, найти проход в подвале и т. д). Носферату не могут приобретать это Достоинство.

Крот (3, Достоинство)

У вас есть информатор, который внедрился в Шабаш (или же, что бывает реже, в независимый клан или к анархам) и он делится с вами всей информацией, которую ему предоставляют его «товарищи». То, что вы будите делать с этой информацией, остается на ваше усмотрение, однако если вы будите злоупотреблять ей, то вашего информатора скорее всего убьют. И у другой стороны так же могут быть шпионы…

Восходящая звезда (3, Достоинство)

Вы знаменитость в своем городе, восходящая звезда в обществе Камарильи. Каждый хочет знать вас и быть вашим другом, и даже те, кто обладают власть, готовят вас к более высокой должности и ответственности. Вы получаете -1 к сложности всех Социальных бросков, когда дело касается вампиров Камарильи, кроме тех, кто активно противостоит вашему восхождению.

Должность (3-5, Достоинство)

Вы занимаете одну из официальных должностей Камарильи в своем городе. Власть, которой вы обладаете, зависит от стоимости этого Достоинства.

Дружба клана (4, Достоинство)

Вы особо нравитесь одну клану (не вашему собственному). Возможно, вы оказали какую-то услугу всему этому клану или же просто активно поддерживали их цели. Так или иначе, вы получаете -2 к сложности всех Социальных бросков, когда дело касается этого клана. Разумеется, хорошие отношения с этим кланом и с лидерами вашего собственного клана – это совсем разные вещи.

Разорванные узы (4, Достоинство)

Когда-то вы были скованы узами крови, но тайно смогли разорвать их, и теперь вы снова можете действовать по своей воле. Ваш регнатнт не имеет понятия о том, что вы больше не скованы и продолжает относиться к вам по-прежнему. По решению Рассказчика опыт того, что вы когда-то были скованы, может дать вам иммунитет к дальнейшим подобным попыткам.

Дружба примогенов (4, Достоинство)

Правящий совет города ценит ваше мнение. С вами консультируются насчет решений и ваши рекомендации имеют большой вес. У вас может не быть официальной должности, но власть тем не менее есть.

Гарпия (5, Достоинство)

Вы являетесь гарпией, вампиром, который управляет мнением в Элизиуме. Вы можете осмеивать, возвышать, хвалить или унижать Сородичей города. Ваше мнение крайне влиятельно, и это значит что его будут пытаться изменить различными методами – от взяток до угроз. Вы

получаете -1 к сложности всех Социальных бросков, когда действуете в своем официальном качестве.

Примоген (7, Достоинство)

Вы часть правящей котерии своего города. Ваш голос – один из немногих, к которым прислушивается князь и у вас огромное влияние в вашем клане. С другой стороны всегда есть те, кто хочет занять ваше место, поэтому ваша позиция неустойчива.

Проваленная презентация (1, Недостаток)

Когда ваш сир представил вас князю, вы облажались. Теперь вы убеждены, что он вас ненавидит (однако это может быть неправдой). Вам требуется бросок на Силу Воли со сложностью 7 чтобы предстать перед князем или его доверенным представителем и чтобы не убежать, начать плакать или еще как-то показать себя дураком.

Пустить в расход (1, Недостаток)

Кто-то из властьимущих собирается пустить вас в расход. Возможно, он хочет вашу территорию, внимание смертного, которым вы завладели или что-то еще. У него есть власть, чтобы манипулировать вами в опасных ситуациях «для блага Камарильи», и он не будет испытывать угрызений совести по этому поводу.

Неполное понимание (1, Недостаток)

Вам все объяснили, но вы не до конца поняли, как же эти Камарилья и Маскарад работают. Неполное понимание правил и законов вашего нового состояния означает, что скорее рано, чем поздно, вы совершите ошибку. Это лишь вопрос времени…

Вновь прибывший (1, Недостаток)

Вы только что прибыли в новый город, чтобы там поселиться и никого там не знаете. Существующие в этом городе фракции могут попытаться завербовать или уничтожить вас, а гарпии будут следить за каждым вашим шагом. Так же ваше незнание касательно текущих событий в городе, его истории и политики (не говоря уж о некотрых личных заскоках местных вампиров) могут привести к грубым ошибкам с вашей стороны.

Новое дитя (1, Недостаток)

Вы получили Становление последним в городе, и каждый знает об этом. Это автоматически ставит вас в самый низ социальной лестницы. Другие неонаты воспользуются любой возможностью, чтобы продемонстрировать вам свое превосходство, доказывая, что правила на школьном дворе применимы и к Камарилье. Если даже еще кто-то присоединится к рядам не-живых, ваши товарищи все равно будут не слишком-то считаться с вами – и это может быть весьма опасно, когда начнут свистеть пули. Все Социальные броски получают +1 к сложности, когда вы имеете дело с другими неонатами.

Цель вербовки (1, Недостаток)

Шабаш хочет вас, и весьма настойчиво. Вас будут пытаться завербовать, хотите вы этого или нет, и обычно это будет делаться в самое неподходящее время.

Симпатизирующий (1, Недостаток)

Вы публично высказались о вашей симпатии к целям и политике Шабаша. Из-за ваших взглядов иерархия начала подозревать вас и вы можете быть обвинены в измене или даже взяты под стражу.

Узы (2, Недостаток)

Вы прикованы узами крови к другому вампиру. Ваш регнант не обязательно плохо относится к вам, но факт в том, что вы не можете действовать по своей воле. Это грызет вас, даже если вы испытываете преданность к своему хозяину-вампиру.

Использованный инструмент (2, Недостаток)

В прошлом вы сделали грязную работу для кого-то важного в городской иерархии – шерифа, примогена или даже князя. Однако вместо того, чтобы дать вам благосклонность, ваши действия поставили вас в затруднении или сами оказались должником. Ваш бывший наниматель предпочитает, чтобы вы молчали. Возможно, вы сумеете избавиться от этого в будущем.

Сбежавшая цель (2, Недостаток)

Обратная сторона Сиров-соперников, Сбежавшая цель означает, что вы хотели дать Становление смертному. Но кто-то вас опередил. Вы не можете перенести позора от того, что у вас украли ваш приз, и впадаете в ярость (+2 к сложности бросков на безумие) когда видите того, кто ушел от вас. Под воздействие этой ненависти вы можете совершать другие иррациональные действия, например, дать Становление врагу неоната, создать дитя без разрешения или даже попытаться убить вашего соперника. Так же ваш мелочный и иррациональный характер хорошо известен и достаточно заметен, и вы получаете +1 к сложности всех бросков на Обаяние до тех пор, пока ситуация не разрешится.

Неудача (2, Недостаток)

Когда-то у вас была должность в этом городе, но катастрофически не справились со своими обязанностями. Теперь вы заклеймены как некомпетентный, изгнаны из кругов власти и избегаемы теми, кто находится

выше вас. Ваше изгнание может сделать вас целью вербовки в Шабаш (и если слухи об этом распространятся, вам будут доверять еще меньше). Так же причина вашей ошибки – нарушение Маскарада, Становление без разрешения, преступник, которому вы позволили бежать, может еще аукнуться вам в будущем.

Нарушитель Маскарада (2, Недостаток)

В свои первые ночи в качестве Сородича вы нарушили Маскарад, и кто-то заметил это. Он прикрыл вас, однако теперь вы должны ему и существуете в постоянном страхе, что это раскроется, и с течением времени ваш «спаситель» может безжалостно воспользоваться этим.

Старое пламя (2, Недостаток)

Кто-то, к кому вы раньше хорошо относились, теперь стал врагом. Он все еще пытается играть на ваших симпатиях касательно «старых-добрых времен» и использовать это против вас. Если вы только не победите в броске на сопротивление Манипулирование+Экспрессия против своего друга, вы не будите действовать против него, если только ситуация не будет угрожать вашей не-жизни.

Сиры-соперники (2, Недостаток)

Сразу два вампира хотели дать вам Становление. Один преуспел, другой проиграл – и он далеко не счастлив из-за этого. Вы, ваш сир или же вы оба стали целью для вымещения гнева для вашего несостоявшегося сира. Он получает +2 к сложности броско на безумие в вашем присутствии. Так же он может активно работать над тем, чтобы дискредитировать или уничтожить вас.

Спесивый (2, Недостаток)

Вы горды своим новым статусом и кланом – столь горды, что повысили голос на других Сородичей и нажили себе нескольких врагов. Мудрые вампиры смеются над вами и списывают вашу грубость на молодость, ну другие считают вас надменным грубияном. Враги попытаются опозорить вас или навредить вам. Так же вы получаете +2 к сложности Социальных бросков с теми вампирами, которых вы настроили против себя из-за своей болтовни, и вы можете не знать, кто же они.

Так же по решению Рассказчика вам может потребоваться сделать бросок на Силу Воли со сложностью 6 чтобы держать ваш рот каждый раз, когда вам выпадает возможность похвастаться вашей родословной, кланом или статусом.

Позор Крови (2, Недостаток)

Ваш сир заявил о том, что ваше Становление было огромной ошибкой и донес это до каждого. Над вами насмехаются в Элизиуме, вас дразнят ваши товарищи и вас откровенно презирает тот, кто должен был наставлять. Любое ваше прошение может быть отклонено друзьями вашего сира, а ваши достижения могут преуменьшаться.

Бывший князь(3, Недостаток)

Когда-то у вас была почти абсолютная власть, но в эти ночи все ушло. Возможно вы отреклись, возможно вас сместили или же ваш город оказался в руках Шабаша, однако тем не мене ваш статус упал. Князь города, в котором вы теперь обитаете, в курсе ваших прежних занятий, и считает, что вы можете попытаться вернуть утраченное. Большая часть машины Камарильи в том городе, в котором вы сейчас обитаете обращена против вас, и если князь увидит возможность избавиться от вас, он ей воспользуется.

Преследуемый как собака (3, Недостаток)

Другая секта или группа вампиров, будь то независимый клан или же Шабаш в целом решил, что вы должны быть уничтожены и неустанно преследует вас. С другой стороны, враги ваших врагов могут захотеть помочь вам и вы способны приобрести потенциальных союзников.

Шестерка (3, Недостаток)

Вы известны как доносчик, информатор, работающий на шерифа. В результате те, у кого вы выведываете информацию могут испытывать к вам отвращение или же давать вам дезинформацию, которая может дискредитировать вас. Если им представиться возможность, они так же могут причинить вам вред. Ваша репутация «шестерки» опережает вас, и вы получаете +1 к сложности всех Социальных бросков с теми, кто не согласен с вашей политикой.

В постели с врагом (3, Недостаток)

У вас какого-либо рода интимные отношения с членом противоположной секты или же вражеского клана. Он может быть любовником, дитя, другом или же знакомым, который работает на врагов, но вне зависимости от политики у вас дружеские отношения (или же больше чем дружеские) с вашим предполагаемым врагом. Ваши столь тесные отношения с кем-то с другой стороны будут считаться вашими товарищами по Камарилье изменой, и если об этом узнают, вас несомненно покарают смертью.

Враждебность клана (4, Недостаток)

Один из кланов хочет видеть вас мертвым. Вы оскорбили весь клан, от старейшин до неонатов, и в результате каждый его член желает видеть вашу голову на блюде. Этот Недостаток может означать все, что угодно – от публичных оскорблений до покушений на вашу не-жизнь. Вы так же

получаете +2 к сложности всех Социальных бросков при общении с членами этого клана.

Отвратительный регнант (4, Недостаток)

Вы не только скованы узами крови, но и являетесь рабом вампира, который ужасно к вам относится. Возможно он прилюдно оскорбляет или унижает вас или заставляет делать для него немыслимую работу. В любом случае, не-жизнь с этими ужасами является для вас бесконечным кошмаром, так как служба вашему регнанту представляет из себя симфонию жестокости.

Перебравший (4, Недостаток)

Вы запустили свои пальцы в слишком многое, и другие стали замечать это. У вас слишком много гулей, слуг и влияния, что означает, что многие хотят сорвать ваши операции. Эти враги воспользуются любой возможностью снизить ваши власть и влияние, будь то ложь или убийства. Так же враги блокируют ваши попытки пробраться в новые области влияния. Вы заперты в ящике, и его стенки съезжаются.

Кровавя охота (4-6, Недостаток)

Вы стали целью кровавой охоты, и возвращение в ваш родной город равносильно смерти. Если Недостаток стоит 4 очка, то на вас охотятся лишь в вашем родном городе. Если же 6, то это означает, что вся Камарилья жаждет вашего витэ.

Посмешище (5, Недостаток)

Каким-то образом вы стали посмешищем для местных гарпий, и они сделали вас своей любимой целью для насмешек. Вы получаете +2 к сложности всех Социальных бросков в Элизиуме и +1 в любом другом месте города. Так же вы получаете +2 к сложности использования Запугивания или Доминирования на любом, кто слышал насмешки насчет вас.

Красный Список (7, Недостаток)

Вы внесены в ужасный Красный Список, перечень вампиров, чьего уничтожения Камарилья жаждет больше всего. Любой вампир Камарильи нападет едва завидев вас или же позовет на помощь.

Сверхъестественные

Сверхъестественные Достоинства и Недостатки относятся к невидимому миру, который водоворотом крутится вокруг существования смертных в Мире Тьмы. Они связывают вампиров с другими существами, которые крадутся в ночи, или же дают Сородичам магические силы (или слабости).

Обманчивая аура (1, Достоинство)

Ваша аура неестественно яркая и красочная для вампира. При всех попытках определить вашу ауру вы определяетесь как обычный смертный.

Исцеляющее проклятие (1, Достоинство)

Обычно вампиры могут залечивать нанесенные ими раны зализывая их. Вы же можете делать это и при помощи прикосновения.

Безобидный для животных (1, Достоинство)

За редким исключением животные обычно враждебно относятся к вампирам. Некоторые убегают, другие атакуют, но все они не любят присутствие вампиров. У вас же нет подобных проблем. Животным может не нравиться ваша компания, но они не станут тут же убегать.

Скрытое диаблери (3, Достоинство)

Черные прожилки диаблери не видны в вашей ауре.

Дополнительная Дисциплина (5, Достоинство)

По решению Рассказчика вы можете добавить себе еще одну Дицсиплину как если бы она была клановой, и стоимость для нее будет рассчитываться соответственно. Персонаж не может брать это Достоинство больше одного раза.

Холодный бриз (1, Недостаток)

Ледяной ветер следует за вами повсюду, куда бы вы не шли. Это может быть полезно для драматического появления, однако смертные будут чувствовать себя дискомфортно в вашем присутствии (+1 к Социальным броскам) и ставит под угрозу Маскарад. Из-за холодного ветра в офисах или ночных клубах могут возникнуть множество вопросов.

Маяк нечестивости (2, Недостаток)

Вы излучаете осязаемое зло. Религиозные и набожные люди чувствуют, что с вами что-то не так, и реагируют соответственно. Церкви и другие места для молитв так же закрыты для вас.

Зрение смерти (2, Недостаток)

Все кажется вам гниющим и разлагающимся. Мир кажется вам останками, смертные больными или скелетами, здания развалинами, а Сородич жуткими ходячими кадаврами. Вы получаете -2 к сложности сопротивления всем броскам на Внешность, но так же получаете+2 к сложности всех бросков на Восприятие. Так же социальные отношения кажутся вам сложными и вы получаете +1 к сложности всех Социальных бросков.

Повелитель мух (2, Недостаток)

Жужжащие вестники разложения повсюду следуют за вами. Из-за их присутствия вам сложно общаться (+1 к сложности Социальных бросков) и

для вас практически невозможно прокрасться или спрятаться, так жужжание мух выдает вас - +2 к сложности всех бросков на скрытность.

Реки крови (3, Недостаток)

Смерть и насилие повсюду следуют за вами, куда бы ни пошли. Вне зависимости от ваших намерений за вами повсюду следует кровавя резня. Ваши возлюбленные, друзья и знакомые так же могут оказаться на линии огня, и постоянная угроза могут отдалить их от вас, если они вообще выживут. Для вас нет передышки – что бы вы ни делали, куда бы ни пошли, там начинается сущий ад.

ГЛАВА 4. СИЛЫ ЗА ГРАНЬЮ ПОНИМАНИЯ: ВЫСОКОУРОВНЕВЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ

See, I have given you wings on which to hover uplifted high above the earth entire and the great waste of the sea without strain.

– Theygnis of Megara, Richard Lattimore, trans

Большинство преувеличенных и пугающих мифов о вампирах в Мире Тьмы возникли из-за использования вампирских способностей. Известных как Дисциплины. На вид похожие на магию, Дисциплины представляют из себя способы манипулирования вампиров со своим витэ и с окружающим миром, благодаря чему они могут добиваться зрелищных и зачастую пугающих эффектов, которые находятся за пределами возможностей смертных.

Разумеется, даже среди неживых есть иерархия силы. Возраст и сила крови ограничивают большинство вампиров изучением первых пяти уровней Дисциплин (так же из-за своего происхождения некоторым вампирам сложнее изучать некоторые из этих сравнительно слабых способностей, чем остальным. Лишь для вампира, чья сила достаточно велика и который, что еще более важно, достаточно близок к Каину, могут открыться секреты высоких уровней Дисциплин (с 6 по 9).

Нижеприведенные высокие уровни Дисциплин обычно ассоциируются с Сородичами Камарильи. У некоторых Дисциплин есть множество способностей на различных уровнях, и когда вампир получает достаточно опыта, то он просто выбирает одну из них. Если же позже персонаж решит приобрести еще какую-то способность, то он может вернуться назад и истратить на нее опыт.

Стоит упомянуть, что можно легко злоупотребить ниже приведенными способностями и превратить хронику в кровавую баню. Эти способности весьма могущественны и их стоит использовать благоразумно и осторожно. Должно быть израсходовано много времени (под «много времени» мы подразумеваем десятилетия или даже столетия игрового времени) чтобы обучиться подобным ужасным фокусам, веди даже Дисциплины пятого уровня весьма могущественны и способны внести смятение. Рассказчик должен хорошо подумать, прежде чем включать высокоуровневые Дисциплины в свои хроники (даже если у персонажей достаточно низкое поколение, чтобы изучить их), а персонажи должны помнить что использование такой способности как скажем Обращение к Виду – это знак древности и дикости, или возможно даже диаблери.

Создайте собственные способности

Нижеприведенные способности – это наиболее распространенные высокоуровневые вариации вампирских Дисциплин, но ими все не ограничивается. Если вампир обладает достаточными силой и познаниями, чтобы приобрести шестой уровень Дисциплины, он получает достаточно глубокое понимание сути этой Дисциплины, чтобы создавать собственные способности. Это не означает, что скажем вампир седьмого поколения внезапно начнет демонстрировать различные проявления Затемнения – он просто получит возможность создать новую способность шестого уровня и приобрести за опыт ее, а не более распространенные варианты.

Прежде чем персонаж создаст новую способность, это следует согласовать с Рассказчиком. Стоит оценить ее могущество, игровой баланс и подходит ли она к данной хронике. Рассказчик может свободно запретить любую способность в интересах игры. Если у персонажа есть потенциал, чтобы создать новую способность, то это не означает, что он действительно может сделать это.

Примечание: У некоторых Дисциплин, описанных ниже, есть больше различных вариантов, чем у других. Это не означает, что какие-то Дисциплины более гибкие, чем другие. Это означает лишь, то что у одной Дисциплины больше известных способностей, чем у другой.

Пример: Халфдан Форкберд, английский Бруджа, проявив настойчивость и получив награды от нескольких кровавых охот получил седьмое поколение. Имея достаточно опыта он решает, что немедленно хочет приобрести шестой уровень Присутствия. Однако просмотрев список имеющихся способностей он решает, что ни одна из них ему не нравиться. Он решает создать собственную способность, котрую он называет Слепое Повиновение, которая превращает любого в радиусе полумили в вопящего фаната персонажа. Игрок делает описание способности, в том числе длительность, стоимость, эффекты и т. д. и показывает ее Рассказчику, однако тот решает, что она слишком могущественна. Он решает, что Халфдан должен выучить Парализующий Взгляд и продолжить «оттачивать» Слепое Повиновение, на которое он взглянет еще через несколько месяцев. Игрок Халфдана ворчит, однако соглашается и начинает работать над мене могущественной и более подходящей версией этой способности.

Пример: Ариадна, архонт-Гангрел шестого поколения, наконец приобрела достаточно опыта, чтобы приобрести способность Анимализма шестого уровня и должно выбрать между Сочностью Животного, Обшей Душой и Обращение к Виду. Ариадне приходится много путешествовать и ей не всегда удается нормально питаться, поэтому игрок Ариадны решает взять Сочность Животного чтобы максимизировать шансы своего персонажа в этом деле. Она тратит опыт и получает способность.

Спустя несколько месяцев игры Ариадна снова набирает достаточно много опыта. Его хватает, чтобы приобрести способность седьмого уровня, но решает, что при ее делах в городе ей больше пригодиться Обращение к Виду (крыс можно заставить отлично работать). Поэтому игрок Гангрела

приобретает Обращение к Виду вместо способности седьмого уровня. У Ариадны теперь две способности шестого уровня, но осталось не так-то много опыта.

Высокоуровневые Дисциплины

Уровень Дисциплины	Стоимость (клановая Дисциплина)	Стоимость (неклановая Дисциплина)
6	30	42
7	35	49
8	40	56
9	45	63

Дисциплины десятого уровня доступны лишь вампирам Третьего Поколения и персонажи игроков никогда не смогут достигнуть подобного состоянии.

Анимализм

❁❁❁❁❁❁**Сочность Животного**

Большинство вампиров находят кровь животных вялой, невкусной и недостаточно питательной. Однако некоторые Гангрелы и Носферату отточили свое понимание духа «низшей добычи» до такой степени, что звери для них становятся куда более питательными, чем для обычных Сородичей. Эта способность не позволяет старейшине существовать исключительно на крови животных, но позволяет ему проводить долгие периоды времени, без необходимости пить витэ людей или других Сородичей.

Система: Броска не требуется, будучи однажды изученной, эта способность всегда активна. Сочность Животного позволяет персонажу считать каждый пункт крови, выпитый из животного, двумя пунктами в своем запасе крови. Это не увеличивает объемов запаса крови вампира, а лишь питательную ценность звериной крови.

Сочность Животного не позволяет персонажу полностью подавить страсть к крови «высшей» добычи; по сути, это даже усиливает его желание насытиться «настоящей пищей». Каждые три раза (округление идет вниз), когда персонаж питается животным, добавляется кумулятивный штраф +1 к его следующему броску на Самоконтроль при столкновении с возможностью угоститься кровью человека или Сородича.

Сочность Животного не увеличивает питательность крови других сверхъестественных существ (Гангрелов, магов, паков, оборотней), принявших форму животного.

Пример: Гангрел Маленков 10 раз благополучно питался представителями стада оленей, которые паслись вокруг его убежища. Направляясь в город на встречу в Элизиуме, он натыкается на место перестрелки и замечает на земле лужу человеческой крови. Маленков делает бросок на Самоконтроль, чтобы не поддаться жажде крови, с +3 к сложности. Бросок игрока оказывается удачным, и Маленков успешно берет себя в руки и проходит мимо, но в следующий раз ему может не так повезти.

❁❁❁❁❁❁Общая Душа

Эта способность позволяет персонажу проникнуть в разум любого животного в пределах досягаемости. Общая Душа может необычайно смущать обе вовлеченные стороны, поскольку каждый из участников полностью погружается в мысли и чувства другого. Если потратить достаточно времени, каждый из участников может полностью понять разум другого. Общую Душу чаще всего используют, чтобы извлечь воспоминания животного о конкретном событии, но некоторые Гангрелы пользуются этой способностью как инструментом в поиске просветления, полагая, что они лучше поймут собственного Зверя через понимание настоящих зверей. Но слишком тесная связь может привести к тому, что две души останутся переплетенными и после того, как слияние завершится, из-за чего вампир

обретет повадки, особенности поведения и даже этику (или ее отсутствие) животного.

Система: Персонаж прикасается к выбранному существу, а игрок делает бросок Восприятие+Знание животных со сложность 6. Игрок тратит пункт Силы Воли на каждый ход после первого, пока продолжает поддерживать контакт. Нахождение конкретного воспоминания занимает шесть ходов, минус один за каждый полученный успех. Установление полной связи занимает 10 ходов, минус один за каждый успех в броске. Провал в этом броске может, по решению Рассказчика, погрузить вампира в безумие или наградить персонажа психозом, связанным с поведенческими особенностями животного (крайней трусливостью, если вампир соприкасался с душой мыши, кровожадностью, если это был бешеный пес, и т. д.).

❁❁❁❁❁❁Обращение к Виду

Базовая способность Шепоты Зверя позволяет персонажу общаться лишь с одним животным единовременно. При помощи Обращения к Виду персонаж может вступить в духовное единение со всеми присутствующими существами указанного вида. Обращение к Виду чаще всего применяют после использования Манка, который призывает толпу подходящих особей.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Знание животных со сложностью 7, чтобы установить контакт с указанной группой животных. Как только персонаж устанавливает контакт, он делает второй бросок, чтобы отдать команды. Нет никакого высшего лимита количества животных, которыми можно повелевать при помощи этой способности, но все желаемые субъекты должны находиться в непосредственной близости от персонажа. Можно командовать лишь одним видом животных одновременно - то есть если персонаж стоит посреди секции рептилий в зоопарке, он может командовать всеми ящерицами комодо, всеми боа-констрикторами или всеми сцинками, но не может одновременно отдавать приказы каждой из

присутствующих рептилий или змей. В остальных отношениях Обращение к Виду действует наподобие Шепотов Зверя.

Примечание: Игроки, чересчур озабоченные разницей между подвидами североамериканской гремучей змеи и юговосточной гремучей змеи, могут расслабиться. По решению Рассказчика, трата дополнительных пунктов Силы Воли позволяет персонажу распространить свои команды на представителей подвидов, схожих с тем, к которому обращались изначально.

❁❁❁❁❁❁❁Победа над Зверем

Мастера Анимализма достигают глубокого понимания зверей в целом и Зверя в частности. Те, кто обладают этой способностью, могут контролировать своего Зверя на уровне, который недоступен более слабым Сородичам. Победа над Зверем позволяет вампиру как контролировать свое безумие, так и впадать в него добровольно. Некоторые старейшины говорят, что приобретение этой способности – первый шаг на пути к Голконде.

Система: Персонаж может добровольно впасть в безумие. Игрок делает бросок на Силу Воли со сложностью 7. При успехе персонаж впадает в контролируемое безумие. Он может самостоятельно выбрать цель, однако получает сопротивление Доминированию и штрафам от ран, а так же иммунитет к Ротшреку, как и при обычном безумии. При провале броска персонаж впадет в неконтролируемое безумие, и для его прекращения нельзя будет использовать Победу над Зверем.

Игрок так же может сделать бросок на Силу Воли со сложностью 9, чтобы персонаж смог контролировать невольное безумие. В этом случае вампир должен тратить пункт Силы Воли за каждый ход, что он находится в безумии. Игрок может как обычно сделать бросок на Самоконтроль, чтобы окончить безумие, но если у вампира закончатся пункты Силы Воли прежде, чем окончится безумие, то он снова впадет в неконтролируемое безумие. Провал броска на Силу Воли увеличит сложность броска на Самоконтроль на 2, и Победу над Зверем нельзя будет использовать до конца ночи.

❁❁❁❁❁❁❁❁Дразнение Запертого Зверя

Некоторые Сородичи приобретают столь глубокое понимание зверя, что они могут пробудить его в другом лишь усилием воли. Вампир, обладающий этой способностью, может заставить противника впасть в безумие лишь при помощи одного прикосновения пальцем и моментального контакта с его Зверем. Физический контакт позволяет Зверю Вампира вырваться и пробудить чужого Зверя, разозлив его угрозой вторжения на его духовную территорию.

Система: Персонаж должен прикоснуться к цели. Игрок тратит пункт силы воли и делает бросок Манипулирование+Эмпатия со сложностью 7. Жертва делает бросок на Самоконтроль со сложностью 5+количество успехов; неудача при этом броске вызывает стандартное безумие. Если же игрок провалит бросок, то вместо чужого он освободит своего Зверя и впадет в безумие. Эту способность можно так же использовать на тех, кто обычно не склонен к безумию, заставляя обычных людей впадать в кровавую ярость похуже, чем у Бруджа-берсерка.

❁❁❁❁❁❁❁❁Спустить Зверя с Цепи

Саморазрушительная природа Каинитов может быть использована против них самих старейшиной, который обладает этой грозной способностью. При помощи взгляда вампир может разбудить Зверя внутри своих врагов, вызывая у них физические повреждения и мучительную агонию, жестокость жертвы обретает физическую форму и буквально разрывает ее изнутри. Из жертвы этой способности начинают хлестать фонтаны крови, как будто ее рвут чьи-то когти, так же на ее плоти появляются следы от укусов, как будто нанесенных кем-то невидимым.

Система: Персонаж должен взглянуть в глаза своей предполагаемой жертве. Игрок тратит три пункта крови и делает бросок Манипулирование+Запугивание (сложность равна Самоконтроль жертвы +4).

Каждый успех наносит ей один уровень летальных повреждений, которые можно поглотить обычным способом. Провал броска наносит один уровень летального урона самому персонажу. Этот урон так же можно поглотить обычным способом.

Прорицание

Ясновиденье

При помощи Ясновиденья вампир может наблюдать за происходящими далеко событиями, не пользуясь Духовной Проекцией. Сосредоточившись на знакомом индивидууме, месте или предмете, персонаж может осмотреть область, где находится этот объект, продолжая осознавать и собственное окружение.

Система: Игрок делает бросок Восприятие+Эмпатия со сложность 6 и указывает цель, на которую хочет взглянуть. Если бросок успешен, персонаж может затем наблюдать за событиями и местностью вокруг желаемой цели на один ход за каждый успех. В обозреваемом месте можно использовать и другие способности Прорицания - для этого делаются стандартные броски. Ясновиденье разделяет восприятие вампира между тем, что он наблюдает на расстоянии и тем, что творится рядом с ним. Поэтому во время использования этой способности персонаж получает +3 к сложности всех бросков, которые касаются воздействия на то, что окружает его физически.

Предсказание

Некоторые умеют заканчивать предложения, начатые их друзьями. Старые вампиры, владеющие Предсказанием иногда начинают предложения своих друзей. Предсказание – это постоянное низкоуровневое телепатическое сканирование мыслей всех, кто находится поблизости от персонажа. Пусть эта способность и не открывает вампиру подробностей сознательных мыслей тех, кто находится рядом, она обеспечивает огромным количеством намеков на их настроения, подавленные реакции и отношение к предмету разговора.

Система: Когда персонаж беседует и любой из участников разговора делает Социальный бросок, игрок может перехватить бросок, потратить пункт крови и сделать бросок Восприяти +Эмпатия (сложность равна Манипулирование+Хитрость цели). Каждый успех станет дополнительным кубиком, который можно добавить к Социальному броску игрока или отнять от запаса кубиков Социального броска, который производится против персонажа.

❁❁❁❁❁❁Телепатическая Связь

Телепатия (Прорицании 4) позволяет персонажу воспринимать только поверхностные мысли других индивидуумов и общаться с одним единовременно. При помощи Телепатической Связи персонаж может создать связь между собственным разумом и разумами других индивидуумов, позволяя им со скоростью мысли общаться посредством слов, идей и ощущений. Вампиры, обладающие этим уровнем Прорицания, могут выступать в качестве «операторов коммутатора», создавая телепатическую сеть, которая позволяет всем участникам делиться мыслями с другим или со всеми сразу участниками сети.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Эмпатия (сложность равна текущей Силе Воли цели), чтобы установить контакт, хотя добровольный участник может открыть вампиру доступ и таким образом устранить необходимость в броске. Максимальное расстояние, на котором можно связаться с объектом, и максимальное количество индивидуумов, которых можно одновременно связать, зависит от значения Прорицания вампира, инициирующего связь.

Значение Прорицания	Количество целей	Дальность
Прорицание 6	3 объекта	500 миль (805 км)
Прорицание 7	Значение Восприятия	1000 миль (1609 км)

Прорицание 8	Восприятие+Эмпатия	500 миль за каждый пункт Интеллекта
Прорицание 9	2х Восприятие+Эмпатия	1000 миль на каждый пункт Интеллекта

❁❁❁❁❁❁❁Кармическое Зрение

Способность Восприятия Ауры позволяет вампиру ненадолго взглянуть на душу субъекта. Эта способность продвигает Восприятие Ауры значительно дальше, позволяя вампиру, освоившему Прорицание, исследовать глубинные движения разума и души субъекта. Сведения, полученные подобным образом, можно использовать самыми разными способами, и вампир, освоивший данное умение, несомненно знаком со всеми ими.

Система: Игрок делает бросок Восприятие+Эмпатия (сложность равна значению постоянной Силы Воли цели). То, какая информация получена, определяется степенью успешности броска.

Количество успехов	**Эффект**
Провал	Персонаж на одну ночь получает психоз или Психологический/Умственный/Сверхъестественный Недостаток цели, по выбору Рассказчика.
1 успех	Как при пяти успехах в броске Восприятия Ауры.
2 успеха	Можно определить Натуру, Маску и Человечность/Путь субъекта.
3 успеха	Можно выявить любые внешние воздействия на разум или душу субъекта, вроде Доминирования или сделки с демоном.
4 успеха	Можно узнать значения Силы Воли, Человечности/Пути и Добродетелей субъекта.
5 успехов	Можно выяснить состояние кармы субъекта. Эту крайне абстрактную информацию лучше оставить на откуп Рассказчику, но она должна открыть общее соотношение «хороших» и «плохих» поступков, совершённых субъектом, как недавно, так и в ходе всего его существования. Если сюжет этому способствует, персонаж может получить видения одного или нескольких событий из прошлого субъекта, которые

радикально изменили его судьбу. При такой степени успешности можно выявить также некоторые Достоинства и Недостатки, связанные с судьбой (например, Высшее предназначение или Злой рок).

❁❁❁❁❁❁❁Зеркальные Рефлексы

Эта способность была разработана старейшиной-Тореадором, прославившемся своими навыками фехтовальщика и выступавшим в качестве наёмного бойца во множестве поединков Вентру. Зеркальные Рефлексы похожи на Предсказание в том плане, что по сути является низкоуровневым телепатическим сканированием противника, но эта способность исследует физические (а не социальные) рефлексы, позволяя персонажу предугадывать любые действия противника в ближнем бою.

Система: Игрок тратит пункт крови и делает бросок Восприятие+боевой навык, используемый противником (сложность равна Манипулированию + используемому боевому навыку). Каждый успех – это дополнительный кубик, добавляемый к запасу кубиков на следующий ход на любое действие, предпринимаемое против просканированного противника. Для применения Зеркальных Рефлексов требуется одно действие в бою, а дальность работы способности равна значению Силы Воли персонажа в ярдах.

❁❁❁❁❁❁❁Психический Штурм

Психический Штурм представляет из себя ничто иное, как прямую умственную атаку, которая обрушивает чистую силу воли старейшины на его цель. Жертвы Психического Штурма не демонстрируют явных признаков, что их атаковали, разве что у них может начать течь кровь из носа или же на лице может появиться выражение невыносимой агонии: ранения, которые наносятся посредством давления на психику, являются внутренними. Медицинское обследование смертной жертвы Психического Штурма покажет в качестве причины смерти сердечный приступ или аневризм, а

вампир, убитый при помощи этой способности, немедленно рассыплется в прах вне зависимости от возраста.

Система: Персонаж должен дотронуться до цели или же посмотреть ей в глаза. Игрок тратит 3 пункта крови (и пункт Силы Воли, если атакует вампира или другое сверхъестественное существо) и делает состязательный бросок Манипулирование+Запугивание против постоянной Силы Воли жертвы. Результат зависит от количества успехов, которые набрал атакующий.

Количество успехов	**Эффект**
Провал	За каждую выброшенную единицу (1) цель на одну ночь становится имунна к Психическому Штурму атакующего.
Неудача	Цель не задета и может понять, что против нее использовали Психический Штурм, сделав бросок Восприятие+Окккультизм со сложностью 6
1 успех	Цель шокирована, но не повреждена. Она теряет временный пункт Силы Воли.
2 успеха	Цель сильно испугана. Она теряет 3 временных пункта Сила Воли и если является вампиром, то должна сделать бросок на Храбрость (сложность равна значению Прорицания атакующего), чтобы избежать Ротшрека
3 успеха	Цель теряет 6 временных пунтков Силы воли и если является вампиром, то так же должна сделать бросок на Силу Воли. Если цель при этом теряет все свои временные пункты Силы Воли, то она так же теряет один постоянный пункт Силы Воли и получает 3 уровня ударных повреждений, которые можно поглотить как обычно.
4 успеха	Цель теряет все свои временные пункты Силы Воли и половину постоянных (округляется вниз), а так же получает 3 уровня летальных повреждений, которые можно поглотить как обычно.
5 успехов	Цель должна сделать бросок на Силу Воли со сложностью 7. Если бросок успешен, то эффект такой же, как и при 4 успехах. Если же он неудачен, то Психический Штурм немедленно убивает цель.

Так же в случае потери всех временных пунктов Силы Воли цель теряет сознание до конца ночи.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁Ложный Сон

Возможно, именно эта способность стала причиной убежденности многих Малкавиан в том, что их сир жив и обитает в астральной плоскости, так как она позволяет Старцу покидать свое тело, пока он находится в торпоре. Вампир выглядит спящим, однако он способен путешествовать по астралу, а так же думать и нормально воспринимать события.

Система: Не требуется никакого броска. Эта способность может быть активна, когда тело вампира находится в торпоре, и при помощи нее можно путешествовать в астрале как при помощи Психической Проекции (Прорицание 5), однако вампир не может проснуться по своему желанию – действуют обычные правила для подобного действия.

Если серебреная нить вампира, который используют эту способность будет разорвана в астральной битве и он потеряет все свои пункты Силы Воли согласно правилам для астральной битвы при применении Психической Проекции, то он не будет убит. Вместо этого он потеряет эту способность Прорицания и половину своих постоянных пунктов Силы Воли и их придется покупать заново за очки опыта. Душа вампира медленно вернется в тело в течение одного года и одного дня, и в течение этого времени он никоим образом не сможет встать из торпора.

Стремительность

Мало кто из Сородичей использует Стремительность кроме как для того, чтобы ускориться в бою и нанести еще несколько лишних ударов. Разумеется, это неплохо, однако для древних, опытных или умных вампиров доступны и другие потенциальные возможности этой Дисциплины.

При обычных обстоятельствах высокое владение Стремительностью означает, что преобладает обычное прогрессия данной Дисциплины, если

только персонаж не приложит специального усилия для изучения или изобретения альтернативной способности, каждый дополнительный уровень Дисциплины с 6 по 9 дает еще один дополнительное действие.

Однако если вампир решит взять альтернативную способность, он лишается обычной прогрессии (которую можно осуществить позже, потратив опыт) и вместо этого получает новое проявление «Стремительности». Он не получает дополнительного действия вдобавок к специальной способности; это ситуация «или-или».

Примечание: Да, для Стремительности существует гораздо меньше альтернативных способностей, чем для других Дисциплин (кроме разве что Могущества и Стойкости) Нет, это не обман зрения – те, кто практикует эти три Дисциплины проявляют гораздо меньше энтузиазма по созданию новых способностей чем скажем мастера Прорицания.

Пример: Доминик Аттер, Тореадор седьмого поколения, который любит неприятности, набрал достаточно опыта, чтобы поднять свою Стремительность до шестого уровня. Он решает приобрести альтернативную способность, Снаряд. После того, как он истратил опыт на Снаряд, Доминик при активации Стремительности может предпринять пять дополнительных действий или же использовать свою быстроту, чтобы метать ножи, сюрикены и т. д. со смертоносной скоростью.

❁❁❁❁❁❁Снаряд

Не смотря на то, что вампир со Стремительностью движется с невероятной скоростью, по какой-то причуде метафизики любые пули, что он выпускает, или ножи, что он метает в подобном состоянии, не двигаются быстрее, чем обычно. Научно настроенные Сородичи недоумевают над этим феноменом в течение столетий, но более прагматичные нашли способ обойти это. Снаряд позволяет вампиру взять свою сверхъестественную скорость и передать ее чему-то, что он метнул, выстрелил или запустил.

Система: Для Снаряда требуется трата одного пункта крови. Вдобавок, игрок должен решить, сколько уровней Стремительности своего персонажа он вложит в скорость запущенного объекта. Так, персонаж со Стремительностью 6 вдобавок к Снаряду может вложить три точки скорости в брошенный им нож, и использовать три оставшихся дополнительных действия как обычно. Каждая точка Стремительности, переданная брошенному предмету, становится автоматическим успехом в броске на повреждения при атаке, при условии, что нож/топорик/копье/пуля попадали в цель.

❁❁❁❁❁❁❁Цветок Смерти

Как и во многом другом, в бою все решает скорость. Правильное применение Стремительности в бою может превратить даже самого кроткого каинита в ходячую бойню. Насколько же смертоносным может быть вампир, всецело использующий в бою свою сверхъестественную скорость? Ответом на этот вопрос – «Весьма смертоносен». Цветок Смерти позволяет вампиру вложить всю свою Стремительность в каждую производимую им рукопашную атаку или атаку холодным оружием.

Система: На Цветок Смерти нужно израсходовать 4 пункта крови, но эффект того стоит. Как только эта способность начинает действовать, до конца сцены к запасу кубиков каждой производимой персонажем атаки добавляется число кубиков, равное значению его обычной Стремительности. Эффект применим лишь к рукопашным атакам и атакам холодным оружием – на стрелковое оружие, луки и так далее способность не распространяется, и она не дает нападающему дополнительные кубики для бросков на повреждения.

Эффект Цветка Смерти не кумулятивен – невозможно «накопить» применение этой способности для получения астрономического запаса кубиков.

❁❁❁❁❁❁❁❁**Зефир**

Зефир производит эффект, смутно напоминающий легендарную сверхскорость из комиксов, позволяя вампиру передвигаться настолько быстро, что он может бежать по воде (он двигается настолько стремительно, что не успевает утонуть). Особенно успешное применение Зефир» позволяют вампиру разогнаться настолько, что он может взбегать по стенам, и, согласно как минимум одному письменному свидетельству, по потолку, хотя последнее – скорее всего просто салонный фокус.

Система: Для активации Зефира требуется пункт крови и пункт Силы Воли. К сожалению, Зефир требует настолько полной концентрации, что его невозможно совмещать с любой формой атаки или даже с большинством видов действий. Если персонаж, применяющий Зефир, испытывает необходимость предпринять что-то кроме передвижения на столь ужасающей скорости, требуется бросок на Силу Воли со сложностью 8. Не стоит и говорить, что при скорости, которую дает Зефир, провал броска может быть весьма зрелищным и весьма неприятным для того, кто применяет эту способность.

Как правило, вампир, передвигающийся с такой скоростью, едва видим, и больше всего напоминает размытый след. Наблюдатели должны сделать успешный бросок Восприятие+Бдительность со сложность 7, чтобы хотя бы смутно заметить Сородича, промчавшегося мимо них подобным образом.

Доминирование

Любой вампир с Доминированием 6 или выше может применять его на персонажа с Достоинством Железная Воля, буквально «прожигая» его защиту. Персонаж с Железной Волей может истратить пункт Силы Воли, чтобы увеличить сложность попыток Доминирования на 2 если у нападающего Доминирование 6 или на 1, если у него Доминирование 7.

Железная Воля не дает никаких преимуществ, если у персонажа Доминирование 8 или выше.

❁❁❁❁❁❁Оковы Души

Неудовлетворенные простым командованием своими подчиненными, некоторые старейшины применяют эту способность, чтобы обеспечить повиновение упорствующих жертв. Оковы Души - это техника Доминирования, причиняющая мучительную боль жертве, которая пытается нарушить приказы вампира.

Система: Игрок тратит пункт крови, когда его персонаж использует Доминирование на индивидууме. Любая попытка индивидуума действовать вразрез со внушенным приказом вампира или восстановить утраченные воспоминания, причиняет сильную боль. Когда предпринимается подобная попытка, Рассказчик делает бросок Манипулирования+Запугивания персонажа (сложность равна Выносливость+ Эмпатия жертвы). Каждый успех означает один ход, в который жертва не способна действовать, поскольку охвачена мучительной болью. Каждое применение Оков Души сокрушает количество попыток сопротивления, равное значению Манипулирования персонажа, после чего эффект исчезает.

❁❁❁❁❁❁Верность

Когда действует эта способность, Доминирование старейшины настолько сильно, что другие вампиры оказываются почти неспособны проломить его собственными командами. Вопреки названию, Верность не внушает никаких особенных чувств жертве – просто команды вампира внедряются куда глубже обычного.

Система: Любой другой вампир, пытающийся применить Доминирование на индивидууме, который уже задоминирован вампиром, владеющим Верностью, должен потратить дополнительный пункт Силы Воли и делать все броски Доминирования с +3 к сложности.

❁❁❁❁❁❁Подчинение

Хотя большинство Сородичей применяют Доминирование при помощи взгляда в глаза, некоторые могущественные старейшины способны вызвать повиновение даже малейшим касанием руки.

Система: Персонаж может применять все способности Доминирования посредством прикосновения, вместо взгляда в глаза (хотя и взгляд по-прежнему подействует). Необходимо соприкосновение кожей – просто прикоснуться к одежде жертвы или чему-то, что она держит, будет недостаточно. Соприкосновение не обязательно удерживать в течение всего времени, пока отдается команда Доминирования, но для повторных попыток Доминирования одной и той же жертвы персонажу понадобится вновь прикоснуться к ней.

❁❁❁❁❁❁❁Массовое Манипулирование

Действительно умелый старейшина может управлять небольшими толпами, используя эту способность. Если управлять самыми сильными разумами в группе, то можно и целое сборище заставить повиноваться воли вампира.

Система: Игрок заявляет о том, что собирается использовать эту способность перед тем, как использовать другие способности Доминирования. Сложность применения Доминирования определяется самым сильным членом группы – если не удастся применить Доминирование против него, то это не удастся сделать с теми, кто находится в непосредственной близости от него. За каждый успех, который получен сверх того, который требуется для получения желаемого эффекта против первой цели игрок может выбрать еще одну цели и применить те же эффекты на нее. Вампиру требуется посмотреть в глаза лишь первой цели.

❁❁❁❁❁❁❁Паралич Смертной Плоти

Не смотря на название, эту способность можно использовать против вампиров так же, как и против смертных, и она заставила не одну жертву корчиться в агонии или быть неспособной сделать даже это. Вампир, обладающий этой способностью можно контролировать тело жертвы так же, как и ее разум, и может отключить все ее чувства или даже остановить сердце. Ходят слухи, что когда-то применение этой способности лучше удавалось Сородичам, однако современная медицина повысила сопротивляемость тел и душ смертных.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Медицина (сложность равна Сила Воли цели +2, и если она выше 10, то это означает, что эта способность вообще не подействует на цель). Эффект длиться один ход за каждый успех. Пред броском игрок должен выбрать, какую функцию тела жертва он собирается отключить. Он может воздействовать на любые неосознанные действия тела: дыхание, циркуляцию, потение, зрение и слух. Во время действия Паралича Смертной Плоти вампир может остановить любую из этих функций или же сделать ее неустойчивой.

Эффекты от отключения функции остается на усмотрение Рассказчика. Многие смертные впадают в панику, когда теряют зрению, однако лишь остановка сердца немедленно убьет цель. На вампиров не влияет потеря дыхания или сердцебиения, однако они могут быть ослеплены или оглушены так же как и смертные.

❁❁❁❁❁❁❁❁Далекий Приказ

Эта способность является усовершенствованием Подчинения (однако персонажу не нужно сперва учить Подчинение) и она позволяет использовать Доминирование на любого субъекта, с которым вампир знаком в любое время и на любом расстоянии. Если старейшина знает, где находится его цель, как если бы он находился лицом к лицу со своей жертвой.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Восприятие+Эмпатия (сложность равна Сообразительность+Скрытность

цели) чтобы установить контакт. Если бросок успешен, Доминирование можно использовать так, как если бы персонаж смотрел цели в глаза. Чтобы использовать эту способность на вампира или другое сверхъестественное существо, требуется истратить еще пункт Силы Воли.

❁❁❁❁❁❁❁❁❁Говорить через Кровь

Власть Старцев простирается через века и континенты. Это способность – могущественный инструмент, при помощи которой подобные древние существа могут контролировать своих потомков, если даже они находятся достаточно далеко от них. Говорить через Кровь позволяет отдать приказ любому вампиру, который является его потомком, даже если они никогда не встречались. Таким образом, целые группы вампиров могут работать, выполняя цели спящего древнего, о чьем существовании они даже не подозревают. Вампиры, на которых применили эту способность редко следуют отданному приказу напрямую, но в течение десяти лет или около того им приоритеты медленно подстраиваются под приказ Старца и он становится их долгосрочной целью. Так как Говорить через Кровь действует достаточно медленно, действие этой способности редко можно распознать, и ее жертвы рационализируют смену своего характера тем, что они «выросли и изменились» или еще чем-либо в том же духе.

Система: Игрок тратит постоянный пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование+Лидерство. Сложность этого броска составляет 4+ количество поколений, которым будет отдана команда. Если персонаж не в курсе местонахождения и настоящих целей всех своих потомков (а это практически невозможно), то он может отдать лишь приказ общего смысла, что-то вроде «работайте для великой славы клана Малкавиан» или «уничтожайте всех, кто хочет погасить свет знаний». Говорить через Кровь так же может использоваться вампиром в торпоре. Отданный приказ действует в течение десяти лет за каждый успех. Если сложность превышает 10, то для воздействия на каждое последующие поколение просто нужно

набирать еще один дополнительный успех, что делает довольно сложным попытку отдать долгосрочный приказ тем, чье поколение достаточно удалено от персонажа.

На вампира, который достиг Голконды эта способность не действует, и он вообще не узнает, что она была использована. Однако его дети так же окажутся под ее воздействие, если только они так же не достигли Голконды. Эта способность так же действует и на гулей жертв, но гораздо слабее, чем на вампиров.

Пример: У Доминго четвертое поколение. Он хочет отдать приказ своему непосредственному потомству и их детям, чтобы они защищали город, так как вскоре он собирается впасть в торпор. Игрок Доминго делает бросок для использование этой способности со сложностью 6 (4+ два поколения, которым отдается приказ). Он преуспевает и его потомство начинает манипулировать смертными, чтобы удостовериться в процветании нового дома Доминго. Некоторые из них добиваются власти, становясь князьями ближайших городов, и каждый из них верит, что он действует независимо и что их деяниями управляют причуды судьбы.

Несколько веков спустя Доминго просыпается в гораздо большем городе. Вскоре он узнает, что пока он спал, его близкий друг был убит Тремером. Переполняемый гневом, он приказывает всему своему потомству, вплоть до неонатов 14 поколения, сделать своим главным приоритетом уничтожения клана Тремер. Это приказ подействует на 10 поколений и поэтому сложность для него будет составлять 14 (4+10 поколений) и требуется сделать пять успешных бросков со сложностью 10. К всеобщему удивлению, игрок набирает эти пять успехов, и сотни вампиров по всему миру начинают медленно пропитываться ненавистью к клану Тремер. Возможно это объясняет, почему никто не любит колдунов…

Примечание: Этот пример приведет в целях демонстрации, и он не означает, что вы можете создавать персонажей четвертого поколения!

Стойкость

По стандартам смертных у вампиров нечеловеческая выносливость, и их можно расстреливать, бить, протыкать и наносить увечья другими способами, и все это может не иметь для них особых последствий. Однако есть те Сородичи, чья выносливость вызывает страх или восхищение даже у других Сородичей. Вампир с достаточно высокой Стойкостью практически неуничтожим и может противостоять солнечному свету, огню и другим угрозам, которые быстро превратят в прах обычного неоната.

Продвижение Сородичей в стойкости происходит так же, как и продвижение в Стремительности, и они могут улучшать свою базовую способность или же приобретать альтернативные способности, которые описаны ниже.

❁❁❁❁❁❁**Личная Броня**

Никто не любит, когда его бьют (или стреляют, или колют, или делают с ним что-то в том же духе), даже Каиниты. Самый простой способ обеспечить, чтобы тебя не били (или не стреляли или кололи) повторно, это взять оружие, которым совершается нападение, и сломать его. Вот это и делает Личная Броня. Эта разновидность Стойкости, происходящая от способности, популярной в 12 веке, заставляет все, что бьет по применяющему Личную Броню Сородичу, сломаться при ударе.

Система: Потратив два пункта крови, вампир может сделать свою плоть сверхъестественно твердой. Всякий раз, когда по Сородичу, использующему «Личную Броню» (и не уклонившемуся) производится атака, он делает бросок на Стойкость со сложностью 8. Если бросок дает больше успехов, чем набрал атакующий, тогда оружие, которым производилась атака, раскалывается о плоть вампира. (Фетиши, клейвы, «волшебные» мечи и тому подобное могут не поддаваться этому эффекту, по усмотрению Рассказчика.) Вампир по-прежнему получает обычный урон, если атака была

успешной, даже если оружие в процессе ломается и этот урон по-прежнему можно поглощать. Если бросок атаки провален, любое обычное оружие автоматически ломается.

Рукопашные атаки наносят нападающему такой же урон, который получает обороняющийся, использующий Личную Броню. Промахнувшись, нападающий получает один уровень ударных повреждений.

Эффекты этой способности действуют одну сцену.

❁❁❁❁❁❁❁Разделенная Сила

Одно дело – смеяться над пулями, и совсем другое – видеть, как рикошетом косит всех, кто стоит рядом с тобой. Многие Сородичи время от времени желали бы поделиться своей чудовищной жизнестойкостью с теми, кто их окружает.

Немногочисленные вампиры, освоившие Разделенную Силу, способны совершить это, пусть и ненадолго.

Система: Разделенная Сила передает часть Стойкости вампира (одну точку за каждый пункт крови, потраченный Сородичем) другому существу. Активация способности требует броска Выносливость+Выживание (сложность 8, увеличивается до 9, если цель – не простой смертный) и траты пункта Силы Воли. Кроме того, вампир должен пометить цель, выдавив каплю своей крови на ее лоб. Метка остается видимой в течение всего времени действия этой способности, которая определяется количеством успехов в броске активации.

Успехи	Продолжительность
1	Один ход
2	Одна сцена
3	Один час
4	Одна ночь
5	Одна неделя
6	Один месяц
7	Один год

Реципиент этой способности не обязательно должен принимать дар добровольно. Особенно садистские Сородичи придумали множество способов, как можно использовать «метку дьявола» и сверхъестественную выносливость цели, чтобы обеспечить ее большими неприятностями.

Вампир не может подарить другому больше уровней Стойкости, чем имеется у него самого.

❁❁❁❁❁❁❁❁Адамантин

Адамантин действует как более мощная разновидность Личной Брони.

Система: Эта способность полностью копирует эффекты Личной Брони с той лишь разницей, что использующий ее вампир не получает повреждений от атак, которые разбиваются о его плоть.

Затемнение

❁❁❁❁❁❁Сокрытие

Вампир может скрыть неодушевленный объект размером вплоть до дома (без применения этой способности Затемнение нельзя использовать для маскировки неодушевленных предметов). Если объект спрятан, то спрятано и все его содержимое. Пока Сокрытие действует, прохожие обходят вокруг скрытого объекта так, словно он по-прежнему виден, но отказываются осознавать, что предпринимают какой-либо обход.

Система: Чтобы активировать эту способность, персонаж должен находиться в пределах 30 футов (около 9 метров) от укрываемого объекта, и предмет должен иметь какое-нибудь личное значение. Способность Сокрытия работает как и Незримое Присутствие в смысле способов обнаружения, а также длительности и стойкости маскировки.

Сокрытие можно применять на транспортное средство, на котором путешествует персонаж. В таком случае потоки транспорта словно огибают машину, и аварии, по сути, куда менее вероятны, поскольку остальные водители подсознательно отодвигаются от скрытого автомобиля.

Полицейский радар по-прежнему фиксирует замаскированную подобным образом машину, но оператор радара несклонен останавливать движение ради фантомного следа на экране. Применение Сокрытия на самолете проблематично, поскольку дальности этой способности обычно не хватает, чтобы распространиться на диспетчеров аэропорта и так далее.

❁❁❁❁❁❁Чистый Разум

При помощи этой способности вампир может блокировать телепатический контакт, с легкостью сопротивляясь попыткам вторжения в собственный разум.

Система: Любые попытки проникнуть в разум персонажа или просканировать его потребуют успешного броска Восприятие+Эмпатия (сложность равна Сообразительности + Скрытности персонажа). Даже если бросок потенциального вторженца успешен, запас кубиков его попытки после этого ограничен количеством успехов, которые он набрал в изначальном броске.

❁❁❁❁❁❁Маска Души

Вдобавок к сокрытию собственного облика, вампир, освоивший «Маску души», может скрывать и свою ауру. Он может демонстрировать либо желаемое сочетание оттенков и цветов, или может вообще убрать свою ауру. Эта способность особенно полезна для вампиров старших поколений, которые добились подобной силы при помощи диаблери.

Система: Эта способность позволяет показывать всего одну ауру (или ее отсутствие) – вампир выбирает, какие именно цвета будут видны, приобретая Маску Души. Если у персонажа нет опыта применения Восприятия Ауры, он не может выбирать альтернативную ауру, поскольку не знает, как она должна выглядеть, хотя может выбрать полное отсутствие ауры. При желании, Маску Души можно приобретать несколько раз, чтобы дать вампиру несколько разных аур на выбор.

Если только игрок не указывает обратного, Маска Души всегда активна. Если персонаж приобретал Маску Души несколько раз, его «аурой по умолчанию» всегда будет первая из изученных.

Пример: Амелия накопила достаточно опыта, чтобы приобрести Затемнение 6 уровня, и в качестве новой способности выбрала Маску Души. Поскольку у персонажа нет Прорицания, она никогда не видела настоящих аур, и поэтому не может копировать их. В результате, когда она применяет Маску Души, у нее вообще нет ауры. Однако, через некоторое время Амелия изучает второй уровень Прорицания благодаря дружественному Малкавиану, а игрок набирает достаточно опыта, чтобы купить вторую способность шестого уровня Затемнения. Теперь, зная, насколько полезной может быть ложная аура, он вновь покупает Маску Души, на этот раз выбрав образ чисто белой ауры невинного человеческого ребенка. Теперь Амелия может или демонстрировать свою собственную ауру, или свою «невинную» ауру, или вообще никакой ауры.

❁❁❁❁❁❁❁Тайник

Большинство способностей Затемнения требуют, чтобы применяющий их индивидуум находился на короткой дистанции от субъектов маскировки. Тайник значительно увеличивает эту дистанцию, позволяя старейшине, владеющему этой способностью, оставлять людей или объекты надежно укрытыми, пока он занимается своими делами в другом месте.

Система: Для активации способности Затемнения персонаж должен находиться в пределах стандартного требуемого расстояния. Затем игрок тратит пункт Силы Воли, который задействует Тайник поверх уже работающего применения Дисциплины. После этого маскировка будет действовать до тех пор, пока вампир находится в пределах расстояния, равного его Сообразительности+Скрытности в милях (1609 м) от объекта или лица, которое желает замаскировать. Улучшенная маскировка исчезает на

следующем рассвете, или спадает, как обычно, если субъект Затемнения сам выдает себя.

❁❁❁❁❁❁❁Покров Блаженного Неведения

Изобретение этой способности приписывают Малкавианам, но многие Носферату также нашли ее крайне полезной. Покров Блаженного Неведения позволяет вампиру укрыть Затемнением нежелающую того жертву, сделав ее незаметной для окружающих. Некоторые Носферату применяют эту способность, чтобы преподать урок смирения тем индивидуумам, кто принимают присутствие и помощь окружающих как должное, в то время как другие используют ее, чтобы убрать ключевого члена группы в разгар кризиса.

Система: Для активации этой способности персонаж должен прикоснуться к жертве. Игрок тратит пункт крови и делает бросок Сообразительность + Скрытность (сложность равна Внешности жертвы + 3). Если бросок успешен, жертва попадает под действие Ухода от Мысленного Взгляда на период времени, определяемый числом набранных успехов.

Кол-во успехов	Длительность
1 успех	Три хода
2 успеха	Одна минута (20 ходов)
3 успеха	15 минут
4 успеха	Один час
5+ успехов	Одна ночь

Жертва Покрова Блаженного Неведения не обязательно понимает, что находится под воздействием этого эффекта. Она просто видит, что все окружающие вдруг начинают действовать так, словно ее здесь нет. Жертва не может снять этот эффект, даже применением насилия; если она атакует кого-нибудь, цель припишет нападение ближайшему видимому индивидууму рядом с собой. Не одна смертельная драка была вызвана этим побочным эффектом. Покров продолжает работать, даже если активировавший его вампир покинул область.

Забавно, но Покров Блаженного Неведения невозможно применить на того, кто готов и желает принять его эффекты.

❁❁❁❁❁❁❁❁Старый Друг

Многие старейшины Носферату заработали репутацию благодаря знанию тайн, полученных благодаря творческому применению этой способности. Вариация Маски Тысячи Лиц, Старый Друг позволяет вампиру проникнуть в подсознание субъекта и принять облик индивидуума, которому жертва доверяет больше всего. Применяющий эту способность не кажется кем-нибудь, кого жертва боится или перед кем она благоговеет, а тем, кому жертва склонна поведать свои сокровенные тайны. «Старый Друг» не обязательно придает облик того, кто до сих пор жив; можно принять облик давно умершего друга или родственника, и в таком случае субъект воспринимает встречу как сон или посещение призрака.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Исполнение (сложность равна Восприятию+Бдительности жертвы, максимум 10). Чем больше успехов, тем убедительнее личина. Каждый успех также добавляет один кубик ко всем броскам, связанным с применением Вторичного Таланта Допрос против жертвы. Эта способность воздействует лишь на одну жертву единовременно; другие свидетели видят в вампире того, кем он на самом деле является, если только он не использует Маску Тысячи Лиц добавок к Старому Другу.

❁❁❁❁❁❁❁❁Сотворение Имени

Некоторые Тореадоры называют эту способность высшим проявлением актерских приёмов. Сотворение Имени позволяет персонажу создать совершенно новую личность; лицо, манера речи, аура, даже мыслительные процессы создаются в соответствие с желаемой личностью вампира. Эту способность можно использовать, чтобы притворяться существующим

индивидуумом, или она может создать точнейший облик полностью вымышленной личности.

Система: Вампир, работающий над «Сотворением Имени» должен проводить три часа каждую ночь в относительно непрерывном спокойствии, чтобы создать новую личность с помощью этой способности. Игрок делает продолжительный бросок Интеллект +Исполнение со сложностью 8, один бросок за ночь. Для создания новой личности необходимо в общей сложности 20 успехов, провал отнимает пять успехов от общего количества. Однако после того, как новая личность успешно создана, вампир может принять ее в любое время без какого-либо броска. Любой наблюдатель без Прорицания 9 или его эквивалента видит искусственную личность. Лицо, аура, Натура, Маска, даже мысли и Психологические Достоинства и Недостатки персонажа – все это кажется таким, как выбрал и создал персонаж.

Единственный способ проникнуть сквозь эту маскировку, кроме Прорицания 9, это заметить несоответствия между принятой личностью и Способностями, которыми она по всей очевидности должна владеть. Скажем, персонажу, не имеющему ни одной точки в Медицине, будет крайне сложно выдать созданную личность за нейрохирурга. Рассказчик должен делать тайный бросок Восприятие + Бдительность (сложность 9) для каждого персонажа, который способен заметить промах, допущенный самозванцем.

Пример: Малкавиан Деймон решает поиграть в доктора и создает себе личность доктора Фейна, известного кардиолога. При обсуждении медицинских вопросов с бандой Бруха, не способных отличить коронарный тромбоз от чизбургера, Деймон притворяется безупречно. Однако, когда к доктору для беседы на профессиональные темы подкатывает вивисектор-Тремер, каждая псевдо-медицинская фраза, срывающаяся с языка Деймона, все больше увеличивает вероятность, что Тремер сообразит, что здесь что-то неладно. Рассказчик решает делать для Тремера бросок Восприятие +

Бдительность каждые три минуты разговора, и на третьей попытке подозрения Колдуна оформляются. Теперь разговор может быстро приобрести весьма неприятную окраску.

Могущество

Плоть и кровь имеют свои пределы, однако мускулы и витэ Сородичей имеют более широкое применение, когда дело касается применения силы. Вампиры, чье поколение близко к Каину, владеют проявлениями силы, которые способны поразить даже других вампиров. Являясь продуктом крови и воли точно так же, как мускул и костей, Могущество дает вампиру гораздо больше, чем способность просто подымать тяжелые объекты – если конечно вампир хочет изучать альтернативные способны его применения.

Улучшенные способности Могущества приобретаются точно так же, как и способности Стремительности и Стойкости. Персонаж может выбрать альтернативные способности Дисциплины вместо того, чтобы развивать ее как обычно, а затем вернуться назад и докупить то, что он пропустил.

Оттиск

Вампир с всесторонним знанием Могущества умеет сдавливать очень, очень сильно. По сути, он способен сдавить (или сжать, или надавить) настолько сильно, что может оставить оттиск своих пальцев или руки на очень твердой поверхности, вплоть до крепкой стали. Оттиск способен служить в качестве угрозы, или его можно использовать, например, для выдавливание опор на гладких поверхностях при лазанье.

Система: Для активации Оттиска нужен пункт крови. Способность остается активной до конца сцены. Глубина отпечатков, оставляемых с помощью Оттиска, остается на усмотрение Рассказчика – решение следует принимать в соответствие с тем, сколько силы вампир может приложить, с прочностью материала и его толщиной. Если объект, который хватает вампир, достаточно тонок, по выбору Рассказчика вампир может просто

продавить его насквозь (если это стена) или оторвать его (если это прут или труба).

❁❁❁❁❁❁❁Сотрясение Земли

По мнению некоторых ученых мужей Могущество – всего лишь искусство бить очень и очень сильно. Но что делать, если ваша цель находится слишком далеко, чтобы ударить ее прямо? Ответом будет, если вы в достаточной мере одарены этой Дисциплиной, примените Сотрясение Земли. Говоря упрощенно, Сотрясение Земли это способность ударить землю в точке А, чтобы впоследствии сила удара вышла из земли в пункте Б, на некотором расстоянии.

Система: Для применения Сотрясения Земли нужно потратить два пункта крови и сделать стандартный бросок Ловковть+Драка. Вампир бьет кулаком (или ударяет ногой, в зависимости от личных предпочтений) землю, и, если атака успешна, сила удара вырывается из земли, словно выброс гейзера булыжников, камней или еще чего-то, находящегося прямо под жертвой. Уклонение от такой атаки идет с +2 к сложности, поскольку куда сложнее подгадать момент, когда отклониться от подземного толчка, чем нырнуть в сторону от удара кулаком.

Дистанция Сотрясения Земли – 10 футов (3 м) за каждый уровень Могущества, имеющийся у вампира, вплоть до пределов видимости. Неудача в броске атаки означает, что удар уходит не туда и должен вырваться наружу где угодно, в пределах радиуса действия; провал означает, что вампир раздробил землю под собой и по ходу вполне может закопать себя в яму.

❁❁❁❁❁❁❁❁Щелчок

Согласно известной банальности – «великие все делают легко». В случае со Щелчком эти слова перестают быть банальностью и становятся

буквальной правдой. Благодаря этой способности мастер Могущества может сделать легчайший жест – мановение, щелчок пальцами, подбрасывание шарика – и обрушить полную всесокрушающую мощь смертоносного удара. Атака может обрушиться без предупреждения, ограничив возможности жертвы к уклонению или предвосхищению, и это делает Щелчок одним из самых пугающих проявлений «Могущества», что известны.

Система: Щелчок стоит один пункт крови и требует броска Ловкость+Драка со сложностью 6. Также нужно, чтобы вампир сделал некий жест, направляющий удар. Что это за жест – остается на усмотрение игрока, в прошлом срабатывало все, от щелчка пальцев и до воздушного поцелуя.

Дистанция Щелчка равна границам восприятия Сородича, и удар наносит повреждения, как при нормальном ударе (включая все бонусы).

Присутствие

Любой вампир с Присутствием 6 или выше может использовать Присунствие на персонаж с достоинством «Безразличный» (Blase) (см. ***«Clanbook: Toreador»***, стр. 40), но с коефецентом + 2 к сложности. Присутствие 7 уменьшает коэффецент до +1, а Присутствие 8 и выше позволяет персонажу применять его к жертвам с «Безразличием», как-будто они вовсе не обладают этим достоинством.

❁❁❁❁❁❁Любовь

Узы крови – один из наиболее могущественных инструментов в арсенале старейшины. Однако все больше и больше детей знают, как избежать уз, поэтому необходимы альтернативы. Способность Присутствия под названием Любовь – одна из таких альтернатив, она воспроизводит эффекты уз без каких-либо неприятных побочных эффектов. Пусть и не столь надежное средство контроля, как узы крови, и не столь долго

держащееся, Любовь, тем не менее, является крайне мощным средством управления.

Система: Игрок делает бросок Обаяние+Исполнение (сложность равна Силе Воли цели). Успех означает, что жертва начинает испытывать привязанность к персонажу, так, как если бы была связана с ним узами крови. Каждый успех также уменьшает запас кубиков жертвы на один кубик на любые Социальные броски, предпринимаемые против персонажа. Провал делает цель невосприимчивой к любому применению персонажем способностей Присутствия на всю оставшуюся ночь. Эта способность действует одну сцену и может быть применена против одной и той же жертвы в ходе нескольких сцен в одну и ту же ночь.

❁❁❁❁❁❁Парализующий Взгляд

Некоторые старейшины отточили свое мастерство Взгляда Ужаса до таких вершин, что якобы способны убивать одним лишь взглядом. Парализующий Взгляд вовсе не настолько эффективен, но впечатлением, которое он производит, никто не будет пренебрегать. Название способности является слегка некорректным, поскольку ее жертвы, строго говоря, не парализуются в физическом смысле, а застывают в абсолютном ужасе.

Система: Персонаж должен посмотреть в глаза выбранной жертве. Затем игрок делает бросок Манипулирование+Запугивание (сложность равна Силе Воли жертвы). Успех погружает жертву в такой ужас, что она впадает в состояние кататонии, не в силах предпринимать какие-либо действия, кроме как с хныканьем свернуться в положении зародыша и бессвязно бормотать. Это состояние сохраняется в течение времени, определяемого количеством полученных успехов. Если жизнь жертвы подвергается прямой угрозе (из-за нападения, приближающегося рассвета и т.д.), несчастная может попытаться выйти из беспомощного состояния, сделав бросок на Храбрость (сложность равна Запугиваниеперсонажа + 3). Один успех выводит из паралича. Провал

погружает жертву в состояние длительного Ротшрека на всю оставшуюся ночь.

Количество успехов	Длительность
1 успех	Три хода
2 успеха	Пять минут
3 успеха	Остаток сцены
4 успеха	Один час
5 успехов	Остаток ночи
6+успехов	Неделя (или больше, на усмотрение Рассказчика)

❁❁❁❁❁Искра Ярости

Вампир, владеющий этой способностью, может делать характеры более вспыльчивыми и доводить старые обиды и гнев до точки кипения минимальным усилием. Искра Ярости вызывает ссоры и драки, и может даже погружать других вампиров в состояние Безумия.

Система: Игрок делает бросок Манипулирование+Хитрость со сложностью 8. Количество успехов определяет число индивидуумов, попавших под действие данной способности. Если способность применяется в толпе, под ее воздействие попадают те, кто находятся ближе всего к персонажу. Вампир, попавший под действие данной способности, должен потратить пункт Силы Воли или сделать бросок на Самоконтроль (сложность равна Манипулирование+Хитрость персонажа); неудача погружает жертву в Безумие. В случае провала персонаж сам немедленно впадает в безумие.

Количество успехов	Количество целей
1 успех	Двое
2 успеха	Четверо
3 успеха	Восемь
4 успеха	Двадцать
5 успехов	Все, находящиеся в непосредственной близости от персонажа

❁❁❁❁❁❁Сотрудничество

Любой Старейшина знает, что из всех когда-либо существовавших на земле созданий, сложнее всего заставить работать вместе именно Сородичей. Мирное сосуществование – не самый распространенный принцип в обществе вампиров. Таким образом данную способность можно применять, чтобы подтолкнуть окружающих в объятия хрупкого духа товарищества. Некоторые Вентру-циники (или реалисты) утверждают, что лишь то, что их клан владеет этим эффектом Присутствия, является единственной причиной, по которой на собраниях Камарильи вообще принимались какие-либо решения. Вентру, которые оглашают эту точку зрения слишком громко, также получают немалые шансы немедленно проверить, насколько же на самом деле эффективно Сотрудничество.

Система: Чтобы активировать Сотрудничество, игрок делает бросок Обаяние+ Лидерство со сложностью 8. Количество лиц, на которых удастся повлиять, определяется количеством успехов. Сотрудничество действует до конца сцены, в течение которой было активировано, хотя особенно могущественные мастера Присутствия могут породить долговременные чувства миролюбия (на усмотрению Рассказчика), потратив Силу Воли. Пока эта способность действует, попавшие под ее влияние куда долее благожелательно настроены друг к другу и более склонны выказывать доверие и строить совместные планы.

В большинстве случаев игроки должны просто отыгрывать эффекты Сотрудничества, но есть и некоторые четко проявляющиеся эффекты. Внутри группы воздействия сложность бросков Самоконтроля на сопротивление безумию в ответ на оскорбления уменьшается на три. Игровые эффекты недостатка Нетерпимость исчезают, а недостаток Ненависть работает так, как если бы являлся Нетерпимостями.

Количество успехов	**Количество целей**
1 успех	Двое
2 успеха	Четверо
3 успеха	Восемь

4 успеха	Двадцать
5 успехов	Все, находящиеся в непосредственной близости от персонажа

Нерушимый Приказ

При помощи усилия воли любой индивидуум на короткое время может сопротивляться эффектам Присутствия. Однако некоторые старейшины Тореадоров и Вентру обладают такой силой личности, что их Присутствию можно сопротивляться лишь при помощи. Героических усилий.

Система: Однажды будучи изученной, эта способность всегда активна. Смертные не могут тратить Силу Воли, чтобы сопротивляться Присутствию персонажа (в данном случае в понятие «смертные» не включаются гули, линейные маги и те, кто обладает Истинной Верой). Сверхъестественное существо должно сделать бросок на Силу Воли (сложность равна Сила Воли+2, и если сложность броска превышает 10, то это означает, что этот бросок вообще нельзя сделать) при первой попытке сопротивляться Присутствия персонажа, расходуя Силу Воли. Затем до конца сцены он может потратить максимальное количество пунктов крови в зависимости от количества успехов, которые он набрал. Провал броска увеличивает запас кубиков для Присутствия персонажа вдвое против несчастной жертвы до конца ночи.

Пульс Города

Старец, чье владение Присутствием доросло до столь пугающего уровня, может контролировать эмоции целого региона вокруг себя, например большого города. Эта способность действует на низшем уровне, подстраивая обитателей территории под настроение Старца, однако ее так же можно использовать, чтобы внушить им специфические эмоции. Пульс Города влияет сильнее на коренных жителей, чем на туристов, а так же может

воздействовать на тех, кто находится в другом месте, но имеет сильную привязанность к этому городу.

Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Обаяние+Знание местности со сложностью 10 (Знание местности должно быть связано с тем городом или регионом, где используется эта способность). Количество успехов покажет, как долго смертные жители будут находиться под воздействием эмоции, которую им внушит персонаж: для посетителей города, которые к нему не привязаны и сверхъестественных существ это время уменьшается на один успех. Персонаж может убрать эффект от использования способности когда ему вздумается.

Количество успехов	**Длительность**
1 успех	Минута
2 успеха	10 минут
3 успеха	Час
4 успеха	День
5 успехов	Неделя

Персонаж может использовать Пульс Города и в торпоре.

Превращение

❁❁❁❁❁❁**Управление Землей**

Слившийся с Землей персонаж больше не привязан к месту, которое он выбрал в предыдущую ночь. Он может идти сквозь почву, словно сквозь воду, «плывя» в самой земле. Некоторые старейшины пользуются этим для беспрепятственного и незаметного перемещения, в то время как другие находят, что это крайне эффективное средство маневрирования в бою.

Система: Эта способность действует всякий раз, когда персонаж Сливается с Землей, и не требует никаких дополнительных бросков или трат. Находясь в земле, вампир может перемещать себя со скоростью равной половинной скорости своей ходьбы. Он не способен видеть, но получает сверхъестественное осознание своего подземного окружения на расстоянии до 50 ярдов (45,7 м). Вода, камень, корни деревьев и цемент эффективно

блокируют его перемещение; он может двигаться лишь сквозь землю и вещества схожей плотности, наподобие песка или мелкого гравия. Если двое или больше вампиров пытаются взаимодействовать под землей, им доступен лишь прямой физический контакт. В таком случае все запасы кубиков на повреждения ополовиниваются, а попытки уклонения или парирования идут с -2 к сложности. Если имеет место попытка подземного преследования, то она решается расширенным броском на сопротивление броском Сила+ Атлетика.

❁❁❁❁❁❁Мраморная Плоть

Давно ходят легенды о боевой мощи старейшин Гангрелов и их сверхчеловеческой устойчивости. Плохо информированные личности полагают, что истории о мечах, сломавшихся о кожу бессмертного, и расплющившихся о него пулях – преувеличенные рассказы о эффектах Стойкости. Те, кто располагают более достоверной информацией, знают, что подобные рассказы появляются благодаря столкновениям с Гангрелами, владеющими Мраморной Плотью. Кожа старейшины с Мраморной Плотью по сути становится разновидностью мягкого камня, хотя выглядит в точности как обычная кожа и мышцы. Мало того, преобразованная подобным образом кожа даже ощущается как обычная при случайном прикосновении.

Система: Для активации Мраморной Плоти игрок тратит три пункта крови, эффект вступает в действие немедленно. Эффекты этой способности действуют до конца сцены. Пока способность активна, запасы кубиков на повреждения для любых физических атак, производимых против персонажа, ополовиниваются (округление идет вниз). Сюда входят нападения при помощи кулаков, когтей, клинков, огнестрельного оружия и взрывов, но не огня, солнечного света или магии (если только указанный магический эффект не является прямой физической атакой, вроде камня, брошенного при помощи Пути Движения Разума). Вдобавок, пока эта способность активна,

персонаж может предпринимать попытки голыми руками парировать атаки, как если бы держал какое-нибудь оружие.

❁❁❁❁❁❁❁Восстановление Смертного Облика

У Гангрелов существует два мнения по поводу использования этой способности. Те, кто политически активны или часто общается со смертными считают ее приемлемой и даже необходимой. Те же, кто принимает свои животные черты видят в ней отвратительное неповиновение самой природе вампира. Раскол возникает из-за того, что старейшина, который обладает ей, может временно вернуться к облику, которым он обладал до Становления, убрав звериные черты, которые он приобрел за долгие века. Восстановление Смертного Облика демонстрировалось лишь Гангрелами: несколько старейшин Носферату попытались приобрести эту способность и ходят слухи, что они встретили внезапную и гротескную Окончательную Смерть, когда попытались вернуть себе смертный облик.

Система: Игрок тратит 3 пункта крови и пункт Силы воли, а затем делает бросок на Силу Воли со сложностью 8. Успех восстанавливает внешность персонажа до состояния, в котором он находился до своего Становления, убирая все животные черты, которые он получил из-за безумия. Способность так же действует и на другие Социальные Атрибуты, возвращая их к изначальному значению (в том случае, если они были выше, чем текущие Атрибуты персонажа). Провал броска на Силу Воли наградит персонажа еще одной животной чертой. После активации Восстановление Смертного Облика действует до конца сцены.

❁❁❁❁❁❁❁Форма Ярости Зверя

Тех, кто использует эту способность обычно путают с Тзимици, которые используют Форму Ужаса. Базовый эффект похож, однако ни один Гангрел, обладающей этой способностью, не воспримет подобный намек дружелюбно. Вампир, который использует эту способность превращается в

огромное чудище, его рост удваивается, а вес утраивается. Внешний вид этого чудища напоминает жуткую помесь самого вампира и животного, с кем он чувствует наибольшее родство (чаще всего это волк, крыса или большая кошка, однако так же есть сведенья о формах ворона, змеи, летучей мыши и других странных зверей). Вампир в этом виде в некотором смысле напоминает оборотня в боевой форме, однако разница станет очевидна довольно быстро.

Система: Игрок тратит 3 пункта крови и это запускает процесс изменения. Трансформация персонажа занимает 3 хода (персонаж может потратить дополнительную кровь, чтобы сократить это время, по одному пункту за ход). Трансформировавшись, персонаж будет оставаться в этой форме до восхода солнца или же пока сам не захочет вернуться к исходному состоянию.

Черты этой формы определяются при изучении данной способности, в зависимости от животного, чей вид принимает персонаж. В этой форме вампир получает 7 точек к своим Физическим Атрибутам. Игрок получает минимум по одному дополнительному пункту к каждому Физическому Атрибуту, но не более чем 5 для каждого из Атрибутов (т. е. персонаж может получить +5 к Силе, +1 к Ловкости и +1 к Выносливости, но не +2 к Силе и +5 к Ловкости). Эти бонусы выбираются раз и навсегда: другие бонусу потребуют повторного приобретения этой способности и выбора новой формы. Так же в этой форме персонаж наносит Сила+2 непоглащаемых повреждений своими когтями и зубами. Еще он получает дополнительный уровень здоровья Легко ранен и его скорость бега удваивается. Наконец после трансформации персонажа еще и получает способности Обостренные Чувства и Глаза Зверя со всеми их достоинствами и недостатками.

Однако у этой способности есть два недостатка. Во-первых возникают проблемы с общением. Все Социальные Атрибуты после трансформации падают до 1 или до 0, если какой-то из них и так уже 1 (кроме бросков на Запугивание). Вторая проблема заключается в том, что персонажу придется

столкнуться с увеличившийся силой Зверя. Сложность все бросок для сопротивления безумию увеличивается на 2 и игрок не может тратить Силу Воли при таких бросках.

❁❁❁❁❁❁❁Призрачное Тело

Эта могущественная вариация Формы Тумана (Превращение 5) позволяет Гангрелу принимать облик тумана со всеми его достоинствами и гораздо меньшими недостатками. Вампир, применивший Призрачное тело сохраняет свой облик, однако становится полностью нематериален. Он легко может проходить сквозь стены и игнорировать пули и может провалиться через пол, на котором стоит, если захочет. Не смотря на то, что легкие вампира становятся нематериальными, он все еще может говорить, и многие старейшины Дочерей Какофонии с интересом отнеслись к этому факту.

Система: Игрок должен истратить 3 пункта крови. Трансформация занимает один ход и длится до конца ночи или же пока персонаж сам не захочет вернуться в свою обычную форму. Пока действует способность, персонаж полностью нематериален, но тем не менее видим. На него не действуют никакие физически атаки, а его запас кубиков для поглощения урона он солнца и огня удваивается. Вампир даже сможет игнорировать гравитацию, если захочет, подымаясь через твердые объекты и проваливаясь сквозь них, если он не хочет на них стоять (однако он не может двигаться быстрее своей нормальной скорости ходьбы, когда «летает» таким образом). В этой форме персонаж так же может использовать Дисциплины, которые не требуют физического контакта или тела. С другой стороны, применив Призрачное Тело вампир сможет физически манипулировать своим окружением лишь применив Движение Разума.

❁❁❁❁❁❁❁❁Очищение Пронзенной Груди

Записи Камарильи свидетельствуют о том, что крайне малое количество Гангрелов было убито смертными и анархами во времена

Инквизиции и Восстания Анархов. Эта способность возможно являлась одной из главных причин выживания тех Сородичей. До недавнего временив клане практиковалась менее могущественная версия Очищения Пронзенной Груди, которая была весьма ограниченна в использовании. В текущие ночи давно потерянная и более сильная версия этой способности снова распространилась по клану. Старейшина Гангрел, который обладает этой способностью, может могучим усилием исторгнуть посторонние объекты их своего тела, даже кол, котрый пронзил его сердце.

Система: Игрок тратит 3 пункта крови и делает бросок на Силу Воли со сложностью 6 (или 8, если его сердце пронзено колом). Одного успеха достаточно, чтобы исторгнуть все посторонние субстанции и объекты из тела персонажа. Грязь, пули и даже вонзенный в сердце кол немедленно и жестко исторгаются. Чем больше объект, тем дальше отшвырнет его этой способностью. Объекты, исторгнутые таким образом, атакуют с запасом кубиков в 3 кубика всех, кто находится рядом и наносят от 1 до 4 кубиков урона (в зависимости от урона).

Если персонаж хочет оставить какой-то объект в своем теле (например протез) или извлечь его частично (например, чтобы кол вылез из сердца, но остался торчать в груди в качестве уловки) игрок должен истратить пункт Силы Воли во время активации этой способности.

Внутренний Фокус

У этой способности нет никаких видимых проявлений и о самом ее существовании известно лишь дюжине или около того Старцев Гангрел, которые создали ее. Однако не смотря на отсутствие внешних проявлений это способность Превращение воистину устрашающа. Вампир, обладающий этой способностью, способен заставить свое не-мертвое тело работать так, что более слабым Сородичам и не снилось, выдерживая невероятное количество ран, двигаясь с ослепительной скоростью и атакую с сокрушающей силой.

Система: Игрок должен истратить четыре пункта крови для активации этой способности, а так же по два пункта крови за каждый ход, кроме первого, пока действует Внутренний Фокус. Эта способность имеет три эффекта. Во-первых, персонаж получает количество дополнительных действий, равное его немодифицированной Ловкости (т. е. не увеличенной при помощи превращения в зверя или траты крови). Во-вторых, урон от его физических атак возрастает на три кубика. И наконец весь урон, полученный персонажем уменьшается вдвое и округляется в меньшую сторону после броска на поглощение (т. е. атака, которая должна была нанести пять уровней урона после поглощения уменьшится до двух уровней).

Эту способность можно использовать вместе с другими способностями превращения, увеличивающими боевые способности персонажа, например вместе с Формой Ярости Зверя. Так же ее можно комбинировать вместе со Стремительностью, Стойкостью и Могуществом, что превратит Гангрела, который обладает этой способность, в по настоящему ужасающего противника.

Тауматургия

Нижеприведенные пути в основном практикуются Тремерами Камарильи. Они могут быть доступны и другим вампирам, которые используют Тауматургию, например антирибу Тремеров [*которое вообще-то уже уничтожено... – прим. переводчика*] или Ассамитам, по решению Рассказчика, но встречаются крайне редко и изучаются сложнее (+1 к сложности для всех использований пути). Все нижеприведенные пути используют базовую систему, описанную в книге ***Вампир: Маскарад***: игрок тратит пункт крови и делает бросок на Силу Воли (сложность равна уровню способности +3). Неудача означает, что кровавая магия не сработала, провал – что персонаж потерял пункт постоянной Силы Воли.

Путь Управления Стихиями

Этот путь обеспечивает тауматурга ограниченной властью над неоживленными объектами и способностью общаться с ними. Ошибочно считаемый связанным с четырьмя первичными стихиями (землей, водой, воздухом и огнем), этот путь по сути ближе к смеси Управлению Духами и Пути Сотворения. Путь Управления Стихиями можно использовать лишь для воздействия на неживое - скажем, вампир не может заставить дерево ходить применением Оживления Недвижимого. Тауматурги, стремящиеся повелевать живым, обычно изучают Биотауматургию или Зеленый Путь.

Сила Стихии

Вампир может призвать силу и стойкость земли или окружающих его объектов, чтобы увеличить свою физическую мощь, не тратя большие объемы крови.

Система: Игрок распределяет в общей сложности три временных дополнительных точки между Силой и Выносливостью персонажа. Количество успехов в броске равно числу ходов, в течение которых сохраняются эти точки. Игрок может потратить пункт Силы Воли, чтобы увеличить эту продолжительность на один ход. Эту способность нельзя «складывать» – одно применение должно закончиться, прежде чем можно будет предпринять следующее.

Древесный Язык

Вампир может говорить, пусть и в весьма ограниченном объеме, с духом неодушевленного объекта. Разговор может и не быть крайне интересным, поскольку большинство камней и стульев весьма мало интересуются тем, что творится вокруг них, но вампир может получить хотя бы общее представление о том, что объект «пережил». Учтите, что события, важные для вампира, могут вовсе не казаться значительными газонокосилке.

Система: Количество успехов определяет объем и значимость информации, которую получает персонаж. Один успех может пробудить память камня о лесном пожаре, три могут вызвать воспоминание о темной фигуре, побегавшей мимо, а пять могут заставить камень выдать точное описание внешности местного Гангрела.

❁❁❁Оживить Недвижимое

Объекты, попавшие под воздействие этой способности, двигаются так, как приказывает им вампир. Объект не может предпринимать действий, совершенно немыслимых для чего-то его формы – скажем, дверь не может спрыгнуть с петель и перенести кого-то через улицу. Однако внешне твердые предметы могут становиться гибкими в разумных пределах: табуретки могут бегать на своих ножках, пистолеты могут вырываться и рук своих владельцев или стрелять, находясь в кобуре, а статуи могут двигаться, словно обычные люди.

Система: При менее чем четырех успехах в броске, для активации этой способности требуется трата пункта Силы Воли. Каждое применение этой способности оживляет один объект; тауматург может одновременно контролировать количество оживленных объектов, равное значению своего Интеллекта. Объекты, пробужденные подобным образом, остаются живыми до тех пор, пока находятся в поле зрения персонажа, или пока не пройдет один час.

❁❁❁❁Облик Элементаля

Вампир может принять облик любого неодушевленного объекта, масса которого приблизительно равна его собственной. Стол, статуя или велосипед вполне подходят, а дом или авторучка находятся за пределами возможностей этого эффекта.

Система: Количество успехов определяет, насколько полно персонаж принимает облик, который желает сымитировать. Требуется хотя бы три

успеха, чтобы персонаж могу использовать свое восприятие или Дисциплины, находясь в измененном облике. Эта способность действует до конца ночи, хотя персонаж может вернуться в свой обычный облик и раньше, по собственному желанию.

❁❁❁❁❁Призыв Элементаля

Вампир может призвать одного их традиционных духов стихий: саламандру (огонь), сильфа (воздух), гнома (земля) или ундину (вода). Некоторые Тремер утверждают, что общались с элменталями стекла, электричества, крови и даже атомной энергии, но подобные сообщения остаются неподтвержденными (хотя их авторов и призывали в Вену для допроса). Тауматург может выбрать, какой тип элементаля он желает призвать и подчинить.

Система: Персонаж должен находиться возле некоторого объема класического элемента, духа которого он желает вызвать. Вызванный дух может подчиняться или не подчиняться указаниям тауматурга, но обычно хотя бы уделяет достаточно внимания, чтобы выслушать, что ему приказывают сделать. Количество полученых успехов определяет уровень силы элементаля.

У элементаля три точки во всех Физических и Умственных Атрибутах. За каждый успех в броске активации, заклинатель может добавить точку к одному из Физических Атрибутов элементаля. Рассказчик должен определить Способности, атаку и повреждения элементаля, а также его специальные способности, соответствующие стихии.
Когда элементаль вызван, тауматург должен добиться контроля над ним. Чем сильнее элементаль, тем труднее эта задача. Игрок делает бросок Манипулирование+Оккультизм (сложность равна количеству успехов, набранных в броске активации, +4, и игрок может заменить Оккультизм Знанием духов, если пожелает).

Успехи	Результат
Провал	Элементаль немедленно атакует тауматурга.
Неудача	Элементаль высвобождается и может напасть на кого угодно или уйти, по усмотрению Рассказчика.
1	Элементаль скорее всего не нападет на призвавшего его.
2	Элементаль благожелательно настроен к призвавшему и может выполнить задание в обмен на плату (определяемую Рассказчиком).
3	Элементаль выполнит одно задание, в разумных пределах.
4	Элементаль выполнит любое задание тауматурга, если оно не угрожает его собственному существованию.
5	Элементаль выполнит любое задание, которое даст ему тауматург, даже если выполнение задачи займет несколько ночей или подвергнет риску его собственное существование.

Зеленый Путь

Зеленый Путь имеет дело с управлением материей растений всех сортов. Все, что сложнее, чем цветущие водоросли, можно контролировать правильным применением этого пути. Папоротники, розы, одуванчики и даже древнее красное дерево – равно подходящие цели для эффектов этого пути, а живая и мертвая растительная материя одинаково попадает под воздействие. Пусть и не дающая таких мгновенно впечатляющих результатов, как другие, более широко распространенные пути, Зеленый Путь (иногда пренебрежительно называемый Ботаническим Мастерством) так же ненавязчив и силен, как и окружающий мир, на который он воздействует.

Считается, что истоки этого Зеленого Пути лежат в Ордене Натуристов, друидической секте клана Тремер. Большинство владеющих этим путем – члены этого ордена, а те, кто к нему не принадлежат, наверняка обучаются у ментора-члена ордена. Согласно тем, кто знаком с историей Тремер, Зеленый Путь – основанное на магии крови ответвление магических разработок, некогда практиковавшихся Домом Диэдне, орденом смертных магов, уничтоженном Тремер во время Темных Веков.

❁Мудрость Трав

Всего лишь прикосновением вампир может общаться с духом растения. Разговоры, проводимые подобным образом, часто бывают загадочными, но они того стоят – мудрость и опыт духов некоторых деревьев превосходит мудрость легендарных оракулов. С другой стороны, трава-росичка редко способна предложить серьезные откровения, но может показать лицо последнего индивидуума, ступавшего по ней.

Система: Количество полученных успехов определяет объем информации, который можно извлечь из контакта. В зависимости от конкретных сведений, которые ищет вампир, Рассказчик может потребовать броска Интеллект+Оккультизм или Интеллект+ Интуиция для интерпретации результатов общения.

Успехи	Результат
1	Мимолетное загадочное впечатление
2	Один или два ясных образа
3	Краткий ответ на простой запрос
4	Детальный ответ на один или несколько сложных вопросов
5	Общая сумма знаний духа растения по указанной теме

❁❁Скорость Смены Сезонов

Эта способность позволяет тауматургу ускорить рост растения, заставляя розы расцветать за считанные минуты или небольшие деревца вырастать в крупные деревья за одну ночь. В качестве альтернативы он может ускорить умирание и гниение растений, иссушая траву и рассыпая в прах деревянные колья одним лишь прикосновением.

Система: Персонаж прикасается к указанному растению. Игрок делает обычный бросок, и количество успехов определяет объем роста или гниения. Один успех ненадолго ускоряет рост растения или имитирует эффекты суровой погоды, а три – заметно увеличивают или ослабляют его. При пяти успехах полноценное растение вырастает из семечка или рассыпается в прах за несколько минут, а дерево дает плоды или начинает гнить почти

немедленно. Если эта способность применяется в бою, необходимо три успеха, чтобы сделать деревянное оружие полностью бесполезным. Двух успехов хватит, чтобы ослабить его, а пять заставят его рассыпаться в руке владельца.

❁❁❁Танец Лозы

Тауматург может оживить массу растительности объемом до своего собственного размера, с равной легкостью используя ее и для боевых, и для повседневных нужд. Листья могут ходить по столешнице, плющ может служить писцом, а лианы могут вязать противников. Незваные гости должны бояться мастерской Тремер, в которой расставлены деревца в горшках.

Система: При помощи этой способности можно оживить любой объем растительности, общая масса которого не превышает веса самого персонажа. Растения остаются активными в течение одного хода за успех в броске активации, и находятся под полным контролем персонажа. При использовании в бою, значение Силы и Ловкости растений равно половине текущего значения Силы Воли персонажа (округление вниз), и значение Драки на единицу меньше, чем у самого персонажа.

Танец Лозы не сумеет заставить растения вырвать себя из земли и начать ходить. Даже самое энергичное растение не может вырвать свои корни и начать ходить под эффектом этой способности. Однако, 150 фунтов плюща кудзу могут покрыть достаточную площадь и так…

❁❁❁❁Зеленое Убежище

Эта способность сплетает временное укрытие из достаточного объема растительного материала. Вдобавок к обеспечению физической защиты от стихий (и даже солнечного света), «Зеленое Убежище» также создает мистический барьер, который почти непреодолим для любого, кого колдующий не желает пропускать. «Зеленое Убежище» выглядит как полусфера в шесть футов (1.83 м) высотой, состоящая из плотно

переплетенных ветвей, листьев и лоз, без какого-либо заметного отверстия, и даже случайному наблюдателю оно покажется неестественным сооружением. Говорят, что у Зеленого Убежища есть сверхъестественные целительные свойства, но ни один Сородич не сообщал о подобных полезных эффектах после пребывания там.

Система: Для применения этой способности персонаж должен находиться в области, густо покрытой растительностью. Зеленое Убежище вырастает вокруг персонажа в течение следующих трех ходов. Как только убежище создано, любой, кто желает войти в него без разрешения заклинателя, должен набрать больше изначального числа успехов заклинателя в единственном броске Сообразительность+Выживание (сложность равна Силе Воли заклинателя). Убежище существует до следующего заката, или пока заклинатель не распустит или не покинет его. Если заклинатель набрал четыре успеха или больше, убежище непроницаемо для солнечных лучей, если только не будет физически пробито.

❁❁❁❁❁Пробуждение Лесных Великанов

Мастер Зеленого Пути может оживлять целые деревья. Древние дубы можно временно наделить даром передвижения, и они вырывают корни из земли, сотрясая землю своими шагами. Пусть и не столь многогранные, как элементали или иные вызванные духи, деревья, пробужденные к неуклюжей жизни при помощи этого пути, демонстрируют ужасающую силу и стойкость.

Система: Персонаж прикасается к дереву, которое собирается оживить. Игрок тратит пункт крови и делает обычный бросок. Если бросок успешен, игрок должен потратить пункт крови за каждый успех. Дерево оживает на один ход за каждый успех; как только это время истекает, дерево врастает корнями в землю там, где стоит, и его нельзя оживить повторно до следующей ночи. Будучи оживленным, дерево выполняет устные приказы персонажа в меру своих способностей. Сила и Выносливость оживленного

дерева равны значению Тауматургии персонажа, Ловкость равна 2, а значение Драки такое же, как и у самого персонажа. Дерево неуязвимо к ударным повреждениям, а все запасы кубиков летального урона ополовиниваются из-за размеров дерева.

Как только оживляющая энергия покидает дерево, оно выпускает корни немедленно, независимо от того, где в данный момент стоит. Дерево, врастающее в землю, может пробить гранит и асфальт, чтобы найти внизу живительную почву и воду, и это значит, что вполне вероятно, что довольно чахлый клен устроится прямо посреди дороги без какого-либо предупреждения. Злоупотребление или неверное применение этой способности очень легко может привести к тяжелым нарушениям Маскарада, и тауматургу, посадившему ряд клёнов поперёк крупной транспортной магистрали, вряд ли представится возможность повторить эту ошибку еще раз.

Путь Мощи Нептуна

В большинстве мифологий вампиров редко ассоциируют с океаном, и Сородичи в основном не имеют дела с огромными количествами воды, просто потому, что им это незачем. Тем не менее, у Мощи Нептуна имеется небольшая, но преданная группа последователей среди тауматургов Камарильи. Этот путь основывается преимущественно на управлении стоячей водой, хотя некоторые из его более опасных эффектов отступают от этого принципа.

Когда персонаж достигает третьего уровня Мощи Нептун», игрок может выбрать, будет ли он специализироваться на пресной или морской воде. Подобная специализация понижает сложность бросков «Мощи Нептуна» на единицу, когда тауматург имеет дело с указанной средой, но повышает ее на один при обращении с противоположным видом воды. В этом отношении кровь не считается ни пресной, ни соленой, и сложность управления ею остается неизменной.

❁Глаза Моря

Тауматург может заглянуть в воду и увидеть события, которые происходили на ней, в ней или рядом с ней. Некоторые старые мастера этого искусства утверждают, что вампир в ходе использования этой способности сливается с духами воды; молодые Сородичи смеются над подобными утверждениями.

Система: Количество полученных успехов определяет, как далеко в прошлое может заглянуть персонаж.

Успехи	Дальность
1	Один день
2	Одна неделя
3	Один месяц
4	Один год
5	10 лет

Рассказчик может затребовать бросок Восприятие+Оккультизм, чтобы персонаж смог разобрать очень мелкие детали передаваемых образов. Эту способность можно применять лишь на стоячую воду; озера и лужи подходят, а океаны, реки, сточные воды и бокалы – нет.

❁❁Водяная Тюрьма

Тауматург может приказать достаточно большому объему воды ожить и заключить субъекта в тюрьму. Чтобы эта способность по-настоящему подействовала, требуется значительный объем жидкости, хотя можно использовать и всего несколько галлонов, чтобы сформировать оковы из ожившей воды. Смертные субъекты этой способности могут утонуть, если тауматруг недостаточно осторожен (или если он этого желает), и даже вампиры могут быть раздавлены огромным давлением, которое они вынуждены выдерживать.

Система: Количество успехов в броске означает число успехов, которые жертва должна набрать в броске Силы (сложность 8, Могущество прибавляется к успехам), чтобы освободиться. Субъекта можно удерживать

лишь в одной тюрьме одновременно, хотя тауматург волен несколько раз активировать эту способность на разных жертвах, и может распускать тюрьму по собственной воле.

Если рядом нет достаточного количества воды (объемом хотя бы с ванну), сложность броска Силы Воли для активации этой способности увеличивается на один.

❁❁❁Кровь в Воду

Теперь тауматург обретает достаточную власть над водой, чтобы преобразовывать другие жидкости в этот основной элемент. Наиболее очевидное применение способности – нападение; всего лишь прикосновением можно превратить кровь жертвы в воду, ослабляя вампиров и убивая смертных за считаные мгновения.

Система: Персонаж должен прикоснуться к желаемой жертве. Игрок делает обычный бросок. Каждый успех превращает один из пунктов крови жертвы в воду. Один успех убивает смертного в течение нескольких минут. Вампиры, потерявшие таким образом пункты крови, вдобавок страдают от штрафов к запасу кубиков, как если бы получили эквивалентное количество уровней повреждений. Вода, оставшаяся в кровеносной системе жертвы после этой атаки, испаряется со скоростью один пункт жидкости в час, но утраченная кровь не возвращается.

По усмотрению Рассказчика, подобным образом можно превращать в воду и другие жидкости (сложность подобного действия уменьшается на один, если только вещество не является особенно опасным или магическим). Персонаж по-прежнему должен прикасаться к жидкости или ее сосуду, чтобы применить эту способность.

❁❁❁❁Текучая Стена

Сказки о неспособности вампиров пересекать текущую воду происходят от искаженных свидетельств о применении этой способности.

Тауматург может оживить воду даже в большей степени, чем с помощью Водяной Тюрьмы, приказывая ей подняться и превратиться в барьер, непреодолимый практически для любого существа.

Система: Персонаж прикасается к поверхности стоячей воды; игрок тратит три пункта Силы Воли и стандартный требующийся пункт крови и делает обычный бросок. Успехи тратятся на ширину и высоту стены; каждый успех «обеспечивает» 10 футами (3 м) в одном измерении. Стену можно разместить где угодно в пределах поля зрения персонажа, и она должна представлять собой прямую линию. Стена держится до следующего рассвета. На нее невозможно залезть, хотя ее можно перелететь. Чтобы пройти сквозь барьер, любое сверхъестественное существо (в том числе и существа, пытающиеся пройти сквозь стену на других уровнях бытия) должны набрать хотя бы три успеха в единственном броске на Силу Воли со сложностью 9.

❁❁❁❁❁Обезвоживание

На этом уровне мастерства тауматург может напрямую атаковать живые и неживые цели, удаляя воду из их тел. Жертвы, убитые при помощи «Обезвоживания», оставляют после себя жуткие мумифицированные трупы. Эту способность можно использовать и для менее агрессивных целей, вроде сушки мокрой одежды – или испарения луж, чтобы не дать другим мастерам этого пути воспользоваться ими.

Система: Способность можно применить на любую цель в пределах поля зрения персонажа. Игрок делает обычный бросок; жертва сопротивляется броском Выносливость+Стойкость со сложностью 9. Каждый успех, полученный тауматургом, превращается в один уровень летальных повреждений, наносимых жертве. Эти повреждения нельзя поглощать (бросок сопротивления заменяет поглощения для данной атаки), но можно лечить, как обычно. Вампиры теряют пункты крови вместо уровней здоровья, однако, если у вампира больше нет крови, эта атака приводит к потере уровней здоровья, как и в случае со смертными. Жертва этой атаки также

должна сделать бросок Смелости (сложность равна количеству успехов тауматурга +3), чтобы быть способной действовать в следующий ход после нападения; неудача означает, что она охвачена мучительной болью и ничего не может делать.

Путь Совращения

Происхождение этого пути горячо обсуждается теми, кто знаком с его тонкостями. Одна из теорий утверждает, что тайнам пути Тремер научили демоны, и что использование пути подводит колдующего опасно близко к инфернальным силам. Согласно другому мнению, Путь Совращения – наследие тех времен, когда клан Тремер был еще смертным. Третья из основных теорий, и наиболее неприятная для Тремер, гласит, что путь происходит от Последователей Сета, и что его знание было продано клану Тремер за неназванную цену. Последний из слухов, разумеется, горячо отрицается Тремер, что автоматически делает его любимой темой обсуждения, когда всплывает данный вопрос.

Путь Совращения – преимущественно ментально и духовно ориентированный путь, сосредоточенный на воздействии на души других индивидуумов. Его нельзя применять ни для отдачи приказов, как Доминирование, ни для изменения эмоций, как Присутствие. Вместо этого он приводит к постепенному и незаметному изменению действий, морали и мышления индивидуума. Этот путь имеет дело с обманом и темными желаниями, и те, кто осваивают его, должны хорошо знать тайные уголки души. Соответственно, значение Пути Совращения персонажа не может быть выше значения его Хитрости.

Противоречие

Тауматург может вмешиваться в мыслительный процесс субъекта, заставляя жертву резко изменить ее текущий образ действий. Архонта можно заставить казнить заключенного, которого он собирался оправдать и

отпустить; любовник-смертный может переключиться с нежности и заботы на садизм и требовательность прямо посреди свидания. Результаты «Противоречия» никогда неизвестны тауматургу заранее, но они всегда оказываются более негативным действием, чем то, что субъект изначально собирался предпринять.

Система: Эту способность можно применять на любого субъекта в пределах поля зрения персонажа. Игрок делает стандартный бросок. Жертва делает бросок Восприятие+Хитрость (сложность равна числу успехов, набранных тауматургом, +2). Два успеха позволяют жертве понять, что на нее влияет некая внешняя сила. Три успеха позволяют ей определить источник воздействия. Четыре успеха дарят ей мгновение колебания, не давая предпринять ни изначальное действие, ни его противоположность, а пять успехов позволяют ей продолжать выполнять изначальный замысел.

Рассказчик определяет, какой именно будет конкретная реакция на применение этой способности. Противоречие нельзя применять в бою или для того, чтобы воздействовать на те действия окружающих (по усмотрению Рассказчика), что являются преимущественно физическими и рефлекторными.

❁❁Низвержение

Эта способность следует тем же принципам, что и Противоречие, высвобождая темную, саморазрушительную половину субъекта. Однако эффекты Низвержения более долгоиграющи, чем мгновенная вспышка Противоречия. Под влиянием этой способности жертвы действуют в соответствии со своими подавленными желаниями, преследуя цели, от которых в нормальных обстоятельствах их бы удержали мораль или самоконтроль.

Система: Чтобы способность сработала, персонаж должен посмотреть в глаза выбранной жертве. Игрок делает обычный бросок. Жертва сопротивляется броском Восприятие+Хитрость (сложность равна

Манипулирование+Хитрость жертвы). Если тауматург наберет больше успехов, жертва склонна следовать своим подавленным, постыдным желаниям в течение периода, указанного ниже.

Успехи	Длительность
1	Пять минут
2	Один час
3	Одна ночь
4	Три ночи
5	Одна неделя

Рассказчик определяет конкретное желание или намерения, которыми руководствуется жертва. Это может соответствовать ее психологическим Недостаткам или негативным аспектам ее Натуры (например, «Одиночка\Loner» до такой степни возжелает одиночества, что станет агрессивым, если его попытаются склонить к посещению светского приема). Субъект не обязательно зациклен на преследовании этой цели все время, но время от времени будет вынужден тратить пункт Силы Воли, если появится возможность поддаться желанию, а он хочет сопротивляться побуждению.

❁❁❁Разъединение

«Разделяй и властвуй!» – принцип, отлично понимаемый Тремер, и Разъединение – могущественный инструмент, которым можно разделять врагов клана. Эта способность используется, чтобы разрушать социальные связи межличностных отношений. Даже самые страстные отношения или старая дружба могут охладиться после применения Разъединения, а более слабые межличностные связи могут быть уничтожены вообще.

Система: Персонаж должен прикоснуться к цели. Игрок делает обычный бросок. Цель сопротивляется броском Силы Воли (сложность равна Манипулирование+Эмпатия тауматурга). Жертва теряет три кубика на все Социальные броски в течение периода, определяемого количеством успехов, полученных тауматургом.

Успехи	Длительность
1	Пять минут
2	Один час
3	Одна ночь
4	Три ночи
5	Одна неделя

Этот штраф относится ко всем броскам, основанным на Социальных Атрибутах, даже тем, что нужны для использования Дисциплин. Если эта способность применяется на персонаже, участвовавшем в шабашевском Братании или схожем ритуале, значение винкулумов этого персонажа уменьшается на три в течение продолжительности действия Разъединения.

Основной эффект Разъединения проявляется в основном в отыгрыше, а не в игровой механике. Жертвы этой способности должны быть замкнутыми, подозрительными и эмоционально отстраненными. Рассказчик имеет право требовать траты Силы Воли от игроков, которые не следуют этим указаниям.

❁❁❁❁Привыкание

Эта способность – более сильная и потенциально более калечащая форма Низвержения. Привыкание, собственно, и вызывает у жертвы привыкание. Просто подвергнув жертву воздействию определенного ощущения, вещества или действия, тауматург создает сильную психологическую зависимость. Многие Тремер обеспечивают, чтобы их жертвы впадали в зависимость от веществ или ощущений, которые могут дать лишь Колдуны, таким образом создавая одновременно и источник дохода, и потенциальный материал для шантажа.

Система: Жертва должна испытать или подвергнуться воздействию ощущения, вещества или действия, к которому персонаж хочет ее приучить. Затем тауматург прикасается к своей жертве. Игрок делает обычный бросок; жертва сопротивляется броском Самоконтроля (сложность равна количеству успехов, полученных тауматургом, +3). Неудача вызывает у жертвы мгновенную зависимость от объекта, указанного персонажем.

Персонаж, впавший в зависимость, должен получить свою дозу хоят бы один раз за ночь. Каждая ночь, которую он проводит без удовлетворения своего желания, накладывает кумулятивный штраф в один кубик на все его запасы кубиков (уменьшающиеся до минимума в один кубик). Жертва должна делать бросок на Самоконтроль сложностью 8 всякий раз, когда сталкивается с объектом своей зависимости и не желает поддаваться. Зависимость сохраняется количество недель, равное значению Манипулирования тауматурга.

Индивидуум может попытаться побороть эффекты Привыкания. Для этого нужен продолжительный бросок Самоконтроля (сложность равна Манипулирование+Хитрость тауматурга), за ночь делается один бросок. Зависимый должен набрать количество успехов, равное троекратному числу успехов, полученных тауматургом. Жертва не должна удовлетворять свою зависимость в течение времени, пока набирает эти успехи. Если она поддается искушению, все набранные успехи теряются, и всё нужно начать сначала следующей ночью. Учтите, что запас кубиков Самоконтроля уменьшается каждую ночь, которую жертва проводит без удовлетворения своей зависимости.

❁❁❁❁❁Зависимость

Многие бывшие пешки клана Тремер утверждают, что испытывали странное ощущение, похожее на депрессию, когда не находились в присутствии своих хозяев. Это обычно относят на счет уз крови, но часто это является результатом применения Зависимости. Последняя из способностей Пути Совращения позволяет вампиру связать душу жертвы со своей собственной, порождая ощущения апатии и беспомощности, когда жертва не находится в его присутствии или не действует в соответствие с его желаниями.

Система: Персонаж вступает в разговор с жертвой. Игрок делает обычный бросок. Жертва делает бросок на Самоконтроль (сложность равна

количеству успехов тауматурга + 3). Неудача означает, что душа жертвы незаметно оказывается привязана к душе тауматурга на одну ночь за каждый успех, полученный тауматургом.

Привязанная жертва ничуть не менее склонна атаковать своего хозяина и не испытывает к нему никаких особенных положительных чувств. Однако она психологически зависима от его присутствия и получает штраф в один кубик на все броски, когда не находится рядом с ним или не выполняет его задания. Вдобавок, она куда хуже сопротивляется его приказам, и ее запасы кубиков ополовиниваются, если она пытается противиться его Доминированию, Присутствию или Социальным броскам. И наконец, она не может восстанавливать Силу Воли, когда не находится в присутствии тауматурга.

Путь Техномантии

Самый новый из путей, принятый иерархией Тремер в качестве части официального массива знаний клана, Путь Техномантии - относительно недавнее нововведение. Он был разработан в последней половине 20-ого столетия и еще не распространился далеко за пределы североамериканских понтификатов. Путь сосредоточен на контроле электронных устройств, от наручных часов до компьютеров, и его поборники утверждают, что это лучший пример гибкости Тауматургии в условиях меняющегося мира. Однако более консервативные Тремер настаивают, что смешивание магии Тремер с человеческой наукой граничит с предательством или даже кощунством, а некоторые европейские Регенты дошли до того, что объявили знание Техномантии основанием для изгнания из своих капелл. Внутренний Совет подтвердил внесение пути в книги клана, но должен еще огласить мнение по поводу консервативных противников Техномантии.

Анализ

Смертные постоянно разрабатывают новые изобретения, и любой вампир, намеревающийся применить Техномантию, должен быть способен понять, на что он воздействует своей магией. Базовая способность этого пути позволяет Тремеру проецировать свое восприятие в устройство, даруя временное понимание его назначения, принципов функционирования и способов работы. Это не обеспечивает постоянными знаниями, лишь мгновенной вспышкой прозрения, которая гаснет за считанные минуты.

Система: Персонаж должен прикоснуться к устройству, чтобы применить эту способность. Количество полученных успехов определяет, насколько хорошо персонаж понимает конкретное оборудование. Один успех обеспечивает основами понимания (вкл.выкл. и простые функции), три успеха наделяют полноценными знаниями для оперирования устройством, а пять успехов открывают персонажу весь потенциал устройства. Знание остается на количество минут, равное значению Интеллекта персонажа.

Эту способность также можно использовать для постижения нематериальных технологических новшеств – другими словами, нового программного обеспечения – с +2 к сложности. Персонаж должен прикоснуться к компьютеру, на котором установлена программа – просто держать в руке компакт-диск недостаточно.

Прожиг

Ломать обычно проще, чем строить, и чувствительная электроника не является исключением из этого правила. Прожиг используется, чтобы заставить источник питания устройства, будь он внешний или внутренний, резко разрядиться, ломая или уничтожая объект. Прожиг нельзя использовать, чтобы нанести прямой урон другому индивидууму, хотя внезапное уничтожение электронного стимулятора сердца или чипа регулятора впрыска топлива автомобиля определенно может вызвать серьезную угрозу для жизни.

Система: Персонаж может применять эту способность на расстоянии вплоть до десятикратного значения своей Силы Воли в ярдах (ярд = 0,91 м), однако, если он не прикасается к объекту, сложность увеличивается на 1. Количество успехов определяет объем повреждений.

Успехи	Результат
1	Кратковременное нарушение работы (на один ход), но никаких постоянных повреждений.
2	Значительная утрата функциональности; +1 к сложности использования устройства на остаток сцены.
3	Устройство ломается и перестает работать, пока не будет починено.
4	Даже после починки функциональность устройства снижается (постоянный штраф +1 к сложности использования).
5	Устройство полностью приходит в негодность; непригодно для утилизации.

Достаточно большие системы, вроде компьютерных мейнфреймов или пассажирских самолетов, добавляют к сложности применения этой способности от +2 до +4 (по усмотрению Рассказчика). Вдобавок, некоторые системы, такие как военные или банковские компьютеры, могут быть защищены от скачков и перепадов напряжения, и поэтому у них есть от одного до пяти кубиков (опять-таки, по усмотрению Рассказчика) на сопротивление этой способности. Каждый успех в этом броске (сложность 6), отнимает один успех от броска тауматургии.

Пржиг можно пользоваться для уничтожения электронного хранилища данных, в таком случае нужно три успеха для уничтожения всей информации с предмета, и пять успехов, чтобы стереть ее настолько надежно, что не останется никакой надежды на не-магическое восстановление.

❁❁❁Шифровка/Дешифровка

Электронная безопасность – главная забота, как правительства, так и корпораций. Те Тремер, что достаточно технически сметливы, чтобы понимать, что поставлено на кон, всерьез очарованы этой способностью, которая позволяет тауматургу мистическим образом смущать средства

управления устройством, делая его недоступным никому, кроме самого заклинателя. Шифровка/Дешифровка также работает и с электронной информацией; видеокассета, находящаяся под воздействием способности, показывает лишь снег и статический шум, если ее воспроизводят без разрешения владельца.

Система: Персонаж прикасается к устройству или хранилищу данных, которое желает зашифровать. Игрок делает обычный бросок. Количество полученных успехов действует как модификатор сложности для любого, кто пытается использовать защищенное устройство или получить доступ к зашифрованной информации без помощи персонажа. Тауматург может рассеять эффект в любой момент, прикоснувшись к указанному предмету; эта отмена действия обходится в один пункт Силы Воли.

Эту способность можно использовать и для противодействия применению Шифровки/Дешифровки другим тауматургом. Игрок делает бросок с +1 к сложности; каждый успех отменяет один из успехов «владельца».

Эффекты Шифровки/Дешифровки» действуют количество недель, равное постоянному значению Силы Воли персонажа.

❁❁❁❁Удаленный Доступ

С помощью этой способности тауматург может обойтись без необходимости касаться устройства, которым оперирует. Это не форма телекинеза; вампир не воздействует на внешние средства управления устройством, а напрямую касается его силой разума.

Система: Эту способность можно применять на любом электронном устройстве, находящемся в поле зрения персонажа. Количество полученных успехов – максимальное количество кубиков соответствующей Способности, которую персонаж может применять, пока удаленно управляет устройством. Скажем, если у Фрица значение знания Компьютеров равно 5, и он набирает 3 успеха при использовании Удаленного Доступа на банкомате, он может

использовать лишь три точки из своего знания Компьютеров при любых бросках, предпринимаемых в ходе применения этой способности. «Удаленный Доступ» действует количество ходов, равное числу полученных успехов, и его можно применять лишь на одном предмете единовременно.

Если предмет уничтожается, пока находится под действием Удаленного Доступа, персонаж получает пять кубиков ударных повреждений из-за шока, когда его восприятие грубо выталкивается назад в его собственное тело.

❁❁❁❁❁Телекоммуникация

Логическое развитие «Удаленного Доступа», «Телекоммуникация» позволяет тауматургу проецировать свое сознание в глобальную сеть телекоммуникаций, со скоростью света отправляя свой разум по каналам спутниковой связи и ISDN-линиям и оптоволоконным телефонным кабелям. Находясь в сети, тауматург может использовать любые иные способности Техномантии на устройствах, с которыми соприкасается.

Система: персонаж прикасается к коммуникационному устройству любого типа: сотовому телефону, компьютеру с сетевой картой, факсу или любому иному оборудованию, напрямую связанному с глобальной сетью. Игрок делает обычный бросок и тратит пункт Силы Воли. Телекоммуникация действует пять минут за каждый полученный успех, и ее действие можно продлить на 10 минут тратой нового пункта Силы Воли. Количество успехов определяет максимальное расстояние, на которое персонаж может проецировать свое сознание от собственного тела.

Успехи	Результат
1	25 миль (40.2 км)
2	250 миль (402 км)
3	1000 миль (1609 км)
4	5000 миль (8047 км)
5	Где угодно в мире, в том числе и на спутниках связи

Находясь в сети, персонаж может использовать любую другую способность Пути Техномантии на устройство или данных, с которыми соприкасается. Потеря связи, обычно из-за выключения или уничтожения части сети, через которую проходит связь персонажа, выбрасывает его сознание обратно в тело и наносит восемь кубиков ударных повреждений.

Персонаж, путешествующий по Сети при помощи данной способности, может применять свои способности Техномантии с нормальной сложностью. Применение других умений или способностей в подобном состоянии идет с +2 к сложности. Вдобавок, существуют другие обитатели Сети, которые могут быть не рады вторжению Тремера, и они могут предпринять шаги, чтобы выдворить бродягу со своего электронного порога.

Путь Управления Духами

Путь Управления Духом, который не следует путать с древним Путем Духовной Тауматургии, хотя быть может он и происходит от него, является относительно недавним нововведением Тремер. Созданный для замены ритуалов, которые практиковал клан в те дни, когда был объединением смертных волшебников, Управление Духами – это искусство принуждать духов к действиям и ситуациям, которые обычно были бы для них отвратительны. Управление Духами воспроизводит многие эффекты, которые могут быть вызваны люпинами или магами-шаманами, но делает это посредством принуждения духов, вовлекаемых в нелепую пародию на их нормальное поведение. Любой провал в применении Управления Духами не только приводит к обычной потере Силы Воли, связанной с тауматургическими промахами, но также обрушивает всю силу гнева духа на оскорбившего его вампира.

Взгляд Герметика

Вампир может воспринимать мир духов, или глубоко заглядывая в него, или видя присутствие находящихся поблизости духов как туманную

дымку поверх материального мира. Эта способность не позволяет тауматургу заглядывать в мир мертвых или в мир фей.

Система: Одного успеха в броске достаточно, чтобы персонаж воспринимал духов, а два позволяют ему видеть мир духов. Набрав менее четырех успехов, тауматург получает +2 к сложности любых действий, предпринимаемых во время использования этой способности, из-за помех для восприятия, вызываемых разделенным восприятием. Взгляд Герметика действует до конца сцены или пока тауматург не отключит его.

❁❁Астральное Наречие

Языки мира духов бесконечно разнообразны и по большей части непонятны смертным (или бессмертным) умам. Астральное Наречие не обучает тауматурга языкам духов, но позволяет ему понимать их, когда они говорят с ним, и отвечать на их собственных языках – по сути, универсальный переводчик для мира духов. Неточное применение этой способности может оказаться гибельным, особенно, если тауматург ведет переговоры с могущественным духом. Использование этой способности не всегда необходимо; многие духи говорят на человеческих языках, но предпочитают изображать незнание, когда имеют дело с вампирами.

Система: Количество успехов определяет точность перевода.

Успехи	Эффект
1	Ломаный язык духов; понятны самые простые слова и фразы.
2	Доступны простые предложения; «язык торгового общения».
3	Беглое общение; хватает для большинства разговоров.
4	Можно обсуждать сложные проблемы, вроде метафизики.
5	Становятся понятными даже самые причудливые идиомы и виды шуток.

❁❁❁Командный Голос

Это, возможно, самая опасная из способностей в арсенале «Управления Духом», поскольку последствия неудачи для тауматурга могут быть самыми

неприятными. Командный Голос позволяет вампиру отдавать духам приказы, принуждая их выполнять его волю, хотят они того или нет.

Система: Игрок делает обычный бросок Силы Воли; указанный дух сопротивляется броском Силы Воли (сложность равна Манипулирование+Оккультизм или Манипулирование+Знание Духов тауматурга). Количество успехов, полученных тауматургом, определяет сложность и жесткость приказа, который он может отдать.

Успехи	Эффект
Провал	Дух иммунен для приказов персонажа на всю оставшуюся ночь. Он реагирует так, как Рассказчик сочтет нужным.
Неудача	Дух не попадает под воздействие, и дальнейшие попытки командовать им получают +1 к сложности (эффект кумулятивен). Дух может игнорировать, насмехаться или даже атаковать персонажа – по усмотрению Рассказчик.
1 успех	Дух подчинится очень простой команде, которая не причиняет ему серьезных неудобств.
2 успеха	Дух подчиняется относительно простой команде, выполнение которой не вызывает у него глубокого внутреннего отторжения.
3 успеха	Дух соглашается выполнить умеренно сложную задачу, которая не нарушает его этический кодекс.
4 успеха	Дух соглашается на продолжительное или сложное задание, которое не подвергает его прямой опасности.
5 успехов	Дух согласится выполнить очень долгое или почти невыполнимое задание, или задачу, которая приведет к его гибели.

Коварные Рассказчики должны учитывать, что духи, подчиняемые посредством этой способности, всецело осознают, что их принуждают к указанным действиям, и впоследствии могут стремиться отомстить своему бывшему хозяину.

Тауматургов, отдающих приказы, выходящие за рамки того, чему их духовные слуги принуждены подчиняться, могут игнорировать или высмеивать. И даже хуже, дух в подобной ситуации может «согласиться» выполнить приказы, а на самом деле даже и не пытаться, оставив тауматурга в потенциально смертельном тупике.

❁❁❁❁Поймать Духа

Данная способность позволяет тауматургу привязать духа к материальному объекту. Это можно делать, чтобы заключить жертву в тюрьму, но чаще всего предпринимается, чтобы создать фетиш, артефакт, позволяющий владельцу направить часть силы духа в вещь, чтобы воздействовать на материальный мир. Созданные подобным образом фетиши часто бывают упрямыми и не срабатывают в самый неподходящий момент, поскольку заключенные внутри духи крайне недовольны своим положением и используют любую возможность, чтобы сбежать или помешать своему пленителю.

Система: Количество набранных успехов определяет уровень силы создаваемого фетиша. Фетиш активируется броском Силы Воли пользователя (сложность равна уровню фетиша +3). Провал в этом броске уничтожает материальный компонент фетиша и освобождает запертого в нем духа.

Более полное описание способностей фетишей смотрите в книге ***Оборотень: Апокалипсис***. Рассказчик всегда выносит окончательное решение о возможностях и механике фетиша, созданного при помощи этой способности.

❁❁❁❁❁Двойственность

Теперь тауматург может полноценно взаимодействовать с миром духов. Во время использования этой способности он одновременно существует на обоих планах бытия. Он может брать предметы в материальном мире и помещать их в мир духов, и наоборот. Существа и пейзажи обоих миров для него материальны, и он может вступать с ними в любой вид взаимодействия. Он даже может применять Тауматургию и другие Дисциплины в обоих мирах. Однако не обходится без риска: один неверный шаг, и вампир может оказаться запертым в мире духов без возможности вернуться домой. Некоторые тауматурги оголодали до торпора, будучи

запертыми по другую сторону барьера, разделяющего материальный мир и мир духов.

Система: Количество успехов указывает, как долго вампир может взаимодействовать с миром духов.

Успехи	Длительность
1	Один ход
2	Три хода
3	10 ходов
4	10 минут
5	До конца сцены

Двойственность можно использовать лишь тогда, когда персонаж находится в материальном мире. Учтите, что во время действия Двойственности персонаж также и уязвим для атак из обоих миров. Вдобавок, игрок должен сделать бросок Восприятие+Оккультизм со сложностью 8, когда эта способность активируется; менее трех успехов означает, что все броски, которые делаются, пока эта способность действует, получают +2 к сложности из-за проблем, вызываемых разделенным восприятием персонажа. Персонаж по-прежнему считается находящимся в материальном мире в плане физических основ и здравого смысла – скажем, его подошвы покоятся на земле материального мира, а не на земле мира духов, и таким образом он может перейти через пропасть в мире духов, если это место соответствует материальной автостоянке.

Провал в броске активации этой способности вырывает вампира из материального мира и запирает его в мире духов. Путь обратно в материальный мир, если вообще существует, остается на усмотрение Рассказчика, и может сам по себе составить целое приключение.

Тауматургическая Контрмагия

Это не столько путь, сколько отдельная Дисциплина, поскольку умение сопротивляться Тауматургии может быть изучено независимо от Тауматургии, даже теми Сородичами, которые не способны провести и

простейший ритуал. Однако техника Тауматургической Контрмагии официально не преподается вне клана Тремер, по очевидным причинам. Любой не-Тремер, демонстрирующий способность сопротивляться Тауматургии, быстро становится объектом потенциально смертельного внимания со стороны всего клана Тремер.

Система: Тауматургическая Контрмагия считается отдельной Дисциплиной. Ее нельзя выбирать в качестве первичного пути персонажа, и ее значение не позволяет персонажу проводить ритуалы. Применение Тауматургической Контрмагии в бою считается свободным действием и не требует разделения запаса кубиков. Чтобы сопротивляться эффекту или ритуалу Тауматургии, уровень Тауматургической Контрмагии персонажа должен быть равен или выше, чем уровень указанного эффекта или ритуала (что означает, что с помощью этой способности вообще невозможно сопротивляться ритуалам шестого уровня и выше). Игрок тратит пункт крови и бросает количество кубиков, равное значению своей Тауматургической Контрмагии (сложность равна сложности применяемого эффекта Тауматургии). Каждый успех отменяет один из успехов тауматурга-противника.

В полную силу Тауматургической Контрмагией можно пользоваться лишь против тремерской Тауматургии. Не-тремерской магии крови и линейному волшебству смертных она противодействует с половинным запасом кубиков, и полностью неэффективна против не-вампирской магии и способностей.

Тауматургическую Контрмагию могут освоить и персонажи, неспособные изучать Тауматургию (т.е., обладающие Достоинством «Сопротивляемость Магии). Любой персонаж не-Тремер, имеющий хотя бы одну точку в этой Дисциплине, автоматически приобретает Недостаток Враждебность Клана (Тремер), не получая за него никаких свободных очков. Эту Дисциплину нельзя выбирать в ходе создания персонажа и ее нельзя

развить самостоятельно. Стоимость ее изучения такая же, как и у любой неклановой Дисциплины.

❁Два кубика контрмагии. Персонаж может пытаться отменять лишь те эффекты и ритуалы, которые напрямую воздействуют на него и его одежду.

❁❁Четыре кубика контрмагии.

❁❁❁Шесть кубиков контрмагии. Персонаж может пытаться отменять эффекты Тауматургии, направленные на кого-либо или что-либо, находящееся с ним в физическом контакте.

❁❁❁❁Восемь кубиков контрмагии.

❁❁❁❁❁Десять кубиков контрмагии. Персонаж может пытаться отменить эффект или ритуал, который направлен на что-либо, находящееся в пределах радиуса, равного значению его Силы Воли в ярдах (ярд = 0.91 м), или используется или проводится в пределах этого же радиуса.

Пример: Джегер – архонт-Тремер с Тауматургической Контрмагией 5. Он столкнулся с Надин, инферналисткой с Путем Привлечения Огней 5. Надин пытается применить Привлечение Огней, чтобы бросить огненный шар в Джегера, и набирает два успеха против сложности 8. Джегер бросает десять кубиков против сложности 8, той же сложности, против которой бросала и Надин, и набирает три успеха, полностью нейтрализуя нападение.

У партнера Джегера, Натаниэля, значение Тауматургической Контрмагии – 4. Если бы Надин атаковала Натаниэля, он не смог бы сопротивляться огненному шару, поскольку значение его Тауматургической Контрмагии ниже, чем уровень способности, использованной против него. Аналогично, если бы Надин применила Путь Движения Разума 4 уровня, чтобы бросить в Натаниэля кол, он не мог бы противиться этому, поскольку еще не умеет отражать заклинания, направленные на вещи, к которым он не прикасается.

Путь Управления Погодой

Умение повелевать погодой издавна было отличительным признаком как смертных, так и бессмертных волшебников, и многие говорят, что этот путь старше клана Тремер на тысячелетия. Распространенность этого пути за пределами клана, похоже, подтверждает данную теорию; «Управление Погодой» весьма распространено вне клана Тремер, и даже за пределами Камарильи. Низшие уровни этого пути позволяют производить едва заметные манипуляции, а высокие уровни мастерства позволяют вампиру призывать яростные бури. Область, на которую воздействует эта способность, обычно невелика, не более трех или четырех миль (6.4 км) диаметром, а изменения, вызываемые этим путем, не всегда проявляются мгновенно.

Система: Количество успехов в броске указывает, какое время требуется, чтобы магия погоды подействовала. Один успех означает, что может пройти целый день, прежде чем погода изменится в соответствии с волей тауматурга, а пять успехов приводят к почти мгновенному эффекту.

Сложность броска на Силу Воли, необходимого для активации этой способности, может меняться в зависимости от местных погодных условий и изменений, которые персонаж пытается выздать. Рассказчик должен установить бонус (-1 или -2 к сложности) для относительно мелких изменений, вроде избавления от мелкой мороси или призвания молнии, когда уже бушует сильная буря. И наоборот, следует применять штраф (+1 или +2 к сложности), если желаемое изменение противоречит текущим условиям, вроде создания все той же мелкой мороси посреди пустыни Сахара или призвание молнии с безоблачного неба.

Если персонаж пытается обрушить молнию на конкретную цель, игрок должен сделать бросок Восприятие+Оккультизм (сложность 6, если цель стоит на открытой местности, 8 – если находится за укрытием, или 10 – если находится в помещении, но возле окна) вдобавок к основному броску на применение Тауматургии. В противном случае молния ударяет мимо, в

соответствии с относительной степенью неудачности броска, определяющего, куда именно попадает молния.

Эффекты способности по умолчанию распространяются на максимальную возможную область, если только тауматург не указывает, что пытается повлиять на меньший район. По усмотрению Рассказчика, может требоваться дополнительный бросок на Силу Воли со сложностью 6, чтобы удержать погодные изменения под контролем.

Описания отдельных уровней для этого пути не приводятся, поскольку общий принцип последователен до прозрачности. Вместо этого указан самый сильный из погодных феноменов, доступных каждому уровню.

❁*Туман:* Видимость слегка ухудшается и искажаются звуки; к сложности всех бросков Восприятия, связанных со зрением и слухом, добавляется +1, и эффективная дальность стрелковых атак уменьшается на половину.

Легкий ветер: Сложность любых бросков, основанных на обонянии, увеличивается на 1.

Небольшие изменения температуры: Можно повышать или понижать локальную температуру в пределах 10 градусов по Фаренгейту (5,5 градусов по Цельсию).

❁❁*Дождь или снег:* Осадки оказывают такой же эффект, что и Туман, но воздействие на броски Восприятие куда более сильное; к сложности всех подобных бросков добавляется 2. Вдобавок, сложность всех бросков Вождения увеличивается на два.

❁❁❁*Сильный ветер:* Скорость ветра поднимается до 30 миль (48.3 км) в час, а порывы могут быть в два раза мощнее. Стрелковые атаки становятся куда более сложными: +1 к сложности атак огнестрельным оружием, +2 – метательным оружием или стрелами. Вдобавок, во время сильных порывов ветра, могут требоваться броски Ловкости (сложность 6), чтобы персонаж не был сбит с ног ветром. Не стоит и говорить, что под штормовым ветром

листы бумаги разлетаются, предметы подхватываются ветром и уносятся прочь, и проявляются иные зрелищные эффекты.

Умеренное изменение температуры: Локальную температуру можно изменять в пределах 20 градусов по Фаренгейту (11 градусов по Цельсию).

❁❁❁❁*Шторм:* Оказывает одновременно эффекты Дождя и Сильного Ветра.

❁❁❁❁❁*Удар молнии:* Эта атака наносит 10 кубиков летальных повреждений. Броня не добавляет кубиков к запасу кубиков на поглощение этого урона.

Играя в помещении

Управление Погодой – не та способность, что хорошо подходит для использования в помещении. Хотя некоторые виды применения пути (изменение температуры, порывы ветра и, возможно, даже туман) имеют определенный смысл в условиях закрытого помещения, другие (осадки любого типа, молнии) – нет. К сложности бросков любого использования Управления Погодой в помещении добавляется 2, и Рассказчик имеет право запретить любые предложенные варианты применения, если они кажутся абсурдными.

Ритуалы Тауматургии

Ритуалы первого уровня

Связать Обличающий Язык

Говорят, что этот древний ритуал был одним из первых, разработанных Тремер, и основной причиной отсутствия сплоченного сопротивления их экспансии. Связать Обличающий Язык накладывает принуждение на объект ритуала, не позволяя ему дурно отзываться о заклинателе, позволяя тауматургу совершать буквально несказанные деяния, не опасаясь репрессий.

Система: У заклинателя должна быть фотография или иное изображение жертвы ритуала, пучок волос жертвы и черный шелковый

шнур. Заклинатель обвивает шнур вокруг волос и изображения, произнося звуковой компонент ритуала. Когда ритуал завершен, цель должна набрать больше Успехов на броске Силы Воли (сложность равна значению Тауматургии заклинателя + 3), чем набрал заклинатель, чтобы сказать что-либо отрицательное о тауматурге. Этот ритуал действует до тех пор, пока данный бросок жертвы не будет успешным, или пока шелковый шнур не размотают, в случае чего изображение и клок волос рассыплются в прах.

Привлечение Сосуда Передачи

Этот ритуал зачаровывает контейнер, чтобы он наполнял себя кровью любого живого или не-мертвого существа, которое держит его, замещая отнятый объем крови равным объемом той крови, что заранее содержалась в контейнере. Когда ритуал задействован, сосуд (размеры которого должны быть от небольшой чашки до галлонного кувшина) наполнен кровью заклинателя, запечатан и на него нанесен алхимический символ, который придает ритуалу силу. Всякий раз, когда кто-либо прикасается к контейнеру обнаженной кожей, он чувствует легкий холодок, пробегающий по телу, но больше никакого дискомфорта. Контейнер продолжает обменивать кровь, которая в нем содержится, пока не будет открыт. Две наиболее распространенных причины использования этого ритуала - это тайно установить Узы Крови и получить образец крови объекта для ритуала или эксперимента.

Система: На активацию этого ритуала требуется три часа (уменьшаемые на 15 минут за каждый Успех при броске проведения ритуала) и один пункт крови (но это не обязательно должна быть кровь заклинателя), который запечатывается внутри контейнера. Ритуал обменивает кровь между собой и объектом, лишь если к нему прикасаются голыми руками - даже тонкие хлопчатобумажные перчатки удерживают его от активации.

Обладатели хотя бы четырех точек в Оккультизме или трех в Экспертное Познание: Знание Магов узнают герметический символ при двух успехах в броске Интеллект+ соответствующее знание со сложностью 8.

Заклинание Пастыря

Этот ритуал позволяет тауматургу волшебным образом определять местонахождение всех членов своего стада. Произнося звуковой компонент ритуала, он описывает медленный круг, прижав по стеклянному предмету к каждому из своих глаз. К концу ритуала он на подсознательном уровне чувствует направление и расстояние до каждого из своих постоянных сосудов.

Система: Этот ритуал позволяет персонажу узнать расположение каждого из членов его стада относительно него. Если у него нет Дополнения Стадо, Заклинание Пастыря находит троих ближайших смертных, от которых тауматург питался хотя бы по три раза (от каждого). Максимальная дальность этого ритуала - 10 миль (16.1 км), помноженные на значение Дополнения Стадо персонажа, или пять миль, если у него нет точек в этом дополнении.

Чистота Плоти

Заклинатель при помощи этого ритуала очищает свое тело от любых посторонних веществ. Для проведения тауматург медитирует на голой земле или камне, окруженный кругом из 13 острых камней. В ходе ритуала заклинатель медленно очищается от всех физических загрязнений: грязь, алкоголь, наркотики, яды, застрявшие в теле пули и чернила татуировок затрагиваются в равной степени, медленно поднимаясь к поверхности кожи заклинателя и отшелушиваясь песочно-серым слоем, который оседает внутри круга. Любые украшения, косметика или одежда на заклинателе также рассыпаются.

Система: Игрок тратит один пункт крови перед броском. Чистота Плоти убирает все материальные предметы сиз тела заклинателя, но не влияет на магию, контроль над разумом или болезни крови.

Ритуалы второго уровня.

Вниз по Крови

Тауматург проводит этот ритуал над образцом крови другого вампира. Вниз по Крови используется, чтобы проследить вампирскую родословную объекта и касающиеся его узы крови.

Система: На проведение этого ритуала требуется три часа, уменьшаемые на 15 минут на каждый успех в броске. Нужен один пункт крови объекта. Каждый успех позволяет заклинателю «заглянуть ниже» на одно поколение и открывает заклинателю как Истинное Имя предка, так и его облик. Заклинатель также узнает поколение и клан или линию крови, из которой происходит объект. При трех успехах заклинатель узнает вдобавок личности всех, с кем объект связан Узами Крови, как в качестве хозяина, так и раба.

Горящий Клинок

Разработанный на заре многотрудного зарождения клана Тремер, Горящий Клинок позволяет тауматургу временно зачаровывать холодное оружие, чтобы то наносило неисцеляемые раны сверхъестественным существам. Пока этот ритуал действует, оружие мерцает дьявольским зеленоватым пламенем.

Система: Этот ритуал можно применять лишь к холодному оружию. Заклинатель должен порезать ладонь руки, в которой обычно держит оружие - оружием, если оно острое, в противном случае - острым камнем. Это наносит один уровень летальных повреждений, которые нельзя поглотить, но можно вылечить обычным образом. Персонаж тратит три пункта крови, которые поглощаются оружием. Когда ритуал проведен, оружие наносит

непоглощаемый урон всем сверхъестественным существам в ходе нескольких последующих атак (их число равно количеству выкинутых успехов). Нельзя многократно проводить ритуал, набирая эффекты «про запас». Кроме того, владелец оружия не может выбрать нанесение обычных повреждений, «сохраняя» непоглащаемые - каждая успешная атака использует один непоглощаемый удар, до тех пор, пока все они не будут израсходованы, после чего оружие возвращается к нанесению обычного урона.

Надевание Маски Теней

Этот ритуал делает объект полупрозрачным, его очертания становятся темными и туманными, а звуки шагов - приглушенными. Пусть это и не дает истинной невидимости, Маска Теней уменьшает вероятность обнаружения при помощи зрения или слуха.

Система: Данный ритуал можно накладывать одновременно на количество объектов, равное числу точек в Оккультизме тауматурга; каждый индивидуум после первого добавляет пять минут ко времени наложения ритуала. Находящихся под действием Маски Теней»можно обнаружить, лишь если наблюдатель делает успешный бросок Восприятие+Бдительность (сложность равна Сообразительность+Оккультизм заклинателя), или если наблюдатель обладает способностью (вроде Прорицания), достаточно высокой, чтобы проникнуть сквозь Затемнение третьего уровня. Маска Теней остается активна столько часов, сколько было выброшено Успехов при ее наложении, или пока заклинатель сам не снимет ее.

Защитный Круг от Гулей

Этот ритуал работает наподобие Защиты от Гулей (см. ***Вампир: Маскарад***), но создает круг с центром на заклинателе, в который гули не могут войти без того, чтобы их не обожгло. Размеры и длительность действия круга настолько велики, насколько пожелает заклинатель, до тех

пор, пока он может уплатить требуемую цену. Многие капеллы Тремер защищены этим и другими видами Защитных Кругов.

Система: Для ритуала нужно три пункта крови смертного. Заклинатель определяет размер круга во время его наложения; по умолчанию его радиус - 10 футов, каждые дополнительные 10 футов увеличивают Сложность на 1, до максимума 9 (требуется один дополнительный успех на каждое 10-футовое увеличение радиуса после получения числа, которое потребовалось, чтобы дойти до сложности 9). Персонаж тратит один пункт крови на каждые 10 футов радиуса и делает бросок. Наложение ритуала занимает стандартное время, если круг будет временным (останется до конца ночи) или одну ночь, если будет постоянным (останется на год и один день).

Когда защитный круг наложен, любой гуль, пытающийся пересечь его границы, чувствует жжение на коже и легкое дуновение ветра на лице - успешный бросок Интеллект+Оккультизм со сложностью 8 позволяет ему определить, что это защитный круг. Если гуль пытается двигаться дальше, он должен набрать больше успехов в броске на Силу Воли (сложность равна значению Тауматургии заклинателя + 3), чем набрал заклинатель, накладывая круг. Неудача означает, что круг не дает гулю пройти и наносит ему три кубика ударных повреждений, а следующий бросок попытки войти в круг получит к сложности +1. Если гуль выходит из круга, а затем пытается вновь войти в него, он должен повторить бросок. Попытки покинуть круг не блокируются.

Тремер владеют несколькими ритуалами защитных Кругов: *Защитный Круг против Люпинов* (третий уровень), *Защитный Круг против Сородичей* (четвертый уровень) и *Защитные круги против Духов, Призраков и Демонов* (пятый уровень). Каждый из ритуалов Защитных Кругов следует учить отдельно. Требуемый материальный компонент для каждого из указанных существ - тот же, что и для соответствующей Защиты, но нужно большее его количество. Воздействие на указанных существ - точно такое же, как и у Защитного круга против Гулей.

Ритуалы третьего уровня

Плоть Пламенного Прикосновения

Этот защитный ритуал наносит болезненные ожоги любому, кто сознательно прикасается к коже объекта. Требуется, чтобы объект проглотил маленький раскаленный уголек, что отвращает некоторых тауматургов с низким болевым порогом. Некоторые тщеславные Тремер используют этот ритуал лишь ради побочного эффекта, в результате которого кожа объекта принимает здоровый бронзовый оттенок.

Система: На проведение Плоти Пламенного Прикосновения нужно два часа (время уменьшается на 10 минут за каждый успех). Требуется маленький кусочек дерева, угля или другого распространенного топлива, который поджигается и глотается к концу ритуала. Объект, проглатывающий раскаленный уголек, получает один уровень непоглощаемых повреждений (при поглощении Стойкостью – сложность 6). До следующего заката любой, прикасающийся к плоти объекта, получает ожог, наносящий один уровень непоглощаемых повреждений (опять-таки, при поглощении Стойкостью сложность 6). Жертва должна добровольно прикоснуться к объекту; урон не наносится, если к жертве прикасаются случайно или она сама случайно вступает в контакт с объектом.

Этот ритуал заставляет кожу объекта потемнеть, слово у смертного, долго находившегося под солнцем. Оттенок слегка ненатуральный и металлический, и он явственно покажется искусственным любому наблюдателю, сделавшему успешный бросок Восприятие+Медицина со сложностью 8.

Кровавый Помощник

Тремер часто нуждаются в помощниках по лаборатории, которым могли бы доверять безоговорочно. Поскольку Тремер обычно не доверяют никому из тех, кого знают или не знают, этот ритуал позволяет решительному тауматургу призвать временного слугу. Чтобы провести

ритуал, заклинатель надрезает себе руку и наполняет льющейся кровью специально приготовленную глиняную чашу. Ритуал всасывает в себя и оживляет любые случайные маловажные предметы, валяющиеся в мастерской колдуна – стеклянную посуду, инструменты для вскрытия, карандаши, мятую бумагу, полудрагоценные камни – и формирует материалы в маленькую человекоподобную фигуру, оживленную силой ритуала и крови. Как ни странно, этот ритуал почти никогда не забирает предметов, которые понадобятся тауматургу в течение существования слуги, как не трогает он физических компонентов других ритуалов и живых существ. Слуга не обладает личностью как таковой, но постепенно перенимает манеры и образ мыслей, которые тауматург желает видеть у идеального слуги. Кровавые Помощники – существа временные, но некоторые Тремер привязываются к своим маленьким слугам и создают точно таких же, когда в этом возникает необходимость.

Система: Игрок тратит пять пунктов крови и делает бросок. Созданный слуга – около фута в высоту и выглядит он как отдаленно гуманойдного вида фигура, состоящая из того, что ритуал вобрал в себя. Слуга существует по одной ночи на каждый выброшенный Успех. К концу последней ночи помощник забирается в чашу, использованную для ритуала, и рассыпается. Помощника можно оживить заново новым применением данного ритуала; если тауматург того желает, слуга возрождается из тех же материалов и с теми же воспоминаниями и личностью.

Сила и Выносливость Кровавого Помощника равны 1, а Ловкость и ментальные атрибуты равны характеристикам заклинателя. Он начинает без каких-либо достойных упоминания социальных атрибутов, но получает по одной за ночь точке в Обаянии и Манипулировании, пока не получит тех же значений, что и у заклинателя. Он обладает всеми Способностями заклинателя, лишь на одну точку ниже. Кровавый Прислужник – крайне робкое существо: будучи атакован, он убегает, у него всего четыре уровня здоровья, но он будет пытаться защищать жизнь хозяина ценой своей

собственной. У него нет собственных Дисциплин, но он обладает полным пониманием Тауматургии хозяина и может обучать других, если ему это прикажут. Кровавый Помощник невосприимчив к любым воздействующим на разум Дисциплинам и магии, поскольку всецело подчинен воле заклинателя.

Острие Отложенной Неподвижности

Этот ритуал превращает рябиновый кол в крайне опасное оружие. Когда кол входит в тело вампира, острие отделяется и начинает прокладывать путь сквозь плоть жертвы к ее сердцу. Путешествие может занять от нескольких минут до нескольких ночей, в зависимости от того, куда вонзился кол. Кол сопротивляется попыткам извлечь его, вгрызаясь глубже в тело жертвы, противодействуя хирургии. Единственные Сородичи, неуязвимые для этой внутренней атаки – извлекшие свои сердца при помощи техники Сетитов.

Система: Для активации этого ритуала требуется пять часов минус 30 минут за каждый Успех. Кол должен быть вырезан из древесины рябины, смазан тремя пунктами крови заклинателя и обожжен на огне из дубовых дров. Когда ритуал завершен, кол заколдован, чтобы работать вышеописанным образом.

Атака Острием Отложенной Неподвижности проводится так же, как и обычным колом: бросок Ловкость+Ближний бой (сложность 6, модифицируемая согласно стандартным правилам боя, поскольку атака не должна обязательно направляться в сердце цели – кол сам позаботится об этом), наносящий летальный урон со значением Сила + 1. Если после того, как жертва делает бросок поглощения, наносится хотя бы один уровень повреждений, острие кола отламывается и начинает движение. Если нет, кол можно использовать для дальнейших атак, пока он не ударит достаточно глубоко, чтобы активироваться.

Как только острие кола оказывается в теле жертвы, Рассказчик начинает делать продолжительный бросок значения Тауматургии заклинателя (сложность 9), один бросок каждый час игрового времени. Успехи этого броска добавляются к успехам, полученным в изначальной атаке. Это олицетворяет продвижение острия к сердцу жертвы. Провал означает, что острие напоролось на кость, и все накопленные успехи теряются (в том числе полученные при броске изначальной атаки). Когда острие набирает 15 Успехов, оно добирается до сердца жертвы. Это парализует Сородичей и мгновенно убивает смертных и гулей.

Предпринимаемые попытки хирургически извлечь острие делаются продолжительным броском Ловкость+Медицина со сложностью 7, который кидается раз в час. Хирург должен набрать количество Успехов, равное текущему количеству Успехов острия, чтобы извлечь его. Но с началом хирургического вмешательства острие начинает активно уходить от инструментов хирурга, и на протяжении попытки хирургического вмешательства броски острия делаются раз в 30 минут. Каждый бросок хирурга, который набирает менее трех Успехов, наносит пациенту дополнительный уровень летальных повреждений, которые нельзя поглотить.

Острие Отложенной Неподвижности можно накладывать и на другое деревянное колющее оружие, вроде копий, стрел, учебных мечей и бильярдных киев, при условии, что они изготовлены из рябинового дерева. Нельзя, однако, создать Пулю Отложенной Неподвижности – деревянные пули недостаточно велики, чтобы поглотить весь объем крови, необходимый для ритуала.

Защита от Люпинов

Данное заклятие защищает объект точно так же, как ритуал второго уровня Защита от Гулей, с той лишь разницей, что действует на оборотней.

Говорят, что существуют и другие версии этого ритуала для других видов оборотней.

Система: Защита от Люпинов работает точно так же, как и «Защита от гулей», но воздействует на оборотней, а не на гулей. Она не действует на Нувиша, Бастет и любых других оборотней, кроме Гару. Для ритуала требуется пригоршня серебряного порошка вместо пункта крови.

Ритуалы четвертого уровня

Каменное Сердце

Вампир под действием этого ритуала переживает трансформацию, которая подразумевается названием ритуала: его сердце полностью преобразуется в твердый камень, делая его практически неуязвимым к протыканию колом. Побочные эффекты трансформации, впрочем, также соответствуют герметическим законам симпатической магии: эмоциональные способности вампира практически перестают существовать, и его способность устанавливать связи с окружающими также страдает.

Система: На проведение этого ритуала требуется девять часов (время уменьшается на час за каждый успех). Его можно накладывать лишь на себя. Заклинатель лежит обнаженным на гладкой каменной поверхности и кладет себе на сердце свечу без подставки. В ходе ритуала свеча сгорает до конца, нанося один уровень аггравированных повреждений (для поглощения Стойкостью/Fortitude, Сложность 5). К концу этого ритуала сердце заклинателя застывает камнем. Выгоды от этого - заклинатель получает дополнительные кубики (их количество равно помноженному на два значению его Тауматургии) на поглощение любых атак, которые нацелены в его сердце, и полностью неуязвим для эффектов Острия Отложенной Неподвижности, а Сложность применения на него всех эффектов Присутствия увеличивается на три по причине эмоциональной отстраненности. Отрицательные последствия следующие: значения Сознательности и Эмпатии заклинателя падают до 1 (или до 0, если они и так

равны 1) и запас кубиков на любые социальные броски, кроме касающихся Запугивания, ополовиниваются (в том числе и необходимые для применения Дисциплин). Все имеющиеся у персонажа Достоинства, касающиеся позитивного социального взаимодействия (например, Животный магнетизм или Святость) нейтрализуются. Действие Каменного Сердца продолжается так долго, как заклинатель того пожелает.

Щепочный Слуга

Еще один ритуал для зачаровывания кола, Щепочный Слуга - это последовательное развитие Острия Отложенной Неподвижности. Ритуалы взаимно исключают друг друга - к счастью для многих, поскольку Щепочный Слуга Отложенной Неподвижности» стал бы воистину ужасным оружием. Щепочный Слуга состоит из кола, вырезанного из дерева, которое питалось мертвецом, и хранится в спаянном воском сплетении стеблей белладонны. После снятия оплетки Щепочный Слуга просыпается, оживляя себя и нападая на любого, кого укажет держащий его - или на держащего, если тот слишком медлит с указанием цели. Слуга расщепляется в форму, грубо напоминающую человека, и начинает просто пытаться проткнуть сердце жертвы. Усилия разрывают его на части в течение нескольких минут, но если он протыкает сердце жертвы до того, как самоуничтожится, его будет весьма сложно извлечь, поскольку отдельные куски стремятся застрять в теле, даже если основную часть грубо вытащили.

Система: На проведение ритуала требуется 12 часов, минус 1 на каждый Успех, и слугу следует создавать вышеописанным образом. После того, как оплетка снята, персонаж, держащий слугу, должен в тот же ход нацелить его на объект и отдать вербальную команду атаковать. Если команда не отдана, слуга атакует ближайшее живое или не-живое существо, как правило - того несчастного, кто в данный момент его держит. Щепочный Слуга всегда целится в сердце. Его запас кубиков на атаку равен Сообразительность+Оккультизм заклинателя, запас кубиков на повреждения

равен значению Тауматургии заклинателя, а максимальный радиус передвижения - 30 ярдов за ход. Учтите, что эти значения относятся к тауматургу, создавшему слугу, а не к тому, кто активировал его. Слуга не может летать, но может прыгать на все расстояние своего передвижения за один ход. Все действия, что он может предпринимать - атаковать или двигаться к цели; он не может уклоняться или разделять свой запас кубиков на несколько атак. Слуга предпринимает стандартную атаку колом, нацеленную в сердце (сложность 9), и его успехи рассчитываются согласно правилам обычного протыкания колом (см. **Вампир: Маскарад**). У Щепочного Слуги три уровня здоровья, и атаки против него проводятся с + 3 к Сложности из-за его малого размера и спазматических движений.

Срок эффективного существования Щепочного Слуги - пять ходов боя на каждый Успех, выброшенный в ходе его создания. Если он не проткнул сердце жертвы к последнему ходу своего существования, слуга рассыпается в кучку обычных, неподвижных щепок. Требуется три успеха в броске на Ловкость со сложностью 8, чтобы вытащить Щепочного Слугу из сердца жертвы, не оставив внутри отколовшихся кусков кола.

Защита от Сородичей

Этот ритуал защиты действует точно также, как Защита от Гулей и Защита от Люпинов, но наносит ранения каинитам. Он не действует на квай-джин, хотя исследователи-Тремер обещают своим Старейшинам ритуал Защита от Катаянов «с ночи на ночь».

Система: Защита от Сородичей работает в точности как Защита от Гулей, но действует на вампиров, а не на гулей. Для ритуала требуется пункт крови заклинателя, и ритуал не действует на самого заклинателя. Как было указано выше, ритуал не способен повредить квай-джин.

Ритуалы пятого уровня

Зачаровать Талисман

Этому ритуалу большинство Тремер обучается, в совершенстве овладев своим первым Путем. Создание талисмана позволяет тауматургу заколдовать магический предмет (пресловутый волшебный посох), чтобы тот служил в качестве усилителя его воли и тауматургической мощи. Талисман Тремер - источник личной гордости, и любое оскорбление талисмана - то же самое, что оскорбление самого тауматурга. На многие талисманы наложены дополнительные ритуалы (скажем, все защиты, известные тауматургу). Внешний вид талисманов может быть разным, но это должен быть твердый предмет длиной около ярда. Мечи и посохи - наиболее распространенные талисманы, но некоторые изобретательные или эксцентричные Тремер зачаровывали скрипки, дробовики, бильярдные кии и школьные указки.

Система: На этот ритуал требуется тратить по шесть часов за ночь в течение одного полного цикла луны, начиная и заканчивая новолунием. В течение этого времени тауматург тщательно готовит талисман, покрывая его герметическими рунами, которые символизируют его истинное имя и воплощают совокупность его тауматургических знаний. Игрок тратит один пункт крови за ночь и делает продолжительный бросок Интеллект+Оккультизм со Сложностью 8, один бросок в неделю. Если ночь работы пропущена или если четыре броска не набирают в сумме хотя бы 20 Успехов, талисман испорчен, и работу приходится начинать заново.

Готовый талисман дает тауматургу несколько преимуществ. Когда персонаж держит талисман, Сложность любой магии или колдовства, направленного на него, увеличивается на 1. Игрок получает два дополнительных кубика при бросках на использование своего основного Пути и один дополнительный кубик на броски ритуалов. Если талисман используется в качестве оружия, он дает игроку один дополнительный кубик на бросок попадания. Если тауматург разлучен со своим талисманом,

успешный бросок Восприятие+Оккультизм со сложностью 7, позволяет узнать его местоположение

Если талисман держит кого-нибудь другой, то эта личность получает три дополнительных кубика при использовании любой формы магии против владельца талисмана. По усмотрению Рассказчика ритуалы, направленные на тауматурга и использующие его талисман в качестве физического компонента, могут оказывать значительно больший эффект.

Тауматург может владеть лишь одним талисманом единовременно. Талисман нельзя передать в чужое владение - каждый должен создать собственный талисман.

Бегство к Истинному Другу

Один из немногочисленных ритуалов Тремер, делающий возможной разновидность телепортации, «Бегство к Истинному Другу» позволяет заклинателю отправиться к индивидууму, чью дружбу и доверие он ценит выше всего. Физический компонент этого ритуала - нарисованный на полу круг в один ярд шириной. Заклинатель может войти в круг в любой момент и произнести Истинное Имя своего друга. Он немедленно переносится к этому индивидууму, где бы тот ни находился. Он не появляется прямо перед другом, но материализуется в области радиусом в несколько минут ходьбы, вне поля зрения любого наблюдателя. Круг можно использовать неограниченное количество раз, до тех пор, пока он остается целым.

Система: На проведение этого ритуала требуется по шесть часов за ночь в течение шести ночей, число уменьшается на одну ночь за каждые два успеха. Каждую ночь требуется пожертвовать три пункта собственной крови заклинателя, которые вливаются в круг. Когда круг завершен, попытку перемещения можно предпринять в любой момент. Заклинатель может взять с собой одного спутника или груз, максимальный размер которого не превышает его собственного веса.

Защита от Духов

Этот ритуал защиты работает в точности так же, как Защита от Гулей, Защита от Люпинов и Защита от Сородичей, но наносит урон духам. Существует еще несколько версий этой защиты, каждая - для определенного типа нематериальных существ.

Система: Защита от Духов действует в точности как Защита от Гулей, но влияет на духов (в том числе и на призванных или обретших физическую форму при помощи Путей Тауматургии вроде Упоравления Стихиями). Материальный компонент для «Защиты от духов» - горсть чистой морской соли.

Другие версии этой защиты, также ритуалы пятого уровня, это Защита от Призраков и Защита от Демонов. Каждое из этих заклятий пятого уровня воздействует на соответствующую цель, как на материальном, так и на духовном плане. Для Защиты от Призраков требуется горсть растертого в порошок мрамора из надгробия, а для Защиты от Демонов нужен сосуд святой воды.

Настройка защиты

У некоторых Тремеров есть слуги или союзники, которых они хотят защитить от урона и последующего уничтожения посредством различных «Зажит от» и «Защитных Кругов от» (Защита от Гулей, Люпинов, сородичей. Духов и Демонов). Этой технике учат всех Тремеров, кто обучен хотя бы одному из этих ритуалов. Она требует присутствия каждого индивидуума, на которого следует ограничить действие защиты, или же траты дополнительного пункта крови при создании защиты. Сложность броска равна сложности создания защиты +1 (максимум 9). Тауматург может исключить действие защиты для количества индивидуумов, равного его значению Тауматургии, для каждой из созданных им защит.

Тот, кто создает защитный круг, так же может позволить специфическим существам временно проходить через него. Это требует пяти

минут времени, траты одного пункта крови и броска Интеллект+Оккультизм со сложностью 8. Если бросок успешен, то круг становится неактивен для субъекта на одну ночь за каждый успех.

Висцератика

Висцератика, эксклюзивная собственность линии крови Горгулий, это продолжение естественной связи Горгулий с камнем, землёй и всем, что из них состоит. Отдельные способности Висцератики похожи на некоторые из проявлений Превращения и, в меньшей мере, Изменчивости. Тремеры, имеющие доступ к соответствующим сведениям, настаивают, что это всего лишь совпадение, но те немногие Горгульи, что сохранили стремление к знаниям, утверждают, что кровь Гангрелов и Тзимици, использованных для создания линии крови, по-прежнему оказывает некоторое влияние на её представителей.

Клан Тремер недавно огласил доклад, утверждающий, что, наперекор распространённому убеждению, внешность и крылья Горгулий являются результатами Обращения или процесса создания, а не побочными эффектами Висцератики, как считалось ранее. Как следствие, другие Сородичи способны изучать Висцератику и сохранять человеческий облик. Однако Горгульи, ясное дело, не желают делиться одним из основных своих орудий выживания, и, в любом случае, мало кто из Сородичей желает рисковать.

Кожа Хамелеона

Эта способность уберегла бесчисленное множество Горгулий от нарушений Маскарада – и позволила устроить не меньшее число засад на ничего не подозревающих нарушителей. Пока Кожа Хамелеона активна, шкура Горгульи принимает цвет и фактуру окружающей среды. Данная расцветка рефлекторно меняется, пока Горгулья движется со скоростью пешего шага или медленнее. Более стремительное передвижение заставляет фигуру Горгульи размываться, отменяя маскирующий эффект. Если эта

способность применяется Горгульей в полёте, её кожа в целом становится похожа на ночное небо (пусть и не будет меняться, чтобы подделываться под окружающие небоскрёбы или рисунок звёзд, и чёрный силуэт на ярко освещённом горизонте вполне могут заметить).

Система: Игрок тратит один пункт крови. До конца сцены запасы кубиков Скрытности Горгульи увеличиваются на пять кубиков. Эта способность попадает под действие описанных выше ограничений; любое перемещение по земле быстрее, чем со скорости ходьбы, отменяет действие этого эффекта, также, как и полёт (по усмотрению Рассказчика).

❁❁Наблюдение за Домашним Очагом

Эта способность, основа силы Горгулий в качестве стражей убежищ и капелл, позволяет применяющему её наблюдать за целым строением или за его частью. Горгулья получает инстинктивное осознание того, где именно расположены находящиеся в строении существа, даже те, что укрыты Затемнением или иными сверхъестественными средствами.

Система: Для активации этой способности игрок тратит пункт Силы Воли, эффект действует до тех пор, пока Горгулья находится внутри указанного здания или соприкасается с ним, или же до следующего заката. «Наблюдение за Домашним Очагом» можно использовать на строениях размером до крупного замка, в том числе и на комплекс пещер, театр, автостоянку или усадьбу. Персонаж получает интуитивное осознание местоположения, приблизительного размера и физического состояния всех живых (или не-живых) существ внутри строения. Чтобы с помощью этой способности определить местонахождение конкретного индивидуума, игрок должен сделать успешный бросок Восприятие + Бдительность (сложность 6). Если субъект пытается спрятаться, он может противопоставить этому ответный бросок Сообразительность+Скрытность со сложностью 6.

Наблюдение за Домашним Очагом можно использовать для обнаружения персонажей, находящихся под прикрытием Затемнения или

тому подобных способностей. В таком случае Горгулья узнаёт лишь то, что кто-то находится внутри – она не может по-настоящему видеть данного индивидуума. Чтобы определить, способна ли Горгулья обнаружить персонажей, укрытых Затемнением, сравните относительный уровень Висцератики Горгульи минус один и уровень Затемнения незваного гостя, согласно правилам для Прорицания.

❁❁❁Слияние с Горой

Наподобие способности Превращения Слияние с Землёй, Слияние с Горой позволяет Горгулье укрыться внутри камня (или строительных материалов, похожих на камень, например, цемента). Однако единение, обеспечиваемое этой способностью, не является настолько полным, как Слияние с Землёй. Внимательный наблюдатель может заметить едва видимый контур фигуры Горгульи.

Система: Игрок тратит два пункта крови; на осуществление слияния, которое можно проводить лишь на голом камне или тому подобной поверхности, уходит четыре хода. Данный эффект работает наподобие способности Превращения Слияние с Землёй. Однако Горгулья не полностью погружается в вещество, с которым сливается, и её контур на поверхности можно заметить, сделав успешный бросок Восприятие+Бдительность со сложностью 9. У Горгульи, которую атакуют, пока она находится в Слиянии с Горой, утраиваются запасы кубиков на поглощение против любых форм атак. Однако она получит три уровня летальных повреждений от одной атаки, если её всё же вырвут из слияния, и будет страдать от потери ориентации, вроде той, что переживает персонаж в Слиянии с Землёй, если его сон прерван.

❁❁❁❁Доспехи Земли

Эта способность, в сочетании со сверхъестественной выносливостью, даруемой Стойкостью, является причиной умения Горгулий выдерживать

атаки, которые разорвали бы более слабых Сородичей на куски. Кожа индивидуума, освоившего этот уровень Висцератики, становится неизмеримо прочнее прежнего, и его болевой порог тоже повышается. Он также получает ограниченный иммунитет к огню (пусть и боится его ничуть не меньше, чем раньше).

Система: Эта способность действует автоматически и не требует броска; она работает всё время. Вампир, владеющий «Доспехами Земли», получает один дополнительный кубик на поглощение любых непоглощаемых и летальных повреждений и два – на поглощение ударных повреждений, снижает все штрафы от ран на единицу и ополовинивает запас кубиков на повреждения от любых ранений огнём. Однако сложность всех бросков Восприятия, основанных на прикосновении, увеличивается на два из-за того, что кожа персонажа утрачивает чувствительность.

❁❁❁❁❁Движение в Горе

Горгулья, достигшая этого уровня Висцератики, больше не привязана к месту, где провела Слияние с Горой. Теперь она может двигаться сквозь камень и бетон так, словно они не плотнее густой жидкости. Стражи-Горгульи используют потрясающий эффект этой способности, перехватывая незваных гостей, а более коварные личности пользуются ею, как необычайно эффективным методом получить доступ к «надёжным» помещениям. Применение этой способности куда более ограничено в наш век составных конструкций, чем во времена, когда здания строили из сплошного камня, но её по-прежнему применяют постоянно.

Система: После того, как персонаж проводит Слияние с Горой, игрок тратит ещё два пункта крови, чтобы на одну сцену активировать Движение в Горе. Горгулья может двигаться внутри камня и цемента по тем же правилам, что и персонаж, использующий способность Превращения Управление Землёй, отличается лишь среда, в которой персонаж может «плавать».

Персонаж также может воспользоваться этой способностью, чтобы пройти сквозь каменную стену и выйти с другой стороны, без предварительного применения Слияния с Горой. В таком случае игрок тратит один пункт крови и делает бросок на Силу (сложность 8, успехи Могущества добавляются, как обычно). Горгулья может пройти сквозь толщу, максимально равную в футах (1 фут = 0.3 м) количеству набранных успехов. Если стена или барьер толще, персонаж оказывается заперт внутри, пока его не высекут оттуда или пока он не воспользуется Слиянием с Горой, чтобы выбраться.

Полет

Способность Горгулий летать – одно из самых знаменательных их умений. Хотя Горгульи и получают невероятную силу благодаря Могуществу и отращивают крылья в результате Становления или создания, повышенная плотность их тела (вес некоторых Горгулий – свыше 800 фунтов [363 кг]) делает естественный полёт невозможным. У них слишком различное соотношение тяги и веса, чтобы обеспечить что-нибудь, кроме способности парить, словно кирпич с парой прицепленных к нему металлических крыльев. Некоторые из Сородичей, сведущих в биологии, уже давно дивились на этот счёт.

Истина заключается в том, что Горгульи не способны летать. Их умение двигаться в воздухе является неестественным (даже для Сородичей) и стало прямым следствием экспериментов Тремер. Изначальный тауматургический процесс создания Горгулий включал в себя доведённый до совершенства вариант Пути Движения Разума, который был фундаментальным компонентом магической составляющей субъектов и сделал одно из проявлений этого тауматургического пути их вторым «я». Эта инстинктивная магическая способность передавалась по крови Горгулий в течение многих веков. Учёный-Тремер, наделивший Горгулий их умением летать таким способом, был уничтожен в ходе Мятежа Горгулий, и

неизвестно, знал ли ещё кто-нибудь, как именно он это сделал. Посему тайна полёта Горгулий скорее всего утрачена навеки.

Для персонажей, обладающих более естественными для полёта обликами, вроде Гангрела в форме летучей мыши, Полёт является специальностью Таланта Атлетика или, по усмотрению Рассказчика, может быть прописан как Вторичная Способность. Но Горгульи используют уникальную Дисциплину под названием Полёт, которая доступна лишь им одним. Все Горгульи начинают с одной точкой Полёта»вдобавок к трём своим начальным точкам Дисциплин; дальнейшие уровни Полёта» необходимо покупать, как и любую другую клановую Дисциплину. С увеличением значения «Полёта персонажа растёт и его максимальная скорость.

❁ Персонаж не может по-настоящему летать, но может парить, словно гриф или планер – до тех пор, пока не пытается ничего унести с собой. Максимальная скорость равна скорости преобладающего ветра или 15 милям (24 км) в час при безветрии.

❁❁ Персонаж может производить взлёт с разбега и может нести с собой вес до 20 фунтов (9 кг). Максимальная скорость равна 30 милям (48.3 км) в час.

❁❁❁ Персонаж может производить вертикальный взлёт при отсутствии ноши, или делать взлёт с разбега, взяв груз до 50 футов (22.7 кг). Максимальная скорость равна 45 (72.4 км) милям в час.

❁❁❁❁ Персонаж может взять с собой до 100 (45.4 кг) фунтов, хотя вертикальный взлёт невозможен при грузе более 50 фунтов (22.7 кг). Максимальная скорость равна 60 милям (96.6 км) в час.

❁❁❁❁❁ Персонаж может поднимать до 200 фунтов (90.7 кг), чего хватает для большинства персонажей игроков - или жертв. Максимальная скорость 75 миль (120.7 км) в час.

Каждая точка Полёта после пятой добавляет ещё 100 фунтов (45,4 кг) и 20 миль (32,1 км) в час к максимальным значениям Горгульи.

Стремительность для увеличения скорости полёта использовать нельзя. Хотя Полёт и происходит от Пути Движения Разума, он не считается Тауматургией; у Горгулий с высокими значениями Полёта слегка искрящиеся ауры, но они ни коим образом не могут проводить тауматургические ритуалы, основываясь на Полёте. Помните – лишь Горгульи могут изучить эту Дисциплину, и они даже не подозревают, что это вообще Дисциплина. Для персонажа его крылья и способность летать – всего лишь неотъемлемая часть бытия Горгульи.

Игроки, которые хотят узнать на что способны их персонажи при нападении на своего противнека с небес, могут обратиться к стр. 82 ***«Book of Storyteller Secret»*** для ***«Vampire: The Dark Ages»***.

Комбинированные Дисциплины

Некоторые старейшины Сородичей развели свои способности в базовых физических Дисциплинах (Стремительность, Стойкость и Могущество) до такого уровня, что моугт создавать способности, которые кажутся непостежимыми менее умелым вампирам с более слабой кровью. Нижеприведенные способности доступны тем персонажам, кто развил необходимые Дисциплины до соответствующего уровня. Эти способности нельзя создать спонтанно – им требуется учиться.

Стихийный Стоицизм

Ни один вампир не может долго сопротивляться солнечному свету, однако те старейшины, которые достаточно высоко развили Стойкость могут отложить свою гибель на несколько решающих моментов. Так же Стихийный Стоицизм защищает и от огня.

Требуется: Стойкость 8, Затемнение 4.

Стоимость: 40 очков опыта и если соответствующие уровни Стойкости и Затемнения уже достигнуты.

Система: Эта способность действует постоянно и не может быть отключена. За каждый час, который персонаж проводит на солнце или в огне он должен тратить пункт крови. Весь урон, который будет нанесен персонажу огнем или солнцем в этот час из непоглащаемого становится летальным и может быть поглощен соответственно. Трата этого пункта крови не влияет на максимальную трату пунктов крови за ход. Персонаж, чей запас крови будет обнулен при использовании этой способности немедленно впадет в торпор и станет получать урон как обычно если он все еще контактирует с источником повреждений. Эта способность не защищает одежду или вещи вампира от подобного урона – он сможет пройти через горящее здание, но выйдет из него одетым в пепел.

Стойкость Мученика

По слухам эту способность создала линия крови Салюбри, однако она демонстрировалась и представителями других кланов. Стойкость Мученика позволяет вампиру поглощать повреждения того, чьей крови он попробовал. Эта способность не обязательно используется в бескорыстных целях – так у одного Вентру из Лондона есть небольшая армия гулей-бандитов, которые обладают слишком высоким иммунитетом к пулям.

Требуется: Прорицание 4, Стойкость 7.

Стоимость: 35 очков опыта и если соответствующие уровни Стойкости и Прорицания уже достигнуты.

Система: Вампир должен выпить по крайне мере один пункт крови за год из того, на ком он хочет использовать эту способность, и субъект должен находиться в его поле зрения когда он получает урон. На активацию этой способности игрок тратит пункт крови и об этом действие стоит заявить прежде, чем потенциальная жертва сделает бросок на поглощение. После активации этой способности количество отнятых уровней здоровья, равное Выносливости персонажа, будет «переправлено» к персонажу. Это урон действует так же, как если бы его нанесли непосредственно персонажу. И

поглощается он как обычно. Любой урон, нанесенный сверх значения Выносливости, получит уже сама цель и она так же сможет поглотить его как обычно.

Использование этой способности исключительно добровольное – персонажа нельзя заставить ее использовать при помощи Доминирования или других похожих способностей.

Пример «Стойкости мученика»

Рендел – старейшина Гангрел (Стойкость 8) и Кристофер, получивший недавно становление дитя Рендела, повстречались с группой совершенно неподготовленных инквизиторов. Один из охотников на вампиров выстрелил из дробовика в лицо Кристоферу, причинив ему в общей сложности 14 уровней здоровья летальных повреждений. Поскольку Рендел не хочет терять дружеского общения с Кристофером, его игрок тратит пункт крови и забирает восемь уровней здоровья летальных повреждений от Кристофера к Ренделу. У Кристофера для поглащения остается шесть уровней здоровья летальных повреждений, что конечно болезненно, но более выполнимо. Оба игрока заставляют свои персонажи произвести броски поглощения, молча выплевывают несколько зубов и готовятся преподать инквизиторам урок обращения со старейшинами.

Неприступное Парирование

Согласно Шабашу, в битве основное преимущество молодых вампиров перед старейшинами - это современные технологии, огнестрельное оружие, если быть точными. Многие беспечные старейшины стали жертвами стай диаблеристов с автоматическим оружием. Однако некоторые древние гордятся своими рефлексами и координацией, которые позволяют останавливать пули или по крайне мере отклонять их.

Требуется: Прорицание 3, Стремительность 7.

Стоимость: 42 очка опыта и если соответствующие уровни Стремительности и Прорицания уже достигнуты.

Система: Эта способность позволяет персонажу парировать снаряды. Игрок тратит пункт крови и делает бросок Ловкость+Атлетика (сложность и количество успехов показаны ниже) чтобы парировать или поймать метательное оружие, стрелу или пулю. Эта способность действует лишь на твердые объекты – например, при помощи Неприступного Парирования нельзя отклонить струю из шланга.

Снаряд	Количество успехов, чтобы парировать	Количество успехов, чтобы поймать
Камень или граната	4	5
Нож или сюрикен	6	7
Копье	5	5
Топорик	7	7
Стрела	7	8
Арбалетный болт	8	9
Пуля	9	9 (2 успеха)

Если игрок набирает меньше трех успехов, когда пытается парировать или поймать пулю, то получает базовый урон от оружия. Любой предмет, запущенный при помощи Снаряда считается пулей при определении сложности для парирования или ловли.

Создание комбинированных Дисциплин

Как только персонаж получает возможность работать с высокоуровневыми Дисциплинами у него возникает множество возможностей для создания собственных высокоуровневых комбинированных Дисциплин. К этому стоит относиться так же, как и при других просьбах игрока о создании собственных способностей. Но с еще большей осторожностью. Комбинированные Дисциплины крайне

могущественны и если создать их неверно, то они могут разрушить весь игровой баланс. Если игрок хочет создать собственную комбинированную способность, то она не должна включать больше двух Дисциплин. Так же игрок должен истратить довольно много времени отыгрывая свои исследования или же обучение у нового персонажа Рассказчика, обладающего знаниями, которых жаждет персонаж, он будет обучаться чему-то совершенно новому. И это никогда не должно быть легко. Наконец опыт на новую способность нужно будет израсходовать немедленно, а не концу тренировки/изучения. Так же Рассказчик может запретить любую предложенную комбинированную способность по каким угодно причинам.

ГЛАВА 5. РИТМ БЕССМЕРТИЯ. ТАКТИКА И СИСТЕМЫ

Death is no threat of the people who are not afraid to die: But even if these offenders feared death all day, Who should be rash enough to act as executioner?

– Lao Tzu, The Way of Life, Witter Bynner, trans

Есть много обрядов и обычаев, которые являются коренными для Камарильи и окутаны традициями и древностью. Тем не менее, точный смысл этих процедур со временем становится всё более запутанным. Каждый знает, что с Обращением шутки плохи, но не каждый понимает, как его правильно проводить. Нарушение Традиций определённо влечёт за собой наказания, но что они собой представляют и каким образом их приводят в действие, остаётся загадкой. Ниже прилагается обсуждение самых важных Традиций и обычаев Камарильи, где уделяется внимание деталям и тонкостям.

Внимание

Это не привычное описание системы, в смысле «Если вы хотите сделать это, потратьте X очков и сделайте бросок Y со сложностью Z» для каждого действия, возможного под луной. Скорее, в этой главе даются описания вещей, которые важны для ролевого отыгрыша, а не броска кубиков. Прелести и тонкости охоты за кровью и долга требуют внимания, если вы хотите сделать их красочными составляющими хроники. Итак, начнём обсуждение.

Обращение

Обращение – процесс становления нового вампира из смертных. Работает оно только на людях или (реже) тех, кого можно считать людьми. Право Обращения новых вампиров ревниво охраняется старейшинами Камарильи, которые бояться перенаселённости и перспективы поисков себя множеством голодных молодых вампиров. Даже подробности того, как осуществляется процесс, иногда скрываются, создавая невежество, которое предотвращает одни случаи, но приводит к ужасным ошибкам в других случаях.

Получение Разрешения

Камарилья существует под защитой Маскарада и согласованные усилия состоящих в ней вампиров позволяют им скрываться от мира смертных. Логично, что чем больше вампиров существует, тем сложнее скрывать их существование – поэтому в интересы Маскарада входит ограничение количества Обращённых. Но вампиры всегда были вампирами, и одной из основ существования Сородичей является Обращение. Как результат, Камарилья придумала витиеватые процедуры получения разрешения на Обращение. Если бы эти законы не соблюдались, вампирская популяция неуклонно бы возрастала, становясь угрозой для Маскарада. Хотя на самом деле способ соблюдения этих законов никому не нравится (распространена жалоба на Вентру и Тореадор, которые находятся в более выгодном положении), у этого соглашения не имеется альтернатив.

Вампир, желающий создать потомство, должен доложить об этом прямо Князю. Князю принадлежит право на созидание и разрушение в городе, а значит – и на Становление. Право непосредственного создания потомства находится в его власти, хотя он может временно даровать это право кому-то из подчинённых. Часто это делается в качестве награды за отличную службу, такую, как защита от атак Шабаша, раскрытие лазутчика или предотвращение особо опасных нарушений Маскарада. В других случаях право создания применяется в качестве взятки для потенциальных союзников

или жонглирования возможностями Примогенов. Если старейшина-Бруджа, который находится в оппозиции Князю, имеет слишком много потомков, это может подтолкнуть Его Величество предоставить право создания пока ещё не предрасположенному к Князю примогену Носферату. Такой поступок усиливает позиции Носферату и делает его должником Князя, что является полностью желанным результатом.

В редких случаях право на Обращение может покупаться в качестве оплаты за Услуги. Право на Обращение не раздают по дешёвке. Вампир, ходатайствующий о получении такого права, должен позаботиться о подходящей оплате – или пойти на огромные долги перед Князем, или предложить Князю освободить его от громадного обязательства.

Как только право на Обращение было представлено (часто на публичной церемонии в Элизиуме; реже в частном порядке, если Князь тихо поддерживает союзника или заботится о собственном выводке), оно не может быть отменено. Сородичи, которые получают это право, могут держать его до тех пор, пока не захотят осуществить его, хотя у большинства соискателей права на Обращение уже есть подходящие кандидаты. Иногда Князь определяет испытательный срок, в течение которого право на Обращение определённого кандидата может быть подтверждено или отменено. Однако чаще вампир, получивший право на Становление, распоряжается им самостоятельно и сам выбирает потомка.

При военном положении

В военное время процедуры по получению права Обращения могут быть упрощены. Со стучащимся в дверь Шабашем и непрерывными потерями необходимость подкрепления иногда перекрывает требования протокола.

Обучение

Согласно Традициям, сиры сохраняют ответственность за своими потомками, пока они не решают, что те стали достаточно «взрослыми», чтобы получить свободу. Воспитание новообращённых может быть сложной задачей, особенно если вампир втянут в кипящий котёл интриг. Большинство сиров учат основам вампирского существования – кланы, Традиция, Маскарад, опасные и безобидные для вампира явления, а в остальном надеются на то, что неонат разберётся сам. Тремер и Носферату являются исключениями, так как их структуры кланов поддерживают определённые программы обучения каждого нового члена клана на благо всех. Вентру часто нацеливают неонатов на определённую роль, давая только необходимый для этой роли набор знаний, оставляя их, таким образом, без помыслов о дальнейшем продвижении.

Вампир, который желает обучить своё дитя должным образом, подвергается громадному риску. За все действия потомков, пока ещё не получивших должного знания законов, ответственность возлагается на сира, и незнание закона не является оправданием. Более того, даже отпущенный новообращённый, если он демонстрирует невежество по отношению к обычаю, омрачает репутацию своего создателя. Это грозит утратой статуса, но если невежество новообращённого становится опасным, могут применяться и более жёсткие санкции.

Зачем создавать детей?

В то время как смертными размножаются движимые инстинктами, вампиры не имеют подобного оправдания. Обращение потомка при низком статусе и возрасте не имеет смысла. Новый вампир – это усиление конкуренции за пищу, необходимость уделять время обучению, а в конечном счетё – потенциальный соперник. Кроме того, по законам Камарильи плата за создание новообращённого вампира высока. Право Обращения стоит значительной услуги или прощения существенного долга; разрешение увеличить число Каинитов – не из дешёвых капризов. Почему же при всех

этих препятствиях вампиры Камарильи продолжают пополнять свои ряды? Есть несколько объяснений, ни одно из которых не является исчерпывающим само по себе.

Прежде всего, создание потомства автоматически даёт вампиру союзника (стоит ему наложить Узы Крови). Даже в тех случаях, если Уз не будет, новообращённый будет идти вместе со своим отцом, прежде чем выбрать собственный путь, и обеспечивать поддержку старшему вампиру в его убийственных камарильских интригах. Многие потомки, в конечном счете, начинают расти, чтобы затем конкурировать со своими создателями, но этот процесс растягивается на десятилетия и века, а до этого момента преимущества достаточно лояльного союзника неисчислимы. Некоторые сородичи пошли так далеко, что создали большие выводки потомков, связанных Узами, но эта практика не одобряется остальными сектами. В конце концов, никто не хочет видеть, как какой-либо вампир собирает в руках слишком много власти.

Во-вторых, причиной Обращения может оказаться технический вопрос. Сородичи, которые накопили за сотни лет множество предприятий смертных, могут обнаружить, что более не могут управлять ими так же эффективно. В таких случаях нужен помощник и наместник, на роль которого уже не подходит простой гуль (например, если контроль вампира над отраслью оспаривается, или если предприятие открывает новое подразделение, использующее технологии за пределами компетенции Сородича). Подобным же образом старые вампиры иногда понимают, что они отстали от жизни в таких вопросах, как телекоммуникации, компьютеры и так далее, и обращают смертных, знакомых с такими темами, в качестве советников и подчинённых. Проблема в этой практике заключается в том, что такие узкоспециализированные Обращённые имеют ограниченный срок годности. Через несколько лет после Обращения их знания устаревают, а сами они, в свою очередь, становятся ненужными.

Иногда Обращение даже может происходить назло врагу Сородича, или чтобы забрать у него потенциальное дитя. Часто один вампир создает себе потомка из возлюбленного его врага, что сеет хаос в длительных и продуманных планах, а новообращенный оказывается бесполезным для своего бывшего покровителя. Хотя такие манёвры и не представляют собой большой пользы в Джихаде, они всё же обеспечивают приятные моменты. Что может быть хуже для врага, чем видеть как его ценный ученик и потенциальный потомок становится обязанным кому-то ещё? Помимо удовольствия, такое Обращение может иметь и практическую пользу – по самой своей природе оно разрушает самые продуманные планы других вампиров.

Некоторые вампиры Обращают смертных по менее практичным соображениям. У Тореадор, в частности, есть привычка увековечить красоту смертного, сделав его вампиром, хотя другие вампиры ворчат, что лучше бы Тореадор уделяли больше внимания личности потомков, чем их внешнему виду. В редких случаях между живой и мёртвой душой может расцвести любовь, одним из путей развития которой является Обращение смертного партнёра. Такие романы обычно заканчиваются неудачно, но это не останавливает оптимистов от новых попыток. Иногда Обращение может являться и следствием вознаграждения выдающихся смертных (опять-таки, Тореадор возвели это в привычку). Композиторов, художников, писателей и других талантливых людей хотят привести к Бессмертию, желают ли они того или нет.

И иногда, только иногда вампир поддаётся своему одиночесвту и обращает смертного, который, по его мнению, может быть ему приятен на протяжении веков. Такие Обращения обычно служат предметом насмешки, или же смущённый сир объясняет их другими причинами, но случаются они куда чаще, чем можно подумать.

Неприятные неожиданности

Основы Обращения просты. Будущий Сир выпивает из избранного смертного всю кровь, после чего позволяет некоторой части его собственной крови влиться в губы будущего птенца. Если всё пойдёт хорошо, то жертва просыпается жаждущей крови. Она пополнила ряды Сородичей.

В реальной жизни (то есть в Мире Тьмы) всё бывает не так просто. Случаются непредвиденные осложнения, ошибки и трагедии, которые делают процесс Обращения смертного в вампира мучительно сложным. Некоторые из этих проблем можно предвидеть, некоторые нельзя, и все они превращают создание потомка в приключение.

Первое и наиболее очевидное осложнение – когда тело смертного по какой-либо причине отвергает Становление. Такое, хоть и не часто, но происходит, и несостоявшийся сир остаётся наедине с самыми разными горестями. Закон домена может гласить, что одной попытки становления достаточно, чтобы исчерпать право вампира на Обращение; вампир, таким образом, остаётся с носом. Более неотложный вопрос – обескровленное тело с кровью вампира на губах; судебное разбирательство может извлечь из этой совокупности улик самые интересные выводы. Наконец, несостоявшееся Обращение может плохо сказаться на состоянии вампира, упустившего своё потомство. Впасть в безумие в условиях неудавшегося Обращения – это опасность для Маскарада.

Кроме того, существует небольшая, но важная доля новообращённых, получивших непоправимый психический ущерб от Обращения. Опыт смерти и кровавого воскрешения неприятен и для некоторых новых вампиров губителен. Его последствия варьируют от незначительных фобий до полного безумия. Как это ни странно, новообращённые Малкавиан защищены от губительного воздействия Обращения на разум; другим же кланам следует уделять большее внимание переходному периоду ихних отпрысков.

Менее тяжёлой, но с более долгосрочными последствиями, является опасность нанести потенциальному потомку слишком большой физический ущерб в ходе Обращения. В теории создатель нового вампира выпивает из

него всю кровь за один укус. В действительности всё может пойти не так. Если жертва сопротивляется или вампир становится слишком усердным при выпивании крови, трупу новообращённого перед становлением может быть причинён вред. К сожалению, эта травма может стать постоянной и сопровождать вампира в течение всей нежизни, в результате чего вампир останется вечным калекой, и каждую ночь будет просыпаться с открывшимися старыми ранами. Такой несчастный вампир вряд ли будет хорошо расположен к своему создателю.

Как только новый вампир пробуждается, поднимается вопрос о пище. Новые сородичи неизбежно голодны. Это и понятно, потому что они несут в своих жилах кровь своих создателей, а те обычно отдают её не слишком много. Таким образом, новообращённый начнёт свою новую жизнь в самый разгар голода и, управляемый Безумием, будет атаковать каждого, кто его увидит. Мудрый создатель всегда держит под рукой что-нибудь (или кого-нибудь) удобное для такого случая, но, как всегда, случаются осложнения. Когда Обращение происходит спонтанно, заранее приготовленной пищи обычно поблизости нет, и это означает, что безумие новообращённого выходит на улицы. С другой стороны, злонамеренные Сиры могут действительно позаботиться о запасах пищи для своих будущих потомков – друзья, любовники и члены семьи, приведённые на убой, будут отличным средством для отчуждения нового вампира от его прошлой жизни.

Повышение в бою

Значительный процент неожиданных Обращений происходит во время перестрелок и других опасных событий. Любимый гуль или смертный может быть смертельно ранен в бою, и вампир получает возможность выбора позволить ему умереть или превратить его в вампира. Такие причины более простительны, чем просто внезапное Обращение без разрешения, и в таких случаях создатель вампира может отделаться относительно лёгким (по сравнению, скажем, с выдворением под солнечный свет) наказанием.

Случайности

Казалось бы, почти невозможно обратить кого-то случайно. В конце концов, процесс Обращения требует времени и внимания. Вряд ли бывают настолько неуклюжие Сородичи, чтобы случайно порезаться и пролить свою кровь именно в губы чьего-то трупа. Всё же, откуда-то появляются Каиттифы – и с каждой ночью всё чаще.

Большинство «случайных» Обращений происходят из-за жалости или угрызений совести. Сценарий традиционен: во время питания (часто в состоянии Безумия) вампир случайно умерщвляет свой сосуд и, убитый горем, пытается загладить свою вину, даровав бессмертие своей жертве. Конечно, создатель в таких случаях обычно приходит в себя одновременно с пробуждением потомка, и чаще всего покидает своего подопечного прежде, чем тот сможет полностью пробудиться. Ошибка, таким образом, усугубляется; новообращённый хищник теперь бродит по улицам, не зная о Маскараде и не имея Сира, который будет защищать и воспитывать его. Сделать так значит допустить нарушение Традиций, что влечёт за собой дальнейшие опасности. Законы предписывают Камарилье не защищать своенравных отпрысков, что в то же время подвергает угрозе Маскарад.

Подавляющее большинство случайных обращений происходит по вине молодых вампиров 12 и 13 Поколений – или более сильных вампиров, получивших Обращение совсем недавно. Такие неопытные Сородичи редко обучены правильному способу создания потомства и лишь немногие из них воспринимают всерьёз возможность наказания. Из-за этого они приобретают плохую привычку выбрасывать свои ошибки на улицу. Такие «ошибки», как правило, находят способ удалить себя из общества вампиров (в крайнем случае их уничтожает Бич), но горе Создателю того Каитиффа, чьё происхождение всё же удаётся раскрыть. Наказания за несанкционированное Обращение взимаются в строгом порядке.

Впрочем, старые и могущественные вампиры так же могут иногда создавать потомков случайно. Хотя это и нечестно, но такие Сородичи обычно скрывают в себе пользу, являясь ценными союзниками для Князя, так как они могут выполнять определённые поручения, чтобы избежать высшей меры наказания.

Представление

Одним из наиболее важных современных обычаев является Представление. Когда вампир прибывает в город, он обязан представиться местному Князю и попросить разрешения на проживание в его владениях, даже если визит кратковременный. Хотя «разрешение» обычно всего лишь формальность (отказ в нём со стороны Князя – неожиданное событие, могущее повлечь даже прибытие Архонта для расследования причин нарушения обычая), эта процедура является одной из основных в Камарилье.

Основной целью этой процедуры является то, что она помогает Князю понять, кто находится в его городе. Информация – сила, и благодаря ей Князь имеет представление о том, кем все его подданные предположительно являются. Более того, формальное представление с прошением разрешить остаться в домене подчёркивает полноту власти Князя.

И наоборот, вампир, который отказывается предстать перед Князем, может привлечь внимание Бича или Шерифа как нарушитель. Сородичи, которые избегают ритуального приветствия, очевидно, жаждут скрыть своё присутствие в городе (или просто слишком ленивы, чтобы представиться), а значит – заслуживают визита сил правопорядка, которые поставят их на место.

Процедуры

Есть все шансы, что вампир, который является новым для города, не знает, кто здесь может быть Князем и где мог бы быть Элизиум. (Это невежество со стороны персонажа может быть исправлено – всегда мудро

проверить, что к чему, перед поездкой в избранный город.) Вампиры, которые знают куда идти и что делать до приезда в новый город, вообще заботятся о своих обязательствах сразу, представив себя местному Князю и, если они мудры, ещё и старейшинам местных кланов.

Отказ в разрешении

Хотя практика отказа в принятии вампира в домен и не распространена среди Князей, такая возможность всё же допускается. Некоторыми причинами для отказа являются:

- Перенаселение.
- Проситель имеет плохую репутацию в других местах.
- Одолжение другому Князю или Старейшине, которые хотят, чтобы новичок продолжал своё путешествие.
- Есть доказательства того, что новый Сородич поддерживает одного из соперников Князя.

Однако тех вампиров, которые не знают, куда идти, ожидает немного более сложный процесс. Они должны выследить других Сородичей в городе и получить от них информацию о том, куда идти и что делать – и сделать это до того, пока на них не выйдет местный шериф. Если защитник местных Законов находит непредставленного вампира, даже если тот прилагает серьёзные усилия для поиска Элизиума, это может быть следствием открытия сезона охоты на путников. Шериф может сжалиться над новичком и отвести его к Князю, или же воспользоваться возможностью и убить его как преступника.

Если новичок удачлив и хорош, он найдёт, куда следует пойти, и заляжет, пока не настанет время следующего приёма в Элизиуме. В таком случае он идёт на приём кратчайшим путём, с шансами добраться туда без приключений и вмешательства других Сородичей (которые могут поджидать его на пути в надежде подстрелить ещё законный объект нападения). Если

всё пойдёт хорошо, он будет представлен, получит разрешение на пребывание в городе и уйдёт с Элизиума уже местным вампиром. В противном случае, новичка могут не удостоить аудиенции либо отказать ему в разрешении пребывать в этом городе. В этом случае неудачливому вампиру лучше сразу уехать из города. Он может попробовать снова на следующем собрании, но дожить до него будет трудно.

Сам процесс представления не занимает много времени. Претендент говорит имя Сенешалю, который объявляет его Князю, когда у того не слишком много дел. Затем новичка проводят к Князю, и он представляет себя, заявив своё имя, клан и просьбу дать разрешение на пребывание в домене (или просто посещение города). Часто Князь спрашивает Сородича о его делах и родословной, а ответы усердно записываются Сенешалем для последующего наведения справок. После этого, если всё проходит как надо, Князь признаёт просителя и позволяет ему остаться в его городе. С этого момента всё зависит только от самого вампира.

Уничтожение

Глубоко внутри, на некотором примитивном и хищном уровне, каждый Сородич втайне жаждет быть единственным существующим вампиром. К сожалению, повиновение этому маленькому назойливому побуждению обычно создаёт проблемы всех мастей в сообществе Камарильи. Поэтому уничтожение других вампиров (по крайней мере, принадлежащих к секте) строго запрещено, кроме как в исключительных и самых необычных обстоятельствах.

Внутри секты.

Убийство других вампиров Камарильи считается одним из самых серьёзных преступлений, которое только вампир может совершить. Убийца дружественного вампира, если он пойман, может рассчитывать на Окончательную Смерть чрезвычайно болезненным способом – и в качестве

наказания, и в качестве предостережения других от повторения этой ошибки. Официальная причина таких драконовских методов заключается в том, что убийство соратника по секте ослабляет оборону Камарильи, для врагов которой это является желанной целью. Убейте камарильского вампира, и вы избавите Шабаш от необходимости тратить силы на эту же задачу. Опять же, есть и другие невысказанные причины запрета, большинство из которых вытекают из страха Старейшин быть раздавленными наплывом молодых Сородичей. Осуждая убийства столь строго и внедряя в детей ненависть к этому деянию, старейшины заботятся о том, чтобы самим не стать мишенями для своих потомков.

Сородичи, убивающие других камарильских вампиров, едва ли могут ожидать поддержки от кого угодно, кроме ближайших друзей и союзников. Враги их жертв могут предложить символическую поддержку либо защиту, но большинство будет довольствоваться выгодой от убийства, оставляя самого убийцу на растерзание правосудию. Тем временем, Князь и все его служители обрушиваются на нарушителя, словно месть небес, наказывая его молниеносно, ужасно и публично. Это необходимость, иначе соратники жертвы могут решить всё самостоятельно и развязать кровавый конфликт. Такая вражда может разорвать город на части в течение нескольких ночей, превращая домен в лёгкую добычу для врагов Камарильи.

Облегчая положение

Сородичам, у которых есть сторонники, сир или союзники в городе, пройти процесс представления будет легче. Такие вампиры, сопровождаемые сиром или влиятельным союзником, признаются немедленно. Поступая таким образом, Князь избегает риска разозлить сторонников просителя. В то же время, наличие сторонников указывает, что для новичка уже пригрето место в городе. Последнее важно как залог того, что Князь получает достаточно ответственного подданного, а не анарха или бунтаря, который может представлять для него угрозу.

Вне Секты

Правила убийства иные, если предполагаемая жертва не является членом Камарильи. Вампиры Шабаша почти всегда являются законной жертвой; чем больше мёртвых шабашитов, тем крепче власть Камарильи. А вот с независимыми кланами не всё так просто. Хотя Камарилья вовсе не обязана быть предрасположенной к Сетитам, Равнос и им подобным, не стоит лишний раз злить их, наживая себе сильного врага. Поэтому вокруг независимых ходят осторожно, особенно в отношении скользких тем, таких, как убийство. Камарильский вампир, жаждущий избавиться от надоедливого Джованни, в первую очередь должен позаботиться о скрытии всех свидетельств, включая призрак убитого, иначе он рискует быть экстрадированным тому клану, которому он навредил, если его поймают. С другой стороны, если его не поймают, то вполне возможно, что осведомлённые о его деянии Сородичи передадут ему скрытые поздравления и даже улучшат своё отношение к состоявшемуся убийце.

При исполнении

Часть Киндред по своему положению оказываются в таких ситуациях, когда они должны убивать, убивать систематически. Особенно часто в подобной ситуации оказываются чистильшики и шерифы. Располагая полномочиями удалять из города нежелательные элемнеты, чистильшики зачастую обладают своего рода лицензией на убийство. Злоупотрибдение этой привелегией (Это было ваше детя, ваше Величество? Проволиться мне на этом месте, если он не выглядил как Каитиф) может навлечь на чистильшика неприятности, однако большинство их них, по крайней мере, соблюдают остарожность выходя за грани дозволенного.

Шерифы сталкиваются с несколько иной проблемой, т.к. они скорее оказываются в ситуации убей, или будь убитым, когда обнаруживают нарушения Маскарада или задерживают преступника. Обычно, в таких

ситуациях, если шриф может предложить, по крайней мере, веские объяснения того, почему он чувствовал, что эту ситуацию необходимо было урегулировать подобным образом, он выходит сухим из воды. Большинство князей рассматривают уделение внимания жалобам неонатов на жестокость шерифов как излишнее доверие толпе, и более склонны верить своим назначенцам, а не мнению вампирских масс. До тех пор пока шериф (или чистильщик) выбирает свои жертвы осмотритель, и не уничтожает тех, у кого есть влиятельные защитники или покровители, вполне вероятно, что он сможет избежать излишних проблем. У хорошего князя всегда есть тот, кто присматривает и за шерифом, и за чистильщиком, слядя в оба за возможными злоупотреблениями, однако, и тот и другой обладают широкими полномочиями, когда дело доходит до устранения других Киндред.

Кровь и диаблери

Главная пречина, почему большенство вампиров стремятся убить себе подобных – это кровь. Вите Киндред более могущественна, чем у смертных; она приятнее на вкус, приносит больше удовольствия и при определенных обстоятельствах может временно увеличить могущество того вампира, что ее пьет. Именно поэтому практика убийства ради крови осуждается сильнее, чем практики самого убийства; Киндред, который приобретает склонность к этому сильнодействующему наркотику, подвергается опасности стать наркоманом и превратится в серийного каннибала.

Хуже всего – это практика диаблери. Самое мало, что ждет диаблериста (незамедлительно определяемого по черным прожилкам в его ауре) – это окончательная смерть. Иногда, при посторонних к диаблери применяется политика нарочитого невмешательства (по крайней мере, это колоссальная мотивация сподвигнуть молодежь охотиться на вампиров Шабаша), однако, в пределах секты оно запрещено. Это не значит, что некоторые Киндред не пытаются принебречь этим законом или даже

приуспели в этом, однако, они заклемляют себя доказательствами своего приступления и подвергаются себя риску приследования. Принц, который ловит диаблериста, зачастую устраивает из смерти приступника впечатляющий спектакль, который становится новым уроком остальным Киндред, задумывающимся о подобной добавке к своей диете.

Кровопролитие

Время от времени, напряжение в городе Камарильи доходит до такого уровня, когда единственная возможность его снять – это взрыв насилия. Коктель из здерживающих князей, влиятельных старейшин и огромного числа неонатов – прекрасная почва для подобных вспышек, которые в хаосе и пламени поглащают как общество смертных, так и вампиров. Особенно подвержен подобным приступам массовх убийств был Чикаго, во время них вампиры устраивали открытую войну на улицах города, а список убитых рос очень быстро. Обычно насилие дится неделю или что-то около того, в течение этого времени князь и шериф слишком заняты, пытаясь утихомирить весь город, чтобы преследовать отдельные убийства. Это не значет, что любые действия, совершаемые во время беспорядков, не быдут наказаны позднее, однако, странным образом, этим массовым беспорядкам присущ стиль свойственный Марди грасс. В отличаи от отдельного умышленного убийства, которое разрушит хрупкий мир, убийство, совершенно во время этого безумства в стиле Киндред, будет вернее всего так или иначе либо оправдано, либо повлечет незначительное наказание со стороны принца,

Ночной Суд

Традиции – это законы, лежащие в основе общества Камарильи. Все остальное – либо их разновидности, либо уточнения. Тем не менее, четыре тысячи лет истории и традиций имеют свое значение, и когда в залах

Камарильи принимают новые порядки, сорок веков смотрят на приверженцев секты.

По традиции, князья обязаны хранить закон в своих городах, и до наступления Ренессанса большинство князей и военачальников занимались только этим. Обладая абсолютной властью, князья сородичей вершили правосудие и карали, подобно Царю Соломону или, не менее часто, подобно Хамураппи и Дракону. Но с течением времени и ростом городов, многие из них передали часть своих обязанностей по поддержанию порядка другим представителям власти: шерифам или хранителям Элизиума. По приказу князя, в современные ночи тяжесть ответственности по охране порядка несут на себе шерифы, хранители и некоторые примогены (обычно Вентру). В высших эшелонах власти за соблюдением законов Камарильи следят юстициарии с помощью выбранных ими архонтов.

Большинство законов сородичей в каждом конкретном городе свои и зависят от обстоятельств и обстановки, свойственных этому городу. Подобные изменения в своде законов Камарильи нужны, в первую очередь, для сохранения Маскарада и мира (хотя иногда разницы между ними практически нет). Такие законы, как правило, являются просто изменениями в Традициях, связанными с условиями, характерными для города. Например, Первая Традиция, по существу, рассматривается как неприкосновенная, но князь может управлять контактами смертных и вампиров, объявив, что сородич может ходить средь смертных до тех пор, пока не выдаст свою сверхъестественную сущность, или, что любой случайный контакт (помимо питания) между смертным и сородичем противозаконен. В таком беспорядочно растущем городе, как Хьюстон, Вторая Традиция может быть интерпретирована, как признание и убежища и его окрестностей в качестве единого целого, в то время как в густонаселенном Сан-Франциско, она относится исключительно к самому убежищу. Говоря по правде, когда речь заходит о создании законодательства, князь обладает полной свободой действий. Большинство юстициариев не будет обращать внимания на мелкие

различия в законах каждого города, пока соблюдается Маскарад и все идет гладко. Ожидается, что шерифы и хранители будут в курсе изменений в местном законодательстве и принимают их без изменений или нарушений. Примогены должны сообщить своим кланам о каждом законе, как только он будет принят, и предполагается, что сир будет учить свое дитя.

Если Внутренний Круг решит изменить Традиции, то предполагается, что приказ будет исполнен, и не будет нужды в том, чтобы рассылать юстициариев, чтобы в этом убедиться. Говоря по правде, большинство князей слишком заняты управлением своими городами, чтобы до последней детали следовать новейшим манифестам. Князья, обычно, делают все от них зависящее для реализации новых положений, но в наши дни не сложно найти город, решивший проигнорировать их из-за смягчающих обстоятельств.

Попался!

Как именно сородичи попадаются с поличным? Патрулирование улиц в должностные обязанности шерифа не входит, и даже с группой помощников он не может быть всюду.

Когда становится плохо

Тайное наказание от сира – то, о чем некоторые неонаты говорят: «Дождись, пока папочка придет домой!», что означает: «Радуйся, если тебя наказывает твой сир, потому что, если твою задницу доставят князю, все будет куда печальнее». Те, кого поймали городские власти и передали князю, отправляются прямо к «папочке», и там все пойдет к чертям. В таких случаях сира, обычно, тоже ставят на ковер и карают вместе с его заблудшим птенцом. Излишне говорить, что наказанный таким образом родитель не будет благожелательно относиться к своему дитя в дальнейшем.

Обеспечение правопорядка, зачастую, осуществляется благодаря другим сородичам в разных местах. Хранитель Элизиума может следить за

нарушениями законов Элизиума или Маскарада в своей сфере, в то время как чистильщик следит за теми, кто нарушает Традиции и городские законы на пустырях, а представителям шерифа требуется всегда смотреть, что происходит вокруг. Несколько раз след нарушителей закона сородичей ловили телекамеры смертных и внимательные гули, читавшие газеты. Неонат, которому случится поднять в нужный момент глаза и увидеть, как кто-то нарушил закон, может идти с этой информацией к своему примогену или старейшине (что, зачастую, приведет к тому, что старейшина сочтет эту информацию достойной награды). Большинство арестов и конфискаций происходит после доноса князю или шерифу и, зачастую, происходит после «подставы», гарантирующей властям уверенность в том, что они ловят преступника с поличным. Когда князь по какой-либо причине считает какого-либо сородича «вызывающим беспокойство», власти вполне могут использовать ненадежные источники информации или даже пойти на провокацию – все, что угодно, чтобы сделать из него преступника. У сородичей нет habeas corpus (лат. судебный приказ о доставлении арестованного в суд для выяснения правомерности содержания его под стражей; право на неприкосновенность личности – прим. пер.); закон князя абсолютен и то, как он претворяется в жизнь, его личное дело.

Но это не означает, что нет сородичей, которым бы не сходили с рук их преступления, таких достаточно. Они – те, кто точно знает, где кончается власть князя, где за ними, вероятнее всего, никто не следит, и что можно сделать под покровом теней. Также, они, зачастую, знают истинную цену шерифа, его недостатки и слабости.

Но что случится с сородичем, которого поймали за нарушение законов? Это зависит и от всех обстоятельств преступления, и от того, когда обвиняемого доставят в судилище.

Если повезет, то преступника первым может поймать его сир или примоген. На публике сир делает все, что можно, чтобы замять инцидент или, по крайней мере, смягчить наказание. В Элизиуме, бывает достаточно

выговора или пары слов, вызывающих, как правило, стыд, у непослушного отпрыска. Князь захочет убедиться, что угрозы Маскараду не было, но скорее всего, особого значения он этому вопросу не придаст. Однако за закрытыми дверями действие идет по иному сценарию. Сир захочет убедиться в том, что его потомок понимает, что именно сделал не так, каких усилий стоило сиру разгрести бардак и, что должно сделать дитя, чтобы возместить ущерб. Множественные извинения и раболепное раскаяние – лишь первый шаг к восстановлению доброго имени. Также сир вполне может потребовать, чтобы его ребенок совершил некоторые действия в качестве расплаты, или посадить его под «арест», выпуская только на охоту и только в своем обществе. Более суровые меры часто включают в себя телесные наказания (например, сир может ломать все кости в руке преступника каждую ночь в течение недели), также, если сир уже достаточно далек от своей убывающей человечности, в ход может идти личное унижение. Если дитя расценивает все как шутку и не выказывает никаких признаков раскаяния (и считает, что единственной ошибкой было – позволить себя поймать), у сира есть право сделать наказание еще более жестоким.

Суды зависят только от прихоти князя и принятой судебной практики. Традиции и законы не дают обвиняемому никаких прав.

Крючкотворы

Шекспир, возможно, поощрял убийства всех юристов, но в правовой системе Камарильи нашли себе место множество бесчестных адвокатишек. Государственных защитников (амер. защитник неимущего обвиняемого – прим. пер.) часто рассматривают как своих возможных детей Бруха, специалисты по нарушению авторских прав и индустрии развлечений находят себя среди Тореадор, и к Вентру попадают юристы по корпоративным вопросам и окружные прокуроры. Часто, переступив порог, юристы продолжают заниматься тем, чем они занимались и раньше, узнают все, что могут, о законах Камарильи, мелочи нормативно-правовой базы

конкретного города и все возможные лазейки в Традициях. Часто, те, кто очень серьезно относятся к дальнейшему обучению, учатся у законодателей прошлых лет: у греческих мудрецов и мыслителей Просвещения, и даже у некоторых «современных» представителей закона (если верить слухам, среди них есть и такие светила, как Даниэль Вебстер и Уильям Дженнингс Брайан). Некоторые из тех, кто обучался в Академии Лихтенштейна, вспоминают ночи, когда они оттачивали навыки ведения дебатов под строгим надзором тех, кто когда-то был консулами в Риме и членами Синедриона. Выпускники Вирджинии вспоминают случай, когда им читал лекцию Кларенс Даррроу, приглашенный, буквально, прямо с суда над Скопсом.

Те преданные своему делу адвокаты, которые были защитниками при жизни, часто продолжают ломать копья в судах и в посмертии, предоставляя свои услуги тем сородичам, которым больше некому помочь, или по приказу своего клана. Как и в жизни, те, кто выступает в качестве правозаступника, могут заломить баснословную цену за свои услуги, и клан может стать перед выбором: либо они, защищая соклановца, буквально, продают себя в рабство, либо надеются, что тот сам сможет себе помочь. Самопровозглашенные «государственные защитники» встречаются редко, и огромной удачей будет для отчаявшегося сородича найти одного из таких. Множество раз подходящих адвокатов находили только по чужим рекомендациям и помятой визитке, которую не раз осторожно передавали из рук в руки. Удача, если эти юристы работали ради победы, а не денег. Один адвокат-тореадор говорил, что говорить последнее слово – искусство не менее волнующее и не менее прекрасное, чем живопись, в то время как бруха утверждал, что вкус победы слаще, чем все витэ, которое ему доводилось пробовать. Такие адвокаты редко требуют денег, большинство их клиентов небогаты, но мудрые сородичи всегда найдут какой-нибудь иной способ выразить свою «благодарность». В разных случаях оплатой могло быть все, что угодно: и нечто соизмеримой ценности (жизнь или даже большее), влияние, помощь, информация, семейные реликвии, обучение новым способностям и

дисциплинам, предоставление себя в качестве кровавой куклы (донора, объекта питания – прим. пер.), любая услуга.

Князь может решить оставить обвиняемого томиться в подземной темнице, и ничто не сможет заставить его изменить свое решение. По сложившейся традиции, князь, опираясь на мнение примогенов, выступает в качестве судьи. Если клан обвиняемого обладает достаточной властью, они могут призвать старейшину из другого города или даже архонта для рассмотрения дела, если преступление достаточно серьезно (а все, что может караться Окончательной Смертью является достаточно серьезным) или, если способность князя вершить правосудие подвергается сомнению. И последнее – искусная авантюра: обвинение в некомпетентности может вылиться в совершенно другой судебный процесс, в то время как истинность предубеждений или предрассудков крайне сложно доказать. Некоторые современные сородичи пытаются получить помощь сразу во время «предварительного слушания», но подобное в элизиумах высмеивается. Все обвиняемые считаются виновными, пока не будет доказано обратное и не будут найдены доказательства вины кого-то другого. Предполагается, что обвиняемый сам будет себя защищать, пока он или кто-нибудь из его клана не найдет сородича, готового выступить в качестве адвоката. Если князь не принимает участие в рассмотрении дела, то он или его хранитель Элизиума могут выступать в качестве обвинителей.

Когда у вампиров есть способность формировать чужую память или создавать иллюзии событий, докопаться до истины может быть трудно. Обвиняемый или его защитник могут потребовать, чтобы во время допроса ауру обвиняемого проверили, или чтобы воспоминания обвиняемого были просмотрены на предмет блоков или иных вмешательств. Если выясняется, что подсудимый говорит правду (поскольку он верит в то, что говорит, вне зависимости от того, что на самом деле является истиной), обстоятельства требуют, чтобы ему позволили пройти проверку на наличие блоков. К

сожалению, лучшие в такого рода делах – Тремеры и Малкавианы, да и даже угрозы смерти может быть не достаточно, чтобы обвиняемый пустил кого-либо в свои мысли. Тех, кто ищет в умах свидетелей, заставляют поклясться в том, что они не будут вредить или что-либо искажать, но известны случаи, когда во время расследования извлекалась другая информация или исследуемый блок усиливался.

Князь может попытаться вызвать виновного старейшину в суд, но большинство старейшин глумятся над властью князей, отказываются явиться в суд и присылают шерифа обратно в нескольких коробках, показывая тем самым всю безрассудность подобных попыток. В таких случаях князь может обратиться за помощью к юстициарию, а он, в свою очередь, решает стоит ли дело того, чтобы созывать конклав. Если все же стоит, то юстициарий созывает небольшой конклав для суда, обычно, он проходит в городе заинтересованных. О подобных встречах широко не оповещается и не извещают, как о постоянных конклавах, они собираются только как суды, ничего более на них не рассматривается. Старейшина может пожелать выбрать себе помощника, чтобы тот помог ему с защитой, в ином случае, старейшина останется без поддержки. Когда закон преступает князь, вопрос рассматривается только на конклаве. Князья считаются оплотами Камарильи в городах и, если кто-нибудь из них пренебрежительно относится к законам, из него очень быстро сделают пример для остальных. Те, кто нарушил Традиции каким-нибудь масштабным, феерическим способом, повлиявшим на регион или целую нацию, также предстают перед судом конклава. Суды, проводимые конклавами, могут проходить один раз в год, во время одного из ежегодных конклавов, или могут быть созваны в конкретном городе сугубо для судебных целей и других мелких дел.

Согласно Четвертой Традиции, если дитя преступает закон, то карается его сир. Большинство наказаний такого рода публичные, дитя само увидит, что с ним с ним будет, и это послужит жестоким напоминанием о том, как изменились обстоятельства. Это стимул для сира растить и направлять свое

дитя так, чтобы ничего подобного с ним не произошло. Скорее всего, если сир переживет свое наказание, дитя свой урок усвоит, если, конечно, уже не усвоило. Шериф и князь обычно занимаются этими нарушениями в пределах города.

На суде обвиняемый сидит тихо (иногда с кляпом во рту или задоминированный на молчание), слушая обвинения, предъявляемые ему как факты, и затем отвечает на них так хорошо, как только может. Если у него есть юридическая помощь, адвокат может вызывать свидетелей или просить о том, чтобы воспоминания его клиента просмотрели на наличие вмешательств в сознание. Некоторые примогены известны тем, «зашивали» некоторые вопросы в защите своего соклановца достаточно долго, чтобы посеять семена подозрений в умах других примогенов (и иногда князей). Князь, однако, может, в силу своего ранга, запретить обвиняемому говорить и вынести приговор сразу. Те, кого вызвали на судебное разбирательство в конклаве, обычно обладают достаточно высоким рангом, чтобы получить право говорить, и они его не упускают. Блистательная речь не раз спасала князей от полночного костра или следующего рассвета, хотя, как город после этого встретит своего князя – совершенно другой вопрос.

Судебные процессы бывают по-настоящему кошмарными делами. Для обвиняемого это означает то, что придется сносить клевету, издевки пэров, выворачивание памяти и реальную угрозу Окончательной Смерти самым болезненным способом из возможных. Стоит ли удивляться тому, что когда все концы вырваны, то и положение становится отчаянным? На протяжении этого времени сородич узнает своих злейших врагов и лучших друзей. Сокланновцы и друзья могут погрязнуть в долгах, подкупая и пытаясь снискать расположение князя или примогената, чтобы им позволили говорить в защиту обвиняемого, одновременно с этим мешая тем врагам, которые желают убедиться в том, что такого шанса у них не будет. Примоген сородичей может воззвать к долгу признательности, чтобы быть уверенным в наиболее разумном исходе событий. Сокланновцы и друзья обвиняемого,

имеющие власть, часто разрываются в разные стороны: князь требует от них не «злоупотреблять» данной им властью, им хочется помочь другу, попавшему в беду, информацией, которую предоставляет им их положение, и, зачастую, их упорству угрожают те, кто стоит выше. Немало сородичей может припомнить, как внезапно исчезали важные улики или свидетель «совершал поездку» вниз по канализации в самое неподходящее время, когда взывали к долгу признательности.

Расплата

Наказания в сообществе сородичей публичны, это нужно для того, чтобы показать, что колеса правосудия движутся, и Камарилья не остановится ни перед чем, чтобы сохранить порядок. Большинство наказаний, назначаемых архонтами и князьями можно разделить на социальные, физические и творческие. Что именно выберут сиры и лидеры кланов для своих проштрафившихся – их личное дело.

Социальные наказания чаще всего назначают сирам, чьи пойманные потомки преступили закон или тем, чьи преступления недостаточно серьезны, чтобы заслужить физического наказания. В перечень подобных преступлений входит неудачное решение о ведении дел со смертными или сородичами, которые плохо соблюдали или нарушили нормы этикета, в отношениях с другими сородичами. Преступника могут вызвать на ковер в элизиум и стыдить перед всеми и каждым. Гарпии обычно ухудшают ему репутацию, а то и вовсе лишают доброго имени, и также могут начать распространять слухи о его глупости в качестве наказания. Он должен будет оставить все посты, занимаемые им в городе, в ту же секунду. Его имя не будет появляться в списках гостей еще очень долго, его будут игнорировать и унижать и в тоже время будут коршуном смотреть за каждым его шагом, выжидая, когда он снова совершит подобную ошибку. Сородичи таких социально-ориентированных кланов, как Тореадор и Вентру, очень боятся подобных наказаний.

Физические наказания напоминают способы, использовавшиеся раньше для клеймления преступников: отрубание рук, выжигание клейма, рубцевание, порку и все в этом же духе. В основном их применяют к анархам (если преступника не прикончат до этого) и таким кланам, как Бруха, тем не менее, князь может покарать подобным образом любого. Чтобы обеспечить видимость наказания осужденный не может отращивать недостающую часть тела в течение какого-то времени или должен возвращаться каждую ночь для того, чтобы снова поставить тавро или что-то подобное. Те, кто пытается уклониться от своего наказания или те, кто игнорирует его, часто становятся объектами кровавой охоты, так как тем самым они подтверждают свою вопиющую непокорность, и, следовательно, не заслуживают спасения.

Творческие наказания – это наказания, которые заставляют полоумных сородичей поежиться. Это может быть что угодно, от передачи обвиняемого клану, которому он причинил вред (смертельно в случае Бруха и Тремер, ужасающе в случае Малкавиан), до приказа ему отправляться в Диогеновы поиски. Творческие наказания, порой, могут привести к интересным результатам. Один непослушный бруха, которому приказали убираться в библиотеке его старейшины и читать о наказаниях, назначенных за неповиновение в другом домене, понял, что ему нравится бльшая часть той классической литературы, которую ему предоставили. В последний раз его видели, когда он пытался найти кого-нибудь из тех сородичей, которые были современниками Джонатана Свифта в свою бытность смертными. Однако, обычно «творческое наказание» означает «творческая пытка»; мало кто из князей заинтересован в реабилитации, для них это способ подчеркнуть свою власть и совершить месть.

Тем, кого судят на конклаве, предстоит столкнуться с куда более серьезными наказаниями в соответствии с их преступлениями. У обвиняемого, как это ни странно, есть некоторое право выбора. Он может оспорить судебное решение, попросив юстициария назначить себе испытание. Испытанием может быть буквально любая высказанная задача,

которую нужно выполнить в определенный срок. Если юстициарий не удовлетворен выполнением задачи, то обвиняемому придется принять свой приговор. Если преступление считается слишком серьезным, чтобы позволить провести испытание, обвиняемый может бросить вызов одному из своих обвинителей в ритуальном бою. Как и испытания, ритуальные бои могут включать в себя все, что угодно от завязывания глаз и до запрета на использование оружия и дисциплин. Исход многих таких боев известен с самого начала, и обвиняемый видит в них просто возможность умереть стоя на ногах, а не на коленях. (Если ему повезет, он сможет отыграться над одним из тех сородичей, которые наебали его на процессе.)

В тех редких случаях, когда ответчик превзошел своего обвинителя, его приговор смягчают. Смягчение не всегда означает что-то хорошее, в большинстве случаев помилование – смерть вместо изгнания. Даже победа в испытании боем не дает победителю право уйти. Множество историй рассказывает о победивших в ритуальном бою сородичах, которые были убиты, потому что зрелище поединка ввело толпу в ярость.

Конклав

Конклав – это крупнейшее событие в политической жизни вампиров, в котором может поучаствовать каждый вампир. Он выступает в качестве высшей судебной инстанции Киндред Камарильи, законодательного органа, выбирает руководство Камрильей и определяет место секты в обществе, как смертных, так и вампиров, и как помостки на которых вновь подтверждаются принципы Камарильи. Для старейшин, конклав – это сбореще не имеющее себе равных, удобный случай встретится с равными себе, организовать совместную работу и вести дела с ними без потоянных вмешателсьтв со стороны «дитей». Для служителей и неонатов – это социальные помостки для встречи с соклановцами и друзьями, прстранство для обмена сплетнями и (если у вас есть достаточно мужества) возможность рискнуть и погрузиться в мир большой политики вампиров. Кроме того, конклав – это одна из

нескольких привелегий, которые препятствуют многим молодым вампирам переходить на сторону анархов и Шабаша или просто выйти из рядов Камарильи, так как она позволяет молодежи напрямую говорить со старейшинами и иметь шанс быть услышеными, а так же выбрать руководство, которое возглавит Камарилью.

Как правило, на конклаве рады преветствовать только киндред Камарильи, которые слышали на него призыв, однако на конклаве так же присутствуют и некоторые дружески настроенные независимые, так как дела решаемы на нем могут коснуться всех Киндред в целом. Сообщения о предстоящем конклаве, как правило, делается на Элизиуме, вместе с новостями и передается отсутствующим через дитей и товрищей по котери. Только бдящии могут созвать конклав; за редким исключением (например, конклав, созванный семь лет назад в Новом Орлеане бывшим бдящим Гангрел) это нечастые и проходящие не регулярно события. Организационная работа, связанная с проведением бодобных сборищь не позволяет обявлять их из прихоти; по аналогичной причине для отмены конклава требуется очень веская причина. Из-за того, что среди приглашенных зачастую очень много старейшин и обладателей могущественной кровью в остновном место проведения конклава держится в тайне как можно дольше, в то же самое время организаторы пытаются учитывать время, затрачиваемое на дорогу, и потребности тех, кому предстоит преодолеть большое растояние.

Лишь только катострафические обстоятельства – люди или ситуации, угрожающие или волнующие всей Камарильи в целом, могут сподвигнуть бдыщих созвать конклав. Организация путешествий, проживания и маскарад обуславливают это требование. Кроме того, конклав зачастую выносит решения относительно Традиций, пользуясь удобным случаем, представляемым подобное собрания, для обсуждения существующих проблем. На ежегодном конклаве 1994 года был обсужден вопрос Интернета в свете Маскарад, равно и как Вторая Традиция, т.к. она касается веб-сайтов.

Многие старейшины видили преимущество во включение в обсуждение многоих сведующих в технологиях присутствующих на конклаве служителей и неонатов; в результате своих выступлений некоторые из молодых Вентру довились высокго авторитета.

Некоторые конклавы созываются в качестве суда над влиятельными Киндред, чтобы сдерживать разрушительные ссоры между старейшинами Киндред или сместить коррумпированного князя, нак например, в ходе миннеаполисского конклава 1887 года суду был предан деспотиеский князт Сирил Ксименес за свои нереальные требования по отношению к Маскараду и за еще более возмутительные средства принуждения.

Не все, кто посещают конклав, делают это только из-за деловых соображений, многие вампиры посещающие конклав с целью встретиь собратьяв по клану и секте, как по деловым вопросам, так и ради удовольствия. Суета и переполох конклава в сочетании с обилием приглашенных вампиров, делает его идеальным местом для встречи партнеров по закулисным сделкам, или для группы старейшин собирающимя на встречу, которая не выглядит подозрительнее обыкновенной светской вечеринки.

Для молодых вампиров конклав – одна из немногих привелегий, которые может предложить членство в Камарильи. Возможность очутиться в обществе и стать частью системы во время конклава сносит крышу, для многих неонатов он дает возможность бросить первый взгляд на тот огромный мир, к которому они стали пренадлежать. Немало сиров привозят сюда свои дитя, чтобы представить их большей части клана, а возможно и своим сирам и сирам своих сиров, или же чтобы перподать им урок личного знакомства с политической структурой Камарильи. Молодыи вампиры могут выступать на собраниях, высказывая свое мнение, а те из них кто проявит себя как обладатели хорошо подвешенного языка и острого ума могут произвести впечатление на потенциального ментора, способствуя укреплению репутации своего сира. Кроме того, молодеж может голосовать,

в результате этого считается, что они имеют минимальную возможность управлять своей судьбой в обществе, которое огранизивает их благоденствие их вамирским возрастом. Большинство служителей и старейшин соглашаются, что подобные мелочные уступки (а они действительно нечтожны в сравнении с многочисленными рамками вампирского общества) молодежи сохраняют куда большие ограничения, делая менее верояным начало нового Востания Анархов и могу осмотрительно вести к становлению нового поколения, продолжащего традицию (и Традицию).

Стандартные испытания

- Выдержать солнечный свет или огонь в теченни оговоренного срока.
- Подвиги силы, например, выдержать давление груза.
- Обойтись без пищи в течении оговоренного времени; если у обвиняемый обезумит в любой момент испытания, то он терпит нейдачу.
- Пройти сквозь строй других Киндред, которые могут оскорблять или напасть на обвиняемого. Если обвиняемый каким либо образом отреагирует, то он терпит нейдачу.
- Найти что-нибудь (например, отрывок из Книги Нод или звёздчатый сапфир) для бдящего в оговоренные сроки.
- Нести вахту в течение дня, не заснув или как-нибудь подругому нарушив концентрацию.

Испытания очень важны, и поэтому бдящие относятся к их организации очень серьезно. Любой Киндред, предложащий несерьезное или очевидно невозможно испытание, может сам оказаться на месте подопытного кролика.

Стандартные наказания

Основными наказаниями, обычно налагаемыми князьями являются:

Мелкие правонарушения:

- Принудительное рабство другому Киндред или даже гулю, в основном в течение одного года и одного дня;
- Грязная работа, например убока улиц или выполнение поручений другого вампира;
- Забить в колодки и выставить на всеобщее обозрение в Элизиуме (это наказание особенно любимо князями в возрасте 3-5 веков);
- Потеря титула.

Умеренные правонарушения:

- Временое изгнание из города;
- Лишение долгов и услуг;
- Лишение слуг (которых либо передаю другому Киндред, либо просто убивают);
- Потеря домена;
- Принятие правонаружителем одного или даже двух глотков крови князя, приближающих его вплотную к узам крови. Однако, крайне редко дело доходит до полных уз крови; обычно совет примогенов относится к подобной практики критично.

Серьезные правонарушения:

- Уничтожение вампира (обычно выталение его на солнце);
- Уничтожение потомства;
- Изгнание навсегда;
- Насильственный забор части крови преступника в местной капелле Тремер, как грантия его хорошего поведения.

Принятие мер

Из-за скорости, с которой они могут быть созваны, конклавы могут стать организационным кошмаром даже для самых опытных устроителей.

Лишь немногии из присутствующих вампиров крайне редко имеют хотябы какието представления о консперации, которая происходит ха кулисами, чтобы достичь той точки, когда конклав – это понастоящему функционирующая встреча.

Охрана

Когда бдящий созывает конклав, он обычно объявлеет о месте его проведения публично за месяц до назначенного времени. Кнезья и гарпии территорий раположенных по соседству с местом проведения зачастую узнают о новостях до того как их официально объявят, однако сообщить о них прежде бдящего может вызвать справедливое негодование, как из-за нарушения правил этикета, так и из-за потенциальной возможности тем самым оповестить врагов. Это прежде всего касается проблем связанных с нападениями анархов и шабашитов – чем меньше времени будет у врагов, чтобы подготовится, тем меньше вероятность того, что они успеют организовать что-нибудь, позволяющее добиться успеха. Новости о конклаве, как правило, оглашаются на элизиуме, а дальше передоются посредством сплетен (которых очень много в любом городе). Тем кто не может лично посетить элизиум тем не менее может получить новости от друзей, соклановцев и потомков, только Киндред находящиеся в полной изоляции (или безумные малковиане) врядли услышать приглашение. В годы чрезмерной активности Шабаша весьма распространена практика смены места проведения коклава в последний момент, но это может быть излишне мудрено и опасно для преглашенных, пропустивших последнюю новость (вместе со стаями Шабаш) и может закончиться, тем, что они в результате попадут в крупномасщтабную засаду. Одна из подобных катостроф произошла 1957 году, когда первоначально конклав созвали в Ротердаме, а затем перенесли в Брюсель, однако это произошло слишком поздно и втайне от собиравшихся его посетить группы американских старейшин. Эти неудачливые путешественники узнали слишком поздно, что шабашиты

Европы ни сколько, ни менее безжалостны, чем их американские коллеги, и что они не очень хорошо воспринимают, когда их обманывают.

Кое-кто обсуждает (прикрываясь вопросами безопасности) необходимость в изменении традиции участия в конклаве только тех, кто получил приглашение. На это предложения накладывалось вето всякий раз, когда оно выдвигалось, это объясняется тем, что традиция требует, чтобы любой, кто услышал приглашение, может присутствовать на конклаве (а считается, изменить проще, чем остановить Неагарский водапад), а так же за-за обеспокоенности по поводу того, разослано ли достаточное количество приглашений. Если кто-нибудь будет забыт, то это будет воспринято как оскорбление, а это приведет к неизбезным и сиюминутным негативным последствиям. Кроме того, те, кто поддерживает молодых вампиров, так же опасаются, что конклавы потеряют часть своей живости, без споров и вечеринок молодежи. По крайней мере, встречи груперовок и кланов убеждают старейшин, что «потомки» сохранят конструктивную занятость.

В современные ночи безопасность конклавов неуклонно укрепляется всеми возможными способами. Нападения шабашитов становятся все более яростными, а ктроме того еще и внешние угрозы вызывают опасение, и поэтому естественно, что Камарилья волнуется о потенциальной возможности катострофы, которая присущая такому большому количеству старейшин с могущественной кровью, собравшихся в одном месте. Многие думающие подобным образом Киндред отпускают шутки по этому поводу, от «центра» на «мясном рынке» до «готовой взорваться бомбы». Такие шутки не произносятся очень громко, когда город становится местом провидения конклава. Шериф, в одном из городов, располагающихся пососедству с местом проведения конклава, услышав о группе пеонатов отпускающие подобные шутки, нашпиговал их кольями и оставил в таком состоянии ждать пока конклав пройдет без инциндентов.

Зачастую начальника безопасности со всей тщательностью подбирает бдящий созывающий конклав. Тот, кто выбирается на эту должность, может

быть архонтом, старейшиной или шерифом принимающего города. В его обязанности входит убедиться, чтобы на конклав не попали непрошеные гости, чтобы ни кто из присутствующих не доставлял неприятностей, и чтобы все прошло спокойно и без эксцессов со строна Шабаша, анархов, люпинов или кого-нибудь еще. Обеспечение безопасности является одной из самых важных задач конклва, и поэтому бдящие делают свой выбор очень осмотрительно, хорошо понимая, что смерт десятка высокопоставленных старейшин ляжет грязным пятном даже на его репутацию. Те, кто прежде обеспечивал безопасность, рассказывают истории, граничащие с черными камедиями положений, о попытках предотвратить неприятности без нарушения Маскарада или оповещения посторонних о нарастающем кризисе.

Начальник безопасности может выбрать себе помощников, обычно выбирают так, что бы иметь в своем распоряжении максимальный диапозон доступных навыков. Обладатели разнообразных талантов будут выбраны скорее, чем обладатель одного, но уникального. Бруха, который неплохо сражается и хорошо разберается в обществе Киндред, будучи отличным следователем, считается намного лучшим выбором, чем тот, у кого лишь один талант – непревзойдённо бить и ломать. Мудрый руководитель так же выберет помощников из разных кланов, чтобы избежать слишком больших проблем, которые могут быть вызваны «репрессия» в отношении одного из кланов. Люди предпочиают повиноваться приказам подобных им, а Малкавианен может объяснить своим сокланавцу, что его бред привлекает слишком много внимания, способом, на который не способны Тремер или Гангрел. Начальник безопасности может набирать себе помошников, как из своего города, так и используя свои контакты из других городов, в зависимости от обстоятельств конклава. Если конклав предназначен исключительно для разбирательства дел внутри города, то он набирает только местных жителй, однако, если это национальный или международный конклав, то требуется более разнообразная палитра. Очень часто

безопасность обеспечивает помощ гарпий в определенных вопросах этикета, что позволяет гарантировать, что все пройдет без лишнего шума.

Служба безопасности имеет огромное влияние из-за тех огромных опасностей, что окружают конклав. Они имеют право задержать почти любого, кто вызывает беспорядки или угрожает порядку. Многие бдящие дают право службе безопасности право применять смертоносное насилие против любых врагов конклава: анархов, шабашитов, любую другую сверхъестественную угрозу, и даже чрезмерно буйную молодеж Киндред Камарильи. Иногда старейшины ставят службу безопасности в безвыходное положение даже старейшин, однако, если ее шеф будут иметь разумную озабоченность и выскажит ее принимающиму гостей бдящему, то он может ожидать, что его жалоба будет рассмотрена и по ней будут приняты меры. Зачастую князь обеспечивает службе безопасноти возможность использовать свое могущество, например, свои контакты в полиции или в городском муниципалитете, чтобы оказать поддержку в ходе конклава.

В современные ночи молодые вампиры осовременили организацию безопасности во время конклавов, когда-то стражу несли несколько крепких Бруха совместно с Тремерами, читающими ауры. Теперь же любой адексатный руководить службы безопасности в своей деятельности использует скрыто размещенные металодетекторы, датчики температур, инфракрасные камеры и камеры системы видеонаблюдения. Хотя у старейшины подобные технологические угрушки вызывают беспокойство, им трудно спорть с их эффективностью в препятствовании доступу оружия и охотников. Некоторый ворчали, что подобные устройства делают старейшин беззащитными перед молодыми коллегами, однако некоторые князья оказались еще более пороноидальными, и отказались покидать свои дома, если им не нравился имеющийся уровень электроники. Подобные меры толкают гарпии старатся подобрать новые варианты действий и что-нибудь вроде правилповедения, например, как будет приличнее попросить

стаерйшену предъявить для досмотра посох, после того когда на него среагирует пороговый детектор или где разместить отдельные камеры.

Путешествие

Вампиры добираются до конклава всеми доступными им средствами. Те, кто все еще в состоянии смешаться со смертными могут совершить перелет в эконом классе, сесть на поезд, взять билет на океанский лайнер (очень распространено среди европейских старейшин, которые так и не смогли преспособится летать на самолетах), приехать за рулем машины или даже в отдельных случаях добраться автостопом. Стаи Брух и Гангрел передвигающиеся на мотоциклах могут заставить дорогу выглядеть как собрание байкеров, в то время как Вентру и Тореодоров переправляют хорошо сохранившиеся винтажные авто и лимузины. Малкавиане могут угнать свой транспорт, заставив перевезти их несчастного смерного, используя Доминирование; или просто сесть в автобус дального следования (что в свою очередь предполагает дополнительный бонус, в виде испуганных ими пассажиров).

Комедия ошибок

Одна подобная байка была рассказана Алленом обманщиком, Гангрелом из Милуоки, и касается конклава проведенного в 1932 году в этом городе. Отель, выбранный для проведения конклава, также был выбран группой перевозчиков запрещённых спиртных напитков как место для обсуждения дел и дегустации своего продукта. Бочки низкопробного виски и личных марочных вин старейшин были спутыны в доках при разгрузке и были обнаружены только после того как Аллен самалично слизал немного протекшего вина со своих рук, которое оказалось самогоном. Осознав ошибку, он посла двух помощников, чтобы отыскать, отсутствующие вино, в то время как он сам остановил заседание. Эти помощники, оба Брухи, перебрав несколько идей, в том числе переодивание в официантов,

выбивание дверей и запуск пожарной тревоги. Наконец, помошники решили информировать свои контакты в полиции, для того, что бы те арестовали перевозчиков спиртного, а самим уклонится от драки и скрыться с нужными бочками. Хотя старейшины и были очень возмущены проволочками и устроели Аллену должный разнос, но никто кроме него и его помощников не узнал о возможной угрозе Маскарыду. Кроме того, три перевозчика спиртного, которые продемонстрировали чрезвычайную стойкость во время ареста, позже закончили тем, что стали работать на Аллена, а один из них в конечном счете стал его потовком.

Специальные поездки (например, главным образом бесчеловечные Киндред, монстроподобные Гангрел и некоторые Носферату) должны быть распланированы чуть более основательно. Многие Гангрел решают путешествовать в виде тумана или в форме животных, что бы избежать беспокойст от столкновений со смертными. Носферату и другие Киндред, которые не могут путешествовать обычными средствами, огранизуют перевозку себя в виде груза до места назначения, а их слуги встречают их ящиках на погрузочных платформах, чтобы предотвратить их случайное вскрытие. Хранитель Элизиума в городе, где проводится конклав, может расписаться за очень большое количество больших пакетов в ночь непосредственно перед первым днем встречи.

Слуги просто неоценимы во время путешествий, которые всегда вызывают у вампиров сложности, особенно в тех случаях, когда собирается конклав. Гуль может позаботиться о безапасном наземном транспорте после перелета или отвести своего слабого по утрам спутника прочь от солнца, а кроме того быть водителем лимузина или такси. Другие гули упаковывают своих хозяев в ящики, для отправки, а потом встречают их при разгрузки на погрузочных платформах. Компитентные гули-водители лимузинов ценятся на вес золота, хотя и единственный смертный или гуль–компаньон, который может взять на себя вождение машины в дневное время суток, может быть

неоценим для тех, кто должен использовать менее роскошное средство передвижения.

Услуги по проживанию

Время необходимое для подготовки города к конклаву варируется в зависимости от запланированного события. Оповещение о небольшом конклаве, созываемого для судебного разбирательства или имеющиго отношение к делам одного города, как правило, происходить приблизительно за месяц или около того. Так как подобное событие предполагает меньшую аудиторию, а следовательно и меньшую подготовку. В сою очередь, о региональных, национальных или международных конклавах, которые предполагаеются как ежегодные мероприятия, обычно объявляется общественности приблизительно за три – четыре месяца до даты открытия конклава. Однако, немногие избранные в этом городе скорее всего знают дату за шесть месяцев до события. Некоторые даже утверждают, что место ежегодных конклавов выберают заранее за три года, что позволяет князю за это время построить новые отели и гарантировать, что ни какое событие из календаря смертных не сможет помешать проведению. Организаторы ежегодных конклавов сообщают о них князю посредством официальных писем, которые требуют столь же официального ответа. О меньших событиях сообщают прибывшие архонты, которые сообщают о визите бдящего. Выбор горада, как место проведения конклава – большае честь для его принца, т.к. это отражает его работу по поддержанию мира и защите от врагов, нтаких как Шабаш. Города находящиеся в осаде или в состоянии войны слишком заняты другими проблемами, чтобы принемать конклав, не говоря уже о том что в них чрезвычайно опасно.

Может показаться, что идеально для принятия конклава – это совмещение его с другими шумными событиями проводимыми смертными. Ведь обеспечена достаточная поставка питаня, в городе много приезжих, которые не вызывают подозрение и а необычное происшествие не бедут

привлекать внимания охотников или других врагов. Однако, в городе по причине ограниченности жизненного пространства, такие кварталы могут быть расположены слишком близко. Ресурсы города напрягаются до придела, и князь принимаюшего города впоследствии окажется в затруднительном положении. Если пропадет один или два туриста, то городской туризм и торговля принимающего города пострадают. В поисках способа защитного отвода глаз следует найти равновесие между слишком большим количеством смертных и их нехваткой.

Князь, которому сообщили о том, что его город будет принимать конклав, сразу же переходит к активной деятельности. Гостиницы проверяются на соответствие таким параметрам как, обороноспособность, персонал и способности помещений защищать от проникновения света (а так же сговорчивость штата). Иногда, те из них кто имеют влияние в тогровой палате или туристической индустрии выносят предложения о строительстве новых. Проблема питаниятакого большого количества вампиров подвергается тщательному исследованию, особенно принимается во внимание количество Киндред, прибывших в город и перенапряжения ресурсов. Текущий уровень безопасности ставится на пристальный контроль, нарущителей спокойствия либо устраняют, либо вынуждаются убраться по добру, по здорову. Подобно тому, как торговая палата города составляет туристическую справку для пребывающих в город смертных делегетов, так же и сотрудники князя (хратитель элизиума и шериф) сообщают ему о ресурсах города, чтобы он мог передать эту информацию бдящиму.

Редко, но случается, что города отказываются от чести проведения конклава. Эти затруднения чаще всего продиктована исключительно числами. Если город не в состоянии без угрозы безопасности Маскараду обеспечить питание такого количества прибывших вампиров, то бдящие – как хранители Традиций – зачастую принимают подобное оправдание. Еще один вопрос вызывающий беспокойство – это вторжение Люпинов или Шабаша, или любая другая угроза безопасности. Однако, если бдящий

считает, что князь отказал на том основании, что конклав мешает некому потенциально опасному (и незаконному) делу, находящимуся в процессе подготовки, то он может сам лично изучить причину отказа. Если попытка оправдаться Люпинами или проблемами с питанием не будет иметь под собой основу, то бдящий может перефформулировать свою просьбу в приказ. В конце-концов, ничто не припятствует проведению конклава – на каком основании Князю продолжать протествовать? Тогда перед князем встает непростой выбор: либо отказаться от полученного предложения (и тем самым навлечь на себя и свой город подозрения), либо согласиться на проведение конклава, смирившись со всем, что случится, и с необходимостью вновь обустраиваться на старом месте после окончания мероприятия.

«Регламент Роберта»

В проведение конклава всегда соответствует определенному порядку, восходящему к системам древнего судопроихводства и монарших дворов, и очетающемуся с греческим демократизмом, современными разработками и традициями вампиров, пересаженными на существующую систему. Как результат – довольно консервативная и медлительная, но при этом эффективная административная система. Те кто еще при жизни были членами законодательных органов, как правило, чувствуют себя на конклавах, как рыба в воде. Обычно вампиры напоминают, что конклав – это тодже самый элизиум, со всеми его преведлегиями и обязанностями.

По традиции расположение мест приглашенных обусловлено возрастом, а так же гарпиями, которым получено контролировать заседание. Кланы, особенно Носферату и Гангрелы, полагают, что сила в количестве и рассаживаются, захватывая целый сектор мест и заполняя его по мере появления соклановцев. Самые молодые вампиры размещаются на «галерке», на которых обычно проблематично следить за происходящим, и затрудняет для неонатов возможность быть увиденными и услышанными (как бы то ни

было, многие старейшины, утверждают, что им это нравится). Котети прилагают все усилия, чтобы оставться вместе, однако, те из них, которые состоят из членов разного возраста, могут быть разделены размещением согласно возрасту. В единственном случае молодой вампир может быть усажен рядом со старейшинами, если он сопровождает старейшену или если он черезвейчайно перспективный служитель, а кроме того ему следует вести себя очень примерно. Неонаты и служители рассаживаются в «бельетаже», кроме того от младших вампиров ожидается, что они уступят свое место более старому по его требованию. Драки из-за места воспринимаются крайне отрицательно, а конфликтующие стороны, вернее всего, будут отстранены от собрания за свое плохое поведение. Гости – например, служители или неонаты выступающие с докладом – как правило размещаются возле старейшен, однако, на небольшом отдалении, чтобы не вызвать чьего бы то ни было недовольства. Старейшины и архонты, как правило, рассаживаются впереди, чтобы держать все в поле зрения. Выступающий в роли хозяина юстикарий или кто-нибудь другой равный ему по положению, обычно, размещается лицом к собравшимся, за длинным столом. Гули почти никогда не допускаются к заседаниям, и никогда к испытаниям, за исключением случаев, когда того требуют вопросы безопасности или дача сведетельских показаний.

Для молодого вампира участие на заседании конклава без опятного советчика может оказаться значительной нервотрепкой. Занятие места забронированного для страейшены может оказаться смертельным, если разражительный старейшина воспримет простую ошибку за нарушение правил, пока гарпии будут наблюдать и отпускать ехидные комментарии, даже не пытаясь помочь.

Проведение конклава

Прочитав о конклавах, вы нашли эту идею интригующей. Разве это ни было бы так увлекательно ввести начинающих игроков в мир, гораздо более

обширныей, нежели они представляют? Теперь, когда Вы подумали об этом, Вы начинаете прикидывать все детали, которые необходимо будет учесть, и невольно содрогаетесь. Как все это отыграть? Как прокормить где-то 300 или даже более вампиров? Что если они решат проигнорировать главное событие и подумают, что это всего лишь вечеринка?

Для начала – раслабтесь! Проведение конклава, конечно, может стать проблемой, но это не должно вас оттолкнуть. Ключем к проведению успешного конклава являются организация, потенциальные возможности и атмосфепа. Возьмите свой нойтбук или сядьте за компьютер и начните собирать мысли воедино.

Кто созвал этот конклав, а главное почему? Ответы на эти вопросы быдут оказывать значительное влияние на тему и настроение вашей истории. Кто прибудить на эту встречу? Какие кланы будут представлены? Схематически представьте иерархию ваших самых важных влиятельных персон. Не обязательно все из них должны быть старейшинами и юстикариями. Будут ли среди преглашенных сколько-нибудь витающих в облаках неонатов, таращащих глаза на всех этих могуществнных вампиров? Будут ли анцилы, которые уже обладают достаточным влиянием (например, регенты или асистенты), однако, которых по-прежнему бесцеремонно считают «детьми»? Будут ли шпионы и деверсанты из независимых кланов, анархов или Шабаша? Вы не должны расписывать их досконально, однако, вам по крайне мере необходимо иметь какие-нибудь идеи о том, что персонажи могут ожидать от представителей тех кланов, что будут присутствовать.

Обдумайте, в какой мере ваши игроки причастны к этим событиям. Они планируют заседать на сессиях? Они будут обеспечивать безопасность? Или прибыли просто ради веселья? Узнайте заранее планы персонажей ваших игроков, прежде чем ваша подготовка зайдет слишком далеко. К чему они будут стремиться и что проигнорируют? Нет смысла располагать все ваши наилучшии зацепки и забавные ситуации в событиях и встречах,

которые персонажи врят ли посетят. Даже если они и не посетят основное собрание, это не будут означать, что они не будут в гуще событий. Новости можно разыскать во время разговора на вечеринке, инструктожа службы безопасности или просто переговорив с соклановцем. Кроме того не планируйте ограничиться одной ночью, если, конечно, конклав не был собран по определенному случаю (например, единичного испытания). Если игроки собираются успеть всё и сразу, а у вас всего лишь один помощник или вообще ни одного, то вы чокнетесь, так и не осветив львиную долю задуманного. Распланируйте приблизительное специальное расписание (например, три встречи), и когда он закончитася, закончите. На крупных конклавах просиходит столько всего, что они легко могут стать основой для нескольких месяцев сессий.

Будьте уверены, вам придется сменить много личин, если вы будете водить один. Предусматрите вампиров пытающихся говориь в зале заседания, вампиров пытающихся пройти через металодетекторы, вампиры, проводящие убойные (в буквальном смысле) вечеринки. Плюс гули, лазутчики Шабаша и все что угодно, что вы захотите привнести. В какой-то момент, вы не захотите разбираться со всем этим самостоятельно. Обратитесь к стороннему рассказчику или нескольким игрокам, чтобы они помогли вам с отыгрошем. Подобный вариант развяжет вам руки для основных моментов истории, в то время как у тех персонажи, что решат предпринять что-нибудь еще, будет альтернатива заседанию на официальных сборищах. Вы можете даже рассмотреть возможность использования ваших игроков в других ролях (если чей-то персонаж находится на заседании – и временно вышел из игры – пускай он отыграет Тореодора-распутника, с которым другой персонаж встретиться на вечеринке). Если вы планируете прибегнуть к подобной практике, обратите внимание на ту информацию, что вы даете этим второстепенным персонажам. Если ваши игроки способны проявлять изворотливость при поиске источников информации, отнеситесь аккуратно к тому, какие ее части выдавать. Дайте вашим помошникам

досконально описание их новых персонажей, включая их цели и мотивы, а затем немного времени, чтобы они могли прочитать его и задать любые вопросы, прежде чем отправите их в игру.

И так, зачем проделовать всю это подготовительную к конклаву работу? Что даст это игрокам? Давольно много, если это представлено нужным образом. Если ваши персонажи никогда не были за приделами своего городского округа или не уезжали далеко – это будет возможностью для встречи с другими представителями их клана, стреча с новыми лицами может заставить их поновомо посмотреть на масштабы и широту общества вампиров. Это отличная возможность для зарождения новых историй с вновь нажытыми знакомыми и противниками либо для возобновления старых. Возможно, персонажи узнают о вещах, которые вскоре будут вплетены в сюжет, например о разыскиваемом преступнике или о таинственных вампирах востока. Возможность увидеть воочию Киндред находящигося под судом может разжеть огонь безудержного энтузиазма в будущем анархе (который разрушал игру) или поколебать степенного консерватора в его самоуспокоительном убеждении в том, что те, кто наверху знают, что лучше для всех. Если вы хотитет, чтобы ваши вампиры получили еще немного жизненного опыта, то конклав предоставлет им возможность встретиться почти с кем угодно. Персонаж, у которого произошла стычка с Сетеитом на конклаве, будут помнить о ему подобных, когда они заявятся в его город. В то время как персонажа, ишущий информацию, должен научиться быть дипломатом, когда он идет с визитом к старейшене, который может помочь, конечно же, за определенную цену.

Чаще всего одинокий вампир, который хочет избежать грубейших облошностей, первым делом смотрит, как рассаживаются остальные, а затем следует их примеру, обращая внимание на косые взгляды и выражения лиц, чтобы понять правильно ли он делает. Само собой разумеется, позже грубые

ошибки акнуться новичку колкостями гарпий, или же возможно даже нежелательным вниманием со стороны старейшин.

Нарушения порядка рассаживания или же других правил поведения кажутся мелкими проступками, и немало неонатов и анцил считают их смешными в сравнении с делами самого конклава. Другие указывают на то, что конклав и элизиум события в общественной жизни Киндред имеют древнее происхождение, и поэтому весь этот порядок действий несет в себе массу традиций. Поскольку элизиум за все эти годы видоизменился до неузнаваемости, необходимо хотя бы конклав сохранить в виде, приближенном к первозданному. Немало старейшин внушает своим «детям» и «внукам», что конклав – это в полном смысле слов ожившея история. Воспользуйтесь те, что вампир может встретить всю родословную своего клана, вплоть до его прородителя, вступить в спор на сессии или на клановой встрече с братьями, получившими становление прежде чем его прабабушка и прадедушка родились, или встретиться с знаменитостью из прошлого, для предания происходящему правдоподобия.

Принимающий юстикарий открывает конклав своим обращение, в котором сообщает о деле, собравшем всех, а так же о том к чему должны прийти собравшиеся. Любой вампир может выступить, если его поддержат, по крайней мер, двое из числа собравшихся. Возможно, в этом и заключается основная причина того, что кланы и котери рассаживаются сообща, поскольку это позволяет любому аратору иметь потенциальнх сторонников под рукой. Однако, это может стать значительным затруднением, если ни кто не захочет поддержать аратора (гарпии всегда обращают внимание на старейшин и анцил, которые были оскорблены подобным образом равными им; неонаты же приходят сами в такое смущение подобным опытом, что оно само по себе для них наказание). То, что даже молодые вампиры могут обратиться к конклаву (если у них, конечно, будет для этого мужество и поддержка) – это то, за сохранение чего боролись когтями и клыками многие сторонники Камарильи. Подобных послаблений для молодежи достаточно

мало, и те старейшины, которые думают, что могут забрать их у «детей» рискуют отвернуть их от Камарильи и перейти на сторону Шабаша или анархов.

От ораторов ожидается, что они будут говорить соответствующим тоном, и не будут перебивать друг друга. Тем не менее, старейшины иногда могут отказать в выступлении молодежи, и не многие оспаривают подобное мнение. Выступление может быть страсным, однако, насилие во время него не допускается. Когда вспухивет потасовки (или что еще похуже), обычно вмешивается начальник службы безопасности собственноручно либо выдворяет конфликтующие стороны прочь, либо отправляет их в кутузку и ждущим их кольям. Если кто-то вступает в яростный спор в ответ на высказываени говорящего, и доводы его не являются эффективными контраргументами, от обеих сторон требуется, либо отложить дисскусию, либо удалиться с заседания. Иногда разногласия, возникшие на сессиях конклава, приводят к дуэлям между Киндред.

Перебивать оратора считаеся неприличным. Когда двери закрываются, и слушания начинаются, то начльник службы безопасности обычно выбирает себе подходящее место, позволяющее ему конролировать все происходящее на заседании. При первых признаках драки, словестного конфликта или другого потенциалного нарушения порядка, он незамедлительно вмешивается в происходящее таким образом, чтобы гарантировать либо урегулирование конфликта без эксцессов, либо выпроводить противобоствующие стороны за дверь. Критиканы – совершенно другое дело. Тех из них, кого раздражают всех присутствующих, как правило, выпроваживаются вон без сожаления. Тем же, кто разыгрывает роль «адвоката Дьявола» обычно настоятельно предлагают (с ледяной учтивостью) высказать свое мнение на требуне. В результате они либо немедленно затыкаются, либо принимают вызов и незамедлительно принимают вызов, создавая все условия, чтобы сесть в лужу. Те, кто с помощью своих критических выссказываней призведут впечатление на

правильных людей и переживут свой внезапный призыв к дебатам легко отделавшись для нарушителей порядка и гарантируют, что в будещем их кандидатуры будут рассмотрены целым рядом фракций. Особенно сообразительные из них могут даже приобрести себе статус посредством подойбной игры на публику.

Наименьшая из проблем – это голосование, каждый участвующий имеет право на один голос. Голос можно отдать либо подняв руку в нужный момент, либо обозначив его на листке бумаги и положив его в урну для голосования. Оно евляется еще одной превилегией, регулярно предоставляемой молодняку и которлй мудрые лидеры не пытуаются ее лишить. При всей их бесправности во всем остальном, молодняк получает (или, по крайней мере, полагает, что получает), некий контроль над своим будущем, что является одним из верных способов завлечь кого угодно. Однако, большинство старейшин хорошо понимают, что на каждого неоната или служителя голосующего как ему пожелается, приходится дюжина тех, кто голосует, чтобы поспособствовать своим интересам, подлизаться или спасти свою шкуру. Фактически большество присутствующих старейшин наблюдают за определенными пешками, чтобы они гарантированно следовали ранее намечанному плану и голосовали так, как им было предписано.

Конклав, созванный с целью судебного разбирательства или решения единственного вопроса, обычно длится не очень долго и завершается без излишней шумихи. То, чем его участники занимаются за приделами совещательной комнаты, зависит исключительно от их собственных планов. Те конклавы, которые созваны в качестве ежегодных мероприятий или для обсуждения множества вопросов требуют время для того, чтобы проработать все вопросы из повестки, в дальнейшем на них может быть предоставлено слово тем родичам, которые возможно желают обратиться к собравшимся. Многие Киндред пользуются этой возможностью, чтобы обратить внимание на проблемы их городов или регионов, которые постатили их в тупик,

например такие как, злоупотребляющий своим положением старейшина, вмешательство Сетеитов или Джованни, или же смертные, которые оказались слишком могущественными и имеющие видное положение в рамках одного города. Выступающий в роли хозяина юстикаерий, может ограничить право высказывания по вопросу, в зависимости от обсуждаемой темы. Требование принудить к отставке чрезмерно склонного к разрушениям или могущественного князя может привести к обращению к обитателям его домена для начала обсудить этот вопрос камерно. В то время как князь, запрашивающий помощи в борьбе с особенно серьезным противником, может получить целый комплект заинтересованных откликов в равной мере, как от «молодняка», так и от «старичков».

Тишина, пожалуйста

Право выступать не означает право на бесконечное выступление. Принимающая сторона сохраняет за собой право сообщить выступающему о том, что он либо должен завершить свое выступление, либо он будет усажен на место. При этом создание припятствий во время обсуждений, которых и так хватает, осуждается, как пустая трата времени (особенно в течение летних конклавов).

Суды-конклавы (версия 1.0)

Конклав, который собирается ради суда, чётко фокусируется на теме мероприятия, и председательствующий Юстикар не позволяет ничему прерывать этот процесс. Так происходит скорее не для того, чтобы даровать обвиняемому быстрый суд, а для того, чтобы скорее покончить с этим делом, потому что такие суды съедают уйму драгоценного времени юстикаров. Из-за проблем с безопасностью и временем юстикар, обнаруживший, что его время отнимают по пустякам, может быть очень резок по отношению к обвинителям; в большинстве случаев их жестоко карают - иногда, если юстикар достаточно зол, наказанием может быть Окончательная Смерть.

В своде законов Традиций нет ничего, что даровало бы Сородичу право на суд. Более того, если разрешение на суд получено, в процессе не будет никаких особенно современных условий. Подзащитный автоматически считается виновным, и бремя доказательства обратного ложится на него и на любую допустимую законом защиту. Лишь после того, как будут предъявлены все обвинения, он может начать пытаться доказать свою невиновность, что является трудным делом. По правде говоря, многие суды-конклавы становятся показательными процессами, должными показать могущественный кулак камарильского правосудия.

Чаще всего на суды-конклавы попадают злоупотребляющие властью, деспотичные принцы и старейшины, или предатели Камарильи, чья вина была доказана на деле. Судебный процесс, на котором участники действительно сомневаются в виновности подсудимого - редкое и захватывающее событие.

Во время процесса любой, кому есть что добавить по делу, кого поддержит хотя бы один из участников, и у кого есть достаточно мужества, может говорить либо в защиту обвиняемого, либо против. Разумеется, поддержка непопулярного обвиняемого - дело рискованное, и те, кто так делает, обычно вынуждены искать другое место для жизни, если обвиняемого признают виновным.

Случилось такое, что выступить собирался кто-то с чертовски убедительными доказательствами, но определённые влиятельные силы (такие, как принц, могущественные старейшины или совместные усилия целого клана) угрожали любому, кто поддержал бы его. Юстикары неодобрительно относятся к запугиванию свидетелей, и если они считают, что свидетеля запугивают, они поддержат его, чтобы он мог говорить, и могут даже предложить ему защиту. Но такая защита обычно действует лишь до тех пор, пока Юстикары и их агенты находятся в городе, а как только они уезжают - о ней сразу забывают.

Суды с показательными боями или суровыми испытаниями зачастую очень ритуализированны, выдержаны в крайне мрачной манере и во многом скоцентрированы на том, чтобы найти подходящий приговор для обвиняемого. Обвиняемые, решившие оспорить решение суда, либо слишком отчаянны, либо слишком злы, чтобы беспокоиться об этом, и они постараются выдавить из зрелища столько, сколько возможно. Иногда лучшее, на что они могут надеяться - это на театральную смерть, которая оставит в умах зрителей множество вопросов.

Судебные Конклавы (версия 2.0)

Конклав, созванный ради суда, базируется исключительно на бизнесе, и председательствующий юстициарий не позволяет ничему прерывать это событие. Скорое судебное рассмотрение, дарованное обвиняемому, в какой-то степени позволяет разобраться с делом быстрее, так как подобные суды отбирают у юстициариев слишком много драгоценного времени. Из-за проблем, связанных с безопасностью и потраченным временем, юстициарий который понимает, что его время было безжалостно израсходовано впустую легкомысленными обвинениями, может быть очень жестоким по отношению к обвинителям; в большинстве случаев их ждет суровое наказание, иногда заканчивающееся Окончательной смертью, если юстициарий достаточно зол.

Нет никакой конкретной Традиции, обеспечивающей Сородичу право на суд. Однако, нет ничего необычного в том, когда суд все же проводится. Обвиняемый автоматически считается виновным, и бремя доказательств лежит на его плечах, с любой дозволенной, легальной формой защиты. Только после того, как были предоставлены все обвинения, обвиняемый может начать непосильную задачу по доказательствам своей невиновности. На самом деле, многие суды Конклавов в конечном итоге являются показательной силой могучего кулака правосудия Камарильи. На судах обычно встречаются очень деспотичные, резкие Князья и Старейшины, а также предатели Камарильи, чья вина окончательно подтверждена. Суды, на

которых в умах участников роятся сомнения о виновности обвиняемых, являются редкими и захватывающими событиями.

Во время судебного процесса, любой, кто может внести вклад в общее дело, у кого есть поддержка со стороны, по крайней мере, еще одного Сородича, и у кого есть достаточно мужества, может высказаться за или против ответчика. Конечно, поддержка «непопулярного» ответчика может оказаться рискованным предприятием, и те, кто об этом хорошо осведомлены, стараются подключить свои связи в случае, если подсудимый будет признан виновным.

Были известны случаи, когда кто-то имел особенно убедительные доказательства невиновности, но некоторые власть имущие (такие как Князья, могущественные Старейшины или те, кто имеют весомую поддержку клана) угрожали каждому, кто попробует поддержать обвиняемого. Юстициарии против запугивания свидетелей подсудимого, и если они считают, что свидетель находится под угрозой, они встают на его поддержку, и могут даже предложить свою защиту. Такая защита, как правило, хороша только до тех пор, пока юстициарии и их агенты находятся в городе, и потому в дальнейшем о ней можно забыть.

Суды, включающие в себя ритуальный бой или суровые испытания, выглядят очень церемониально, эффектно в своем мрачном стиле, и в основном сосредоточены на поиске подходящего исхода дела для обвиняемого. Те обвиняемые, кто решил оспорить решение суда, либо отчаялись, либо слишком злы, чтобы заботиться о чем-то еще, и потому они будут тянуть столько, сколько могут из подобного спектакля. Иногда самое лучшее, на что они могут рассчитывать – это на эффектную смерть, которая оставит множество вопросов в умах своих зрителей.

Lex talionis

Существование Сородичей отмечено кровью, как и наказание за нарушение законов этого существования. Большинство Сородичей относят

Принцип талиона к временам Каина, поскольку он соответствует ветхозаветной заповеди – «око за око, зуб за зуб». Вполне может быть, что это единственное достоверное высказывание Каина, которое известно до сих пор и не искажено временем. Среди молодых и менее традиционно настроенных Сородичей, эта практика называется кровавой охотой.

Принцип талиона непосредственно связан с шестой Традицией, вероятнее всего, с момента её создания. Шестая Традиция утверждает, что «старейший» может объявить кровавую охоту, и этим «старейшим» считается Князь. Хотя другие старейшины в городе могут попытаться объявить охоту, у них нет ни прав, ни полномочий на это. Призыв к охоте остаётся в компетенции князя, и принц вправе наказать любого, кто узурпировал это Традиционное право. Любой Сородич, настолько глупый, что откликнулся на призыв к охоте особенно зазнавшегося старейшины, часто подвергается тому же наказанию, которое он нанёс бы цели охоты, хотя делались редкие исключения для непосвящённых в законы Камарильи Неонатов и Детей.

Кровавую охоту могут объявить за такие преступления, как:

- Убийство Сородичей;
- Диаблери;
- Многочисленные и серьёзные нарушения Маскарада;
- Вторжение в домен, в результате которого погиб Сородич или был нарушен Маскарад;
- Любое поведение, которое сочтено достаточной угрозой Маскараду и Сородичам города.

Охота официально объявляется в Элизиуме, откуда примогены и остальные присутствующие, как ожидается, разнесут новость об объявлении охоты своим собратьям по клану. Или, по крайней мере, передадут его по так называемому «сарафанному радио».

Любой услышавший призыв должен участвовать в охоте, по крайней мере, номинально, даже если считают это «мероприятие» неприятным или

неправильным. К счастью для тех, кто может возражать против охоты, в наступившие времена упадка традиций «участвовать» можно, просто не путаясь под ногами преследователей и не вмешиваясь в их дела. Для некоторых Сородичей охота – такое же бодрящее событие, как охота на лис, которую они, возможно, когда-то вели. Они наслаждаются погоней и борьбой с добычей.

Когда хищник охотится на хищника возбуждение и удовольствие от охоты растёт. И в любом городе найдётся несколько Сородичей, которые будут готовы собраться для совместной охоты.

Такой чрезмерный энтузиазм рассматривается некоторыми старейшинами с беспокойством. В конце концов, перевозбуждение во время хаоса Охоты, воспринимается некоторыми, как открытое приглашение в ловушку. Вы никогда не узнаете, кого «случайно» могут убить вместе с добычей или фактически вместо неё.

Оказание помощи Жертве охоты опасно и часто является верным способом стать следующей жертвой. Фактически, охота является отличным способом отрезать жертву от её сторонников и союзников. Им придётся либо остаться простыми наблюдателями, либо рискнуть и самим стать жертвой. Это может быть опасной картой в игре Князя. Чрезмерное использование охоты в качестве инструмента для удаления политических соперников или изоляции опасных противников, может заставить местных Сородичей задуматься о том, что множество Охот можно заменить одной.

В случае серьезных преступлений (например, содействие Шабашу или грубое и неоднократное нарушение Маскарада), Князь имеет право заявить, что каждый Сородич в городе обязан принять активное участие в охоте или отказавшийся рискует стать явным сообщником Жертвы. Особенно параноидальные князья объявляют обязательное активное участие во всех своих охотах, но злоупотребление этой привилегией для многих Сородичей служит доказательством слабого руководства.

Кровавая охота не объявляется просто так, хотя в последние десятилетия к этому методу воздействия прибегают всё чаще и чаще. Любой Князь, объявляющий охоту, делает это с полным осознанием того, что Камарилья может вынести на Конклаве своё собственное суждение о ситуации. Подобная угроза достаточна, чтобы удержать Князей от объявления охоты в случае, если её мотивы могут вызвать даже малейшие сомнения. Если Конклав решает, что Князь объявил охоту без основания, последний может изрядно потерять авторитет среди своего окружения, и его могут даже обременить Архонтом в качестве «наблюдателя», который бы держал князя в узде и на верном пути. Если кровавые охоты объявляются в городе слишком уж часто, Юстициарий может призвать Конклав свергнуть опального князя, если, конечно, разгневанные подданные не сделают этого раньше.

Бывало, что новые улики и свидетельства, оправдывающие Жертву, обнаруживались прямо во время Конклава. Но слишком часто это случалось пост-фактум, к тому же традиция требует, чтобы однажды начатая охота не останавливалась. В таких обстоятельствах, Князь или Конклав могут предложить меры, возмещающие ущерба. Хотя никто не может напрямую попытаться отозвать охоту, преследование Жертвы может стать намного менее энергичным в результате вскрывшихся доказательств. Цель охоты также может обнаружить, что получает незаметную помощь от сокланов и друзей; охраник может «случайно» отвернуться в нужный момент, или удобное окно может, по счастливому совпадению, оставаться открытым, чтобы можно было сбежать.

Иногда кровавая охота используется, как средство для принудительной ссылки, или, проще говоря, для изгнания Сородича из города. Такое понимание кровавой охоты используется часто, в частности князьями, вынужденными изгнать Сородича в ответ на возмущение своих поданных, или в тех случаях, когда совершенное преступление не заслуживает смертной казни, но всё-таки не может остаться безнаказанным. Затем Жертва спасается

и ищет новое убежище в другом городе, но она делает это, зная, что больше не вернется. И неважно, кто будет в этом городе Князем - кровавая охота будет продолжаться до тех пор, пока её цель не настигнет Окончательная Смерть. Имена изгнанных всегда хранятся у шерифов и хранителей Элизиума. А также, в хрониках города теми, кто именуют себя Летописцами.

Непродуманная Охота

Также случалось, что Князь объявлял кровавую охоту, которая либо настолько возмущала Сородичей домена, что они отказывались участвовать в ней, несмотря на угрозу быть поставленными в один ряд с Жертвой. Либо ситуация заставляла Старейшин объединиться против Князя и объявить всем Сородичам, что любой, кто встанет за Князя, будет следующей Жертвой. Так или иначе улицы орошались кровью. Если поданные в большинстве своём отказывались помогать Князю на кровавой охоте, то это чаще всего означало конец его царствования, здесь и сейчас. Так же велика вероятность того, что Юстициарии уже следили за ним, и даже, если на тайном собрании обнаружится, что он не виновен, толпа уже продемонстрировала, что она больше ему не доверяет. Она не последует за ним, если он вернётся – его фактическое царствование уже прекратилось. Князь может попытать счастье удержаться с помощью силы, но его старания обречены на провал. Скорее всего он уже объявлен дичью в этой охоте своим приемником, который вероятно уже именует себя Князем.

Если же одни только старейшины встают на тропу войны, всё становится значительно сложнее и запутаннее. В лучшем случае, Конклав может приказать разобраться в хаосе, и вообще остановить охоту, пока вопрос не будет решён. Однако здравый смысл редко одерживает победу, потому что Кровавая охота редко является реальной проблемой в таких случаях. Иногда очень влиятельный Старейший просто напросто решает свести счёты с Князем, и он использует Кровавую охоту как инструмент влияния. Иногда Совет Старейшин вынуждает Сородичей домена

действовать против Князя. Такие политические махинации серьёзно подрывают систему правосудия Камарильи, и часто фактические обстоятельства дела теряются в суматохе. В такие моменты, обвиняемый пользуется хаосом, и сбегает из города,чтобы наблюдать за процессом передела власти с безопасного расстояния.

Судебные ошибки

Правосудие Камарильи грубое и примитивное, но это не мешает извращать его как угодно. Процесс кровавой охоты целиком и полностью даёт бесчисленные возможности для неправомерных действий, и хитрые Сородичи используют все эти возможности, какие только смогут.

Во-первых, само объявление охоты может быть неправомерным. Достаточно легко сфабриковать ложное обвинение на вампира в виде нарушение Маскарада или какого-либо другого тяжкого преступления, особенно когда в игру вступает сила Доминирования. Князь обманом может начать охоту на совершенно невинного Сородича на основании ложных или сфабрикованных доказательств. Реальные мастера искусства разжигания охоты могут направить гнев Князя на его союзников и Детей, обманывая его и удаляя его сторонников по одному. Обманутый многократно Князь быстро становиться экс-князем, или, чаще всего, кучкой пепла.

Ещё неизвестно чья возьмёт – вообще говоря, на каждого обманутого Князя, вызвавшего охоту на невиновного, найдётся еще один, который намеренно вызывал ложную охоту. Такие действия чаще всего предпринимаются, чтобы устранить конкурентов, продемонстрировать княжескую власть или просто проявлять садистские наклонности Принца. Они также имеют тенденцию действовать населению на нервы, а такое поведение может дестабилизировать правление Князя – никто не хочет быть мучеником в ожидании революции.

Нечестная игра

Иногда кровавая охота заходит слишком далеко, поэтому решение конклава может быть отменено. Даже если князь призвал к охоте в полном соответствии с законом, его враги могут завалить архонтов жалобами и добиться от юстициария пересмотра решения. Изрядное число юстициариев руководствуется поговоркой «нет дыма без огня», поэтому многочисленные жалобы, особенно от высокопоставленных сородичей, неизбежно приводят к расследованию. Когда решение подвергается пересмотру, для Князя наступает сезон охоты, и события принимают интересный оборот.

С другой стороны, ни один Юстициарий не оценит, если его будут использовать и попытки манипулировать им для свержении принца быстро станет очень опасной игрой.

И охотники, и Жертва, могут использовать любые способы, не важно сколь грязные и беспринципные. Одной из самых трудных частей любой кровавой охоты является сохранение Маскарада. Жертвы, особенно преследуемые за нарушение этой традиции, часто открыто нарушают Маскарад во время своего побега. Такое поведение увеличивает отрыв Жертвы от преследователей, которые уполномочены сохранить Маскарад даже во время охоты. Другие Жертвы намеренно приведут погоню на территорию своих врагов, оживленно призывая своих преследователей растаптывать всех под ногами. Особенно мстительные Жертвы могут поменяться ролями с охотниками и из засады уничтожить как можно больше преследователей. Удачливый вампир, убивший двух или трёх преследователей, может погрузить охоту в паранойю и хаос. Охота в виде коллективного выпрыгивания из тени, не обеспечивает эффективного преследования.

С другой стороны, участники охоты сами могут вести нечестную игру. Несчастные случаи бывают, и распространены охоты, в которых не только дичь попадается под клыки охотников. Многие из наиболее нетерпеливых охотников любят использовать охоту как возможность свести счеты, убрать

соперников или даже позволить себе несанкционированное диаблери. Погоня за загнанным вампиром также предоставляет множество возможностей – подбросить ложные доказательства против своих основных соперников или «случайно» заглянуть на владения конкурентов, под видом поиска виновного.

Диаблери во время охоты

На диаблеризацию Жертвы на охоте чаще всего не обращают внимания. Так как мишенью охоты является отвратительный предатель (иначе бы он не стал предметом охоты, не так ли?), он заслуживает самого серьезного наказания, и поглощение его сущности его убийцей вполне подходит под это описание. С другой стороны, если охота является лишь замаскированным изгнанием, диаблеризация жертвы может навлечь гнев и последующую месть князя.

Согласно традиции проведения кровавой охоты удачливый охотник действительно имеет право взять кровь жертвы, хотя нигде не указано, что диаблери обязательно или допустимо. Если цель охоты имеет особенно сильную Витэ, Князь может заявить диаблери вне закона, для чтобы предотвратить излишнее усиление охотника. В других случаях, князь может намекать в самом объявлении охоты, что жертва может быть уничтожена таким образом. Такой намёк проливается бальзамом на холодные сердца кровожадных неонатов, которые обычно концентрируются на такой охоте, как средстве продвижения в Поколении и власти.

В конце концов, разрешение на диаблери в рамках охоты определяется в индивидуальном порядке в зависимости от конкретного случая. Во многих случаях Князь может не препятствовать возможности диаблеризации жертвы, и затем использовать это для того или иного воздействия на успешного охотника.

Методы

Термин «Кровавая Охота» вызывает в воображении образы орд вампиров штурмующих улицы города с вилами, факелами и узи в руках, и высматривающих свою жертву. По правде говоря, реальность данного мероприятия далека от этого стереотипа. В то время как очень многие Сородичи могут участвовать в охоте в одиночку, неонаты, обычно, собираются вместе, для защиты от более мощных вампиров, на которых они охотятся. Охотники часто управляют отдельными лицами или группами, прочесывают город для доказательства присутствия цели, используя гулей, смертных и даже животных-слуг, чтобы найти жертву быстрее.

После объявления охоты, все часто стремятся за обвиняемым в его обычные пристанища и убежища, в надежде поймать его, прежде чем он узнает об охоте и подготовится к ней. Если эта тактика не удается, мудрый охотник использует гулей жертвы, её союзников и котерию. Иногда допрашивая их можно получить важную информацию, в то же время тщательный обыск убежища жертвы также может быть полезен. Другие опытные охотники направляются сразу к основным транзитным пунктам (дороги, вокзалы, аэропорты), чтобы поймать обвиняемого на его пути из города. С появлением автомобилей и вертолетов, такая тактика оказывается менее полезной, чем обычно, но количество загнанных Сородичей, которые до сих пор попадаются в такие ловушки, поражает.

Альтернативные методы

При прочих равных почти невозможно отследить умного, решительного вампира, который хочет выбраться из города. Есть слишком много дорог, чтобы уйти, и слишком много мест, чтобы скрыться и слишком много способов, чтобы избежать обнаружения. Несмотря на то, что среди Сородичей редко встречаются одинаковые возможности, существует большое количество хитростей и сил, которые могут быть задействованы, чтобы разыскать беглеца.

В качестве лучших своих инструментов Сородичи имеют в своём распоряжении Дисциплины, из которых Прорицание и Тауматургия являются наиболее эффективными на охоте. Последняя даёт возможность гадания на «магическом кристалле», по крайней мере, и различные ритуалы, заставляющие повиноваться жертву. Первая же является более полезной, когда найден непосредственно след добычи. Обостренные чувства и Восприятие Ауры в частности полезны для поддержания преследования по горячим следам, хотя Духовная проекция может работать также как и гадание Тауматургии.

Если цель не поймана в течение первых нескольких часов после охоты, то погоня становится огромной игрой многих кошек и одной мыши. Тот факт, что мышь так же опасна, как и любая из кошек добавляет остроты делу, и вампир, который был сильно ранен на охоте или впал в торпор, теряет свой статус, пока не восстановится. Тем не менее, долгая охота часто приводит к тому, что отдельный охотник не хочет делить трофеи победы с кем-либо еще, так как есть шанс диаблеризовать или иным способом использовать жертву. Жадность становится важным фактором в охотничьих экспедициях.

Красный Список

Красный Список точнее было бы назвать «Особо опасные сородичи». Это список тех, кто совершил самые тяжкие преступления, представляющие опасность для Камарильи и её Традиций. Этих вампиров Камарилья очень хотела бы видеть в виде кучки золы освещенной ярким послеполуденным солнцем. Вампиры в этом списке, называемые Анафемы, формально обвинены в различных преступлениях начиная от сношений с демонами и диаблери, заканчивая нарушением Маскарада и массовых убийств. Короче говоря, эти вампиры – монстры, и Красный Список – это метод их приструнить.

Для того, чтобы попасть в Красный Список, вампир должен совершить поистине легендарное преступление. Просто принадлежность Шабашу и возглавлять его атаки это не тот уровень. Оставлять тысячемильный след из расчлененных трупов гулей и приносить Окончательную Смерть множеству вампирам – этого может быть достаточно. Членство в Списке не ограничивается вампирами Шабаша – печально известные Сородичи всех кланов и сект также отметились в этом перечне.

Рассказчик: Проклятая охота

Группа неонатов собирающаяся охотиться на Анафему – это примерно как детсадовцы, идущие в лес охотиться на гризли. Если им очень, очень повезёт, то они ничего не найдут. В противном случае, им крайне не повезёт, если они найдут, что искали. Последствия этого неприятны, но обычно недолги.

Анафема попадает в Красный список за свои дела. Они серьёзны, ужасны и убийственны. Среднестатистическое поколение Анафемы – шестое, и они уже освоили поистине внушающий страх набор Дисциплин. Добавьте их смертоносные мании, извращения и общую злобность – и весь ужас сценария станет очевиден.

Другими словами, группа неонатов двенадцатого поколения имеет мизерные шансы справиться даже с одним таким противником. Хотя существует возможность допустить молодого персонажа в сюжетную линию «Охота на Проклятого», вплоть до позволения нанести последний удар – будьте благоразумны. Персонажи игроков, скорее, с большой вероятностью вмешаются в побочные события охоты на Проклятого (скажем, навлекут подозрение аластора в пособничестве вампиру из Красного Листа), чем смогут быть частью охотничьей экспедиции. В заключение, помните: Проклятые опасны как для персонажей, так и для истории. И могут рассматриваться только в таком ключе.

Аласторы

Если архонты и юстициарии являются явными хранителями правопорядка Камарильи, аласторы – ее тайная полиция. Скрытые от прочих членов Камарильи, они служат для достижения различных целей членов Внутреннего Круга. Как бы то ни было, большая часть аласторов неустанно преследует Проклятых. Хотя достижение анонимности существования аласторов может быть весьма сложным делом, у него есть свои преимущества, в частности, более-менее универсальный иммунитет от преследования местных Князей. Хотя этот иммунитет иногда «похвальнее нарушить, чем блюсти», и известно несколько прецедентов, когда Князь раскрывал инкогнито аластора и наказывал его за преступления, совершённые им в ходе деятельности. Как бы то ни было, упор на срочность обнаружения врагов секты сдвигает равновесие в сторону предоставления большей свободы действия аласторам.

Аласторы являются архонтами с необыкновенными способностями, которых тайно вербует Внутренний Круг для продвижения в секретную службу. Так как большинство архонтов связано Узами Крови со своими юстициариями, механизм подобного возвышения мог бы служить почвой для разнообразных спекуляций – если бы кто-нибудь, кроме Внутреннего Круга и еще очень немногих личностей, знал бы о существовании аласторов.

Даже среди элиты аласторов существуют свои степени элитарности. Лучшие из лучших (те, кто уничтожил Проклятого из одной из пяти верхних позиций Красного Списка) известны как Красные Аласторы и, очевидно, обладают большим авторитетом и мощью, чем их собратья.

Трофей

Каждый аластор, уничтоживший Проклятого (а каждый вампир, поймавший кого-нибудь из Красного Листа, волей-неволей рекрутируется в аласторы), получает Трофей (иногда цинично называемый Меткой Зверя) – чернильно-кровавую татуировку на правой ладони. Аласторы с Трофеем

всегда носят перчатки, чтобы скрыть его присутствие, так как, в отличие от обычных татуировок, Трофей никогда не исчезает с вампирской плоти. Отметка Трофея опознается архонтами высоких рангов и другими достаточно посвященными собратьями (даже сквозь перчатки); по-видимому, этот недостаток был присвоен Трофею чтобы высокопоставленные члены Камарильи могли следить за своими сторожами. Если аластор легко опознается архонтами, аластор-отступник может быть легко найден и уничтожен.

Равные возможности

Не обязательно быть вампиром, чтобы попасть в Красный Список, но это весьма помогает. В очень редких случаях действия представителей других видов приводили их в этот список. Упыри и оборотни наиболее вероятны, но в течение многих лет появлялись также горсточка особо опасных смертных и другие, менее распространенные существа. Однако необходимо отметить, что Красный Список, в основе своей, о вампирах, для вампиров, и, что главное, создан вампирами. Добавление слишком большого числа иных существ приведет к хаосу.

Однако выгода от обладания Трофеем далеко не только в безусловной помощи Князя и других сородичей, знающих, что означает эта метка. Есть еще многие награды, включающие в себя:

- Неприкосновенность для Кровавой Охоты;
- Разрешение и помощь в разрыве любых Уз Крови;
- Разрешение на создание потомства;
- Услуга жизни;
- Финансовые или территориальные награды;
- Разрешение на диаблери при определенных обстоятельствах;
- Обучение дисциплинам;
- Прощение прошлых проступков;

- Разрешение на убийство врагов внутри и вне Камарильи (в определенных границах);
- Расположение того или иного Клана;
- Безопасное перемещение, питание и гостеприимство;
- Прислуга и разрешение на создание гулей.

Не все из этих наград обязательно дается каждому Аластору, и не все из наград объявленны. Однако обладание Трофеем может быть очень прибыльным делом.

Стоит отметить, что охота за упомянутыми в Красном Списке – обязанность не только аласторов. Теоретически, каждый вампир Камарильи должен уничтожать этих монстров, так как на них объявлена постоянная и всеобщая Кровавая Охота. Просто именно аласторы обеспечены ресурсами и поддержкой для того, чтобы посвятить Охоте всё свое время.

Убийство

Охотник, убивший члена Красного Списка, получает не только Трофей, но и все имущество побежденного. Поскольку вампиры Красного Списка, как правило, достаточно старые и очень сильные, имущество покойного может оказаться весьма ценным. Однако удачливому охотнику не позволено диаблеризировать Проклятого. Внутренний Круг весьма заботится о распространении слухов о порче и болезнях, заключенных в крови этих созданий, предостерегая молодых вампиров от попыток не только выпить, но даже и коснуться ее. Даже ходят слухи, что эксцентричные истории о «Пожирателях Душ» родились из подобной попытки дезинформации, когда она выглядела как «что будет с выпившим Проклятого Цимисха».

По правде говоря, возможно, что все эти слухи не лучше упомянутого, и Внутренний Круг просто предпринимает попытки оградить мощную Вите от рук более молодого поколения

Как попадают в Список

Не так то просто попасть в Красный Список. Среди Сородичей есть все виды монстров, и добиться дурной славы, которую требует титул «Анафема», требует много времени и усилий, и тем более требует совершения по-настоящему извращенных действий. Эти вампиры – худшие из худших, от их имён стынет кровь даже у Старейшин. Для того чтобы вписать имя в список, юстициарии двух кланов, должны согласовать эту процедуру, один называет имя потенциальной Анафемы, а другой собирает факты, подтверждающие его или её вину. Преступления вампира затем зачитываются перед собравшимися юстициариями и другими свидетелями, и если кто-то не может предоставить достаточное количество возражений (маловероятное событие), документ об Анафеме подписывают и новое имя добавляется в список. После того, как вампир попал в Красный Список, единственный выход для него это смерть.

Камарилья в состоянии войны

Согласно официальной доктрине Камарильи – Шабаш не существует. В конце концов, Камарилья заявляет о своём господстве над всеми вампирами, в том числе и над теми, кто не хочет быть частью какой бы то ни было секты.

Технически, вампиры самопровозглашенного Шабаша – это члены Камарильи с полным отрицанием своей истинной принадлежности. Незачем и говорить, что обсуждение вопроса принадлежности в момент, когда вооружённая свора Шабашитов врывается в твое убежище, не более эффективная защитная тактика, чем надеть на голову мешок и кричать «Бу!». Также это неплохой способ быстро стать кучкой пепла.

Не обращая внимания на детали, Шабаш, так же как и Люпины, Катаяны, Воскресшие Мертвецы и прочие враги секты, одержим идеей уничтожения Камарильи. В результате Камарилья была вынуждена создать тактику и стратегию для любых случайностей, связанных с полномасштабным вторжением в город Шабаша с целью Становления заранее подготовленных пленников. Камарилья находится в состоянии

войны, объявленной или нет – постоянной войны за выживание, и если методы защиты окажутся не на должном уровне, секта обречена.

Будьте уверены, подход Камарильи к ведению боевых действий весьма эффективен. В конце концов, секта существует уже половину тысячелетия, в условиях постоянных нападений. Неудачи последнего времени ослабили Камарилью, но, несмотря на это, генералы и тактики секты знают, что делают и очень, очень хороши в своем деле.

Они должны быть такими. Цена неудачи – уничтожение.

Стратегии

Нападение

По большей части, стратегия Камарильи является почти такой же, какая была у Римской Империи – идея состоит в создании общества Камарильи. Ассимиляции, а не захвата. Следовательно, Камарилья не усиливает наступление, и не стремится взять города Шабаша штурмом. С одной стороны, открытая стрельба на улицах не является методом Камарильи, вынужденной сохранять Маскарад. С другой стороны, любой вампир Камарильи сильнее, старше и мощнее отдельного вампира Шабаша. Но вампиров Шабаша чаще всего просто-напросто больше. Сухая статистика говорит, что в открытом столкновении вампиры Камарильи слишком часто бывают подавлены численным превосходством противника.

Таким образом, в тех редких случаях, когда Камарилья наступает, она прибегает к более тонким методам. Она часто действует через смертных и пешек-гулей. Излюбленная тактика - обосноваться по соседству с городом Шабаша, в котором обитает особо раздражающая стая, скупать недвижимость и вкладывать деньги в громкий проект «реконструкции города». Несколько гулей подгребают под себя строительные компании, чтобы избавиться от любых «неожиданностей» для проекта - и вуаля, Камарилья занимает убежище стаи и их излюбленные места и хоронит их – вместе с членами стаи или без них – под тоннами прекрасного свежего

бетона и сияющей стали. Основой этой и других подобных тактик является вытеснение Шабаша из пригородов, ведя небольшое количество успешных боев. Эта операция эффективна, бесшумна и смертельна, и, будучи выполнена должным образом, помогает устранить численное превосходство Шабаша. Со временем окружение завершается, верхушка Шабаша оказывается отрезана от подкреплений и может быть вырезана.

В двух словах, основная наступательная стратегия Камарильи является ничем иным, как медленным поглощением, а не быстрым нападением. Ожесточенные бои превращают смертных в параноиков (или в мертвецов), часто приводят к беспорядкам и прочим катастрофам среди «пищи», что затрудняет управление городом и может привести к масштабным столкновениям, что делает существование вампиров в высшей степени неприятным. Намного лучше, с любой точки зрения, выдавить Шабаш из города и занять его самим.

Защита

К сожалению, в наши дни у Камарильи очень немного возможностей перейти в наступление. В то время, как в Европе почти тысячелетие тянется бесконечная патовая ситуация, свирепые бои бушуют в Северной Америке и Камарилья их проигрывает. На Восточном побережье Шабаш занимает город за городом, перейдя в наступление после многих лет пробных атак. На Западном побережье, также называемом Свободные Штаты Анархии (в конечном счете, дружественном Камарилье, несмотря на все их неистовство) наблюдается избыток переселенцев-катаянов, а на юге – самопровозглашенная столица Шабаша, Мехико-Сити. К северу лежат бесконечные леса и тундра, которые Люпины считают своим домом. В Северной Америке Камарилья находится в кольце врагов, которое со временем сжимается.

Учитывая тяжесть ситуации, Камарилья борется за каждый дюйм своей территории, стараясь удержать ее. В эти дни секта, в основном,

придерживается защитной стратегии. Кроме того, она в некотором смысле увязла в необходимости поддержания Маскарада и ином соблюдении Традиций – даже в разгар войны. Защита города, где стало известно о присутствии вампиров, хуже, чем захват его Шабашем. Ни один город не стоит необратимого нарушения старейшей и самой священной Традиции Камарильи. Подобные ходы, в конце концов, в любом случае будут оплачены потерей города – а вскоре и всего остального мира.

Так что оцепление и периметр нужно устанавливать заранее. Если шабашиты никогда не войдут в город, то даже шанса на то, что его защитники нарушат Маскарад не будет. Вместо того, чтобы концентрироваться на выдворении Шабаша с оккупированных территорий, Камарилья предпочитает делать все возможное, чтобы не позволять ему продвигаться дальше. Уж лучше не допустить болезни, чем тратиться на ее излечение, в особенности с учетом обстоятельств.

Кроме того, стратегия Камарильи диктуется большей картиной, а не маленькими. Отдельные личности, кроме некоторых редких исключений, материал расходный; города и недвижимость куда важнее. В конце концов, вампиров можно заменить. Схваченный камарильец может не ждать спасения – стратеги Камарильи узнали на горьком опыте, что потеря трех вампиров и полудюжины отлично тренированных гулей не стоит спасения одного пленника. Так что ныне шабашиты даже не тратят силы на похищение местных камарильцев, чтобы сделать из них наживку, разве что глава местных сил Камарильи исключительно неопытен или наивен. Место и секта – вот что заботит стратегов Камарильи, а вовсе не отдельные личности. В итоге Шабаш нужно удержать вне города, а секту поддержать. Все остальное в итоге следует принести в жертву цели.

Вертикаль власти.

Камарилья сейчас не военная организация, какой никогда и не была. Там нет постоянной армии вампиров, ожидающих призыва к сражению.

Вампирские генералы не призывают своих солдат на сумрачные равнины, дабы те стояли там и ожидали, пока не поступит приказ выступить к цели используя высшие уровни Стремительности. В итоге, бои фалангой и открытое кровопролитие несут угрозу Маскараду, а значит это худшее развитие событий для Камарильи. Перворождённые Вентру, возможно, знали Тацита или Траяна живьём, но не способны воспользоваться ни одним из предоставленных ими решений.

Произвольное толкование правил

Каждый хороший командир нуждается в подкреплении - в конце концов количество имеет значение. Эта военная истина справедлива как для вампиров, так и для смертных. К сожалению, Традиции запрещают самые эффективные способы набора подкрепления, в то время как Шабаш не вводит таких ограничений. Это означает, что каждый полевой командир Камарильи идет в бой, зная, что он в невыгодном положении. Знают об этом и его противники.

Вот почему во времена войны ограничения на Объятья слегка послабляются. Известно, что Князья дают ограниченный карт-бланш своим шерифам и прочим ключевым союзникам на Обращение стольких смертных, скольких понадобится (до тех пор, пока кто-то не станет слишком жаден), а о бумажной работе заботятся уже после. Куда чаще князь сам создает и – и привязывает Узами – подкрепления. Коридор Камарильи в Нью-Йорк служит ярким примером этой тактики. И если Шабаш назавтра покинет город, его затопят потомки князя-Вентру, все из которых получили Объятья в последние три года в качестве «повышения» на поле боя.

Дополнительным преимуществом этой тактики является то, что подкрепление, созданное таким образом, состоит из довольно мощных сородичей низкого поколения. В результате даже свежее, плохо обученное искусству быть вампиром мясо имеет достаточно много врожденной силы, на которую оно может опираться в интересах самосохранения. В потасовке

между новорожденными Вентру восьмого поколения, созданными местным князем, и отступниками Бруха тринадцатого поколения, созданными массовыми Объятьями стаей дворового масштаба, вы сделаете правильный выбор, поставив все деньги на Вентру.

В большинстве городов военные или псевдо-военные обязанности возлагаются на Шерифа и его детей, хотя, как само собой разумеющееся, ему предоставляется возможность «делегировать» такие права другим сородичам, дабы те помогли ему, зачем бы не стал вопрос. В реальности, ситуации подобные этим, часто аналогичны рекруту новобранцев во времена золотого века Британского Имперского Флота, с птенцами подобранными с улицы и насильно поставленными на службу.

Лишь в экстраординарных обстоятельствах князь лично отдает приказы; в конце концов, именно для этого ему нужен шериф. Если уж князь начал лично драться на улицах, то все уже покатилось к чертям. Обычно князь озвучивает общую стратегию того, как он желает, чтобы город защитили, что (и кого) он считает наиболее важным, а кто является расходным материалом – ну а тактику оставляет шерифу.

Не всегда всё идёт гладко в пылу сражения, и осложняющие факторы, вроде обязательных условностей от наложения Доминирования и силы кровавых уз, могут вогнать в отчаянье даже самых лучших стратегов. В то время как оборона города действительно преобладает над большей частью личных склок, из-за взаимоотношений в мирное время, не всегда легко получить военную поддержку, таким образом, что бы война могла вестись наиболее эффективно.

Фронты

Камарилья и ее тактики знают, что они осаждаются со всех сторон. Также ясно, что Камарилья не располагает ресурсами для ведения войны на несколько фронтов, даже в том случае если ей противостоит Спектр. Имея

это в виду, Камарилья сознательно прикладывает усилия для того, чтобы обратить своих врагов друг против друга, или, по крайней мере, лишить их земли под ногами в тех точках, где атаки приходят по одной, а не все сразу.

С этой целью, отпрыски камарильи иногда заключают «сделки с дьяволом». В сотне городов, этот танец продолжается каждую ночь. С неосторожными Люпинами заключают сделки, суля территории, которые уже стали домом для Сетитов и их храмов или передовых баз Шабаша, или со стаей Шабаша вдалеке от дома, ради «союза» против пары мародёрствующих Куэй-джин (При этом, естественно, все время пытаясь маневрировать, держа «союзников» перед собой, дабы те приняли на себя основной удар). Такие краткосрочные альянсы никогда не бывают высечены в граните - предательство и появление новых угроз означает, что эти союзы всегда мимолётны; старый союзник пускается в расход, что бы помочь справиться с новой угрозой. Идея, в конце концов, в сохранении Камарильи.

Все остальное вторично - уничтожение врагов это лишь метод обеспечения безопасности Камарильи. Есть немало важных камарильских фигур (больше чем можно было бы ожидать), которым, откровенно, всё равно, чем занимается Шабаш, пока он оставляет Камарилью в покое. Увы, если учитывать вампирское демографическое давление, вековые соперничества и манипуляции мастеров Джихада, то такое положение, возможно, никогда не наступит.

Тактика

Наступление

Это редкость для Камарильи идти в атаку ва-банк, просто потому, что у них недостаточно людских ресурсов (или их приемлемой замены) чтобы сделать это правильно. Кроме того, обычный Камарильский вампир крепко привязан к его не-жизни - он был вампиром достаточно долго чтобы точно знать чем он рискует, врываясь в имение, которое местные Шабашиты успели превратить в смертельную ловушку. С другой стороны, солдаты

Шабаша, с которыми столкнутся вторгающиеся камми скорее всего только выбрались из своих могил и ещё не осознали, что у них впереди целая вечность, следовательно они более чем готовы организовывать самоубийственную оборону. Это приводит к тому, что вампиру Камарильи как и следовало ожидать еше более остарожные, чем те, кто знает, что они находятся на чужой территории. Проводя любвые наступательные опереции, эти в высшей мере осторожные вампиры, веротнее всего будут более чем сверхосторожны. Никто не хочет рисковать своей бессмертной шкурой, если это не абсолютно неизбежно, и даже молодняк Камарильи не прыгает от радости, получив приказ отправиться в опасный район, если их не промотивировали сверхъестественными или какими иными подручными средствами.

В результате, наступления Камарилиьи протекают медленно, перемежаясь предварительными периодами подрывной деятельности, с авангардом из смертных и гулей. Если вампирам секты повезет, то им при достижение своей цели, даже не придется произвести ни одного выстрела или отростить когти. Если проблема – это одинокая стая Шабаша, колесившия по сельской месности на тюнингованном фургоне, то у вампиров нет даже необходимости замарать свои собственные руки. Сначала звонок гулю – диспетчеру полиции штата, затем маленькая взятка в администрации, и вот неожиданно полиция штата досматривает все транспортные средства на предмет нарушения ПДД спустя час после восхода солнца. И вот проблема решена, еще один кусочек автострады стал безопасным для путешествия вампиров Камарильи, и никто при этом важный не пострадал - по крайней мере, с точки зрения Камарильи.

Даже используя более прямолинейные методы, тактики Камарильи предпочитают наносить удары по механизмам поддержки Шабаша - убежищам, охотничьим угодьям и тому подобному. Очистить квартал - и все неожиданные бесчинства стаи привлекут внимание городских полицейских. Выстройте здание на пустыре - и отступники неожиданно лишатся места для

проведения ритуалов. Сподвигните местную епархию послать несколько действительно верующих священников в зараженный Шабашем район - и любой слишком дерзкий Ласомбра получит неприятный сюрприз в виде Истинной Веры. И хотя каждый из этих шажков кажется не таким уж большим, вместе они уже кое-то значат, при том – с минимальным риском для вампиров, дергающих за ниточки. У Камарильи куда больше смертных ресурсов, чем у противника, и они не боятся использовать их. Лучше, чтобы погибла полудюжина офицеров полиции при зачистке убежища в подвале, чем один верный Сородич.

Бывает, однако, что столкновение вампир-на-вампира неизбежно. Даже в таких случаях агенты Камарильи стараются защититься и окружают себя хорошо вооруженными гулями, сидящими на Узах Крови и готовых умереть, чтобы защитить своих «покровителей». Стратеги Камарильи предпочитают точечные удары, а не затяжные осады. Они лучше выберут цель, изолируют ее, а после изо всех сил ударят всем, что имеют и подавят оппозицию точным применением силы. В идеале, лишь одна цель поражается за раз, так как силы Камарильи не могут себе позволить слишком растягиваться – иначе они утонут в кажущиеся бесконечными волнами шабашитов, которых враждебная секта может пустить в ход. Итак, одно из зданий становится целевым и занимается этаж за этажом, начиная с нулевого, с кольцом войск поддержки вокруг ближайших зданий и прикрытием путей отступления. Нападения Камарильи тщательно продуманы, эффективны и жестоки; нападающие убеждаются, что их жертвы мертвы, прежде чем перейти к новым целям. После очистки здания, ударная команда переходит к следующему объекту - скорость имеет существенное значение. Камарилья не может выиграть войну на истощение, поэтому её наступления должны быть быстрыми и смертоносными.

Диаблери

Нападения на позиции Шабаша предоставляют один из тех немногих шансов для санкционированного диаблери, что вампиры Камарильи, вероятно, когда-либо видели. Пока у Камарильи нет официальной политики по этому вопросу, но одно неофициальное правило было всегда: «Прежде всего заботься о деле - и не дай поймать себя на нём.»

Удары Камарильи также сдерживаются необходимостью сохранять Маскарад, и вооруженные штурмы цитаделей Шабаша, из необходимости, е столь чудовищно изощренные. А потому ударным группам Камарильи нужно какое-то прикрытие, ведь не могут они сжигать каждое здание, которое зачистили. В такие моменты преимущество Камарильи в ресурсах смертных вступает в игру. Шумная, но малоэффективная перестрелка между двумя наркоторговцами, контролируемыми Камарильей, создаст отличную маскировку для операции вампиров, ведь любой свидетель – равно вампир и человек - скорее всего воспримет все происходившее так, как будет понятнее. Размещая строительные команды, привлекая работников городского транспорта, служащих топливных компаний и других смертных с доступом к запасам желтой ленты с надписью «Не пересекать», на места, где те смогут оцепить зоны конфликта, также служит целям Камарильи: выстрелы, крики, удары и прочие громкие звуки можно объяснить частью «проблемы», из-за которой и пришлось очистить окрестности.

Защищая Города

Защита территории Камарильи безжалостна. Эти города важнее, чем каждый отдельный вампир, и Камарилья должна защищать их, чтобы оставаться жизнеспособным организмом. Всегда можно использовать новых Сородичей, ведь существует так много городов, доступных для оккупации, и так мало места, чтобы построить новые. Многие молодые вампиры Камарильи не понимают святости территории, думая, что лучше отступить в

другой город и бороться в другую одну ночь. Но Старейшинам, мудрым, видевшим игру и игравшим полтора тысячелетия, виднее.

Каждый город - арсенал и источник поставок, не говоря уже о почти неограниченном источнике новобранцев. Кроме того, вампиры – существа места и привычки. Те Каиниты, что повидали несколько десятилетий по ту сторону могилы, предпочитают безопасность и комфортную обстановку. Для таких вампиров потеря дома - нечто большее, чем просто вопрос перемещения по карте на несколько миль. Это потеря индивидуальности, насильственное выкорчевывание уклада, бережно создаваемого в течение десятилетий. По этим и многим другим причинам Камарилья защищает свою собственность с яростью львицы, защищающей своих детенышей.

Оборонительная тактика, введенная в игру против Шабаша, проста: Выясните, что и кого в городе можно использовать.Защищайте остальных до Окончательной смерти. Используйте смертных и вурдалаков для неустанного дневного давления на лагеря Шабаша. Сжигайте столько зданий, сколько необходимо для поимки захватчиков и обвините их в волне поджогов, чтобы ваши упыри улыбались новостным бригадам, пока освещаются эти пожары. Территорию можно восстановить позже, предоставляя возможности и назначая награды для любых новообращенных, давая им отличиться в защите города.

Скорость ответной реакции - также ключ к защите Камарильи. Если Шабаш укрепится в городе, то сможет начать в зоне конкуренции массовое создание ударных отрядов. Это не только позволяет оппозиции расти в геометрической прогрессии, но и ставит под угрозу Маскарад. Если Шабашу позволят получить «источник питания» своих ресурсов, то защитникам надо будет распределить силы между непосредственной защитой города и заботой о камарильской завесе секретности. С течением времени давление только возрастает. Если заразу не выжечь в краткие сроки, её, возможно, не удастся искоренить вообще.

По правде говоря, Камарилья почти приветствует прямые наступления Шабаша. Да, Сородичи могут погибнуть, имущество может быть разрушено, а ресурсы - истощены, но в таких случаях врага можно увидеть, узнать и в конце концов прогнать. А вот проникновение оперативников Шабаша, находящихся под глубоким прикрытием - это ночной кошмар любого Принца. Подобно раковой опухоли, медленно расползающаяся подрывная деятельность может уничтожить многие города, которые могли быть достаточно сильны, чтобы отбить любую лобовую атаку. В результате любой стоящий принц постоянно находится в состоянии почти оправданной паранойи. Кто из служителей достаточно недоволен, чтобы иметь дело с врагом? Какие неонаты получили недостаточно наставлений от своих Сиров и соблазнились посулами инфильтратора? Кто из примогената, поверив в пустые обещания Шабаша про то, что «захватчики отступят, как только сбросят текущего принца», готовит переворот? Трудно сказать наверняка, и часто паранойя из-за угрозы проникновения инфильтратора приносит Шабашу столько же пользы, сколько и настоящий шпион.

Поэтому у большинства принцев имеются продуманные меры контрразведки. Эти меры могут быть разными - от подкупа анархов, чтобы задержать Шабаш и вернуть информацию, до похищения неонатов и служителей для допросов, усиленных Доминированием (конечно, с последующим стиранием всех воспоминаний), и до наделения шерифов высокими полномочиями в применении силы для борьбы с теми, кого подозревают в предательстве. Последнее редко срабатывает, что никого не удивляет, но упрямые князья всё равно продолжают пытаться.

Боевые котерии

Боевая котерия – относительно недавнее изобретение, появившееся благодаря стараниям (или по вине) покойного Лодина из Чикаго. По сути, боевые котерии – это корсары (но только сухопутные, в вампирском эквиваленте), банды, состоящие из неонатов и редко встречающихся

служителей, неуютно чувствующих себя в сжатых рамках текущего положения, которым дали карт-бланш, позволив выйти в трущобы и сеять хаос среди врагов секты. Боевые котерии действуют под исключительно слабым руководством местного шерифа или принца, который по сути дразнит их, указывая им на удобную цель и отпуская поводок. Если котерии удаётся что-то удачно сделать, ими восхищаются все вокруг, а выжившие получают вознаграждение (хотя в следующий раз при необходимости их снова заставят делать то же самое). Если котерия терпит фиаско - что ж, становится на одну кучку потенциальных смутьянов меньше, а все остальные жители города получают наглядный пример того, почему гоняться за Шабашем без жёсткого руководства - плохая идея.

Имея дело со зверинцем

Шабаш – это не единственный враг Камарильи, но самый известный и опасный. Однако, столкновения с независимыми кланами, Люпинами и кем-либо ещё редко требуют тотальной войны. А вот локальные конфликты случаются. Камарилья и оборотни, хотя и *далеки от письменных соглашений*, знают правила игры: города принадлежат вампирам, сельские районы -- оборотням, а любой нарушитель становится законной добычей. Более геополитически осведомлённые Сородичи относятся к соглашению, как к принципу «хорошего соседства», и стараются не раскачивать лодку.

Вести дела с Независимыми Кланами чуть сложнее. Несмотря на то, что либо Камарилья, либо Шабаш могли бы, предположительно, сокрушить Независимых одного за другим, победитель был бы ослаблен и в результате стал бы лёгкой добычей для секты соперника. С другой стороны, поддержка одного из союзников-независимых - это ценное преимущество на весах противостояния, и из-за этого оказывается, что Камарилья часто добивается внимания независимых до такой степени, что закрывает глаза на их преступления, что не одобрили бы, скажем, Тореадоры.

Тем не менее, в конце концов Сетиты, Джованни - или кто там ещё - переходят черту приемлемого поведения, и им нужно преподать урок. Часто последней каплей становится то, что независимые посягают на прибыльный бизнес Камарильи (наркотики, порно и численность стад являются главными основаниями для конфликта с Сетитами, например). Несколько реже члены независимых Кланов пренебрегают своим не-камарильским статусом, нарушая Традиции и не оставляя оскорблённому Принцу иного выбора, кроме как действовать - неважно, есть какие-нибудь реальные доказательства или нет. В таких случаях за действиями Камарильи стоит общий принцип быстрого разрешения проблемы: отправить превосходящие силы, чтобы разобраться с проблемными вампирами, уничтожить их, а потом принести извинения и пойти на символические уступки, чтобы успокоить руководство Клана, к которому принадлежали нарушители. В отличие от враждебных отношений с Шабашем, когда дело доходит до Независимых - у Камарильи действительно есть преимущество в численности, и она любит использовать его.

Однако открытые вооружённые конфликты редки. Местный князь наиболее вероятно наложит «санкции на питание», устроит масштабное преследование с помощью смертных марионеток или даже вытянет из лидеров Клана уступки, чтобы компенсировать «преступления» нарушителей. Тем не менее, агрессивные военные действия происходят редко. Это просто слишком дорого для всех заинтересованных сторон.

Обмен услугами

В то время, как сила является настоящей ценностью для Сородичей, честный обмен так же приносит удовольствие различных благ и милостей. Процесс торговли, погашения и завоевания милости (называемый услужением), жизненный сок вампирской экономики. Мудрый вампир предоставляет услуги; глупый принимает их и становится обязанным своим благодетелям. Вампир которому часто требуется помощь, вскоре осознаёт,

что всё его существование диктуется условиями соглашений, которые он принял.

Накопление долгов

Процесс накопления долгов прост. Либо вампир просит другого сородича помочь ему в деле в обмен на определённую услугу впоследствии, или же сам оказывает кому-либо помощь в трудной ситуации, и ему дают понять, что долг будет возвращён позднее. Разумные Сородичи хранят записи о том, кому они должны, под рукой, и проявляют большую осторожность, стараясь не накапливать больше долгов, чем они могут позволить себе вернуть в любой момент времени. Обратную услугу могут потребовать буквально в любое время, так что стоит убедиться в том, что у тебя есть ресурсы для этого, независимо от обстоятельств. На самом деле, у некоторых Сородичей есть привычка для защиты накапливать столько долгов, сколько возможно, придерживаясь теории, что многочисленные кредиторы захотят видеть их целыми и невредимыми, чтобы впоследствии получить свою услугу.

Однако не все долги принимаются добровольно. Старейшины - непревзойдённые мастера заводить более юных Сородичей в ситуации, где у них нет иного выхода, кроме как попросить помощи и тем самым сделав себя рабом старейшины. Например, корпорация, которая контролируется старейшиной, может приобрести дом, в котором живёт подающий надежды неонат, и немедленно начать третировать её проверками жилищных условий, внезапными инспекциями, визитами дезинсекторов и так далее. В конечном итоге у неоната не остаётся выбора, кроме как искать помощи, что приводит её под дверь к старейшине. Услуга предоставлена, и неонат впервые ступает на паутину старейшины.

Опытные участники игры в обмен услугами также любят загонять потенциальных должников в сложные ситуации, а затем устраивать театральные спасения, тем самым заставляя «несчастных жертв» быть

должными себе. Часто любимая тактика Сородичей заключается в том, чтобы открыть охотнику расположение вампирского убежища, а затем напасть, когда охотник сделает свой ход. Спасение не так уж далеко от содействия в поиске нового убежища («Данное убежище определённо небезопасно»), и так, шажок за шажком, жертва оказывается в ловушке.

Интересы

Немедленно получать ответные услуги за свою помощь - отнюдь не в интересах вампира. В конце концов, если вы исчезнете, то вампир, должный вам услугу, скорее всего попадёт под подозрение (см. стр. 149), с потенциальным летальным исходом. В результате любой Сородич находится в максимальной безопасности от любого из своих должников. Уверенность в собственной безопасности - не единственная причина придерживать услуги. Пока у Сородича есть долг, висящий над ним, он должен всегда помнить о том, что услугу могут потребовать назад. Он не может действовать так свободно, как мог бы в противном случае, боясь, что кредитор потребует обратную услугу. Оставляя вампира своим должником и намекая, что возврат услуги может быть потребован в любой момент - это прекрасный способ парализовать Сородича, лишая его маневренности и заставляя сохранить некоторые из своих ресурсов, вместо того, чтобы пустить их в ход.

Более того - вампир, должный другому услугу, воспринимается как подчинённый того вампира, которому он должен. Так могут судить только те, кто знают о долге - но любой Сородич, получивший сведения о могущественном сопернике, разболтает об этом всему миру как можно быстрее. В результате кредитор получает престиж, а должник его теряет. Даже лучше - чем дольше висит долг, тем больше престижа получает кредитор. Оставлять вампиров должниками так долго, как это возможно - в интересах вампира, однако большинство кредиторов стараются избегать того, чтобы дёргать своих должников слишком часто или давать им слишком сложные задания. Как только долг будет отдан, оскорблённый должник

сможет отомстить чрезмерно раздражающему кредитору, и это будет социально допустимо.

Погашение долга

Мало кому из Сородичей нравится идея затяжных долгов. Это социально обременительно, болезненно в финансовом плане и потенциально опасно. Поэтому большинство вампиров пытаются погасить свои долги сразу же, как только получится сделать это безопасно. Когда у кредиторов есть личная заинтересованность в том, чтобы затянуть долг, результатом может стать игра в кошки-мышки, когда должники неистово пытаются вернуть услуги своим кредиторам, а те уклоняются от всего, что можно предположительно рассматривать как любезность от своих должников.

Долги среди Сородичей редко приобретают конкретные очертания, так сказать. Вампиры нечасто делают конкретные запросы. Скорее, необходимая услуга описывается туманно: «Я просто попрошу тебя помочь мне кое с чем в дальнейшем». Эта двусмысленность работает как на руку кредитору, так и против него. Нечёткий характер долга помогает держать должников в постоянном напряжении, потому что они никогда не знают, о чём их могут попросить. С другой стороны, при такой неясной формулировке Сородичи часто оказывают какие-нибудь услуги своим кредиторам в надежде, что долг будет считаться оплаченным. Особенно деятельные или хитрые вампиры заманивают своих кредиторов в такие ситуации, где они смогли бы вовремя появиться и показать помощь, тем самым устраняя дисбаланс. Однако такие попытки следует предпринимать очень осторожно - если эффект будет обратный, или вампира раскроют - зачинщик только ещё больше увязнет в долге и к тому же может стать объектом насмешек.

То, какую форму примет возвращение долга, зависит от его размера и типа. Требовать чрезмерной платы за незначительные долги считается дурным тоном; в таких случаях должник обычно может высмеять запрос, и тогда долг в большинстве случаев будет отменён сам по себе. С другой

стороны, никакой вампир не хочет, чтобы ответная услуга была потрачена впустую, если он просит слишком мало. Делать так - хороший способ даже стать мишенью гарпий, а не только потерять любой статус, изначально полученный в результате оказания услуги.

На самом деле, погашение долга практически не имеет отношения к процессу обмена. Важен сам долг, мастерство создания обязательств и избавления от них, а также переплетение лояльности, появляющейся из-за долгов. Само погашение востребованного долга определённым образом разочаровывает в любых обстоятельствах, кроме самых тяжёлых.

Однако когда долг наконец погашен, в большинстве случаев это делается публично. В оплату могут входить буны (особенно возможность создания дитяти, если должник - принц), любимые гули или смертные пешки, сотрудничество в финансовом или военном плане, обучение Дисциплинам или даже выполнение публично унизительных действий. Часто услуги включают продвижение одного вампира другим от имени третьего, обычно в том, что касается создания Детей или вмешательства в мир смертных. Просить чересчур опасную услугу или такую, которая потребовала бы от должника нарушения одной из Традиций, запрещено старинным обычаем. По крайней мере, если должник погибнет, то вы точно не сможете использовать его снова. С другой стороны, достаточно хитрый вампир может обойти эти запреты, и бывало, что обмен услугами использовался для устранения любого количества неосторожных Сородичей. Обычно в конце концов Гарпии выносят вердикт о том, была ли оплата долга приемлемой, хотя у них и нет каких-нибудь официальных полномочий в этом вопросе.

Обмен

Как происходит и со всем прочим, Сородичи обмениваются долгами за оказанные услуги, как дети - бейсбольными карточками. Долгами дразнят, их обменивают, возвращают и перемещают другими способами, так что отследить, кто, что и кому должен, становится просто невообразимым. И

хотя нет формальной системы обмена услугами (все подобные договорённости работают примерно следующим образом: «Хм-м, Дезмонд кое-что мне должен; я скажу ему поговорить с тобой, если ты дашь понять Ризу, что мне бы пригодилась его помощь с моей маленькой гангрельской проблемкой») - всё же есть единственное условие, которое нужно соблюдать в процессе. Вампир, чей долг обменивают, должен быть предупреждён об том, кто его новый кредитор, иначе он рискует отказаться от совершенно справедливого запроса по совершенно справедливой, как он считает, причине, но вместо того заставив обвалиться всю систему.

Кроме того, давая подчинённому понять, что ты даже не думал, что его долг стоил того, чтобы придержать его у себя - это отличный способ подтвердить, что его социальный статус ниже твоего. Передача долга, как ничто иное, является частью игры в обмен услугами.

Формальность

На первый взгляд кажется, что значение, которое Сородичи придают долгу за услугу и тому подобное - совершенно нелепо. Не нравится быть должным Носферату? Забей на него! Он ничего не сможет сделать, если ты не заплатишь, верно?

Неверно.

Святость системы оказания услуг очень важна для Камарильи, особенно для старейшин, которые столетиями бережно накапливали чужие долги за оказанные услуги. Если внезапно увиливание от возврата долга станет приемлемым, то и запасы оказанных услуг вдруг станут бесполезными. И так понятно, что оные старейшины не позволят этому случится. Такие вложения в услуги - ценные, основные ресурсы в мини-джихадах, в которые играют старейшины. Поэтому у них есть личная заинтересованность в том, чтобы сохранить установленный порядок системы оказания услуг в целости.

Любая попытка Сородича уклониться от уплаты долга встречается с немедленной и ошеломляющей ответной реакцией. Как только гарпиям становится известно об этом, репутацию виновника фактически разносят в пух и прах. Он теряет статус и становится объектом издевательских сплетен. Союзы, особенно те, что держались на услугах, оказанных в прошлом, распадаются. Враги распространяют клевету о других соглашениях, которые виновник вряд ли сдержит, отдавая дань освящённой веками камарильской традиции бить лежачего. Другие Сородичи, которым вампир задолжал услугу, требуют отдать им то, что причитается, и он рискует вновь нарушить своё слово, ещё больше ухудшая своё положение.

У виновника есть выбор - либо вернуть все долги сразу, либо заклеймить себя недостойным доверия. В первом случае вампир может оказаться в опасном или незащищённом положении, а его ресурсы несомненно могут быть истощены до предела. Во втором же у вампира появляется возможность завести совершенно новый круг врагов, поскольку Сородичей, отказавшихся отдавать долг, редко прощают.

Более того, репутацию того, кто уклоняется от ответных услуг, нелегко поколебать, и её отголоски будут десятилетиями преследовать виновника. В то же время его шансы получить от кого-нибудь помощь будут близиться к нулю, разве что он будет готов платить за содействие непомерную стоимость. Вампиры - раса, осторожная по природе, и Сородич, не стоящий доверия - это тот риск, на который камарильские вкладчики идти не готовы.

Определение услуг

Большинство молодых Сородичей узнают искусство обмена услугами (если им повезёт), как искусство предоставления и дарования услуг; вампиры двадцатого столетия определяли его как «ты уступишь мне, а я тебе». К сожалению, неонаты чаще знакомятся с этой системой лишь тогда, когда искусные старейшины обманывают их и не дают им шанса познать что-то кроме долговых обязательств.

Многие неопытные Сородичи (как молодые, так и старейшины) погрязли в ужасающих долгах из-за склонности игнорировать уровни обмена. Это случилось не только по их вине: немало гарпий, следящих за сделками, помогли в этом деле, решив не сообщать Сородичу о его потенциальной ошибке или допустив дезинформацию, когда это было им удобно (разумеется, это даёт им возможность «помочь» несчастному, создав другой долг другого уровня, чтобы первый был пересмотрен). Приведённая ниже градация считается определением в большей части Камарильи; сферы интересов, возраст рассматриваемых Сородичей, предыдущие деловые отношения и смягчающие обстоятельства (такие как война) - всё может играть роль в обсуждении условиях.

• *Малая услуга* - такая даётся взамен какой-нибудь небольшой услуги, например, займа с последующим возвратом, политической поддержки, не требующей риска или неудобств для положения дарителя. Ожидается, что получатель окажет услугу такого же рода. Хотя малые услуги не кажутся чем-то, из-за чего следует много переживать, их разумное расположение и своевременное использование может положить начало разрушительной шахматной партии. Большинство вампиров из любой секты или клана считает процесс дарования и возвращения малых услуг обычной вежливостью, а вампира, который этого не делает, считают недостойным даже презрения гарпий.

• *Большая услуга* - такие услуги взимают в ответ за одолженные вещи, которые были повреждены по возвращении или не вернулись вовсе (такие как гули, оружие, предметы искусства), политическую поддержку, которая содержит определённый риск для дарителя и/или его положения, и за физическую помощь при нападении, где не было угрозы для жизни. Большие услуги могут быть весьма удобны на политической арене во время тайных совещаний, или же во время войны, чтобы заставить медлительного Сородича предложить ресурсы или поддержку.

• *Услуга жизни* - такая услуга влечёт за собой впечатляющие долги, которыми славится система обмена услугами. В большинстве случаев должник буквально должен свою последующую нежизнь владельцу услуги, а тот может потребовать довольно много, прежде чем решит, что долг уплачен – сколько же стоит для него жизнь должника? Получение услуги жизни в решающий момент может заставить должника отказаться отдела, в котором он сам очень заинтересован, или предать друга.

Потерянные файлы

И хотя у Сородича, который пытается выбраться из своих долгов, плохо идут дела - тот, кто убивает своего кредитора, чтобы уклониться от уплаты долга, влипает гораздо хуже. Учитывая, что большинством долгов владеют Старейшины, они - наиболее вероятные цели убийства, если этой практике позволят процветать. В результате они обрушивают на тех, кто убивает вместо того, чтобы платить, весь свой гнев. Лучшее, чего может ожидать Сородич, избравший этот путь - это кровавая охота; худшее - неописуемо, но будьте уверены, что истории о таких случаях препятствуют появлению других потенциальных убийц.

ГЛАВА 6. ГОРОД В НОЧИ: СОЗДАВАЯ СВОЙ СЕТТИНГ

The city of right angles and tough, damaged people

– Pete Hammill

Вампиры по определению городские жители, а в Камарилье эта правило иногда доходит до крайности. Вдали от высотных домов и тесных закоулков Собратья чувствуют себя не в своей тарелке. За городом нет канализаций, где находят прибежище Носферату. В маленьком городе не проведешь Элизиум, там негде отдохнуть и сложно затеряться в толпе. Что еще хуже - само выживание становится проблемой. Во-первых, ограниченно количество добычи, а во-вторых - резко увеличиваются шансы нарваться на люпинов, которые как раз предпочитают сельскую местность. Это существенно увеличивает привязанность вампиров к городу.

В результате, большинство вампирских хроник, особенно принадлежащих Камарилье, привязаны к метрополиям. Концепция Шабаша более склонна к экспериментальным местам проживания и далеко не всегда ограничивает себя городскими пейзажами. Итак, вооружась пониманием принципов вампирского существования, рассказчик обязан как можно подробнее расписать Город, в котором будут происходить события. Это позволит ему ввести множество сюжетов, и не превратить все повествование в шарж. С помощью данной главы вы сможете буквально выстроить по камешку Город, в котором будет править Камарилья; или просто адаптировать уже существующий, чтобы он больше напоминал Мир Тьмы.

Примечание: Эта глава предназначена исключительно для глаз рассказчика.

Основные положения

Если вы собираетесь создать Город конкретно под вашу игру, приготовьтесь отвечать на множество вопросов о нем. Помните, персонажи частенько идут туда, где вы совершенно не ожидали их увидеть. Они спросят вас, где поблизости бачки для мусора, в каком направлении идет счет домов, есть ли переулки или задние дворы, где они могут спрятаться, или какой тариф на телефонные переговоры в этом городе. К сожалению, вы не в состоянии описать абсолютно все – а если попытаетесь, то, скорее всего, вам придется забыть о таких глупостях, как еда или сон. Но не отчаивайтесь! Существуют способы, которые позволят вам подготовиться к заполнению «белых пятен» на карте вашего Города.

Чем подробнее и полнее вы представляете себе город, тем легче вам будет создавать детали, которые вы еще не успели нанести на карту. Усилия, которые вы приложили к подготовке сеттинга, обязательно окупятся по ходу игры. Благодаря пониманию того, что вы создали, вы сможете разрешить персонажам бродить по улицам города без всяких ограничений. Ничто не портит игру больше, чем запрет Рассказчика игрокам идти вон в ту подворотню, потому что он просто не придумал, что находится в данной локации. Вампиры – повелители ночи, улицы – это их владения, а значит, они могут идти, куда им вздумается. Отсутствие прилегающих улиц, или превращение окрестных домов в пустые декорации, уничтожает атмосферу хроники и сбивает с необходимого настроя игрока.

Чтобы избежать таких проколов, вы обязаны знать свой Город: его настроение, чувства, архитектуру, инфраструктуру и так далее. Да, это огромный труд, но, поверьте, все это окупается прекрасной игрой.

Закладывая первый кирпич в фундамент

Прежде чем создавать первого вампира-обитателя вашего Метрополиса в Ночи, вы должны тщательно продумать самого главного персонажа Хроники: Город. Его историю, настроение, тему и саму сущность. Пусть она станет краеугольным камнем вашей Хроники. Если вы не сможете ответить на последующие вопросы, ваш город не готов принимать игроков, и любой сюжет, который вы собираетесь сыграть, в итоге развалится на части под собственным весом.

Настоящий или Выдуманный?

Самое первое решение, которое вы должны принять: настоящий это город или плод воображения. Оба варианта имеют свои плюсы и минусы. Если вы решили использовать эквивалент реального города, переместив его в Мир Тьмы, то большая часть тяжелой работы за вас уже сделана. Сразу становятся понятными его история и географическое положение. Единственное, что вам нужно добавить в картину - вампирские реалии. С другой стороны, столетия истории требуют от вас серьезных познаний, а так же ограничивают выбор вариантов. Если же речь идет о местах, хорошо знакомых игрокам, они тут же заметят все нестыковки, и вы можете столкнуться с серьезным противостоянием.

С другой стороны, создание собственного города с нуля предоставит вам чистый холст, на котором вы сможете написать все, что угодно. История, география, карта города – все это отдается на ваш откуп. Выдуманный город – полностью ваше создание, от шпиля самой высокой башни и до самого глубокого подземелья. Увы, отсюда следует, что все придется рисовать и придумывать вам самому, а это огромный труд. Не получится придумать лишь названия периодов, когда вы пишите историю города, или нарисовать парочку шоссе, несколько улиц и один торговый центр. Если вы собрались создавать город – наброском дело не ограничится.

Родная страна или заграница?

Если вы решили, что это будет существующий город, вам все равно придется со многим определяться: например, это ваш родной город или какой-то другой. Велик соблазн взять родной город, но не получится ли так, что ваш взор ограничится лишь знакомыми районами, и вы не сможете шагнуть за их пределы? Приблизительно сто смертных нужно для поддержания существования одного вампира. Помните об этом, помещая свою хронику в маленький городок, даже если он знаком вам досконально. Маленькое количество жителей сильно ограничивает выбор персонажей. Если город в состоянии поддерживать трех вампиров, а у вас пять игроков, у населения возникнут большие проблемы. Но если население вашего родного города может поддерживать хронику со множеством участников – просто отлично.

Самое главное преимущество, которое вы получаете, используя родной город, как основу вашей хроники – это глубокое знание его истории и обычаев. Вам точно известно, где расположены клубы, заброшенные дома, а где небоскребы, что позволяет без проблем двигать действие, как вам нужно. А если вы знаете, где именно предпочитают проводить время клерки, или местные знаменитости, а где законопослушным гражданам лучше не появляться, вы сможете добавить в свою историю множество деталей, которые помогут вашим игрокам намного лучше проникнуться атмосферой, что, в свою очередь, очень способствует получению удовольствия от игры.

Если же вы отдали предпочтение какому-нибудь другому городу, вам стоит для начала его изучить как можно лучше, и убедиться, что он сможет вместить множество идей, составляющих хронику. Не стоит тратить время на город, если в конечном итоге окажется, что игрокам он в принципе не интересен.

Большим подспорьем станут для вас книги о путешествиях, а так же туристические брошюры и городские легенды – туристические бюро присылают их по первому запросу. В наши дни многие города имеют собственные веб-сайты, и вам не придется просиживать штаны в

библиотеках, если вы найдете такой сайт. Это мгновенный доступ к истории, описанию достопримечательностей и карте города. Для начала очертите для себя примерные локации, где сосредоточится действие, а потом приступайте к более детальному исследованию.

Знаменитые Владения

Итак, вы решили поместить хронику в свой родной город, но по этому городу уже существуют опубликованные материалы. И, хуже того, они не совпадают с вашей задумкой. Как ваши персонажи будут сражаться за власть, когда в книге по Миру Тьмы четко написано, что злобный Вентру шестого поколения заявил о своем желании сесть на трон, и он не потерпит конкурентов?

Не волнуйтесь – у вас множество вариантов. Вы не обязаны соглашаться со всем, что уже опубликовано, коль вам того не хочется. Если ваш Сент-Луис не похож на наш Сент-Луис, поверьте, мы не обидимся. Это только ваша игра, делайте с ней, что хотите.

С другой стороны, большая часть работы сделана за вас, если вы решили использовать уже описанный нами сеттинг. Допустим, вам не нравится, каким мы создали город, но прописывать его по-своему вам при этом не хочется. Тогда вы можете поступить следующим образом. Самый простой вариант: взять прописанный сеттинг, оставить то, что вам в нем нравится и поменять все остальное. Еще один способ: берете город, какой есть, решаете, каким вы хотите его сделать, и пусть сюжет игры крутится вокруг того, как существующее становится идеальным. Вместо того, чтобы просто отказаться от мастерского персонажа, пусть его убьют во время игры, а остальные персонажи пусть расследуют его смерть. Тогда создание мира будет зависеть от того, как сыграют ваши игроки. Вы получаете то, что хотите от сеттинга, а игроки получают полноценную игру без долгого ожидания, когда же вы, наконец, пропишите собственный город.

Не переживайте слишком сильно о том, что можно, а чего нельзя. Это ваша игра и ваш город. Делайте с ними, что хотите.

Атмосфера?

Даже из такого источника, как рекламные брошюры турангенств, становится ясно, что у каждого города есть собственный стиль и личность. Определение этого стиля и настроение – ключевой момент в характере хроники, которую вы собираетесь вести. Богатая история и множество памятников создают особую атмосферу; новейшие города – симфонии стекла, хрома и стали - диктуют совершенно другое настроение. Если город славится готической архитектурой, узкие улочки свиваются в настоящий лабиринт и из-под крыш выглядывают морды гаргулий, то скорее всего, это будет хроника, полная интриг и заговоров, а не перестрелок, погонь и прочих разборок.

Почему стоит выбрать Камарилью?

Легче всего, конечно, ответить: «Потому что в книге так сказано», но такой мотив вам в хронике не поможет. Вместо этого оцените возможности, которые предоставляет город, и попытайтесь понять, что нужно здесь Камарилье. Почему они так хотят получить контроль над этим городом? Вдруг в там имеется предприятие, который выпускает супер-современное оборудование или молодой Вентру решил, что он станет краеугольным камнем его будущего успеха, или например, городской порт – стратегически важен, потому что именно через него Собратья едут в страну. Или здесь хранятся фонды кого-то из старейшин, поэтому они не желают оставлять город. Или кто-то из Патриархов второго поколения во сне поведал своим, что этот город принадлежит ему.

Решая, что именно удерживает Камарилью в городе, вы так же определяете интересы других Собратьев. Когда вы определились с подконтрольными территориями, пришла пора решить, какие именно

Собратья будут здесь командовать. Итак, поймите, что превратило город в лакомый кусочек для Камарильи, и вы поймете, какие конфликты могут возникнуть между ее членами. Например, если в городе теряет свое значение промышленный сектор, то Бруджа, контролирующий эту индустрию, внезапно окажется без финансовой поддержки. В этой ситуации он, скорее всего, захочет найти себе новые владения и постарается отобрать их у другого Собрата. Или могут активироваться его враги, чтобы уничтожить его, пока он в столь неустойчивом положении.

Еще одна проблема

Самая большая проблема, когда вы используете в своем сеттинге родной город, - это игрок-всезнайка, который вечно пытается демонстрировать свои знания, что тормозит сюжет. Он вечно ввязывается в спор, не важно, идет ли речь о точном названии ресторана на Четвертой улице в районе Саути или о том, когда на самом деле закрылся тот или другой клуб. Остальные игроки скучают, или, что гораздо хуже, ввязываются в спор. А когда все спорят по поводу ничтожных деталей города, играть уже некому.

Лучший способ разобраться с таким игроком – это напомнить ему, что речь идет о Мире Тьмы, и тут все немного по-другому, все изменилось. В конце концов, это ваша версия родного города, а не его, так что вы с полным правом можете ему напомнить, кто тут принимает решения.

Вопрос географии

Топография города во многом диктует, какие именно истории можно о нем рассказывать. Если ваш город недавно перестроили так, что в нем уплотнены центральные районы, а на окраинах сосредоточилась современная застройка, такая перепланировка не обязательно удобна для игры, целью которой является попытка восстановить производство во время оппозиции Вентру.

Как выглядит карта?

Прежде чем что-либо делать, достаньте карту города (или нарисуйте ее, если это необходимо) и внимательно рассмотрите. Ознакомьтесь с важными транспортными развязками и объектами инфраструктуры (аэропорты, мэрия, больницы, полицейские участки, и т.д.), и примерно рассчитайте, насколько быстро можно достичь любого из них в ротшреке. Обозначьте районы – тогда вы сможете определить, сколько времени занимает поездка до бизнес-центра и супермаркетов. Так вам будет легче вставить придуманные здания. И, наконец, продумайте, в какой части города будут жить ваши персонажи, где их зона комфорта, а где они будут чувствовать себя не в своей тарелке.

Какие места важны?

Не все места созданы одинаковыми. Это настолько очевидно, что и упоминать не стоит, но когда вы определяете на карте, где же будут игровые локации, об этом стоит вспомнить. Некоторая недвижимость предпочтительнее для Сородичей. Участки предполагают финансовую независимость или временную важность; на других имеется легкий доступ к кормовой базе или места, где можно выбрать себе гуля. Далее идут: крупные транспортные развязки, важные места для финансистов и так далее. Носферату, наложивший лапу на городскую водоочистительную станцию, имеет большее влияние, чем Тореадор-владелец дюжины модных клубов: первый может поставить город на колени, тогда как второй просто предоставляет смертным возможность поразвлечься.

Очень важно определить, какие здания и организации интересуют ваших вампиров, а уже потом распределять их между теми или иными персонажами. Начать стоит с мэрии, полицейских участков, но это только начало. Если учреждение или организация смертных представляет интерес для вампира, скорее всего он попробует получить над ним контроль. Установите, какие именно учреждения могут заинтересовать вампира с точки зрения обитания или влияния. Например:

- Тюрьмы – прекрасная возможность питаться, широкие связи в преступном мире и множество потенциальных гулей с самыми разными навыками.
- Аэропорты – предлагают скорейшее перемещение и транспортировку. Неисчислимые возможности для контрабанды, а также возможный контроль прибытия-отбытия Сородичей в город. Если в городе несколько аэропортов, возможно, идет борьба за контроль воздушных сообщений в городе.
- Железнодорожные и автовокзалы - те же возможности, что и с аэропортами, но масштаб помельче. Однако они более важны для контроля за передвижением анархов и беженцев.
- Товарный склад и порты - контрабанда, организованная рабочая сила, так же возможность доступа в город без предъявления паспортов.

Инструменты визуализации

Прочувствовать душу города очень помогает попытка воспринять его, как личность. Подумайте о его истории, индустрии, населении, архитектуре, и затем смешайте все это, объединив в одном человеке. Постарайтесь избежать стереотипов – не все в Миннеаполесе говорят в нос, так что звук больше напоминает работающую выхлопную трубу, к примеру. Опять-таки, определяющие моменты в наследии города – не самое разумное их воплощение. Да, Атланта, действительно почти полностью сгорела полтора столетия назад, и это правда немного заметно по ее обитателям сейчас.

Как только у вас получилось увидеть Душу Города в обличье человека, вы почувствуете насколько легче теперь решать. Часто проще решить, что подходит человеку, чем всему городу. Помните, вы занимаетесь обобщениями и базой. Если вы попробуете разработать все детали, то не закончите никогда.

- Высшее Образование – если в городе имеется институт или университет, особенно с прилегающим студгородком, где часто устраивают вечеринки, – у вас автоматически появляются прекрасные охотничьи угодья. Выдающиеся студенты и выпускники могут стать прекрасными гулями или даже претендентами на Становление. А если при университете есть исследовательская лаборатория, то вы получите доступ к грантам и собственно исследованиям. Но не забывайте, для многих любознательных Собратьев местное сообщество ученых будет лакомым кусочком.
- Местные отделы государственного управления – ревизии, налогообложение, возможность закрывать фабрики и частные предприятия, - все это сложно переоценить. Даже такие, на первый взгляд никак не связанные с вампирами организации, как Агенство по охране окружающей среды, можно использовать, чтобы создать массу проблем для развивающегося бизнеса.
- Газеты и местное Телевидение – всякий, кто заботится о соблюдении Маскарада, просто обязан иметь влияние в этой сфере. Возможность запретить публикацию, или изменить по своему усмотрению любую новость – прекрасный рычаг воздействия на общественное мнение и подспорье для бизнеса любого Собрата. Влияние в сфере масс медиа сложно переоценить.
- Больницы – для самых разборчивых, ведь они располагают самыми разнообразными запасами крови. Для тех Собратьев, чей облик слишком уродлив, часто это единственная возможность добыть пропитание. А для

неосторожных больница - прекрасное место, где можно спрятать концы в воду.

- Мэрия – привлекательность очевидна.
- Полицейские участки – Собратья, пользующиеся влиянием среди местной полиции, смогут вызвать подкрепление, когда нужно избавиться от навязчивых оппонентов, или приказать полиции не мешать их собственным действиям.
- Парки, места публичных гуляний и стадионы – огромные открытые пространства позволяющие проводить большие собрания и конклавы. В остальное время там можно найти укрытие.
- Модные клубы и рестораны – места, необходимые для проведения деловых встреч. Также здесь могут питаться переборчивые Собратья. Не говоря уже о том, что на этих заведениях можно зарабатывать деньги. Еще один способ подзаработать – сопутствующий бизнес (наркотики, скупка краденого, и т.д.) часто бывает связан с расположением заведения.
- Индустриальные и производственные центры: во многих случаях заводы – по-прежнему краеугольный камень экономики города. Для их работы необходима возможность организованного трудоустройства, связи с поставщиками, тесное взаимодействие с источниками финансирования.
- Скотобаза – если в вашем городе есть производство, связанное с забоем крупного рогатого, или другого скота, вы легко можете заполучить прекрасное тайное место, а еще «закусочную» для всяких неудачливых собратьев и задир, которым не повезло на охоте.

- Приюты для бездомных и агенства помощи пострадавшим – в приютах сосредоточены потенциальные жертвы, которых вряд ли станут искать. Тот же, кто не так сильно жаждет убийств, будет удивлен, насколько полезных гулей можно найти в таких местах.
- Агенства по торговле недвижимостью – возможность покупать, продавать и вообще иметь список убежищ. Многие Собратья готовы за это дорого заплатить.
- Пожарные депо – возможность задержать в пути пожарных, которые торопятся тушить убежище конкурента. Поверьте, многие Собратья посчитают, что это замечательное вложение.
- Местные благотворительные учреждения – прекрасная лакмусовая бумажка для того, чтобы понять, у кого из местных бизнесменов хорошо идут дела. Любой, кто дергает за ниточки в местном головном офисе благотворительной организации, имеет личные номера всех жертвующих бизнесменов.
- Обслуживание – учетчики электроэнэргии, ремонтники телефонов, сантехники – все эти службы имеют прямой доступ в любой дом. Любой. Такой доступ – это серьезная заявка. Он позволяет отслеживать кого угодно, записывать разговоры, отрезать от кабелей в нужный момент.
- Преимеущественный набор сотрудников – такое понятие, как город-компания, все еще живо. Даже сейчас компании нанимают (прямо или обходными путями) целые сегменты городского населения. Влияние компании «Microsoft» на Сиэтл, или компании «Mercedes-Benz» на Стутгард, открывают множество возможностей для Собратьев.

- Финансовые центры – контроль над несколькими дочерними банками – хорошее начало, если вам необходимо срочно раздобыть крупную сумму наличными или взломать депозитный ящик. Но источник настоящих денег - местная биржа или штаб-квартира корпорации. Небольшая игра с биржевым индексом может сотворить чудо, или превратить в кошмар существование фирм, попавших в список.
- Морг – свой высококлассный судмедэксперт - лучший друг вампиров. Даже вампиры с самой высокой человечностью совершают ошибки, что неизбежно влечет за собой много неприятностей. Но если у вас есть выход на человека, который выписывает свидетельство о смерти, то вы хотя бы сохраните Маскарад.
- Незаконный бизнес - местные притоны. Места, где торгуют оружием со спиленными серийными номерами. Места, где можно раздобыть уже замешанную в преступлении винтовку, взрывчатку, наркотики. Сородичи редко волнуются о том, что могут попасть в тюрьму, но для них важна возможность убивать, калечить или устроить взрыв-другой время от времени и по случаю.

...и далее в том же духе. Помните, это далеко не полный и вовсе не обязательный к использованию список локаций, которыми могут заинтересоваться Сородичи. Всегда есть возможность, что кто-то заинтересуется зоопарком, или захочет опекать спортивную команду. И не обязательно каждое из вышеперечисленных мест связано с вампирами и служит причиной вампирской свары. Просто определите, какие из них, или другие подобные, будут важны для ваших вампиров, и исходите из этих соображений.

После того, как вы разобрались, кто что контролирует, определите также те места и учреждения, которые вампирам неподвластны. Почему вампиры хотя бы не попробовали установить там свое влияние? Причины такой независимости могут создать множество интересных сюжетов позже, когда уже ваши персонажи попробуют наложить свою лапу на пока еще ничейные территории. Описывая территорию, которую никто не прибрал к рукам, например, бизнес по переработке металлолома, вы можете наводнить вашу хронику множеством разных слухов и намеков. Слишком много претендентов, которые сражаются за него? Указ Князя? Убежище? Другой сверхъестественный покровитель?

Куда ходят Сородичи?

Существует огромная разница между теми местами, до которых дотянулись бледные пальцы Камарильи, и теми, где проводят личное время вампиры. К примеру, бруджа, который контролирует профсоюзы рабочих, вовсе не обязательно тратит все свое время на митинги, или ревизии своих фабрик. В одних местах вампиры собираются поохотиться (чаще всего их так и называют «Кормушка»), и это, как сказать, отправной пункт взаимодействия между вампирами города. Определитесь со своими кормушками, не думайте, что достаточно прописать один гот-клуб и остановится на этом. Если ваши вампиры охотятся в клубах, решите сразу, кому же они принадлежат, и в каком стиле оформлены. Скорее всего, Гангрелы не захотят общаться с Тореадорами. Значит, вам придется прописывать несколько клубов, чтобы не оказалось, что в клубе больше охотящихся, чем потенциальных жертв. Не стоит также прописывать отдельный клуб для каждого клана - ведь тогда вы вычеркнете клубы, как место встречи разных вампиров. Если все представители клана Тремер ходят, скажем, в клуб «Этри», расположенный в одном из районов города, они не станут шататься по другим местам. Но если каждый клан будет торчать в

своем клубе, это сильно затруднит введение новых персонажей и завязку сюжета.

Когда вы определились с клубом, где вампиры общаются или охотятся, постарайтесь придать ему индивидуальность. Люди ходят в определенные места по совершенно определенной причине: фоновая музыка, диджеи, атмосфера, декор. Ваша задача также - описать причины, побудившие вампиров (а они весьма придирчивые клиенты, особенно если практикуют Прорицание) стать завсегдатаями. Личное пространство; место, где можно питаться, не привлекая внимания; швейцар-гуль, который автоматически пускает сородичей; эстетика, приятная глазу Сородича с развитым Прорицанием, которое на определенных уровнях меняет остроту его чувств, - и другие достоинства, побудившие Сородичей посещать именно это место. Без подобных удобств вампиры просто отправятся искать другие приятные места.

С другой стороны, сразу же определитесь, как относятся к нарушению Маскарада в данном заведении. Любое привлекательное для вампиров место – источник больших неприятностей. Бешенство, драки, случайные убийства во время питания – все это непременно случается время от времени. А значит, на них нужно реагировать: оперативно, эффективно, не поднимая лишнего шума. Как только клуб приобретает опасную репутацию - исчезают люди, постоянно возникают перестрелки - туда приходит полиция, а смертные посетители (основная кормовая база) уходят искать более спокойные места. В конце концов, вампиры за выпивку не платят. Так что сразу же продумайте, как в клубе зачищают Маскарад, кто за это отвечает, и так далее. И вообще: кому охота случайно оказаться в центре событий, когда местные Бруджи решат, что пришло время поменять владельца клуба.

Распределение влияния в Городе

Вы можете поделить город между вампирами, но помните, что это не абсолютный контроль. В конце концов, речь идет о Камарилье. Вампиры,

которые дергают за ниточки в учреждениях смертных, вовсе не делают это собственноручно. Вампиры влияют на мир через смертных. Более того, контроль вампира далеко не абсолютный. Вентру не врывается в редакцию городской газеты и не начинает удалять файлы, которые ему неугодны. Вместо этого он звонит ответственному редактору, который может быть гулем, или просто у него в долгу, и просит не печатать нежелательную статью. Он может предложить за это взятку, или оплатить рекламу в этой газете, или предложить свою статью, чтобы заполнить опустевшее место в колонке. Нужный эффект достигается бескровно.

Так что помните: когда вы отдаете вампиру определенную часть учреждений, вы отдаете ему влияние, а не тотальный контроль. Зная это, планируйте свой сюжет.

Опасные районы

Очень просто избегать неблагополучных районов города. Очень легко - набросать их расположение, использовать как кормовые угодья, и все. Но не обязательно это хорошее решение.

Если вы собираетесь переместить вашу хронику в трущобы, отдайте им должное. Бедность и отчаяние – темы мощные и страшные сами по себе. Использовать трущобы в качестве дешевой кормушки – просто не правильно. Если район загибается, на то есть причины: закрыли завод, мэрия смотрит сквозь пальцы на рост преступности, территорию захватили наркодилеры. А ведь тут живут реальные люди. Даже когда персонаж забрался в самые жуткие трущобы города, не забывайте: здешние обитатели наделены базовыми человеческими достоинствами.

Пусть в вашей хронике клубы – центральное ядро кормушек. Но они еще не весь город. К примеру, даже территориально: существует ли определенный район, где сосредоточены популярные клубы? Или они находятся на вторых этажах ресторанов? А может в огромных

супермаркетах? Месторасположение кормушки определяет, какую именно добычу найдут вампиры. Роскошная кормушка в районе дорогих бутиков скорее всего привлечет представителей высшего или верхушки среднего класса. Если вдруг люди, посещающие эти места, заговорят об опасности – к их словам отнесутся очень серьезно. А вот если кормушка – ночной клуб, то тусуется там, скорее всего, молодежь, и, вполне возможно, там много наркоманов. И покровители у этого места соответствующие. Однако к словам таких людей тоже стоит относиться с опаской. Подумайте о ваших кормушках, исходите из всех сопутствующих факторов.

Клубы и кормушки - далеко не единственные места, где вампиры проводят свое время. Очень важно продумать Элизиум.

Где располагаются убежища?

На этом этапе вы установили, где «работают» ваши вампиры, куда они ходят питаться и где развлекаются. Осталось только понять, где они живут. Другими словами, пришла пора разобраться с убежищами.

Многие Сородичи, особенно опытные, богатые и влиятельные существа, успели заполучить более или менее тяжелую степень паранойи. Поэтому ради собственной безопасности они организовывают себе несколько убежищ. Таким образом, установить, где находятся все убежища всех вампиров города – прекрасный способ свести себя с ума. Вместо этого определите, где находятся убежища а) самых влиятельных вампиров города и б) вампиров, которых, скорее всего, выберут своими персонажами ваши игроки. Так же не помешает разработать основные этапы защиты этих убежищ, особенно тех, на которые скорее всего решит напасть ваша партия. Если по сюжету высоки шансы вломиться в убежище старейшины клана Малкавиан, то очень разумно заранее решить, с чем именно им придется столкнуться прежде, чем они доберутся до места назначения.

Даже если вам лень выбирать точный адрес и высчитывать номер квартиры, где находится убежище, уточните хотя бы, в каком она районе, и

почему именно здесь. Расположение по соседству убежища весьма специфически сказывается на окружающих. Например, внезапно могут появиться полицейские патрули, что не слишком приятно, или Сородич может сделать гулями соседей в качестве меры предосторожности.

Как туда попасть?

Что еще осталось? Доступ в город. Как смертные попадают в город или как покидают его? Есть ли в городе аэропорт? Если да, то какие авиалинии работают на этой развязке? Как насчет железной дороги, автобусных станций, автомагистралей? Возможно, в город ведет одно крупное шоссе, так что даже одна авария в стратегически важном месте нарушит Сородичам все планы путешествий. А беспорядки на дороге перед рассветом превратятся в ловушку для вампира, который застрял в пути и спрятаться ему от смертоносных лучей негде. Чтобы углубить свое понимание, посмотрите на карту транспортных развязок в городе. Главные улицы, большие парковки, сужения дорог, эстакады – все это можно обыгрывать и обо всем следует помнить, особенно если в хронике запланированы гонки на высоких скоростях.

Это так же важно, как знать точно, каким образом в город пробираются вампиры. Путешествия Собратьев связано с небольшими особенностями, и не один вампир заработал состояние на перевозке своих кровожадных товарищей в качестве груза. Порты, воздушные терминалы, железнодорожные камеры хранения, - все это заслуживает внимания, как потенциальные способы проникновения вампиров в Город.

Куда вампиры не ходят?

Итак, вы определились с тем, куда ходят вампиры вашего Города. Пришло время определить, куда они не ходят. Это более сложная задача: тут не просто взглянул на карту и отметил крестиками место со скверной репутацией. То, что кажется Вам опасным районом, вовсе не так уж опасно

для всеубивающей нежити, для которой пули не более, чем булавочные уколы.

Вместо этого придется поднапрячься, чтобы сообразить, какие места покажутся враждебными Сородичам. Община прихожан католического собора вполне может иметь весьма высокий индекс Истинной Веры, что отпугнет большинство вампиров. Парки, или другие не отличающиеся тесной застройкой места, вполне могут быть домом для других сверхъестественных обитателей, которые весьма недружелюбно настроены в отношении вампиров. А может, все намного проще: здесь живут конкурирующие вампиры. К примеру, одна линия Бруджа осела в южных районах Города, а их конкуренты – в западных. Любая встреча выливается в серьезный конфликт. Не торопитесь. Обозначьте районы, небезопасные для всех вампиров Города, с указанием причины. Затем - места, которые небезопасны для сюжетно важных персонажей. И, наконец – куда не стоит ходить персонажам конкретно ваших игроков.

Окраины

Ваш Город – это не только сам город. Вы должны внимательно отнестись и ко всем сопутствующим территориям. В какие пригороды устремляются богатые люди в конце своего рабочего дня, и куда могут направится Сородичи, не опасаясь атаки Люпинов? Охраняемые коттеджные поселки могут превратится в охотничьи угодья, или, наоборот, в смертельные ловушки. Все зависит от точки зрения.

К счастью или несчастью, Сородичи не особенно любят окраины. Здесь слишком много открытых мест, недостаточно укрытий, а у соседей имеется отвратительная привычка вызывать полицию, когда они слышат крики. Особенно неприятны соседи, которые со своим гражданским надзором часто становятся свидетелями нарушения Маскарада. Некоторое количество Сородичей все же устраивают себе убежища именно на окраинах Города, подальше от суеты, толкотни, вооруженных ограблений на темных улицах.

Но их меньшинство. Даже очень старые вампиры понимают, что вместе безопаснее.

Как же все это выглядит?

Это скорее не вопрос географии, речь идет именно о физическом проявлении Города, о базовом архитектурном стиле. В какой-то мере именно он и является определяющим. Городские фасады во многом влияют на настроение. Горизонт, закрытый стеклом и бетоном, создает совсем другой настрой, чем тот, который формируется в тени готических зданий на узких улочках. Если неподалеку от города имеются развалины времен Римской Империи, то и настроение у города будет соответствующим. Город, где каждое здание и терраса завешены сияющими рекламными щитами, создает гнетущее, параноидальное ощущение; в то время как ультрасовременные порождения стекла, хрома и стали лишают даже остатков индивидуальности своих жителей, - это глубоко чуждое человеку пространство. Более того, ни для одного города его стиль не является униформой; несоответствия заметны во всех районах, рядом с обветшалыми одноэтажными домами возводятся высотки, на первых этажах которых, расположены модные бутики. Определитесь, какое настроение вы хотите создать и подчеркните его в вашем городе и его окраинах. Помните, что это ВАШ Город, вы вовсе не обязаны придерживаться реальных фактов.

Архитектурные предпочтения тоже важны, и даже больше, чем это кажется на первый взгляд. Вампиры любят темные переулки и комнаты заседаний совета директоров, так что вам необходимо соблюдать пропорции этих двух противоположных предпочтений. И хоть желание нырнуть в темный переулок и спрятаться за баками с мусором после убийства ценного для клана Вентру гуля совершенно понятно, следует помнить, что узких переулков с мусорными баками не так уж много в районе небоскребов. Определите обычные для вашего Города ландшафты. К примеру, принято ли высаживать деревья перед каждым домом, где стоят баки с мусором? И

конечно пресловутые переулки - сколько, как часто встречаются, насколько длинные, есть выходы канализации, которые приведут к Носферату? Выделяет ли город бюджетные деньги на яркие фонари, или дороги залиты тусклым желтым, или даже оранжевым светом, а может, фонари вообще разбиты вандалами? И конечно, стоит подумать и о человеческом факторе. Ходят ли пешие патрули, или полицейские предпочитают вместе с напарником оставаться в машине?

Вопросы об Элизиуме

Элизиум – часть того, что делает город по-настоящему камарильским. Эти культурные центры, где полностью запрещено насилие, составляют сердце интеллектуальной нежизни города. Не зная городских Элизиумов – где они, какие и в каком количестве – не понять и города. Поэтому проработка Элизиумов вашего города – задача первостепенной важности.

Где?

Элизиум – краеугольный камень города, в нём безопасно и спокойно даже если вокруг бушует хаос. Место для него нужно хорошенько обдумать, так как от этого зависит и то, что находится по соседству. Простейшим решением было бы сделать Элизиумом крупнейший художественный музей города, но простейшее решение не все лучшее. Неожиданные и причудливые места, названные Элизиумом, придают го¬роду самобытность.

Даже просто количество мест, отмеченных в качестве Элизиума, заставляет город ощущаться совсем по-другому. Город, у которого только один музей объявлен Элизиумом, совершенно не похож на город с полудюжиной таких мест: второй домен без сомнения более преуспевающий и спокойный, у его Сородичей больше времени на изучение искусств, смертные и бессмертные поддерживают культуру на более высоком уровне, а множество безопасных пристанищ даёт больше возможностей для плетения интриг. С другой стороны, город, где только один музей или театр получил

этот статус, показывает, что у князя иные цели, что у города недостаточно ресурсов для поддержания нескольких Элизиумов и что у Сородичей есть более насущные дела, чем культивирование искусства.

Стоит учитывать и не столь явные последствия. Например, чем больше мест князь назвал Элизиумом, тем больше влияния у гарпий. Чем больше таких мест, тем меньше лакомых кусочков для тореадоров города и больше пристанищ, где могут укрыться законопреступники.

Количество точек в городе, получивших звание Элизиума, определяет его отношение к культуре и соответствующее впечатление.

Какой?

Место, выбранное в качестве Элизиума, многое говорит о городе и его обитателях. Результаты выбора могут быть как очевидными (здесь можно найти вампиров), так и не совсем (не ставший Элизиумом музей, вероятно, ждёт упадок). Рас¬положение Элизиумов, помимо вышеназванных последствий, колоссальным образом влияет на развитие города.

В стереотипном представлении, Элизиум – это художественный музей, открывающийся в неурочные часы, где Сородичи расхаживают, отпуская язвительные комментарии и потягивая из бокала *vitæ*. Хотя в таком представлении есть доля ис¬тины, вам решать, подходит ли оно для вашей игры. Является ли художественный музей выбором ваших Сородичей? Если да, то что послужило причиной? Традиция, особое собрание импрессионистов или артефактов, приятные воспоминания, связанные с отдельным предметом («Когда Джордж написал эту картину, я был в Париже. В тот год я наконец то покинул поместье сира и искал протеже, чтобы вой¬ти с его помощью в один салон…») или некая причина, не поддающаяся человеческому пониманию? В выборе основным Элизиумом художественного музея нет ничего плохого. В конце концов там множество услаждающих глаз экспозиций, много места поинтриговать с одними укрыться от других, а также расположение в центре – всё, что нужно для

Элизиума. Но если музей выбран, потому что вы считаете это ожидаемым, а не ради выгод такого расположения, ваша история и город оскудеют.

Так если основной Элизиум можно расположить где угодно, какое место следует избрать? Оперный театр или музыкальное училище станут превосходным выбором. Большинство из них украшено в стиле рококо, способном удовлетворить самого взыска-тельного тореадора; у многих есть обширные вестибюли, укромные комнатёнки и бесчисленные задние лестницы – идеальные места для решения вампирских дел и сбора двора. К тому же, здесь всегда есть простор для скрытых интриг с помощью жестов, записок или настойчивого шёпота, пока на сцене беснуется оркестр и гремит кульминация оперы.

Помимо библиотек и варьете стоит рассмотреть и другие возможности. Театры, особенно обладающие некоторой историей, станут отличным выбором. Во многих городах есть знаменитые центральные библиотеки, способные обеспечить все необходимые для Элизиума условия от выставок и собраний скульптур до подходящего убранства. Художественные галереи предлагают те же условия, но в более интимном окружении. В городах Европы ещё можно найти римские амфитеатры и другие достопримечательности, подходящие для использования. Поместья и замки, покинутые обитателями и превращённые в музеи, обычно отвечают всем требованиям, особенно, если Сородичи города посещали эти здания столетия назад и хотят комфортабельных условий.

Главное в выборе места под основной Элизиум – убедиться, что он обеспечивает всё необходимое: необходимое место, необходимую культуру, необходимые развлечения для посетителей и необходимое уважение, не позволяющее Сородичам игнорировать статус места. Одно только наименование чего либо «Элизиумом» не гарантирует, что оно приживётся: попробуй ещё навязать этот статус комедийному клубу или даже экспериментальному театру, который на вкус местных гарпий чересчур экспериментален.

Как уже говорилось, совсем не обязательно ограничиваться всего одним Элизиумом. Если в городе несколько мест достойны этого титула, или если князь хочет похвалиться своим вкусом и утончённостью, Элизиумом может стать любое ко¬личество мест. Главное – знать, какой Элизиум основной, где собираются гарпии и князь принимает просителей. Ещё можно определить, меняет ли главный Элизиум своё расположение и что происходит в остальных, когда в нём тихо и скучно.

Дождь не может лить без перерыва

Если вся хроника разворачивается только на фоне грома и молний, это может показаться очень готичным и атмосферным, но это не всегда нужно. По меньшей мере, постоянный дождь затопит носферату и вызовет всевозможные толки во властных структурах города. Пользуйтесь символами вроде молний с выгодой, то есть расчётливо и только в подходящее время.

Погода и климат города могут способствовать вашей истории. Необычная жара может сделать смертных и бессмертных раздражительными и склонными к насилию. Метели и холод могут разогнать смертных по домам, лишая Сородичей выбора на улице. Засухи приводят к пожарам и задержкам в работе пожарного департамента. Ливни и наводнения мало понравятся Сородичам, чьи убежища находятся под землёй. Город с безоблачным ночным небом может подвергнуть риску засмотревшегося на звёзды тореадора, застывшего в восторге от их красоты.

Последние штрихи

Определив где и какой (не говоря уже о зачем) будет Элизиум, пора ответить ещё на парочку вопросов.

- Как он защищён? Полагается ли князь на традицию Элизиума или содержит вооружённую охрану? Что насчёт сверхъестественной защиты?

- Кто в выигрыше от такого месторасположения? Кто посоветовал Его Вели¬честву это место? Если это был вампир, то что он получил взамен? Что насчёт отвергнутых музеев и театров, что с ними стало и кто в результате пострадал?
- Что здесь можно делать? Достаточно ли здание Элизиума велико для аудиенций и общих собраний? Какие его части подходят для интриг? Опасно ли там? Что это за опасности?
- Как местные относятся к Элизиуму? Терпит ли это князь как неминуемое зло или принимает эту точку зрения? Что насчёт его подчинённых и на что они гото¬вы, чтобы осуществить свои замыслы об этом месте?

Исторические вопросы

Утверждение, что вампиры преимущественно живут прошлым, вовсе не преувеличение. Некоторые Собратья в принципе отказываются признавать настоящее как факт. Таким образом, история приобретает огромное значение для таких личностей, а значит, и вашим персонажам придется уделить ей немало внимания. Определяйте историю города, и то, какую роль она играет для Сородичей, задействованных в сюжете – ведь вы закладываете фундамент для вампирских соперничеств и вендетт настоящего. Если вы не знаете, где побывал Сородич, вам не удастся понять, куда он направляется.

Итак, что же произошло?

Самый первый шаг в создании истории Города Мира Тьмы – это изучить реальную историю города-основы. (Естественно, если вы полностью прописали свой город, можете спокойно придумывать историю смертных, как вам хочется.) Итак, вы ознакомились с историей города. Теперь обратите внимания на все периоды и байки о городе, которые можно «адаптировать»

под вмешательство сверхъестественного. Бунты, бои, загадочные убийства и другие моменты, связанные с насилием – это прекрасное начало, но есть и другой путь. Как насчет знаменитых выборов, массовых принесений в дар Городу земель, новых проектов и тому подобного? Не думайте, что если Сородичи кровожадны, то все их дела автоматически связанны с кровопролитием.

Когда вы знакомитесь с историей города, помните, никто не обязывает вас превращаться в историка с мировым именем, пусть и узкой специализации на одном городе. Вы вовсе не обязаны знать все мелкие детали про Город, начиная с политических взглядов четырнадцатого мэра со дня основания города и заканчивая спортивной статистикой местной команды. Но вы должны знать, что происходило в Городе в прошлом. Никто не может знать всего. Вы должны просто разбираться в основных событиях, чтобы происходящее имело свое основание в историческом контексте. Если в городе когда-то имело место противостояние уличных банд, вы вполне можете использовать его, как исток нынешних событий. Может быть, главные участники той заварушки получили Становление, и они продолжают свою борьбу уже за порогом смерти. Или, возможно, ту драку начали Собратья, стравив своих гулей, что привело к смерти большинства участников столкновения. И теперь, десятилетия спустя, кто-то готов отомстить вампирам, считая их виновными в тех убийствах. Или, опять-таки, искрой для этих разборок послужили маневры кого-то из Сородичей, он использовал смертных, чтобы обезопасить себя, и его противник лишь дожился удобного случая для мести. Во всех этих случаях прошлое, приправленное существованием вампиров, способно выполнить уже две функции. Он прекрасно вписывается в реальную историю и становится сверхъестественной историей Города, а также отправной точкой будущих конфликтов, основанных на «историческом» прошлом.

Подробнее о влиянии?

Влияние вампиров на человеческую историю в Мире Тьмы постоянно преувеличивают, как сами вампиры, так и сторонние наблюдатели (например, люди, которые читают истории о Мире Тьмы или игроки). История идет, ее формирует огромное человечество. Вампиры же, за небольшим исключением, не в силах изменять этот поток. Они могут надеяться его скорректировать, чтобы замедлить или наоборот ускорить неизбежное, и таким образом извлечь свою выгоду. В мире слишком много людей, и каждый может оказаться в судьбоносный момент в стратегически важном месте. Сородичи вынуждены с этим считаться, хотят они того или нет.

Упоминаем мы это потому, что, создавая историю города, вы должны выбрать, какие именно случаи произошли по воле вампиров, и как это все происходило. Не правильно сказать, что вампиры дергали за ниточки во время особенно кровавой забастовки в 1920-х, если вы сами не знаете – кому это было выгодно, и кто выиграл после того, как бастующих разогнали? Зачем они подстегивали именно такое развитие событий? Что надеялись получить? Вампирам, как и всем остальным существам, необходимы мотивы. Не важно, каковы эти мотивы, и насколько они сильны. Но мотив нужен, как для выбора платья поутру, так и для самого кровавого убийства. Если вы описываете лишь действия вампира, но не понимаете его мотивов, то его поступки могут показаться совершенно бессмысленными. Помните, что причины, побудившие вампира к действию, не обязаны быть добрыми, или даже разумными. Но они будут осмысленными, пока имеют смысл для него. Тогда вся причинно-следственная цепочка становится убедительной.

За закрытыми дверьми

Помните про степень публичности места, когда выбираете его под Элизиум. Высока вероятность, что таким местом станет музей или галерея. Возможно - комплекс ресторанов, хранилища или склады, офисы, которые не привлекают внимания широкой общественности. Например, музыкальная академия состоит из репетиционных залов, костюмерных, гримерок, кассы и

тому подобного. В библиотеках, помимо абонемента и читальных залов, есть книгохранилище, комнаты, где проводится реставрация и консервация, архив, закрытые склады, хранилища магнитных или других носителей, коллекции с редкими книгами и другие не столь очевидные места, которые легко использовать в качестве укромных уголков. Когда определились с местом под Элизиум, постарайтесь использовать все его возможности, не пропуская и сантиметра.

Что натворили вампиры?

Хотя субъективное время вампиров течет медленнее человеческого, они не сидят сложа руки, если только не оказались в торпоре. Веками и даже тысячелетиями, сколько существовал ваш город, в нем текла так же история теневых свершений. Знание о том, чем тогда были заняты люди – половина дела; вы должны знать, что в то же самое время делали вампиры.

Помните, мало перечислить: «вот тут вампиры сразились, и вот как они это скрыли от людей». Вместо этого пропишите: кто, когда, и откуда прибыл в город. Пропишите даты Становления хотя бы основных действующих персонажей, и, разумеется, обстоятельства, сопровождавшие это событие. Кто из вампиров погиб в городе, как это произошло, к чему привела эта смерть? Очень помогает рисование графика роста и падения влияния ваших вампиров, это поможет прояснить многое.

Но помните, что теневая история должна прятаться за реальной. Сто лет вампирской войны – отличная теневая история, но только если она не совпадает по датам с периодом мира и процветания в реальном мире. Такие несовпадения сильно уменьшают погруженность игроков.

Войны

Одно из самых разрушающих событий для города – это война. Какой бы кровавой и жестокой не была война в настоящем мире, присутствие сверхъестественных монстров Мира Тьмы превращает ее в еще более жуткий

кошмар. И, конечно же, военные потери включают как человеческие жертвы, так и сокращение популяции нежити. Поэтому не учитывать войны смертных, как действующие на вампиров обстоятельства - ошибка.

Войны смертных

Большинство городов нашей планеты были вовлечены в ту или иную военную кампанию, так что последствия войны для местных Сородичей тоже следует взвесить. Не стоит волноваться о том, на чьей стороне сражался тот или другой вампир. Думайте лучше о том, как непосредственно повлияла война на ваш город. Возможно, город сожгли дотла, как Дрезден или Москву в свое время? Если ваш ответ «да», то сколько вампиров погибло в огне? Занимали ли город войска неприятеля, что сильно мешало Сородичам спокойно питаться? А может, город захлестнула паника, погрузив его в хаос? Как позже восстанавливали город? Кто из вампиров приложил к этому руку, чтобы выстроить здания согласно собственному вкусу? Войны смертных позволят вам, как рассказчику, полностью изменить теневую историю города; постарайтесь максимально воспользоваться этой возможностью.

Ночи Древности

Если города западного полушария моложе, чем Камарилья, то большая часть метрополий мира построены за несколько столетий, а то и тысячелетий до основания секты. Так что, когда речь идет о таких городах, как Афины, Каир, Иерусалим, следует четко указать причину, почему и как именно Камарилья здесь встала у руля. Вампиры города, которые жили в нем до основания секты, также должны знать причину, по какой выбрали именно Камарилью. Если за город боролись две секты, обязательно продумайте ход событий и способ, с помощью которого победила Камарилья.

В частности, это поможет вам понять, нет ли в городе желающих все изменить.

Войны Бессмертных

Вампиры и сами начинают военные действия, хоть и не так прямолинейно, как смертные. Даже если два могущественных вампира вашего города решили начать войну, не ждите, что тысячи Сородичей выстроятся на разных концах поля, сообразно своим статусам и рангам в ожидании приказов полководцев. Войны между вампирами куда тоньше и продуманнее. Они разыгрываются с помощью смертных или юных неонатов. Войны банд, политические перевороты, бунты, смена правительства – отличное прикрытие для смертельной схватки между Сородичами. Всплеск волны насилия прикрывает коварную тактику враждующих вампиров. Это больше похоже на игру в шахматы, чем на военные действия.

Если хотите, чтобы в прошлом вашего города была подобная война, убедитесь, что в его реальной истории имели место перевороты и бунты, которые прикрыли действия вампиров и помогли соблюдать Маскарад. Если есть пример, когда непокорные смертные вели себя согласно философии Сородичей – прекрасно. Если нет, - решите сами, когда случилась драка нежити, и как ее прикрыли от глаз смертных.

Обратите внимание: Вы можете повременить с этими темами в создании сеттинга, пока не определитесь с вампирской популяцией (читайте далее).

Немного пикантного?

Вовсе не обязательно знать абсолютно точно и в деталях о прошлом города, чтобы писать хронику, но все же стоит запомнить исторические анекдоты. Вы вполне можете использовать эти байки XX или XII века, как факты из НЕжизни старых вампиров вашего города. Мало просто объявить, что вот этому вампиру триста лет, для того, чтобы все сразу прониклись к нему уважением: появляется ощущение подтасовки, а в результате никто не

относится к Сородичу с должным почтением. Однако, если он войдет в Элизиум в расшитом камзоле и парике, а в разговоре небрежно заметит, что именно он с приятелем помогли одолеть участившиеся случаи желтой лихорадки среди крупного рогатого скота в 1790-х, игроки начнут ощущать аромат истории.

Кроме того, история любого города полна странностей и даже откровенных нелепостей, - вроде дождей из лягушек, странных политических самоубийств, или таинственных исчезновений публичных персон; эксцентричных домов богачей и других странных зданий – которые отлично послужат доказательством существования вампиров в прошлом. Дождь из жаб можно приписать некомпетентному Тремеру, а исчезновения и самоубийства могут оказаться свидетельствами чего угодно, от злоупотребления Доминированием до заметания следов Становления, или нарушения Маскарада.

А еще помните: если вампир повлиял на определенное событие, это вовсе не означает, что все произошло именно так, как он планировал. Вампиры ошибаются так же часто, как и люди – хотя последствия их ошибок куда масштабнее.

Вопросы популяции

Ни один Город в игре не обойдется без популяции вампиров. Как бы детально вы ни расписали историю, какой бы захватывающей ни была ваша хроника, все теряет смысл без подходящей тусовки живых мертвецов, которые заключают альянсы, наживают врагов, заводят информаторов – в общем, вступают в разнообразные отношения между собой. Без их взаимодействия ваш город не готов к игре. Вы должны знать, кто из них живет в вашем городе, а кто его регулярно посещает; где, вероятнее всего, вы найдете убежища и резиденции персонажей. Без всего этого ваш детально расписанный город – не более, чем прекрасные декорации.

Кто здесь живет?

Для начала определите, сколько вампиров в состоянии поддерживать ваш город. Золотое правило безопасности Маскарада: один вампир на 100,000 смертных. Количество жителей реального города легко найти в справочных материалах. Помните, что в вашей власти уменьшить или увеличить эту пропорцию, в зависимости от атмосферы, которую вы предполагаете установить в игре. Если вам нужен простор и ощущение разрозненности, уменьшите количество Сородичей. С другой стороны, если ваша цель создать нервную, подозрительную атмосферу – смело увеличивайте популяцию клыкастых. Однако будьте внимательны! Если число вампиров достигнет критической массы, в игре они станут убивать друг друга.

После того, как вы выяснили, сколько вампиров проживает в вашем городе, подумайте о клановых предпочтениях. Так как ваш город под эгидой Камарильи, легко предположить в нем наличие преимущественно представителей шести основных кланов, а так же парочки Гангрелов. Меньшие кланы, предствавители Линий Крови, а так же захватчики Шабаша должны составлять мизерный процент популяции.

Князь и популяция

Присутствие тех, или иных кланов во многом определяется тем, представителем какого клана является Князь Города. Князь - единственный, кто дает разрешение на пребывание в его Городе и Становление в нем. Ничего удивительного, что он старается усилить позиции своего клана с помощью Становления достаточного количества новообращенных. Более того, право на Становление является прекрасным рычагом давления, а также возможной платой за услуги – и оно находится в руках Князя. Так и получается, что в основном самые талантливые и перспективные Сородичи происходят из клана Князя.

Кто кого породил?

Когда вы определили примерное количество вампиров в городе и разобрались с их кланами, приходит время проследить наследственность. Это куда важнее, чем кажется на первый взгляд. Например, в вашем Городе пять представителей клана Тореадор, но от того, как эти пятеро связаны между собой, зависит сила клана в Городе. Клан, представленный одним старейшиной и четырьмя новообращенными, сильно отличается от клана, представленного «семьей» из пяти Сородичей одного поколения. Определяя, как связаны вампиры данного клана, являются ли они «родственниками», вы сможете понять силу и сплоченность каждого кланов.

Помните: пришло время как-то обозначить ваших вампиров, лучше всего начать давать им имена. Это поможет создать график вампирских связей.

Сиры и Потомки

Очень важно знать не только, кто кого становил, но и то, как они друг к другу относятся. Плохие отношения между сиром и потомком значительно ослабляют позицию клана в городе. Прочная связь между ними способна обратить клан в монолитную силу, с которой нельзя не считаться. Обязательно обозначьте кровавые узы, как добровольные, так и навязанные. Они не могут не влиять на отношения между вампирами. Некоторые из этих уз могут быть хрупкими или разрушенными, это тоже лучше не упускать из виду. И последнее, стоит определить так же потомков по крови: несколько потомков одного и того же сира – такое Становление может стать причиной высокой конкуренции между потомками.

Нежеланные

Помните: не каждый Потомок получает Признание. Каитиффов чаще всего вообще не принимают в расчет, но о них следует помнить, когда вы прописываете ваш город. Сколько Каитиффов в городе, кто дал им

Становление, и насколько вероятно отследить этот проступок – над всем этим стоит поразмыслить. К примеру, квест Каитиффа - разузнать все о своем Становлении - может стать отличным сюжетным ходом, особенно если след ведет в коридоры Элизиума. Помните, Становление Каитиффа – нарушение Традиций, и стандартное наказание за него - окончательная смерть. Таким образом, появление Каитиффа в Городе – своего рода бомба замедленного действия, чем вы можете «порадовать» своих игроков по ходу сюжета.

Приспешники

Не только вампиры вплетены в сети Камарильи. Не стоит забывать и о гулях. И хотя гуль вовсе не обязательно так же важен, как Сородич (особенно если он - один из многих, принадлежащих вампиру), вам следует все же помнить, где проводят свое время гули. Чем больше гулей у клана, тем шире они могут распространить свое влияние при свете солнца, тем больше глаз у них в стратегически важных местах, и тем больше солдат они могут призвать под свои знамена в случае кризиса.

Есть ли среди гулей в вашем городе особенно влиятельные (офицеры полиции, репортеры, политики, etc.)? Очень важно четко знать, кому они принадлежат. Понимание того, кому они благоволят, и кому принадлежит верность смертных – ну, относительно смертных, – поможет вам осознать, кто из гулей склонен помогать персонажам ваших игроков, а кто - наоборот.

Неверная оппозиция

Итак, базовый макет вампирской популяции города, принадлежащего Камарилье, готов. Начинайте думать о тех, кто в Камарилью не вписывается. Обычно несогласными являются анархи, члены независимых кланов, таких как Джованни, стаи Шабаша, их разведчики. Постарайтесь не переусердствовать с подобными элементами, иначе ваш город рискует утратить статус камарильского.

Если в городе сильна популяция анархов, определитесь, сколько среди них местных (и кто их Становил), а сколько – залетных. Кровавая Охота может привести Загонщиков в ваш Город – это тоже интересный сюжетный ход. Независимые связи и цели в городе должно четко разграничивать. Точно знать, с которым из Сородичей работает Сетит, а кем он непосредственно управляет, очень важно, поскольку это совершенно разные воздействия. Что касается Шабаша, хорошо бы знать, через какие дыры в охране границ пробрались его разведчики, какие цели они преследуют, за кем охотятся. А может, они уже успели начать свое грязное дело и теперь являются полноправными участниками хроники? Все это вы должны решить.

Путешественники

Если игра проходит в маленьком городке, партия игроков может составлять 50% всей вампирской популяции Города. Это годится для коротких хроник на одну-две игры, во время которых партия разбирается с остальным вампирами по очереди.

Возможное решение в этой ситуации – добавить путешественников. Подумайте о том, кто из вампиров часто заглядывает в Город, кто изредка его посещает, а кто практически живет, пропадая лишь на время. Стая бродячих Гангрелов, архон, которого связывают столетия романтических отношений с одним из примогенов или крутой и злобный анарх, который посчитал, что ваш Город легкая добыча – все это может стать фактором стресса для местных вампиров.

Описание должности

Так как ваш город находится под правлением Камарильи, вы обязаны выбрать Князя, Шерифа, Примогенов, Гарпий и т.д. Установите, какие кланы правят в городе, кто из персонажей управляется игроком. Вся вампирская популяции ориентируется на намеки Князя и пытается «читать» его настроения, как позитивные, так и негативные. Начинайте рисовать иерархию с верхушки и прописывайте до самых низов.

Какой Князь?

Прежде, чем заняться иерархией Города, определитесь с Князем. Кто он/а такой/ая? Его/ее возраст? Из какого клана? Впервые ли Город принадлежит ему/ей? Если это не первый раз, как получилось, что он/а утратил/а свой статус в прошлом, и кто тогда стал победителем? Как он/а смогла восстановить свою власть, и кто теперь плетет вендетту против него/нее?

Экзоты

Вам может показаться соблазнительной идея превратить ваш Город в винегрет, населяя его представителями всех существующих кланов. По одному ведь не повредит, правильно?

Не правильно! У вас ограниченное количество вакантных мест для вампиров города. К тому времени, как вы закончите перечислять все редкие и экзотические кланы и линии крови, у вас просто не останется мест для Бруджей, Вентру, Тореадоров и прочих, которые должны составлять ядро вашей хроники. К тому же, одна из определяющих характеристик Гаргулий, отступников клана Ласомбра и т.д., - их редкость. Наличие одного – уже повод присмотреться к нему поближе и распространить множество противоречивых слухов; а уж если их несколько в одном месте – это точно не совпадение.

Куда разумнее и проще придерживаться классического подхода, лишь приправив город одной, или, в крайнем случае, двумя редкостями. Иначе вы рискуете, что основное внимание сосредоточится на их загадках, уводя игроков в сторону от основного сюжета.

Итак, вы ответили на вышеозначенные вопросы, определились с тем, кто является Князем вашего города. Теперь определите, как он/а относится к своему Городу. Насколько сурово он/а придерживается Законов, добавил/а ли

свои уникальные к Шести Традициям Камарильи? Строго ли карает нарушителей, как часто объявляет Кровавую Охоту? К каким кланам, помимо собственного, благоволит, а к каким склонен/а придираться? Каков его/ее подход к разрешению проблемы анархов? Каитиффов? Шабаша? Люпинов? Доверяет ли Князь своему Сенешалю, Примогенам и другим официальным лицам Города? Определитесь с этими вопросами, и вы увидите политическую Карту города.

Кто входит с Совет Примогенов?

Строго говоря, очень мало Князей пользуются всей полнотой власти в Городе. Большинство правит при поддержке клики, если вообще не с попустительства определенных политических сил в Совете Примогенов. В теории, Совет Примогенов – это городской совет старейшин, собрание самых старых и мудрых представителей клана. Однако, как ни удивительно, такое случается довольно редко. Политические интриги и зависть позволяют скомпрометировать любого кандидата, а сильный Князь вообще может назначать в Совет своих ставленников, если клану некого ему противопоставить.

В идеале, ваш примогенат должен состоять из старейшин разных кланов. Если вы хотите отклониться от этой практики, хорошо продумайте, почему и с какой целью сложилась подобная ситуация. Если вы желаете, чтобы Совет Примогенов состоял из пяти Брудж и одного Малкавианина, у вас должны быть на то серьезные причины. В конце концов, ваш Город обязан выживать из ночи в ночь.

Примогены и Князь

Один из важнейших аспектов политики – отношения между Князем и Примогенами. В некоторых городах Князя выбирает Совет Примогенов; в других все происходит с точностью до наоборот. Установите свой баланс сил. Одинаково интересно играть как в городе, где большая часть

Примогенов выходцы из того же клана, что и Князь, и склонны поддерживать любое его/е начинание, так и в Городе, где воля Князя сильно ограничена «приближенным советниками». Решите, что лучше для вашей хроники.

Из этого, естественно, вытекает необходимость решить, какой силой обладает Совет Примогенов, и чем именно он занимается: поддержкой Князя или противодействием его/ее решениям. Детальное описание низвержения Примогенов, или их взлета, должно сопровождаться описанием реальных задач Совета Примогенов. В истории Камарильи не единожды бывало так, что Князя заставал врасплох бунт, инициированный непосредственно «доверенными советниками».

…И другие официальные лица?

Но в Городе существуют и другие титулы помимо Князя и Примогенов. Как бы ни было важно знать, хотя бы теоретически, кто является в городе Сенешалем, Гарпией и иже с ними, в первую очередь все же займитесь теми, кто непосредственно будет взаимодействовать с персонажами вашей партии. В большинстве случаев ими станут: Шериф, Хранитель Элизиума, младшие Гарпии, возможно Бич (конечно, если в вашем городе такой имеется). А поскольку ваши персонажи, скорее всего, будут с ними контактировать непосредственно, их стоит прописать со всем возможным тщанием, ведь большую часть хроники они будут на сцене, а значит, должны быть готовы к тому, что софиты направят на них. Эти фигуры не столь влиятельны, потому их личные качества более важны, чем их политические предпочтения. Они не столько творят политику, сколько укрепляют власть. Вам нужно разобраться с тем, кто они такие, и как они, скорее всего, отреагируют на главные события.

Экономия

Если, глядя на свой график влияний и взаимоотношений вампиров в Городе, вы обнаружили там двоих и более персонажей со схожими влияниями, союзниками и врагами – объедините их. Поверьте, у вас и так достаточно Сородичей для игры, так что в данном случае возможность сокращать – одно из главных преимуществ.

Нетитулованные

Большая часть Сородичей в Городе не имеет никаких официальных титулов, что в целом логично. Это вовсе не означает, что они не мечтают взобраться по иерархической лестнице. Подумайте, кто из ваших вампиров лелеет подобные амбиции (и на чьи должности они нацелились), а кто вполне доволен сложившейся ситуацией. Клановые узы тоже играют свою роль: к примеру, старейшина Тремер может не одобрить желание молодого апрентиса занять место Шерифа, но поощрять его намерение сместить с должности Бич Города.

Политика: Кто кого ненавидит?

Итак, вы точно знаете, какие вампиры живут в Городе. Осталось выяснить, как они общаются. Установите дружеские связи, альянсы, покровительство и благосклонность: в конце концов, сюжет может опираться именно на развитие этих отношений.

В определенном смысле, пришло время прописать личные истории, амбиции и чаяния ваших персонажей. Главное - убедитесь, что ваши 30 вампиров города – это не вольно разбросанные, ничем не связанные личности. Постарайтесь, чтобы каждый из них был связан, по крайне мере, с тремя Сородичами. Если имеется причина, по которой он связан только с одним из Сородичей, обозначьте ее. К примеру, он потомок, на чье Становление не было выдано разрешение, и о его существовании известно только сиру. Но персонаж, который в состоянии нормально сотрудничать лишь с одним или двумя другими собратьями, будет завязан на слишком

малое количество историй, а посему неоправданно держать его в зоне внимания. Отнюдь не все взаимоотношения, которые вы устанавливаете, должны быть доброжелательными (конфликт – лучший друг всех Рассказчиков), но все обязаны быть реалистичными, страстными и живыми. Вампиры - существа вне времени. Их ненависть и соперничество могут длиться веками, в течение которых они скрупулезно ведут учет каждому оскорблению, каждой подставе, каждой ловушке и даже самым мелочным триумфам. Градус этих отношений тоже необходимо учитывать, когда вы проводите линию от одного имени к другому. Легкая неприязнь и размытое благоволение не заслуживают места в этой сетке вампирских взаимоотношений; такие тонкие эмоции для смертных.

Вот список вопросов, на которые лучше всего найти ответы до начала хроники.

Кто поддерживает Князя? А если кто-то его не поддерживает, то что он намерен делать для его свержения?

Кто склонен вступить в переговоры с Шабашем, или другими посторонними? Одним словом, кто верен, и кому именно?

Кто должен услугу другим Сородичам? Неофициальная иерархия оказания услуг очень важна, когда пытаешься разобраться, кто на кого может положить/ся.

Кто кого любит? Любовь расцветает даже среди нежити, но отвергнутый влюбленный может отомстить с жестокостью, неведомой смертным.

Кто с кем чаще всего конфликтуют при дворе? Кто из них анархист? Традиционалист? Джокер? Кто готов убивать, чтобы защитить свое положение?

Кто из вампиров диаблерист, кто умер в этой схватке разумов? Кто-то собирается мстить даже тем, кто может увидеть наличие темных полос в его ауре?

Кто амбициозен, и кому не угодна реализация этих амбиций? Кто намерен подняться по лестнице власти? Что он готов за это отдать и что совершить?

Это простые вопросы. Ответы должны помочь вам подготовить прекрасный фон для политики Камарильи в вашем Городе.

А что же дальше?

Пришла пора. Вы знаете, где находится ваш Город, как он выглядит, на что он похож, что в нем важного, что там происходило в течение веков, в том числе и на самом деле; кто в нем живет, что контролируют его обитатели, кто им нравится и не нравится, и как они с этим справляются. И хотя создание каждой детали выдуманного, или адаптированного, города требует целой вечности, вы сделали достаточно, чтобы сформировать пригодный для вашей хроники сеттинг. Приготовления позади. Пришло время использовать конфликты, которые вы заложили в прошлом Города, и начать рассказывать свою историю.

Шаблоны

Ниже приведены статистические данные и базовые характеристики архитипичных персонажей, которых вы скорее всего встретите в городе, под влиянием Камарильи. Эти данные, описания, а так же остальные качества лишь отправной пункт, не стесняйтесь изменять их так, как вам нужно, и как будет лучше для вашей хроники. Однако помните, что нет ничего хуже для игры, чем повернутый на статистике мастер. И не забывайте, существует определенная причина, почему эти персонажи имеют именно такие характеристики.

Схемы

Чтобы разобраться в очень запутанных отношениях вашего персонажа, всегда стоит помнить о «схеме котерии». Во-первых, напишите самые

влиятельные имена на листе бумаги. Затем стрелочками объединяйте тех вампиров, которые взаимодействуют. Над стрелочками надпишите, какие именно отношения объединяют каждого из участников, а так же что они чувствуют по этому поводу. Будьте уверены, это значительно облегчит вам жизнь.

Уличный Каитифф

Общие положения: Соблазненный и брошенный, Каитифф уличного уровня, по умолчанию вампир. Основную часть своего короткого бытия вампиром он тратит на то, чтобы его не настиг Шериф, Бич или какой-либо иной воображаемый преследователь. Отчаянно нуждается такой вампир в союзнике, но боится доверять. Он спит, где придется, ест, что поймает, и все время ждет неминуемого конца.

Внешние признаки: Лучшее, на что может надеяться такой вампир – уличный шик: футболка, джинсы, куртка и ботинки выпрошенные в сэконд-хэнде, но чаще все гораздо хуже. Изможденное лицо, затравленный взгляд – отличительные признаки уличного Каитиффа, скорее всего сопровождает его почти осязаемое облако нервозности.

Подсказки игроку: Никому не доверяйте, всегда держите выход в поле зрения. На вас ополчился весь мир, единственная надежда выжить – никогда не останавливаться. Отчаянно вы хотите найти безопасное место, но никто не хочет заботиться о вас. Поэтому вы продолжаете бежать.

Клан: Каитифф

Натура: Бунтарь

Маска: Мастер-выживания

Поколение: 13-е

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Разум 3

Таланты: Настороженность 3, Рукопашный бой 2, Уворот 2, Запугивание 1, Знание улиц 3, Хитрость 2

Навыки: Вождение 2, Владение огнестрельным оружием 2, Драка 1, Знание систем безопасности 2, Скрытность 3, Навыки выживания 2

Знания: Академические знания 1, Компьютерная грамота 2, Юриспруденция 1, Медицина 1

Дисциплины: Стойкость 1, Могущество 1, Очарование 1

Пути Тауматургии: Отсутствуют

Предварительные данные: Союзник 1, Контакты 5, Ресурсы 1

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Человечность: 7

Сила Воли: 7

Злой Анарх

Общие положения: Становленный без предупреждений и пояснений вампир, против воли связанный с Камарильей, он только и ждет шанса сбежать. Сейчас он на свободе, бродит по улицам города в поисках крови и мести. Главная цель этого вампира сколотить банду, которой по силам уничтожить ненавистного сира, и разрушить все, во что тот верит.

Внешние признаки: Просто излучает крутизну и непримиримость, каждый взгляд – вызов на бой. Из одежды предпочитает то, что клево смотрится и сможет ее защитить в бою при необходимости – особенно любит байкерские куртки, а так же мотоциклетные ботинки или другие военизированные с утяжелителями. Анарх всегда вооружен – отличные блестящие .45-ки, носит свои пистолеты на виду, что может помочь победить еще до начала потасовки.

Подсказки игроку: Куда бы вы не пошли – все принадлежит вам. И свое вы защищаете до последнего, не забывайте плевать в глаза всем авторитетам, которые встречаются на вашем пути. Вам не нужны причины, у вас есть свои

дела, а это большая разница. Вы вовсе не собираетесь умирать за то, во что верите. Нет, вы собираетесь выжить и сделать все, чтобы победить.

Клан: Бруджа

Натура: Бунтарь

Маска: Задира

Поколение: 13-е

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Разум 3

Таланты: Настороженность 2, Рукопашный бой 3, Уворот 2, Выразительность 2, Запугивание 3, Знание улиц 3, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 1, Вождение 3, Владение огнестрельным оружием 2, Фехтование 2, Знание систем безопасности 2, Скрытность 2, Навыки выживания 2

Знания: Компьютерная грамота 1, Расследование 1, Юриспруденция 1, Медицина 1, Политология 1

Дисциплины: Ускорение 2, Мощь 2, Очарование 1

Пути Тауматургии: Отсутствуют

Предварительные данные: Союзники 2, Контакты 3, Ресурсы 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Храбрость 4

Человечность: 5

Сила Воли: 8

Неонат

Общие положения: Неонат лишь недавно стал членом секты Камарильи, в его голове все еще полная каша из полуправд, мифов и недостоверных толкований. Такой вампир пока не понимает, что именно должен делать, вот только в случае его провала, последствия по-настоящему

ужасны. Он только начинает понимать кем он стал, какой статус обрел, делает первые шаги на пути к своей истинной силе.

Внешние признаки: Чаще всего неонат одевается так же, как и при жизни; консервативный костюм, строгий галстук, черные туфли и носит аккуратные усики (но уже отказался от очков). Постепенно он начинает понимать, какие возможности перед ним открыты, начинает экспериментировать – но все еще не заходит дальше шаблонной мантии и шейного платка вместо костюма с галстуком.

Подсказки игроку: Забудьте о людях, они вам больше не ровня, но склонитесь перед сиром и такими, как он. Вы не так много знаете, но одно вы знаете точно: свое место в пищевой цепочке – оно примерно на самом дне. Ищите союзников среди вампиров вашего возраста и поколения, но не забывайте посматривать через плечо – одобряет ли сир ваш выбор. Избегайте чеснока, бегущей воды, крестов и тому подобного – так как стоит вам поверить, что легенды – это не более чем истории, вы рискуете поплатиться за свою дерзость.

Клан: Вентру

Натура: Традиционалист

Маска: Конформист

Поколение: 12-е

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 2

Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 3

Ментальные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Разум 2

Таланты: Настороженность 2, Эмпатия 1, Запугивание 3, Лидерство 2, Знание улиц 1

Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Владение огнестрельным оружием 2

Знания: Бюрократия 2, Компьютерная грамота 2, Финансы 3, Расследование 2, Юриспруденция 2, Политология 3

Дисциплины: Стойкость 1, Очарование 3

Предварительные данные: Поколение 1, Стадо 1, Влияние 1, Ресурсы 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Храбрость 4

Человечность: 6

Сила Воли: 7

Служитель

Общие положения: Уже более столетия живя под защитой Маскарада, служитель вполне освоился с таким существованием и хорошо знает, на что способен. Он вполне способен просчитать на несколько шагов вперед действия вампиров своего города, разбирается в перипетиях политической борьбы за место под луной и собственные охотничьи угодья. Бич, шериф, даже князь – вот какой статус вдохновляет служителя на действия, он тщательно просчитывает свои действия, чтобы достичь своих целей.

Внешние признаки: Чаще всего одет по моде прошлого десятилетия. Служитель похож на персонажа из старых кинолент. Внешне – это маленький грустный человечек с робкой улыбкой, нежным руками – похоже, он ни дня не работал этими руками. И только глаза служителя: холодные, с пронизывающим взглядом, глаза хищника, выдают его истинную натуру.

Подсказки игроку: Соглашайтесь с теми, кто старше вас по статусу, но не давайте спуску тем, кто ниже. Следите за восходящими звездами, старайтесь подружиться с ними, но приложите так же все силы, чтобы исчезнуть едва они утратят свои привилегии. Всегда помните о собственных целях; какое бы действие вы не предприняли, какой бы союз не заключили – все должно работать на ваше продвижение по дороге власти. В конце концов, все и вся – не более чем расходный материал для воплощения ваших амбиций.

Клан: Тремер

Натура: Интриган

Маска: Творец

Поколение: 10-е

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 4, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Разум 4

Таланты: Настороженность 3, Рукопашный бой 2, Эмпатия 2, Лидерство 2, Хитрость 3

Навыки: Вождение 1, Этикет 3, Владение огнестрельным оружием 2, Скрытность 2

Знания: Бюрократия 2, Финансы 3, Знание законов Камарильи 4, Юриспруденция 2, Политология 3

Дисциплины: Прорицание 3, Доминирование 3, Тауматургия 2

Пути Тауматургии: Магия Крови 2, Контроль погоды 1

Предварительные данные: Контакты 4, Поколение 3, Стадо 2, Влияние 2, Ресурсы 3, Последователи 3, Статус в Камарилье 3

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 5, Храбрость 3

Человечность: 5

Сила Воли: 5

Тайный Источник Информации

Общие положения: Тайный источник информации видит все, что происходит в городе – ну или по крайней мере она общалась с теми, кто был свидетелем. Когда нужна информация, все всегда идут к ней, или хотя бы те, кто в состоянии заплатить. Доверенные лица знают, как с ней связаться; остальные могут лишь надеяться, что смогут ее найти, когда она будет нужна.

Внешние признаки: Не такая и жуткая, как для Носферату, она носит на себе много разного тряпья и шляпу с большими полями, чтобы максимально прикрыть свои уродства. Вся ее одежда перепачкана, сказывается жизнь в канализации – сейчас просто невозможно разобрать, какой она была на прилавке магазина. Как ни прискорбно, тоже самое можно сказать и о ее лице – сморщенное покрытое бородавками и кожными наростами – в неприкрытом виде ее лицо станет являться вам в кошмарах. К счастью, она

редко появляется без Затемнения, Маска Тысячи Лиц – лучший косметолог, не говоря уже о ее маскирующих качествах.

Подсказки игроку: Держитесь в тени, если только не заключаете сделку. Обменивайте информацию на услуги или еще больше информации, но следите за тем, чтобы всегда оставаться в выигрыше. Используйте свою внешность, как оружие, чтобы шокировать вампиров, которые не могут видеть сквозь обличия. Однако, вы хорошо помните, что такое быть ненавидимым и презираемым, поэтому у вас есть некая снисходительность к тем, кто сейчас находится в таком положении.

Клан: Носферату

Натура: Одиночка

Маска: Брюзга

Поколение: 11-е

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 2

Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 0

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Разум 4

Таланты: Актерское мастерство 3, Настороженность 3, Рукопашный бой 1, Уворот 2, Эмпатия 2, Знание улиц 1, Хитрость 1

Навыки: Этикет 2, Владение огнестрельным оружием 1, Знание систем безопасности 1, Скрытность 1

Знания: Бюрократия 2, Знание законов Камарильи 3, Компьютерная грамота 2, Финансы 2, Расследование 3, Лингвистика 2, Политология 1, Знание законов Шабаша 2

Дисциплины: Стойкость 1, Затемнение 3, Мощь 2

Пути Тауматургии: Отсутсвуют

Предварительные данные: Поколение 2, Контакты 3, Влияние 1

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 3, Храбрость 2

Человечность: 6

Сила Воли: 5

Бич

Общие положения: Его высочество Князь избрал этого вампира для уничтожения зарвавшихся анархов и прочего отребья, Бич располагает правом даровать жизнь или наказывать смертью непредставленным Князю. Он всегда ходит с охраной, обладая мандатом Князя, он имеет право внедрять некоторые традиции с фатальным для многих рвением. Его ненавидят и боятся те, кому есть что скрывать (чаще всего себя самое). Мало кто в городе подаст руку Бичу. Однако, к счастью для него, он обожает свою работу.

Внешние признаки: У Бича весьма эффектная внешность «Круче меня только… горы» - черные очки, черная шляпа, кожаный плащ и дробовик – для запугивания глупых неонатов и анархов. Однако во время работы он одевается не столь стильно, предпочитает удобную одежду, которая не сковывает движения. В любое время рядом с бичом имеется хотя бы один гуль или другой подчиненных, который его страхует, это не считая небольшого арсенала скрытого где-то на его теле.

Подсказки игроку: Суди любую цель и относись к ним соответственно. Не стесняйся лгать, обманывать, красть или терроризировать, чтобы получить то, что тебе нужно – и наслаждайся, обучая этих надоедливых придурков-анархов правилам уважения.

Клан: Гангрел

Натура: Директор

Маска: Задира

Поколение: 10-е

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 1

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Разум 3

Таланты: Настороженность 4, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Уворот 2, Запугивание 3, Знание улиц 2

Навыки: Вождение 2, Владение огнестрельным оружием 4, Фехтование 2, Знание систем безопасности 1, Навыки выживания 2

Знания: Знание законов Камарильи 3, Расследование 2, Знание законов Шабаша 3

Дисциплины: Анимализм 2, Ускорение 1, Стойкость 3, Превращение 2

Предварительные данные: Статус в Камарилье 2, Поколение 3

Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 4, Храбрость 5

Человечность: 5

Сила Воли: 7

Верный гуль

Общие положения: Служение, верное служение, все, о чем думает и что волнует сейчас гуля. Днем он продолжает ходить на прежнюю работу, но все офисные интриги с каждым днем становятся все более пресными. Ночь, время, когда он может служить своему господину, отдавать все свои скромные силы ради удовлетворения его прихотей – только так гуль снова может ощутить себя живым. Он сделает все, чтобы его Господин был счастлив. Все что угодно. Вообще все.

Внешние признаки: Немного растрепанный бизнесмен, верный гуль вызывает симпатию, он весьма мил, как для полноватого мужчины средних лет. Его костюм вышел из моды пару лет назад, он носит толстые линзы и начинает лысеть, но излучает ауру уверенности в себе. Он носит пистолет, но совершенно очевидно, что не умеет им пользоваться.

Подсказки игроку: В своем деле вы мастер, так что вы даже разбуженный среди ночи сможете дать верное суждение и поразить любого оппонента. Точнее, любого, кроме вашего Господина, чья кровь очень-очень вкусная. Для него вы убьете без колебаний, украдете без малейшего сомнения и соврете со скоростью одного удара сердца. Однажды, если вы будете очень-очень послушным, он сможет сделать и вас вампиром, но сейчас вы сделаете что угодно, чтобы защитить его и сделать счастливым.

Клан: -

Натура: Мазохист

Маска: Конформист

Поколение: -

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 1

Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 4, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Разум 3

Таланты: Настороженность 2, Запугивание 3, Лидерство 3, Хитрость 1

Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Знание систем безопасности 1

Знания: Знание законов Камарильи 3, Финансы 3, Расследование 2, Юриспруденция 3, Лингвистика 2, Политология 3

Дисциплины: Прорицание 1, Ускорение 1

Предварительные данные: Союзники 2, Контакты 3, Влияние 1, Ресурсы 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 3

Человечность: 7

Сила Воли: 5

Шериф

Общие положения: Кошмар каждого анарха и мальчик для битья каждому примогену, в ответственности шерифа – проводить законы камрильи в городе. И делает он это железной рукой, но спрятанной в бархатную перчатку – анархии и прочие смутьяны понимают только один язык – и это язык силы.

Внешние признаки: Шериф производит сильно впечатление. Его нельзя не заметить, он заполняет собой комнату: почти двухметровый гигант, состоящий из мускулов и злости. И хотя он может приодеться для Элизиума или аудиенции у Князя, этот громила куда комфортнее ощущает себя закованным в кевлар и джинсу. Дробовик – его любимое оружие; ему нет

равных, когда нужно задержать противника, куда эффективнее, чем автомат, особенно когда речь идет о контроле толпы Сородичей.

Подсказки игроку: Притворяйтесь глупым, чтобы анархии обнаглели и забыли про осторожность. Не разумно показывать им, что вы их перехитрили, пока не придет время положить конец всей игре. Оскорбления стекают с вас, как с гуся вода; вы делаете свою работу и делаете ее прекрасно, и вой этих зарвавшихся вампирских ублюдков тому доказательство. Держитесь буквы Законов Города, и не стесняйтесь вносить дополнения, которые считаете необходимыми.

Клан: Бруджа

Натура: Судья

Маска: Монстр

Поколение: 9-е

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 5, Внешность 1

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Разум 5

Таланты: Настороженность 3, Рукопашный бой 3, Уворот 2, Запугивание 4, Лидерство 3

Навыки: Знание животных 1, Вождение 3, Владение огнестрельным оружием 4, Фехтование 2, Знание систем безопасности 3, Скрытность 1, Навыки выживания 2

Знания: Знание законов Камарильи 4, Политология 2, Знание законов Шабаша 3

Дисциплины: Прорицание 3, Ускорение 4, Стойкость 3, Мощь 4, Очарование 4

Предварительные данные: Союзники 2, Статус в Камарилье 3, Поколение 4, Стадо 3, Ресурсы 2

Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 5, Храбрость 4

Человечность: 6

Сила Воли: 8

Дознаватель из клана Тремер

Общие положения: Дознаватель Тремер служит в первую очередь интересам клана, а уже потом Городу. С помощью комбинации тауматургии и прекрасного понимания боли и несчетного количества техник ее достижения, она всегда добивается того, чтобы доставленные к ней подозреваемые раскрыли все свои секреты. Не каждый может обратиться к ней, но те, кто может, считают ее услуги бесценными.

Внешние признаки: Педантично современный внешний вил, она предпочитает строгие деловые костюмы и лабораторный халат во время работы. Ощущение такое, что все ее лицо составляют острые углы, из-за чего она больше похожа на ящерицу. Но ее пальцы при этом тонкие и очень изящные, она никогда не снимает черные перчатки.

Подсказки игроку: У вас множество интересов и талантов, но работа важнее всего. Во время беседы – именно вы задаете вопросы – длинные и пространные вступления вам скучны, вы предпочитаете сразу переходить к сути. Вы редко вызываете симпатию, но с вами весьма легко работать, во всяком случае, бок о бок. Те, с кем вы работаете, испытуемые, скорее всего не считают вас очаровательной леди.

Клан: Тремер

Натура: Творец

Маска: Перфекционист

Поколение: 11-е

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Разум 3

Таланты: Актерское мастерство 2, Настороженность 3, Эмпатия 3, Запугивание 3, Лидерство 2

Навыки: Этикет 2, Владение огнестрельным оружием 1, Музыкальность 1, Ремонт 1

Знания: Бюрократия 3, Знание законов Камарильи 4, Компьютерная грамота 2, Финансы 2, Расследование 4, Юриспруденция 3, Политология 3, Знание законов Шабаша 3

Дисциплины: Прорицание 3, Доминирование 3, Стойкость 2, Очарование 2, Тауматургия 3

Пути Тауматургии: Приманивания огней 3, Рука Разрушения 2, Магия Крови 1

Предварительные данные: Статус в Камарилье 3, Контакты 4, Поколение 2, Стадо 2, Влияние 1, Ресурсы 2, Последователи 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 5, Храбрость 3

Человечность: 4

Сила Воли: 6

Гарпия

Общие положения: Гарпия – арбитр стиля и статусов в Городе. Со стаей своих сородичей, она управляет проведением Элизиума, даря благосклонность или уничтожая одним только словом. Все ищут ее расположения, особенно те, кто ее презирает.

Внешние признаки: Образец сверхъестественной хищной привлекательности, внешность гарпии – всегда послание для сведущих. Туалеты из прошлого столетия, изысканно удлиненные подолы, чтобы подчеркнуть красоту Гарпии, можно часто увидеть, когда она решает привлечь к себе внимание – а вот если она не желает, чтобы ее видели – вы никогда ее не заметите.

Подсказки игроку: Равных вам нет. Вы и судья и суд присяжных и вы же палач, любой, кто рискнет противоречить вам или, что немыслимо, оскорбить – совершает ужасное преступление, которому нет прощения. Всегда благосклонно выслушивайте лесть – разумеется, если она галантно преподнесена – но помните, единственное, чего вы не можете себе позволить

– банальность и предсказуемость. У вас репутация хозяйки этого Города и вы об этом прекрасно знаете.

Клан: Тореадор

Натура: Щеголь

Маска: Прожигатель жизни

Поколение: 9-е

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешность 4

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Разум 3

Таланты: Актерское мастерство 3, Настороженность 3, Эмпатия 3, Запугивание 4, Лидерство 3, Хитрость 3

Навыки: Этикет 3, Владение огнестрельным оружием 1, Музыкальность 3

Знания: Знание законов Камарильи 3, Лингвистика 3, Оккультные знания 2, Политология 3

Дисциплины: Прорицание 3, Ускорение 3, Очарование 3

Предварительные данные: Союзники 2, Статус в Камарилье 3, Контакты 3, Слава 2, Поколение 4, Влияние 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 5, Храбрость 4

Человечность: 4

Сила Воли: 8

Хранитель Элизиума

Общие положения: НЕ-живые могут ценить грацию и красоту, и искусства намного лучше, чем смертные, в распоряжении которых лишь несколько десятилетий для сравнения и постижения. Хранитель Элизиума занимается сохранением его для Сородичей, он гарант Закона, а так же коллекционер культурных артефактов, чтобы вдохновить вампиров приумножить сокровищницу Города.

Внешние признаки: Хранитель Элизиума одевается не броско, но очень дорого. Одежда может представлять любую эпоху человеческой истории, по ее выбору. Но носит маску – собранной и сдержанной личности, но она видит, все что происходит в ее владениях, а так же она умеет сурово карать тех, кто нарушает святость и неприкосновенность Элизиума.

Подсказки игроку: Элизиум – ваш сад. Показывайте ваши сокровища всем, кто проявляет хоть какой-то интерес, но с мошенниками превращайтесь в настоящую Гарпию. Мир и традиции проведения Элизиума – для вас самое главное, не стесняйтесь наказывать нарушителей. Вы имеете право призывать весь Город для помощи, и вы не раз поступали так в прошлом.

Клан: Тореадор

Натура: Прожигатель жизни

Маска: Педагог

Поколение: 9-е

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 3, Внешность 3

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Разум 4

Таланты: Настороженность 3, Эмпатия 2

Навыки: Этикет 3, Владение огнестрельным оружием 1, Фехтование 1, Музыкальность 3, Знание систем безопасности 2

Знания: Знание законов Камарильи 2, Компьютерная грамота 1, Финансы 3, Юриспруденция 3, Лингвистика 4, Политология 2, Естественные науки 1

Дисциплины: Прорицание 3, Ускорение 1, Очарование 4

Предварительные данные: Статус в Камарилье 1, Поколение 4, Стадо 1, Влияние 2, Ресурсы 3

Добродетели: Сознательность 5, Самоконтроль 4, Храбрость 2

Человечность: 6

Сила Воли: 5

Верная опозиция (Примоген)

Общие положения: Пусть это заняло столетия, но примоген наконец-то сумела проложить себе путь и встала во главе местной ветви своего клана. Теперь она имеет право говорить от имени малкавиан всего Города, а ее слово имеет огромный вес в Совете Примогенов. Она не соглашается с Князем по… признаться, сложно найти вопрос, по которому ее мнение совпадало бы с мнением Князя, но она не готова выступить против него - пока. Тем временем, она проводит свои идеи в совете, но ухитряется не совершить ничего непоправимого, что начало бы открытое противостояние.

Внешние признаки: Примоген клана Малкавиан одевается очень чопорно, как приличная женщина середины девятнадцатого столетия, но у нее всегда очень доброжелательное, сочувственное выражение лица. И она всегда была такой, насколько могут вспомнить обитатели города. Возможно, именно такой она и останется всегда.

Подсказки игроку: Вы дожили до своего возраста и достигли своего положения, отнюдь не расхаживая в домашних тапочках и пижаме от дивана к холодильнику с кровью. Ваше безумие холодное и от того еще более ужасное, оно скручено в тугую пружину ваших амбиций, которые ведут на вершину примогената. Вы не готовы выступить против Князя, но сейчас ничто не доставляет вам большего удовольствия, чем саботировать его волю.

Клан: Малкавиан

Натура: Фанатик

Маска: Кающийся Грешник

Поколение: 8-е

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 4

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Разум 4

Таланты: Настороженность 4, Уворот 3, Эмпатия 3, Запугивание 3, Лидерство 4, Знание улиц 2

Навыки: Знание животных 2, Этикет 4, Владение огнестрельным оружием 2, Музыкальность 3, Скрытность 3

Знания: Бюрократия 4, Знание законов Камарильи 4, Расследование 3, Юриспруденция 3, Лингвистика 1, Медицина 2, Политология 3

Дисциплины: Прорицание 4, Ускорение 3, Доминирование 5, Затемнение 4, Превращение 3

Предварительные данные: Статус в Камарилье 4, Контакты 5, Стадо 3, Поколение 5

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 3, Храбрость 5

Человечность: 3

Сила Воли: 8

Сенешаль

Общие положения: Может Князь и правит Городом, но именно сенешаль управляет от ночи к ночи. Любой, кто хочет добиться аудиенции у Князя обязан сначала убедить Сенешаля в срочности своего дела; только через него вы сможете увидеть Князя. В обществе он держится подобострастно, но никто не посмел бы назвать его трусом, он контролирует куда больше, чем даже его хозяин подозревает.

Внешние признаки: Высокий, седовласый и безупречно причесанный, сенешаль – пример элегантности. Он носит черный безукоризненно сидящий костюм и не расстается с тростью с серебряным набалдашником. Его манеры безупречно вежливые.

Подсказки игроку: Вы знаете, где дневки всех Собратьев Города, а так же где похоронены все тела, как-то причастные к нарушению традиций. Всегда будьте вежливым, но не позволяйте другим усомниться в том, кто на самом деле управляет городом. В вашем распоряжении доверие Князя и разрешение использовать его авторитет; используйте его с умом, но никогда не злоупотребляйте.

Клан: Вентру

Натура: Директор

Маска: Конформист

Поколение: 10-е

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 5, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Разум 4

Таланты: Актерское мастерство 1, Настороженность 4, Рукопашный бой 2, Уворот 4, Эмпатия 3, Запугивание 4, Лидерство 4, Хитрость 4

Навыки: Вождение 1, Этикет 4, Владение огнестрельным оружием 4, Музыкальность 2, Знание систем безопасности 4, Скрытность 4

Знания: Бюрократия 4, Знание законов Камарильи 4, Финансы 4, Расследование 4, Юриспруденция 4, Лингвистика 1, Оккультные знания 2, Политология 3, Знание законов Шабаша 3

Дисциплины: Прорицание 4, Ускорение 4, Доминирование 4, Стойкость 3, Затемнение 2, Очарование 4, Превращение 3

Предварительные данные: Союзники 3, Статус в Камарилье 4, Контакты 3, Поколение 2, Стадо 3, Влияние 3, Ментор 4, Ресурсы 3, Последователи 3

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 5, Храбрость 4

Человечность: 5

Сила Воли: 9

Князь

Общие положения: Уже много столетий Князь находится в Городе, хотя собственно Князем стал всего полвека назад. Всю свою НЕ-жизнь он провел в Городе, продираясь по рангам вверх: от неугомонного неоната и вот теперь весь Город в его руках. В своих владениях именно ему принадлежит власть над жизнью и смертью, он творит и разрушает по своему усмотрению и он же может использовать всю свою власть, чтобы выполнять все свои желания.

Внешние признаки: Князь вызывает ужас. Он отдает предпочтение сшитым вручную костюмам соответствующим последним веяниям моды, но они лишь подчеркивают его угрожающую фигуру. Волосы его подстрижены коротко, скорее всего имитация стрижки модной в дни его дыхания, он крайне редко улыбается. В глазах его сверкает сталь, хотя присмотревшись можно заметить, что они светло голубые, однако мало кто способен выдержать его взгляд настолько долго, чтобы рассмотреть их оттенок.

Подсказки игроку: Вы Князь. Ваше слово Закон. Терпите возражения, но как можно меньше. Примогенов должно уважать, но именно вы принимаете окончательное решение, вы заставите их подчиняться. Когда кто-то пытается с вами спорить, то вы вполне можете объявить на него кровавую охоту – никогда не позволяйте врагам забывать об этом.

Клан: Вентру

Натура: Автократ

Маска: Провидец

Поколение: 8-е

Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4

Социальные атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 4, Внешность 4

Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Разум 5

Таланты: Настороженность 4, Атлетика 3, Рукопашный бой 3, Уворот 3, Эмпатия 4, Запугивание 4, Лидерство 5, Хитрость 3

Навыки: Вождение 1, Этикет 3, Владение огнестрельным оружием 2, Фехтование 3, Скрытность 2

Знания: Знание законов Камарильи 4, Финансы 3, Юриспруденция 5, Лингвистика 2, Политология 4, Знание законов Шабаша 3

Дисциплины: Прорицание 3, Ускорение 4, Доминирование 5, Стойкость 3, Очарование 4, Превращение 4

Предварительные данные: Союзники 3, Статус в Камарилье 5, Контакты 5, Поколение 5, Стадо 4, Влияние 4, Ресурсы 4

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 5, Храбрость 5

Человечность: 4

Сила Воли: 9

Путешествующий Архонт

Общие положения: Прошло уже более половины столетия с тех пор, как у путешествующего Архонта был родной город. С той поры она стала работать на юстикария, следуя за ним из города в города для расследований, которые он ведет. Ее присутствие вызывает страх, во-первых, она сила сама по себе, а так же предвестник фатального для многих появления юстикария.

Внешние признаки: Она одета для путешествия, так что вряд ли можно назвать ее туалет впечетляющим. Ее песочно-белые волосы коротко пострижены, а ее оливковый хаки видел слишком много километров. Носит она только один пистолет, заряженный серебряными патронами. Однако использует она его лишь из соображений безопасности во время путешествий и никогда против Сородичей. В конце концов, для этого нет никакой необходимости.

Подсказки игроку: У всех есть свои скелеты. Ваша задача – выяснить важны ли эти секреты для вас. Толерантности в вас кот наплакал, а заводитесь вы с полуоборота – вы уже видели все уловки и знакомы с самыми гнусными отбросами Мира Тьмы, так что они не смогут вас провести. Если вы сталкиваетесь с проблемой, то вы более чем способны сами ее разрешить. Вызывайте подмогу только в том случае, если все летит в тартары; иначе какой от вас вообще прок?

Клан: Тореадор

Натура: Судья

Маска: Мученик

Поколение: 9-е

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 2

Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Разум 4

Таланты: Настороженность 4, Атлетика 4, Рукопашный бой 5, Уворот 4, Эмпатия 2, Запугивание 4, Знание улиц 4, Хитрость 4

Навыки: Вождение 2, Владение огнестрельным оружием 4, Фехтование 2, Ремонт 3, Знание систем безопасности 3, Скрытность 4, Навыки выживания 3

Знания: Знание законов Камарильи 4, Расследование 5, Юриспруденция 3, Медицина 3, Политология 3, Знание законов Шабаша 4

Дисциплины: Прорицание 3, Ускорение 4, Стойкость 3, Затемнение 3, Очарование 3

Предварительные данные: Статус в Камарилье 3, Контакты 3, Поколение 4, Ресурсы 2

Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 5

Человечность: 5

Сила Воли: 10

Юстикарий

Общие положения: Изюбранный, Внутренним Советом Камарильи, Юстикарий наделен правом уничтожить даже зарвавшегося Князя. Он имеет так же полное право лишить Князя авторитета или уничтожить целое поколение Сородичей, Юстикарий – это высший суд Камарильи. Если Юстикарий прибыл в Город, уже поздно что-либо предпринимать – врата ада раскрыты и пришло время большой чистки.

Внешние признаки: Юстикарий обладает двухметровым ростом, он видел слишком много столетий. Он может одеваться по моде любого столетия, но привычнее всего ему тога или туника дней его дыхания. В обществе Юстикарий скорее выберет одежду, внушающую уважение, в любой комнате он привлечет к себе всеобщее внимание.

Подсказки игроку: Все что вас интересует – дело, дело Камарильи – и горе тому, кто решится вас остановить. Без всяких сожалений вы используете все свои возможности (юридические, сверхнатуральные и физические),

чтобы совершить то, что должно быть совершено. Однако вы имеете дело исключительно с проблемами, от которых содрогнулся привычный мир Камарильи, а значит то, что привело вас в город – дело серьезное.

Клан: Малкавиан

Натура: Конкурирующий

Маска: Педагог

Поколение: 6-е

Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5

Социальные атрибуты: Харизма 6, Манипулирование 7, Внешность 3

Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 4, Разум 6

Таланты: Настороженность 5, Атлетика 4, Рукопашный бой 3, Уворот 5, Эмпатия 2, Запугивание 5, Лидерство 3, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 1, Этикет 4, Владение огнестрельным оружием 4, Фехтование 4

Знания: Бюрократия 4, Знание законов Камарильи 5, Расследование 4, Юриспруденция 5, Политология 4, Знание законов Шабаша 4

Дисциплины: Прорицание 4, Ускорение 4, Доминирование 5, Стойкость 3, Затемнение 5, Мощь 5, Превращение 3

Предварительные данные: Союзники 2, Статус в Камарилье 4, Контакты 5, Поколение 7, Стадо 2, Ресурсы 4

Добродетели: Сознательность 4, Самоконтроль 4, Храбрость 4

Человечность: 5

Сила Воли: 9

ГЛАВА 7. СТОРИЯ ВООБРАЖЕНИЯ И ТАЙН: ПОВЕСТВОАНИЕ

We use ideas merely to justify our evil, and speech merely to conceal our ideas

– Voltaire, Dialogue XIV

Будет естественным предположить, что игра по Вампиру является по умолчанию игрой по Камарилье. В конце концов, книга называется Вампир: Маскарад, а кто ещё практикует Маскарад, кроме Камарильи? Связь кажется довольно логичной, но это не обязательно так. Однозначно камарильской хронику делают определённые тон, стиль, настроение, тема и содержание. В конечном счёте, будь Вампир игрой только о Камарилье, то тогда нам бы не пришлось заботиться об этом надоедливом Шабаше, так ведь?

В основе всего

У повествования есть несколько ключевых элементов: настроение, тема, сюжет и конфликт. Проведение хроники по Камарилье требует объединения этих элементов с учётом использования секты, которая скрывается за Маскарадом, одновременно с этим дёргая за ниточки мира смертных. Есть вещи, которые делают Камарилью уникальной – Маскарад, Традиции, Внутренний Круг, юстициарии и прочие – и их все можно использовать, чтобы сделать вашу хронику такой же уникальной. Весь фокус в том, чтобы использовать эти камарильские по сути инструменты для того, чтобы сделать вашу игру такой же камарильской по сути.

Капитан Вампир спешит на помощь!

Как было сказано ранее в этой книге, вампиры Камарильи, несомненно, не являются хорошими. Они кровно заинтересованы в том, чтобы избегать массовой резни людей, и на этом всё – это далеко от того, чтобы можно было изображать Сородичей как благородных, неживых защитников человечества. Вампиры – даже те, кто следует Пути Человечности – не супергерои; они не рыщут в ночи в поисках плохих парней, чтобы избить их и оставить, потерявших пинту крови, местным жандармам. Хотя отдельные вампиры могут защищать отдельных людей, Камарилья в целом не занимается защитой всего человечества. Альтруизм – накладная слабость для Сородичей, и те вампиры, что ставят чужое благо превыше своего, подставляют себя под удар своих врагов.

Ролевая игра и игра в броски

Повествование игры по Вампиру содержит в себе намного больше, чем просто планирование следующего хода кровавого сражения. Хотя ситуации, в которых персонажам придётся использовать свои различные навыки (что отражено в игровой системе броском кубиков), обязательно возникнут, они не должны занимать всю игру. Каждый раз, когда 10-гранные пластмассовые полиэдры падают на стол, иллюзия истории разрушается, и вам, как Рассказчику, приходится восстанавливать подавление недоверия ваших игроков заново. Одно из преимуществ Вампира – его способность поддерживать хроники, в которых интриги и эмоции играют ключевую роль, и камарильские истории лучше подходят для такого. Традиции, обычаи и встроенные конфликты Камарильи дают вам богатую палитру инструментов повествования, и, ограничивая себя использованием только одного из них, вы обделяете и игроков, и себя.

Кроме того, вы должны признать, что самой важной стороной проведения хроники по Камарилье является не приверженность правилам и броскам, а создание приносящей удовольствие игры. Если у котерии возник гениальный план своего спасения в условиях сильного противодействия, но

кости упали неудачно для них, то, возможно, имеет смысл всё равно позволить персонажам преуспеть. Если персонажи попали в засаду, и кости выпали так, что вся котерия может полечь, не ответив ни единым выстрелом, то вам, возможно, следует подогнать результаты к пользе игроков, для того, чтобы сделать игру лучше. При необходимости, позже вы всегда можете включить это спасение от «бога из машины» в сюжет – возможно, вы сможете позже намекнуть, что напавшим из засады приказали не уничтожать целую котерию, а просто запугать её – и тем самым ещё больше развить вашу хронику.

Наконец, вам надо подумать о самом значении успехов и неудач в вашей хронике. Когда у игрока выпадет горстка 3 и 4 на броске со сложностью 6, проще всего будет сказать «Ладно, у тебя не получилось. Следующий!». Но вместо этого попытайтесь придать этим неудачам смысл. Возможно, выстрелы персонажа ушли мимо, разбив окна и покрыв местность разбитым стеклом. Возможно, неудачным оказался прыжок с крыши на крышу, и персонаж закончил своё падение, проломив окно квартиры с верхнего этажа. Описывая обстоятельства неудач (и успехов) на бросках кубиков, вы сделаете эти броски частью истории. Оставив их просто неудачными бросками, вы потеряете возможность ещё сильнее втянуть игроков в вашу историю.

Настроение

Настроение игры лучше всего можно описать как эмоцию, наилучшим образом характеризующую вашу хронику. Хотя у любой хорошей хроники есть больше, чем одно настроение – яростная битва и не должна, собственно, вызывать те же эмоции, что и ведение политических игр в Элизиуме – в каждой истории должно быть доминирующее чувство. Придавая вашей хронике эмоциональную гармонию, вам будет проще быть систематичным в качестве Рассказчика. Если вы знаете, какого рода эмоцию вы пытаетесь вызвать, то вы можете направлять сюжет и отыгрывать ваших персонажей

так, чтобы они усиливали это чувство. Наоборот, если вы проводите хронику, не представляя точно, какое должно быть в её основе настроение, есть немалые шансы, что это отсутствие направления проявит себя в сюжете, мотивации персонажей и прочем.

Хотя Вампир – игра разносторонняя, Камарилья по своему определению к одним настроениям подходит лучше, чем к другим. Это секта, построенная на традициях и уважении, на хорошо скрываемых дикости, одержимости и презрении. В Камарилье есть чувство самообладания (как минимум, демонстрируемое перед другими), готовность соблюдать (пусть и неохотно) законы, теоретически установленные для всеобщей защиты. Учитывая принятие этой сектой вампиров Пути Человечности, присутствует настроение потери или сожаления – по крайней мере, среди Сородичей, достаточно молодых, чтобы помнить, каково это быть смертным. И есть жгучая ненависть к тем, кто готов сорвать Маскарад и уничтожить секту. Все эти чувства и ощущения следует принимать во внимание во время работы над основным настроением хроники.

Сокращение вариантов

Хотя вам следует учитывать всю палитру настроений, которую Камарилья может породить в вашей игре, в итоге лучше будет выбрать какое-то одно в качестве основной эмоции вашей хроники. Зачастую такие решения идут рука об руку с любыми вашими решениями по поводу сюжета. В хрониках с настроением грусти или тоски, вероятно, не будет много сражений; у томящегося Сородича, хандрящего во время перестрелки, есть все шансы вскоре быть убитым. В свою очередь, в хронике, сконцентрированной на ненависти, будет немного неподходящим центральным сюжетом просьба вампира защитить его смертных потомков. Вполне возможно, при некоторых усилиях, согласовать эти два элемента, но вам не следует брать в привычку взваливать на себя больше работы, чем следует.

Основной критерий выбора настроения хроники – сможете ли вы поддерживать это настроение по ходу всей сюжетной линии. Настроение, которое прекрасно подходит для отдельных сцен, может оказаться недостаточно сильным, чтобы поддерживать всю хронику. К примеру, если в основе вашей истории месть, то вам может оказаться затруднительно продолжать игру, если персонажи сведут свои старые счёты на третьей сессии. Хотя создание моментов, сосредоточенных вокруг других настроений, является хорошим повествовательным приёмом – диета из сожаления или ненависти или чего угодно ещё может очень быстро надоесть – будет лучше избегать сбивания основного аромата игры приправами.

Некоторые из настроений, которые хорошо подходят сосредоточенной на Камарилье игре, включают:

- *Страх.* Приближается Шабаш. Старейшины уменьшают число своих детей. Патриархи, возможно, начинают просыпаться. Люпины становятся смелее в своих набегах на города. Анархи подстрекают молодых Сородичей к восстанию. Любые из этих опасений могут и должны обеспечить гремучую смесь из паранойи и неизвестности среди ваших Сородичей города, позволяющую вам создать настроение страха, пропитывающего вашу хронику.
- *Печаль.* Котерия ваших игроков видит, как их смертная жизнь уходит в далёкое прошлое. Родители, друзья, любимые и дети стареют и умирают – и всё это происходит без персонажей. Иногда попадаются напоминания о человечности, возможно, в виде смертного, напоминающего персонажу прежнего себя, но все эти отголоски лишь усиливают перенесённую персонажами потерю. Хроники с настроением печали часто сосредотачиваются вокруг попыток персонажей сохранить последние клочки своей Человечности, зачастую перед лицом бесчеловечных требований жизни среди Сородичей.
- *Тайна.* Персонажи вошли в абсолютно новое для них существование. Всё в самом их бытие незнакомо для них, не говоря уже об

обычаях и опасностях их нового мира. Акцент на дезадаптации и растерянности, предоставляемых тайной, может обеспечить долгую хронику открытий, в особенности, если другие Сородичи стараются скрыть правду от котерии.

- *Ненависть.* В основе всего мифа о том, как возникли Сородичи, лежит ненависть, и Камарилья старается не посрамить это наследие. Дети ненавидят своих сиров за то, что они затащили их в не-жизнь. Сиры ненавидят своих амбициозных потомков, голодными глазами глядящих на своих старейшин. Когда кланы не объединены для противостояния ненавистному Шабашу, они воюют друг с другом. Не менее опасна и невысказанная ненависть к себе, которую ощущают многие Сородичи, и которая заставляет их рисковать своим уничтожением.

- *Честолюбие.* Смертные интересы тускнеют, когда человек получает Становление, но бессмертные амбиции могут стать их подходящим заменителем. Желание подняться в поколении, статусе, силе или ранге может привести вампира к совершению чудовищных и нечеловеческих поступков. Амбициозность персонажей ваших игроков может приводить их к всё большим высотам успеха – или привести их к сокрушительному провалу.

- *Уважение.* Камарилья построена на уважении к традициям (и Традициям). Можно легко построить хронику вокруг попыток неонатов должным образом взаимодействовать с их старейшинами и структурами секты, в особенности, когда неповиновение им может оказаться лёгким путём к успеху.

- *Верность.* Поместить верность в основе вашей хроники может быть непросто, но при правильном использовании это может привести к динамичному сюжету. Верность дитя сиру, одного члена котерии другому и своим кланам, и, самое главное, верность своей секте – все они могут быть поставлены под сомнение или испытаны в любую минуту. Что случится, к примеру, если неонату предложат превосходный район охоты в обмен на уничтожение члена его котерии? Давление и требования верности – тем

более, когда задействованы узы крови – обеспечат плодотворный материал для разнообразных хроник.

Тема

Если настроение – это основная эмоция вашей хроники, то тема – её основная идея. Если настроение можно охарактеризовать эмоцией, то тему обычно можно характеризовать абстрактной идеей – например, традиции, или древность. Сюжетные события должны подкреплять и подчёркивать вашу тему, используя повествовательные механизмы, чтобы передать основной смысл вашей хроники.

Тема и Камарилья

Одни темы подходят Камарилье лучше, чем другие. Сама структура секты – старые вампиры, навязывающие политику молодым – просто вопит о темах восстания и тирании. Существование старейшин же говорит о темах возраста и памяти; такие темы часто бывают у хроник, противопоставляющих прошлое Сородича и его настоящее. Политические игры могут фокусироваться на темах интриги и предательства, тогда как ужас станет постоянным спутником, когда персонажи встретят Сородичей чудовищней, чем они сами.

Происходя из формализма и традиций, эта секта всё же предлагает бесчисленное множество инструментов для подкрепления любой выбранной вами темы. Безразличие старейшин к интригам неонатов можно использовать, чтобы стимулировать зарождение мятежа молодых вампиров, или чтобы продемонстрировать возраст и восприятие старейшин. Неподвластная времени элегантность встреч в Элизиуме для кого-то может подчёркивать традиции секты, а для кого-то выявлять её застой. Используйте всё то, что даёт вам Камарилья, и вы найдёте немало материала для поддержания тем вашей хроники.

Сюжет

Сюжет вашей хроники – это не что иное, как сама история, последовательность событий, которая развивает и держит на себе вашу хронику. Без сюжета у вас будет лишь россыпь не связанных между собой событий без чёткого каркаса или направления. Но с чётким сюжетом у вас будет каркас, на который вы сможете навесить другие элементы – настроение, тему, развитие персонажей – вашей хроники.

Один или несколько?

Хотя одновременно только одна сюжетная линия преподносит приятную простоту, вы можете захотеть попробовать несколько сюжетных линий, идущих одновременно. Помните, что в такой секте, как Камарилья, в которой военные игры теоретически под запретом, плетение интриг является единственным способом обойти соперника. Вы, как Рассказчик, должны взять интриги персонажей (определяемые их личностями) и сделать их интригами вашей хроники.

Обдумайте такую мысль: Сородичи не будет просто вежливо стоять и ждать, пока чьи-то другие планы осуществятся, чтобы приняться за свои собственные. Почему бы примогену Носферату не копать под особенно чванливого хранителя Элизиума в то же время, когда два Вентру сражаются за контроль над высокотехнологичным корпоративным кампусом, а неонат-Малкавиан пытается выжить в условиях нового законодательства, которое закрывает психиатрические клиники, выбрасывая всё его стадо на улицу? Помните, что то, что ваши персонажи плетут интриги, не означает, что их интриги будут воздействовать на котерию игроков постоянно или вообще когда-нибудь. В конце концов, если персонажи в вашей хронике переходят из зала заседаний правления в музеи и номера-люкс, вряд ли положение одинокого Малкавивана будет сильно их заботить. С другой стороны, если знать, что этот Малкавиан задумал, и обеспечить развитие его сюжетной линии (как минимум, для себя), то это будет означать, что если один из

персонажей игроков откусит кусок исключительной собственности Безумца, механизмы для того, чтобы сделать из этого случая историю, будут уже готовы.

Использование нескольких сюжетов также позволит вам дать игрокам выбор. Если половину вашей труппы не привлёк сюжет, связанный с Элизиумом, тогда, возможно, начало второй сюжетной линии, включающей борьбу за власть на улицах, возбудит их интерес. Могут оказаться привлекательными идущие разными темпами сюжеты, когда одна сюжетная линия всплывает только примерно каждую третью сессию, тогда как еженощно вампиры сталкиваются с совсем другими делами. К примеру, котерия может оказаться вовлечённой в борьбу за влияние над растущей русской общиной города, что требует еженощного погружения в этот мир и ответов на постоянные вызовы со стороны конкурентов. Но в то же время те же самые вампиры могут быть под наблюдением местного старейшины Тремеров, который решает время от времени испытывать их в своей собственной неподражаемой манере. Эти два сюжета сосуществуют и иногда сталкиваются друг с другом (когда, например, этот Тремер содействует конкурентам котерии, чтобы увидеть, как она справится с неприятностями), но они появляются с разной частотой. Один вносит разнообразие в другой, а также служит напоминанием о том, что бытие Сородичей намного сложнее, чем просто переход от точки А в точку В.

Помните, что Сородичи – создания интриг. Некоторые тратят десятилетия, если не столетия или тысячелетия, разрабатывая заговоры, работая через других, часто даже не знающих, что являются частью планов древнего существа. В хронике эти древние интриганы полностью подчинены вашему воображению; личные намерения каждого сородича должны также являться и возможными сюжетными линиями.

Большой сюжет, маленький сюжет

Нужно тщательно обдумать масштаб сюжета. Камарилья в основном действует на уровне отдельных городов. В результате, большинство

сюжетных линий происходит внутри одного города. Будут ли эти сюжеты настолько грандиозными, как попытка свергнуть принца или визит разъярённых юстициариев, или настолько же персональными, как стремление вампира получить разрешение Становить неизлечимо больную возлюбленную – лишь вопрос вкуса, но город остаётся единицей, которой измеряется большинство камарильских сюжетов.

Будет ли такой сюжет «большим» или «малым», зависит от того, сколько в него включено других Сородичей, и, следовательно, от того, насколько велики могут быть его последствия. К примеру, попытка котерии свергнуть местного принца является, фактически, «большим» сюжетом, поскольку у принца есть враги, союзники и дети (у всех из которых есть собственные цели), которых может вовлечь сюжетная линия. В таких хрониках часто много персонажей Рассказчика и присутствует сложная сеть отношений персонажей, и они могут оказаться для неопытного Рассказчика сложными для вождения. Чем крупнее сюжет (и чем эпохальней его возможные последствия), тем более сложным он, скорее всего, будет для вождения.

«Малые» же сюжеты обычно включают только нескольких человек и намного проще. Они могут быть нацелены на отыгрыш или наполнены сражениями – взаимоотношения вампира с его смертной семьёй, или попытка котерии обосноваться в небольшом городе с лишь несколькими Сородичами – но они, как правило, менее сложные и менее требовательные, чем «большие» сюжеты. Но имейте в виду, что малые сюжеты не должны оставаться малыми постоянно. Вампир, слишком много времени тратящий на свою семью, может вызвать гнев старейшины своего клана, решающего преподать урок ему и его друзьям, а маленький город, в котором обосновалась котерия, может стать целью ознакомительного визита архонта. Однако малые сюжеты служат прекрасным способом попрактиковаться перед большими, в дополнении к тому, чтобы самим по себе обеспечивать хорошую хронику.

Но камарильские сюжеты не ограничены масштабами города. Теоретически, секта охватывает каждого вампира в мире, а возраст её членов может насчитывать тысячи лет. Сюжеты, включающие секту в целом или планы старейшин и Патриархов, явно относятся к «большим». Конклавы, охота на вампиров из Красного списка, смелые шаги в Джихаде – всё это использует атрибуты Камарильи на огромных масштабах. Если вы собираетесь создать хронику такого масштаба (а система создана с учётом возможности подобного), будьте готовы проделать кучу подготовительной работы, необходимую для такой внушительной хроники. Конклав (см. с. 130) – это намного больше, чем просто собрать несколько тысяч вампиров в одной комнате и предоставить их самим себе; вы должны проработать мероприятия, намерения и проблемы, которые неизбежно приходят вместе с конклавом. С другой стороны, использующий такие грандиозные приёмы сюжет может, при хорошем исполнении, вызвать восхищение и вдохновить игроков на впечатляющий отыгрыш. Просто будьте уверены, что готовы к такой сложной задаче, прежде чем пытаться её осуществить.

Планируя Камарилью

Использование Камарильи в качестве отправной точки для создания вашего сюжета означает, что часть элементов повествования уже определены за вас. Если вы собираетесь вести камарильскую хронику, то есть функции и традиции секты – Маскарад, Традиции, вампирская иерархия города и так далее – которые необходимо учесть при разработке сюжета. Но вместо того, чтобы быть помехой, эти уже существующие конструкции могут помочь вам, предоставляя строительные блоки для прочно построенного повествования.

Сидя дома

Внимательные Рассказчики наверняка заметят, что с той скоростью, с которой набираются очки опыта, даже самые медленно обучающиеся

персонажи приобретут неправдоподобно огромную силу всего за несколько месяцев. Экстраполируя эту тенденцию на те тысячи лет, что просуществовали старейшины, можно прийти к способностям на ошеломляющее число точек.

Но, взглянув на предоставленные характеристики уже готовых персонажей, вы не увидите столько точек. Это расхождение может настораживать.

Но для такой разницы существует причина: вампиры не тратят всё своё время на занятие делами, которые, в игровых терминах, приносят им опыт. Очистка улиц от Шабаша, вмешательство в дела старейшин и другие способы подвергнуть себя смертельной опасности не обычны для вампирского поведения. Обладая гарантированным бессмертием, какой вампир будет рисковать своим вечным существованием больше необходимого? Большинство Сородичей тратит большую часть своего времени, скрываясь за гулями и смертными, заботясь о своих интересах и интригах и упорно избегая опасностей. В результате, они не накапливают знаний и новых навыков слишком быстро.

Персонажи игроков, разумеется, являются исключением. Они находятся на передовой, совершают отважные поступки и различными другими путями приобретают новые Способности и Дисциплины. Помните во время повествования, что персонажи игроков развиваются намного быстрее их конкурентов в городе, и не позволяйте им слишком быстро и слишком далеко обойти всех остальных.

У сюжетов, сосредоточенных на этой секте, обычно одна из трёх основных направленностей:

• *Защита Камарильи.* Самые простые для создания, сосредоточенные на защите секты истории могут быть насквозь пропитаны динамикой, с бьющимися лицом к лицу с врагами Камарильи персонажами игроков. Такие сюжеты могут быть просто сражениями или играми в кошки-

мышки с лазутчиками. В любом случае, сюжет сосредоточен на обороняющейся Камарилье.

• *Продвижение Камарильи.* Истории о продвижении Камарильи могут включать развитие секты в отношении территории, власти или политики. Сюжеты о продвижении Камарильи варьируются от атаки на город Шабаша до попытки убийства особенно способного епископа Ласомбра. Есть также и менее очевидные способы сосредоточить сюжет на идее продвижения Камарильи: усилия по удалению некомпетентных старейшин или принцев, попытки выработать политику секты или способы модернизации закосневших порядков – все они попадают в этот класс, и все предлагают интересные проблемы персонажам.

• *Работа с Камарильей.* Работа с (или в) сектой может охватывать любое число сюжетных идей. Попытки персонажей продвинуться в политике, использование старейшинами низших в своих интригах, ситуации, в которых необходимо защитить Маскарад, и другие подобные истории – все они попадают в эту категорию. Такие сюжеты характеризуются больше политиканством, интригами и незаметным использованием Дисциплин, чем открытым конфликтом.

Характерные инструменты

Один из лучших способов сделать вашу игру явно камарильской – это использовать традиции и обычаи секты в качестве ключевых элементов вашего сюжета. Нет никакого смысла делать игру по Камарилье, если не пользоваться преимуществами элементов истории, которые Камарилья не может не предложить. Рассмотрите следующие примеры:

• *Маскарад.* Решение создать и поддерживать Маскарад во многом является определяющей чертой Камарильи. В поддержке этой завесы может быть занята большая часть усилий секты, чтобы скрыть факт существования вампиров от безбрежного человеческого океана. Сюжеты могут быть посвящены попыткам исправить Маскарад из-за новых или существующих

нарушений, сомнениям персонажей в необходимости Маскарада (и привлечению из-за этого нежеланного внимания), или поиску новых и лучших способов поддержки маскировки и попыткам убедить старейшин принять эти новоизобретённые идеи.

- *Красный список.* Любой из Красного списка, вероятно, очень и очень далёк от уровня средней котерии, когда дело доходит до сражения. Однако вы всё же можете использовать слухи о вампире из Красного списка, чтобы вызвать всевозможные сюжетные проблемы в вашей хронике. И никто не запрещает котерии игроков поучаствовать в действии, если другие Сородичи решат присоединиться к охоте за ненавистным беглецом.

- *Традиции.* Традиции – это нерушимые законы секты. Бесчисленное множество сюжетов может начаться с попыток обойти, нарушить или защитить эти законы. Местные варианты Традиций также могут быть интересны для игры – когда персонажам необходимо успеть изучить новые законы, прежде чем они будут убиты за их неверное понимание.

- *Конклавы.* Конклавы определённо характерны только для Камарильи; собрания всех вампиров секты (или хотя бы всех тех, кто может приехать) для встречи – у этого есть потенциал для всевозможных катастроф. И у помещения стольких Сородичей одновременно в одно место есть потенциал для множества сюжетов. Возвращаются старые враги, вновь показываются давно потерянные возлюбленные, возрождаются древние соперничества, множатся политические игры – возможности здесь просто бесконечны.

- *Архонты и Юстициарии.* Эти важные шишки секты могут вдохновить идеи истории лишь самой угрозой их присутствия. Известие о прибытии архонтов может породить разнообразные безумные поступки у тех, кому есть, что скрывать. Само прибытие архонтов, или, что ещё хуже, их начальника, может сильно встряхнуть метафорическое дерево. А что с него тогда упадёт – ну, это решать вам.

- *Элизиум.* Элизиум означает интриги и нескончаемой стремление к повышению социального статуса. В месте, где запрещено использование Дисциплин, вампирам приходится обращаться к более изощрённым средствам для достижения своих целей, и это даёт более изощрённые сюжетные линии.

Катастрофы

Никого не удивит, что у заранее спланированных сюжетов есть самоубийственная привычка терять своё направление. Персонажи не открывают те двери, которые должны были, или случайно убивают основных свидетелей, конфликт между котериями уводит Сородичей от жизненно важных зацепок. И ничего нельзя поделать, пока персонажи игроков отправляются в погоню за иллюзиями, а ваш прекрасный, кропотливо созданный сюжет рассыпается в прах или остаётся, по сути, незатронутым.

В подобных ситуациях, худшее, что вы можете сделать как Рассказчик – это попытаться заставить ваших игроков следовать сюжету. Такие попытки редко бывают незаметными, часто приметными и всегда возмутительны. Говоря персонажам, что они должны делать одни вещи, и не могут делать другие, вы разрушаете естественное течение истории.

Вместо этого, подумайте о том, в чём персонажи идут вместе с сюжетной линией. Попробуйте найти какой-нибудь способ мягко направить их к запланированному сюжету. Введение персонажей Рассказчика, крепко связанных с оставленным сюжетом, для этого хорошо подойдёт.

Иначе, лучшее, что вы можете сделать, это взять ваш запланированный сюжет и отложить его на время, позволив истории скользить до тех пор, пока персонажи не будут готовы дать ему ещё одну попытку. Вампиры Камарильи крайне терпеливы. Если они могут вынашивать план, охватывающий сотню лет, то вы-то уж сможете подождать несколько недель, чтобы привести его в действие.

Ощущение возраста

Происхождение сюжетов Камарильи часто простирается на века назад. Если вы включаете старых вампиров в свою сюжетную линию, вы должны убедиться, что знаете, насколько давно началось их участие в событиях и почему они вообще приняли в них участие. Осознание того, что схватка персонажей не на жизнь, а на смерть – это просто очередное небольшое столкновение в личной войне, длившейся со времён Реформации, сотворит чудеса с созданием чувства перспективы в вашей хронике. Если вы собираетесь использовать старых Сородичей, постарайтесь использовать их возраст и накопленные ими характеристики в качестве инструментов повествования вашей истории.

Конфликт

Конфликт лежит в основе сюжета всех хроник. Город, где все Сородичи существуют душа в душу, каждый доволен своей судьбой, а Маскарад поддерживается безукоризненно, может быть чудесным местом для жизни, но, честно говоря, это не особо интересное место для Повествования. Конфликт – столкновение сил и воль – это то, что обеспечивает увлекательное повествование. Обратите внимание, что конфликт не равнозначен бою. Есть очень, очень много путей, которыми Сородичи выступают друг против друга и своих врагов, и большая их часть не включает кровопролитие – по крайней мере, не напрямую.

Определение источников конфликта в вашей хронике и выяснение того, как персонажи вписываются в эти конфликты (подсказка: если они хотя бы немного не участвуют в каждом созданном вами конфликте, то пора начать искать другую сюжетную завязку) должно составлять ядро вашего планирования сюжета. Каждая созданная сфера разногласий должна как-то затрагивать котерию персонажей, и помогать вести ваш сюжет к его итоговой развязке.

Основы

В очевидном и простом конфликте в играх по Камарилье ей самой противопоставляются её враги. Создание конфликта «мы против них» сразу же определяет персонажей как активно прокамарильских. Вступив в сражение с врагами Камарильи – а эти враги могут быть Шабашем, независимыми вампирами, другими сверхъестественными существами и даже охотниками на вампиров – персонажи отчётливо ставят точку в том, кого они поддерживают и кому они противостоят. История с такого типа конфликтом в основе не обязательно должна состоять лишь из одних боёв. Поручение найти тайного агента Шабаша или остановить одинокого Равноса от кражи символов должности принца также, безусловно, противопоставляют Камарилью, в лице котерии игроков, её врагам. Нет ничего плохого в хорошей старомодной драке на улицах с кровожадной стаей неонатов Шабаша, но объединение Камарильей своих усилий против врагов – это намного больше, чем просто ринуться всем в драку, обнажив клыки и отстреливаясь из Узи.

Конфликт с Шабашем

Шабаш – это природный враг Камарильи, и из их противостояния можно сделать множество разнообразных историй. Если Камарилья действует, проникая и обходными путями воздействуя на общество смертных, Шабаш хочет установить над ними тиранию. Если Камарилья построена на традициях и формальностях, то Шабаш был рождён в хаосе и анархии, и, похоже, руководят ими лишь обычаи. В то время как у Камарильи номинально есть законы, управляющие отношениями её членов со всем миром и друг с другом, Шабаш уважает только грубую силу и звериную хитрость. Из этих источников разногласий могут вырасти крупные конфликты.

Зная слишком много

Никогда не будет лишним подчеркнуть, что, когда вы включаете других сверхъестественных существ в вашу игру, неведенье будет благом. Вы должны бдительно поддерживать границу между знаниями игрока и знаниями персонажа, иначе осведомлённость породит пренебрежение. Помните, что ваша котерия ничего не знает о том, каковы на самом деле оборотни, маги и прочие – им повезло, если их хотя бы обучили основам бытия вампира. Так что когда потрёпанный бродяга откликается на попытку неоната питаться им превращением в девятифутовую колонну из ярости, меха и когтей, персонажи не должны реагировать пожатием плеч и словами: «О, это Костегрыз в форме Кринос. Боб, брось-ка мне книгу посмотреть, какие Дары у него скорее всего будут». Игроки могут знать о том, кто такие Костегрызы, но крайне маловероятно, что это может знать персонаж. Персонажи должны реагировать шоком, страхом и ужасом, соответствующих зрелищу превращения жалкого смертного в ужасающую и полную ненависти машину убийств.

Если персонажи выживут, они, возможно, смогут понять, что только что столкнулись лицом к морде с Люпином. Они могут, если решат, что им необходимо узнать больше по этой теме, выяснить, что Люпины вроде бы живут в племенах и обладают некими магическими силами, но не более, если только не решат посвятить свои послежизни изучению этих зверей. Разрешения вашим персонажам узнавать слишком много об их попутчиках – или позволения игрокам безнаказанно проносить внеигровые знания во внутриигровые ситуации – может быть достаточно, чтобы уменьшить тот эффект, который должен быть у встреч с другими сверхъестественными существами.

Игроков, постоянно выходящих за рамки игры, следует каким-то образом наказать, желательно лишая опыта их персонажей. В конце концов, персонажи, ведущие себя так, словно именно они прочитали книгу правил, и цитирующие её со ссылками, совершенно не кажутся персонажами.

На базовом уровне конфликт с Шабашем можно рассматривать, как военный. Камарилья удерживает город, Шабаш желает его, и между обеими сторонами начинается кровавая битва. Такого рода конфликт будет прекрасным способом дать начало сюжету с Шабашем в роли злодеев – закидывание котерию в сражение явно определит как антагонистов пытающихся убить её вампиров – но это не единственный вариант использования противостояния Шабашу в сюжете. Строгая диета из сражений, сражений и ещё раз сражений быстро наскучит, и бесконечная битва на передовой ради защиты города от проникновения Шабаша может стать убийственно скучной после первой полудюжины схваток.

В конце концов, Шабаш умён. Он бы не пережил последние полтысячелетия, если бы использовал одни и те же тактики. Так что учтите все возможные варианты разворачивания конфликта с Шабашем. Шпионы и вербовщики Шабаша постоянно пытаются пересечь границы Камарильи. Неонаты и даже более опытные сородичи поддаются на уговоры Шабаша (или похищаются) и переходят на другую сторону. Стаи антитрибу постоянно подрывают Маскарад, заставляя Камарилью тратить ресурсы на его защиту. Все эти примеры – и если уж на то пошло, все те сюжеты, которые могут быть получены из них – сосредоточены на конфликте между двумя великими сектами.

Конфликт с другими сверхъестественными существами

Общеизвестно, что очень мало кому в Мире Тьмы нравятся вампиры. Для Люпинов они испорченные цели, которых необходимо уничтожить сразу, как только увидишь. У смертных волшебников есть опыт выполнения неприглядных экспериментов с витэ – для примера взгляните на происхождение Клана Тремеров. Слишком много привидений было порождено небрежными или бездушными вампирами, чтобы призраки были чрезмерно дружелюбны к их коллегам по не-жизни. И есть ещё более

странные чудовища, не любящие детей Каина, даже обитающих в тени Маскарада тех, кто якобы цивилизован.

Это всё хорошо, но почему конфликт именно с Камарильей? Большую часть ответа даёт институт Маскарада. Используя смертных в качестве инструментов, Сородичи попирают интересы других сверхъестественных существ. Вентру, запустившего пальцы в строительную промышленность, слабо волнует то, что три проекта застройки, в которые он вложился, чтобы получить экономическое преимущество над соперником, могут оказаться на территории, священной для местных Люпинов. Шериф города не знает или не беспокоится о том, что, возможно, есть метафизическая связь между таксистом, которого он убил ради маскировки, и мстительным призраком. Включая или отбрасывая других, Сородичи также вызывают их гнев.

Кроме того, защита от атак сверхъестественных врагов предоставляет уникальное осложнение для вампиров Камарильи. В конце концов, они по-прежнему должны поддерживать Маскарад, кому бы они не противостояли. Потому, когда стены прекратят истекать кровью, призванные молнии прекратят бить с чистого неба, а разъярённые оборотни закончат всё разносить, оставшимся вампирам останется оправдывать получившийся бардак. Это потребует значительных усилий и ресурсов, которые Сородичи иначе могли бы использовать для защиты, что делает их более лёгкими целями для следующих атак, и так далее. Необходимость поддерживать Маскарад, даже несмотря на магию и когти, преображает то, что иначе могло бы быть просто скучной мешаниной монстров.

Конфликт с охотниками

То, что Сородичи считают смертных игрушками и добычей, не означает, что они обязательно должны быть такими. С незапамятных времён простые смертные не жалели сил на охоту за мучившими их монстрами. Имена храбрейших из этих охотников обессмерчены в веках: Тесей, Беовульф, Святой Георгий и другие. В современности найдётся меньше

героических имён, но это не значит, что стремление нанести ответный удар исчезло. Конфликт между Сородичами и решившими взять реванш людьми остаётся всё таким же бурным, и на его весах стоят не только жизни, но и сам Маскарад.

Стаи охотников

Хотя выдуманный Ван Хельсинг мог работать в основном в одиночку, в мире тьмы существуют специализированные и могущественные организации, поставивших своей целью искоренение Сородичей. Всё ещё действующая Инквизиция, использующая сочетание веры и технологий, безустанно работает над тем, чтобы избавить мир от вампиров и других монстров. Правительственные учреждения, от загадочного Проекта Сумерки до более обыденных отделений вроде ЦКЗ и ФБР, столкнулись со связанными с вампирами аномалиями, и могут узнать о существовании Сородичей. Оккультные организации, такие как знаменитый Арканум, без устали собирают знания о вампирах, и никто не знает, зачем они им нужны. И есть слухи – лишь слухи – об охотниках, благословлённых (или проклятых) сверхъестественными силами…

Для большей информации о сложившихся группах охотников на вампиров в Мире Тьмы смотрите ***Инквизицию***.

Конфликт с охотниками на вампиров обычно принимает две формы. Первая – это игра в кошки-мышки между охотником и жертвой, правда, когда дело доходит до предполагаемых убийц Сородичей, никогда нельзя быть полностью уверенным, кто за кем охотится. Нередко подобные охоты замыкаются в петлю, в которой преследуемые Сородичи отчаянно пытаются избавиться от своих смертоносных преследователей, тогда как их знакомые вампиры отдаляются от них из-за страха стать следующими целями.

Второй способ использования конфликта с охотниками изощрённей, хотя и, возможно, более опасный. Хотя некоторые современные Ван

Хельсинги думают, что лучше всего для избавления мира от вампиров подходят кол и дробовик, другие считают своим абсолютным оружием информацию. Эти охотники стремятся распространять знание о самом существовании вампиров, чтобы безвозвратно разрушить Маскарад и поднять всё человечество против всех монстров среди нас. Сражения между этими смертными и стремящимися заткнуть их Сородичами происходят постоянно. Убийство такого смертного лишь заставит поверить остальных в его слова; в то же время, Сородичи, дергающие СМИ за ниточки, стремятся выставить самопровозглашённых исследователей сверхъестественного чудаками и психами. Битва за сердца и умы города, а в итоге и всего мира, может обеспечить увлекательную кампанию, когда Маскарад стоит на грани падения.

Идеи историй

Из конфликта между Камарильей и её врагами может возникнуть множество историй. Ниже приводятся основные идеи, но они могут также служить основой для более сложных сюжетов.

- *Котерия замечает исчезновение местных Каитиффов и анархов.* В ходе расследования они обнаруживают лазутчиков Шабаша, вербующих подкрепление для нападения на город. Сможет ли котерия разобраться с этим одним махом? Что, если им прикажут отступить и проникнуть в ряды потенциальных захватчиков? И если у них ничего не выйдет, то что они смогут сделать, чтобы остановить нападение?
- *Новичок в городе оказывается агентом Шабаша.* Он приходит к каждому члену котерии по отдельности, вербуя их и обращая друг против друга. Получится ли его остановить, или Сородичи массово перейдут в Шабаш? И что насчёт возможности предательства? Амбициозный неонат может далеко зайти, заложив своих друзей шерифу как уже не таких лояльных граждан.

- *Где-то в городе есть лазутчик Шабаша, и котерии поручено найти его.* Сможет ли она выйти на него до того, как он слишком ослабит местную Камарилью? И как может проходить расследование, когда все прочие Сородичи города – виновные и невиновные – обладают секретами и не хотят, чтобы котерия их раскрыла?

- *Вампиры делают что-то, что вызывает гнев стаи Люпинов, живущей на окраинах города*. Успеют ли они выяснить, что они такого сделали, до того, как оборотни разорвут их в клочья, и есть ли какой-либо способ искупить вину? А если нет, что они могут сделать, чтобы получить хоть какой-то шанс выжить?

- *Член котерии убивает смертного во время питания.* К сожалению, на этом история не заканчивается, поскольку смертный вернулся из-за могилы, чтобы преследовать убийцу в виде призрака. Теперь неупокоенная душа делает всё возможное для уничтожения вампира, и его не волнует, не заденет ли он кого ещё при этом. Возможно ли освободить Сородича от этого нежеланного внимания, прежде чем оно окажется фатальным для всей котерии?

- *Котерия небрежничает и оставляет улики, которые находит команда профессиональных охотников на вампиров.* Медленно, но верно, охотники подбираются к котерии, в то время, как остальные Сородичи города бросают её на произвол судьбы. Смогут ли вампиры поменяться ролями с преследователями, и, даже если да, что насчёт неизбежной следующей волны?

- *Местный профессор приходит к СМИ с поразительными новостями: Вампиры на самом деле существуют!* В неразберихе, окружающей попытки замолчать его информацию, профессор умирает, возможно, от рук котерии. Теперь его ученики и те, кто поверили ему, убеждены в правдивости написанного им – ведь он погиб из-за этого – и стремятся как можно шире распространить свои взгляды. Котерия должна

взять ситуацию под контроль и разрядить её, но с каждой ночью всё больше смертных присоединяется к походу против вампиров.

Внутренний конфликт: Сородич против Сородича

Полушутя было сказано, что если бы Шабаш действительно хотел уничтожить Камарилью, то всё, что ему нужно было бы сделать – это оставить её в покое. Хотя это может быть небольшим преувеличением, всё же нельзя отрицать, что напряженность внутри секты продолжает делать существование интересным для всех участников. Неонаты борются друг с другом за выживание, служители пытаются подняться к власти (обычно по трупам своих предшественников), старейшины плетут друг против друга интриги, и даже сами кланы находятся в очень непрочном мире. Внутри Камарильи есть целое изобилие конфликтов – а значит, более чем достаточно инструментов для Рассказчика. Если вы не хотите искать врагов для персонажей игроков вне Камарильи, можете не сомневаться, что внутри неё их уже достаточно.

Глядящие вверх: Неонаты

У неонатов есть немало причин быть ненавидимыми. Прежде всего – они слабы, а в обществе хищников сильный всегда будет презирать слабого. Даже самый многообещающий новичок в Крови – лёгкая добыча для слабейшего из служителей, и будьте уверены, что этот служитель воспользуется каждой возможностью для доказательства этой мысли.

Кроме того, от Человечности неонатов отделяют только годы, а в некоторых случаях и часы. Они всё ещё иногда действуют очень по-человечески, совершая ошибки, которые будут повторяться всё реже и реже с ростом привыкания к их новому состоянию. Некоторым Сородичам они противны из-за выказываемой при этом некомпетентности, другим за порождаемые этими зелёными юнцами нежеланные воспоминания о

прежних, более невинных временах. В обоих случаях самого факта запинки неоната достаточно, чтобы вызвать гнев другого Сородича.

Есть также вопрос политики. Неонат является чем-то гораздо большим, чем просто неопытный вампир. Он – политическое заявление, выполненная услуга, ценный гуль, вознаграждённый за службу или выхваченный у противника. Он потенциальный наследник своего сира – и соперник для остальных его детей. Со временем ему придётся искать территорию для управления и охоты, а эта территория может образоваться только из владений других Сородичей. В итоге, у каждого вампира, который пострадал или пострадает от Становления неоната, есть очень хорошие причины, чтобы его ненавидеть или стремиться уничтожить.

Даже между неонатами существует соперничество. В переполненном городе, когда необходимо отбраковать часть вампиров, отбраковка начинается снизу. Именно неонатов скорее всего принесут в жертву из-за перенаселённости. Обход (или устранение) конкурента становится большим, чем просто чрезмерным соперничеством; это становится вопросом выживания. У нескольких детей одного сира в результате может быть особенно напряжённое братское соперничество, но давление на них будет идти со всех сторон. Кроме того, обычно другие неонаты – единственные вампиры, против которых у неонатов есть какие-то шансы; конфликт «неонат против неоната» – это всего лишь выбор кого-то своего размера.

Создавая котерию

Котерия нужна не только в качестве сюжетного хода, необходимого для удержания персонажей игроков вместе, но также и в качестве внутриигрового инструмента для сохранения их в живых. Прочная и гармоничная котерия защищает её членов от травли и случайного насилия, создавая для каждого персонажа нескольких естественных союзников. В то же время, внутренняя политика котерии послужит хорошей практикой перед более опасной её версией, с которой встретится каждый неонат,

просуществовавший достаточно долго. Кроме того, котерия – прекрасная среда обучения для новых игроков, которые будут работать с более опытными игроками в сценарии, ставки в котором пока ещё не судьбоносны.

Учитывая это, вам следует подталкивать игроков к созданию устойчивых и реалистичных котерий для их персонажей. У сильной котерии есть хороший основной смысл существования (общий враг, приказ принца, знакомство друг с другом до Становления, общие узы крови, общие амбиции) и желание работать вместе. Ни одна котерия не продержится долго, если один из персонажей просто собирается уничтожить своих товарищей; то же самое верно, если два персонажа замкнулись в ожесточённой вражде друг с другом. Первый сценарий обычно деградирует до круга мести, второй часто оборачивается трибуной для двух соперников, а остальные лишь сидят и смотрят. У хорошей котерии есть причины для того, чтобы собраться и оставаться вместе, не разлетаясь в стороны. Таким котериям довольно скоро удаётся подняться своими собственными силами.

После создания мотива для котерии имеет смысл удостовериться, что внутри группы игра идёт на равных. Если один член котерии может тиранить остальных, то не будет особо интересно играть одним из его ковриков для ног. Котерии – это собрания равных, особенно котерии неонатов. Так что, если один их персонажей кажется слишком сильным или просто не вписывается в концепцию группы (к примеру, байкер Гангрел, любящий ломать вещи, оказывается среди интригующих Тореадор и Вентру), это может подорвать игру. Если вам кажется, что персонаж просто не влезает в рамки котерии ваших игроков, вы можете и должны использовать уравновешенность котерии как причину заставить этого игрока задуматься об изменении его персонажа, чтобы игра шла более гладко.

Внешнее давление со стороны старших и более опытных Сородичей заставляет неонатов формировать котерии; внутреннее давление от расцветших соперничеств заставляет эти котерии распадаться в итоге.

Котерия ровесников, со схожим опытом и потенциалом, является превосходным средством выживания. В крепкой котерии всегда есть кто-то, кто прикроет твою спину, и есть достаточно общей огневой мощи, чтобы заставить Сородичей, ищущих жертву для травли, поискать её где-нибудь в другом месте.

В историях, включающих неонатов, всегда высокий уровень паранойи. Всегда есть кто-то, кто хочет навредить новеньким, и рассчитывающие выжить неонаты знают об этом. При этом немногие неонаты знают все подробности своего нового статуса – сиры обычно рассказывают детям лишь немногим больше, чем им необходимо знать для выживания – и потому постоянно попадают в проблемы, порождённые мифами, легендами и невежеством. Хотя большинство неонатов могут рассчитывать хотя бы на поверхностное покровительство своих сиров (разрешение на становление дорогого стоит, и мало кто из Сородичей готов потратить его зря), неумолимая тяжесть дарвинистского вампирского существования может сыграть свою негативную роль. Любой чего-то стоящий неонат зарабатывает враждебность как минимум полудюжины Сородичей, каждый из которых предпримет какие-либо действия, чтобы разобраться с выскочкой.

Стоящие выше: Служители

Над неонатами издеваются; на служителей начинают охоту. Этим Сородичам, перенесшим юность своей нежизни, «живётся» не проще, чем неонатам; у них просто немного другой круг соперников. Для начала, служители просуществовали достаточно долго, чтобы понять, что камарильский аналог стеклянного потолка как минимум также прочен, как и у смертных – наверху нет места, и есть множество бессмертных машин убийств, которые хотели бы, чтобы так всё и оставалось. Единственный способ возвыситься – это создать свободное место, и их не будут ждать лёгкие мишени. К тому же, любой служитель, кажущийся способным процарапать себе путь к власти, привлечёт кучу внимания от старших,

завоевавших более прочное положение Сородичей, которым может не понравиться статус потенциальной жертвы.

Делая карьеру

К тому времени, как вампир достигает статуса служителя, возбуждение от нежизни в основном уже уходит. После нескольких десятилетий бессмертие становится больше ужасным, тягостным бременем, чем даром. Апатия нарастает, и прыжки по крышам теряют своё очарование. Простого существования теперь не достаточно; должна быть какая-то цель, которая придаст смысл каждой ночи служителя.

Для многих служителей ответом на проблему скуки является политика. Обладая сложной иерархией должностей и титулов, Камарилья предлагает амбициозному служителю немало достижимых и видимых целей. И тогда существование превращается в великую стратегию по смещению и замене собой предшественника с его должности. Такие интриги могут обеспечить превосходные напряжённые хроники с малым числом боёв, где персонажи пытаются дестабилизировать своё «начальство», в то время как эти Сородичи стараются отразить посягательства служителей. Успех может повлечь за собой новые вызовы – как персонажам справиться со своими новыми обязанностями и как их смещённый шеф отреагирует на потерю своих орудий – и новые идеи историй. С другой стороны, даже если персонажи провалятся в своей попытке подняться по социальной лестнице, это всё равно может дать начало интересному развитию сюжета. Их бывшие противники могут стремиться к мести, а другим Сородичам побеждённые персонажи могут теперь показаться лёгкими мишенями. В конце концов, пнуть провалившуюся котерию – любимая привычка Сородичей. Но то, что котерия провалилась, не означает, что она вышла из игры – поражение (если персонажи выжили) будет просто поводом для мести и начала новых интриг.

У служителей также есть обязанности, а с обязанностями приходят наказания за ошибки в их соблюдении. У всех компетентных вампиров этого возраста есть некая сфера деятельности или территория, возможно даже, что такие важные, как контроль газеты или грузовой станции. Если служитель окажется неспособен должным образом присматривать за своей областью, это вызовет гнев многих других Сородичей, и внимание честолюбивых неонатов, считающих, что они смогут справиться лучше.

Для среднестатистического служителя неонаты также могут стать проблемой. Недавно созданные Сородичи часто путешествуют в котериях, которые очень слабо отличаются от стай Шабаша, и такие группы очень внимательно высматривают любых одиноких служителей, которые могут попасться им по пути. Хотя один неонат не представляет проблемы для служителя, пятеро кровожадных и хорошо вооружённых могут ею стать, особенно, если их дробовики заряжены, а у них на уме диаблери.

Конечно же, худшим врагом служителя может стать другой служитель. Если появится свободная должность – будь то секретарь, хранитель Элизиума или ловец собак у принца – то её возжаждут куча служителей, считающих, что смогут обратить эту должность себе на пользу. Это неизбежно приведёт к жестоким распрям, в которых бессмертные эквиваленты менеджеров среднего звена будут рвать друг другу глотки за место в офисе начальства. Хотя эта борьба редко бывает публичной – вампир, который не способен обманом помешать соперникам занять должность, недостаточно хитёр, чтобы занимать её – она всё равно остаётся ожесточённой. Потери в ней могут включать союзников, гулей, имущество, репутацию и высоко ценимых смертных. Шантаж, соблазнение и использование ментальных Дисциплин являются обычными тактиками в такой борьбе, и любой Сородич, желающий играть по-честному, будет устранён в самом же её начале.

Древние

Один старейшина может стать наводящим ужас антагонистом для котерии неонатов. Неважно, как они вызовут его враждебность – возможно, их становили его соперники, или он опасается их потрясающих амбиций – но его внимание может обеспечить бесчисленные идеи для сюжета. Используемые им приёмы могут меняться от грубых (отправка своих потомков, гулей, смертных пешек в атаку на котерию) до тонких (плетение интриг против них и их покровителей) и чудовищных (вымещение своего гнева на их смертных близких и союзниках). Он должен действовать через становящихся всё более могущественными слуг, поднимая уровень противников каждый раз, когда котерия справляется с его вызовом. Он может даже с радостью воспринимать продолжающееся выживание котерии как захватывающую игру, раскрашивающую его скучное существование. В то же время неонаты будут медленно подниматься по лестнице власти, обучаясь политике и всему, что требуется для отстаивания своей позиции в столь вероломной Камарилье. Когда персонажи достигнут приемлемого уровня силы, тогда уже может зайти речь и о заключительном столкновении с враждебным старейшиной. И при этом старейшина послужил в качестве главной силы, стоявшей за множеством глав вашей хроники, всего лишь оставаясь верным своей цели и своему страху.

Взгляд с холма: Старейшины

Старейшины Камарильи достигли головокружительных вершин власти, и они до смерти боятся падения. Хотя нежизнь может и не быть сладка для старейшин, они дорожат ею, и будут готовы пойти на всё, чтобы избежать риска своим бессмертием. У старейшин мало друзей, если они вообще у них есть; они воспринимают других сородичей как соперников и потенциальных захватчиков. Они понимают, какие искушения испытывают молодые Сородичи, пережив те же самые стремления столетия назад. Они также понимают, на что готовы зайти амбициозные вампиры, и кто будет целями для их амбиций.

Естественным результатом неестественной паранойи старейшин является то, как они относятся к своим детям и другим, менее опытным вампирам. Логика проста: у младших Сородичей, выведенных из равновесия и занятых враждой друг с другом, не будет ни времени, ни сил для нападения на старейшин. Поэтому старейшины тратят бесчисленные часы на настраивание пешек, детей и подчинённых (своих и других Сородичей) друг против друга. Этот бесконечный танец предназначен для того, чтобы подточить способность неонатов и служителей восстать против своих сиров и грандсиров, но при этом оставить их достаточно сильными, чтобы они были полезными инструментами. Сохранение такого неустойчивого баланса требует навыка и столетий практики; не научившиеся хорошо это делать старейшины часто оказываются диблеризованными или одни против хорошо подготовленного сопротивления.

Старейшинам ненавистны служители и неонаты за то, чем они могут стать; равных себе они ненавидят за то, чем они являются. Борьба между старейшинами за статус, владения и власть никогда не кончается, и каждый старейшина непрестанно работает над ослаблением своих противников. Все они боятся приближения Геены и стремятся защититься от настоящих Последних Ночей. Для многих такая подготовка включает создание из других старейшин более лёгких целей для хищных Патриархов. Другие старейшины предпочитают заботиться о текущем моменте и считают остальных себе подобных ключевыми угрозами своему существованию. Третьи играют в Джихад, чтобы уменьшить скуку, столетиями плетя интриги против одних и тех же соперников ради того, чтобы у них было чем заняться каждую ночь.

Дополнительную информацию по использованию старейшин смотрите в Восьмой Главе этой книги.

В крови: Сиры и дети

Один из самых ожесточённых конфликтов, который когда-либо знала Камарилья, возникает между вампирами и теми, кто создал их. Мало кто из Сородичей просил о Становлении, а даже те, кто желал его, зачастую находят оправдания для своего желания. Естественно, что в такой ситуации у вампира возникает неприязнь к тому, кто обрёк его на нежизнь. «Я не просил, чтобы меня Становили!» – этот крик слишком распространён среди неонатов, только что обнаруживших отрицательную сторону у их нового состояния. В то же время, сиры видят, как их дети растут в новых и неожиданных направлениях, и начинают опасаться их. «Как скоро он придёт за моей кровью?» – задаются вопросом многие старшие Сородичи. С добавлением в уравнение искажённого влияния уз крови, нет ничего удивительного, что у слишком многих Сородичей со своими сирами общего только родословная и жгучая ненависть. Многое можно сделать с историей о вампире, чей сир больше не доверяет ему, и который начинает вставлять всё более смертоносные палки ему в колёса.

Клан против клана

Конфликт не ограничивается возрастом или классом. Неустойчивое равновесие между кланами сложно удерживать даже в лучшие времена, а эти времена едва ли можно назвать лучшими. Вентру смотрят свысока на всех остальных и не скрывают своей надменности. Тореадоры не выносят присутствия Носферату, а Канализационные Крысы наслаждаются втаптыванием других кланов в грязь. И подобное происходит среди всех камарильских кланов, непрерывно и повсеместно.

Крайне редко бывает, чтобы два клана начали войну друг с другом, пусть даже и в масштабе одного города. В конце концов, битва на улицах между Вентру и Бруха станет однозначным приглашением для Шабаша, и как бы смешанное вампирское население города не ненавидело друг друга, они признают, что с вступлением в город антитрибу проиграют все. Вместо этого кланы (когда не заняты внутренними разборками) стремятся ослабить

соотношение сил и влияние остальных кланов. Если Бруха города выгодна местная тяжёлая промышленность, то Вентру приложат общие усилия, чтобы разрушить компании, владеющие заводами. Зачем? Затем, что это лишит Бруха финансовых и человеческих ресурсов. Когда тяжёлая промышленность усыхает, рабочих увольняют, влияние профсоюзов уменьшается, и у Бруха исчезает возможность мобилизации своих сил. После того, как Бруха лишатся своей поддержки, Вентру могут силой вырвать у них уступки, и затем привнести высокотехнологичную индустрию, оживив экономику города и вернув потраченные в ходе предыдущего манёвра ресурсы.

Осуществление подобных планов может занять десятилетия или даже столетия, но кланы терпеливы. Они, всё же, намереваются не уничтожить другие кланы – ведь им всё ещё нужны союзники в войне против Шабаша – а ослабить их и поставить в зависимость. То, насколько яростным станет межклановый конфликт, зависит от города и участвующих членов клана, но он никогда не застаивается. Кланы борются друг с другом точно так же, как и отдельные Сородичи.

Во многих случаях местный конфликт кланов можно отследить к личностному конфликту отдельных представителей соответствующих кланов. С ростом своей ненависти старейшины втягивают своё потомство и подчинённых в конфликт, который затем выходит из-под контроля. Такие мелочные истоки ни в коей мере не умаляют силу ненависти обоих сторон друг к другу, но для сценария выяснения того, как у Носферату и Малкавиан может быть неохотный союз в одном городе, и вражда в другом, хватит надолго.

Влад и Джульетта

Конфликт между кланами может сотворить много интересного со сплочённой прежде котерией. Когда в нём участвуют двое из кланов членов группы, то вполне вероятно, что кто-нибудь на каждой стороне призовёт персонажей к выполнению их кланового долга. И всё станет ещё сложнее, если одному вампиру прикажут «что-нибудь сделать» с его напарником из

другого клана в котерии. На этом этапе личная верность противопоставляется верности клану, и, вне зависимости от сделанного персонажем выбора, последствия будут катастрофическими. Если Сородичи останутся верными своей котерии, их прародителей вряд ли это обрадует, и они могут прибегнуть к решительным мерам, чтобы заставить сбившихся с пути вампиров подчиняться. Если же персонажи последуют своему долгу, то котерия вполне может развалиться навсегда, у чего, скорее всего, будут печальные последствия для хроники. Конечно, вампиры всегда могут попытаться сфальсифицировать выполнение их приказов, но если обман раскроется, последствия наверняка будут крайне неприятными.

Заметьте, что такого рода идея истории не основывается на романтической любви между персонажами. Простого уважения и деловых отношений между двумя Сородичами более чем достаточно в таком случае. Когда вампиру скажут навредить его партнёру, он будет дураком, если не подумает о том, не приказали ли его партнёру сделать то же самое с ним. Подозрительность и страх заменят доверие. Узы в котерии натянутся, если не порвутся. Сможет ли котерия когда-либо восстановиться от этого? Похоже, что вряд ли...

Порочные желания: Диаблери

Сила – один из основных источников повествовательных конфликтов. Среди Сородичей сила определяется кровью. Потому мало удивительного в том, что одни из жесточайших конфликтов (и лучших историй) в Камарилье порождены жаждой могущественной крови.

Технически, в Камарилье диаблери осуждается, кроме определённых редких случаев (кровавая охота, столкновение с врагами секты и т. п.). Использование даруемой Прорицанием способности чтения аур предполагается достаточным для обнаружения диаблериста, которого уличают его собственные жизненные силы. Увы, у вампиров законы контролируют нормы поведения не лучше, чем у людей. Старейшины тратят

бессонные дни, размышляя, кто из их детей может оказаться достаточно храбр, чтобы отважиться на диаблери. Неонаты пребывают в ужасе от историй о старейшинах, поддерживаемых только витэ вампиров. И ничего не поделать со страхом, который вселяет в каждого Сородича призрак вампирского каннибализма.

Нельзя сказать, что этот страх безоснователен. Соблазн понизить поколение силён, и не один старейшина был поглощён неблагодарным потомком. Осуществление таких попыток может занимать годы и больше, и их проведение (будет ли тогда котерия игроков охотником или жертвой – решать вам) может добавить интересную сюжетную линию в вашу текущую хронику. Ситуация станет ещё интереснее, если найдутся доказательства того, что намеченное диаблери негласно поддерживается кем-то на верху иерархии города. Принцам не всегда нравится заниматься их грязной работой, и очевидных доказательств может быть более чем достаточно для того, чтобы уличить орудие принца.

Идеи историй

Возможно множество историй, в которых основной конфликт полностью ограничен Камарильей. Фокус заключается не в создании такого конфликта, а скорее в уменьшении потенциальных конфликтов до удобного числа. К примеру:

- Котерия заработала враждебность немного более старшей банды Сородичей, которые считают персонажей нежеланными конкурентами. У старших вампиров больше навыков, больший вес в городе и лучше знание Дисциплин. Как же неонатам выжить?
- Шериф принца решил, что начался сезон охоты на неонатов, и делает всё возможное, чтобы довести котерию до совершения поступков, которые позволят ему спустить на них всех собак. Смогут ли неонаты избежать расставленных для них ловушек, и что произойдёт, если не смогут?

- Один из городских старейшин решает, что котерия напоминает ему его первую котерию. Не факт, что это хорошо, поскольку он в итоге убил остальных своих спутников, но сейчас он проявляет нездоровый интерес к делам неонатов, доходя до того, что организует различные «ситуации», чтобы посмотреть, как они на них отреагируют. Поймут ли молодые Сородичи, что с ними происходит, до того, как старейшина поднимет ставки или выбросит свои игрушки?
- У члена котерии есть соперник – завистливый гуль, считающий, что это он должен был получить Становление, а не персонаж. Гуль теперь делает всё в своих силах, чтобы исправить «ошибку», вплоть до покушений на жизнь персонажа. К сожалению, сир персонажа слишком ценит этого гуля, чтобы его можно было убить без долгих раздумий. Так как же персонажу защитить себя, и что будет делать с этим остальная часть котерии?
- Хранитель Элизиума города снят с должности советом примогена за явный непрофессионализм. И каждый честолюбивый служитель города немедленно нацелился на получение этой работы. Как котерия служителей может отреагировать на эту возможность? Будут ли они всеми силами поддерживать одного кандидата, или каждый будет сам за себя?
- Сир члена котерии зацикливается на одном неонате, бросая, по сути, остальных своих детей. Его враги замечают эту слабость и делают свой ход, отбирая одним за другим его сторонников. Сможет ли котерия убедить старейшину вернуть своё внимание туда, где оно крайне необходимо, и получится ли у них выживать достаточно долго, чтобы сделать это?
- В городе новые неонаты – или, другими словами, лёгкая нажива. Котерия вскоре отправляется показать этим молокососам, где их место в вертикали власти, но внезапно оказывается, что у тех неонатов есть могущественный покровитель. Смогут ли служители не задеть сторонника неонатов, или уже слишком поздно? Кто в итоге кому преподаст урок?
- Котерия – собрание относительно опытных Сородичей, возможно, это даже совет примогена города. Местный принц, к несчастью,

некомпетентный клоун. Как котерии осуществить его смещение, не поставив город под удар? Будет ли для замены принца выбран член котерии, и если да, то что это сделает с хрупкими связями, удерживающими персонажей вместе?

- Персонажи – лишённые владений старейшины, ищущие новый город для утверждения в нём своей власти. Им кажется, что наконец повезло, когда они находят мегаполис, недавно зачищенный юстициарием, но он же заинтересовал и других старейшин. Схватка за власть становится ещё смертоносней, чем обычно, поскольку ни у одной из сторон нет их обычных сетей гулей и детей, сражающихся за них. Окончательная Смерть становится вполне реальной возможностью.
- Случай в Элизиуме приводит к тому, что Бруха города попадают в опалу. Поскольку в котерии есть Бруха, остальным её членам придётся решить, что делать с их бывшим товарищем. Будут ли они игнорировать проблему, спрячут его, пока всё не уляжется, или отвернутся от него? И что будет, когда кризис закончится – если он вообще закончится?
- Два старейшины начинают между собой яростную грызню и втягивают в неё своих соклановцев. Хотя ни один из этих кланов не представлен в котерии персонажей, их будут попеременно вербовать, подкупать и угрожать, чтобы они выбрали сторону образовавшейся линии фронта. На какую сторону перейдёт котерия, или она сможет остаться нейтральной? Может ли она вообще позволить себе нейтралитет?

Другие формы конфликта

Конфликт, как повествовательный инструмент, это намного больше, чем просто принуждение к пролитию крови. Эмоциональный конфликт не в меньшей степени плодотворный приём, и он может дать опыт более глубокого отыгрыша, чем самая дикая битва на улицах. Попытка разорвать нежеланные узы крови может быть такой же захватывающей, как и попытка очистить город от Шабаша. Сражение за достаточно долгое сохранение

спокойствия, чтобы спланировать месть Сородичу, совершившему Диаблери над сиром или возлюбленным персонажа, может быть таким же пугающим, как и встреча с разъярённым старейшиной в его убежище.

Вампиры больше не люди, но, в большей или меньшей степени, они помнят, каково быть человеком. Некоторые неонаты могут даже и не замечать разницы, и в этом заключается благодатная почва для трагедии. Рассмотрим случай неоната, вырванного из относительного счастливого существования. У него были родные и близкие, которых ему придётся покинуть, но он не может не вернуться к ним. Возможно, он нарушает Маскарад, рассказывая им всё в попытке заполучить их симпатию, возможно, они пытается в нарушение Традиций Становить одного из них или всех, только чтобы он мог быть с ними всегда. Подобные истории могут обеспечить немало напряжения и сильный отыгрыш без необходимости тянуться к кубикам каждую третью минуту.

Так кто злодей?

В Вампире термин «злодей» становится условным. В конце концов, протагонисты игры – кровососущие трупы, восставшие из мёртвых, чтобы кормиться пульсирующим витэ живых, что не очень похоже на классическую ролевую модель. Выбранные вами для хроники антагонисты могут и не быть «плохими парнями» в традиционном смысле, ведь «герои» сами могут быть ещё какими плохими. Более того, «злодеями» хроники могут быть смертные охотники, вышедшие остановить творимые кровососущими чудовищами ужасы, к чему большинство людей отнеслись бы как к достойной восхищения цели.

Так что помните, когда создаёте в Вампире злодеев, что они могут быть не очень злодейскими. Да, бешеная стая Шабаша может быть намного, намного хуже, чем персонажи ваших игроков когда-либо мечтали быть, но антагонисты Сородичей происходят с обоих концов спектра.

Заклятые враги и антагонисты

За каждой подлой интригой стоит подлый интриган. Несмотря на то, что ваши персонажи могут быть в центре истории, им нужен визави – кто-то, с кем они могут состязаться и бороться. Без оппонента, которому котерия могла бы противостоять, в вашей хронике будет мало напряжения. Вместо врага, которого надо победить, у них будет лишь серия мелких стычек, которые быстро станут скучными. Но если окажется, что анархии, разнёсшие общее убежище котерии, на самом деле замаскированная стая Шабаша, стремящаяся ослабить город, то внезапно все эти разовые перестрелки и засады в переулках станут частью большей схемы. Ваша хроника станет целенаправленнее. И, добавив последнего врага, возможно, стоящего за вторжением в город епископа или кардинала, вы сделаете противостояние этому врагу естественной кульминацией вашей хроники.

Но злодеи не появляются сами по себе. Вам необходимо с большой осторожностью создавать главного врага вашей хроники. В конце концов, развитие сюжета по большей части будет брать начало в нём и его решениях, в особенности тех, что касаются персонажей. Помня это, вы должны обдумывать то, кто враг персонажей, так же, если не больше, тщательно, как и то, каков он.

Ни один стоящий злодей не творит свои тёмные дела просто ради того, чтобы быть злодеем. Даже у самого садистского Цимисха или отмороженного Баали есть цель, нечто, чего он пытается достичь. У него есть план, высшая цель, которую он хочет достигнуть, и котерия, которая лишь мелкое препятствие на его пути к конечной цели. Все совершаемые им действия основаны не на стремлении остановить центральных персонажей хроники, они направлены заботой о его собственных делах. Если котерия в них вмешается, то ей же хуже.

Подготовительная работа

Первый шаг – это понять, чего хочет главный антагонист. Из этого вопроса возникает куча связанных с ним. Что ему нужно и почему? Что он сделает, чтобы достичь своей цели, и как скоро он её достигнет? Служит ли он кому-то высшему (важной шишке в Шабаше или начальству в Инквизиции), которому он должен отчитываться, и если да, то что случится, если он не добьется успеха достаточно скоро? Будет ли он вести переговоры? Ответы на эти и другие, похожие вопросы, дадут рамки для действий вашего главного антагониста. Если вы знаете, насколько далеко он готов зайти, и чего он добивается, то вы хотя бы будете знать, как он будет реагировать на неудачи и победы – и каким, скорее всего, будет его следующий шаг.

Кроме того, вам стоит разобраться с тем, что представляет собой ваш заклятый враг – его видовую принадлежность, секту, убеждения, силы, влияние и так далее. Есть хорошее проверенное правило – взять самые характерные для персонажей игроков черты и инвертировать их для врага. Если ваша труппа отыгрывает котерию неонатов с высокой Человечностью, стремящуюся вернуть потерянную Человечность, в качестве антагониста хорошо подойдёт старый и аморальный Цимисх со стаей голодных гулей. Этот подход также хорошо работает и на более общем уровне – если персонажи скользкие и хитрые типы, то противопоставление им отморозка, полагающегося на одну только силу в достижении своих целей, создаст и контраст и вызов. Ведь, если обычные уловки персонажей неожиданно станут неэффективными, котерии придётся попробовать что-то новое – и побыстрее – или же рискнуть закончить прахом на ветру.

Также помните, что злодей не всегда считает себя таковым. Возможно, у его действий есть идеалистические мотивы. Всегда остаётся возможность, что ваш злодей делает это всё просто ради личной выгоды или власти, но есть также все шансы, что он служит тому, что считает высшей целью. Позволяя вашему персонажу-врагу искренне верить в правильность того, что он делает, может добавить в вашу игру неплохие нюансы морали. Это также урежет кучу переигрывания в стиле картонных злодеев с подкрученными

усами, к которому он будет склонен – если он искренне верит, что для мира лучше всего будет устранение котерии, то вряд ли будет увлекаться маниакальным смехом, безумным злорадством или любыми другими стереотипными «злодейскими» манерами, которые ограничивают его эффективность и превращают его в картонного персонажа.

Вживаясь в роль

Необходимо помнить, что у вашего главного антагониста есть личность. У него есть причины. Так что, когда персонажи сорвут одну из частей его плана, не бросайте просто всё, что у него есть, против них в ответ. Вместо этого отыгрывайте его. Поймите ход его мыслей и подумайте, какова была бы его естественная реакция. Эта неудача лишь мелкая неприятность? Или же настало время нанести по персонажам удар? Если ваш злодей ведёт себя убедительно, то и ваш сюжет в результате становится убедительнее. Если он реагирует Так, Как Требует Сюжет, он кажется неестественным, как, в тоге, и ваша хроника. Пусть история следует за персонажем, а не наоборот.

Вы можете даже считать архизлодея свои персонажем, если только это не будет означать, что котерия будет бесповоротно обречена. Если же нет, то забирайтесь в его голову так же, как ваши игроки запрыгивают в шкуры своих персонажей, и отыгрывайте его в полной мере.

Приспешники, приспешницы и другие

Ни один хороший архизлодей не работает в одиночку. Даже самому маниакальному безумцу нужны приспешники для выполнения поручений, грязной работы, взваливания вины за провалы планов, поиска жертв и тому подобного. Главное, что часы, потраченные на создание интересного и проработанного злодея, окажутся бессмысленными, если вы сразу же бросите его в смертельный бой с котерией. В подобной ситуации не будет

никакого драматического напряжения, и не будет времени для того, чтобы антипатия персонажей к злодею выросла до такой степени, чтобы победа что-то значила для них. Если ваш архизлодей появится на сцене слишком рано, он будет помехой, а не объектом ненависти. Вам нужно время для того, чтобы подогреть ненависть персонажей к их врагу, и это означает удерживание его до подходящего момента.

Но в то же время, кто-то должен быть на сцене. Кто-то должен противостоять котерии каждую сессию, занимая её и раздувая пламя их неприязни. И вот тут в дело вступают приспешники (или гули, в зависимости от обстоятельств).

Такой подход, работающий лучше всего, если вы бросаете в котерию всё более сильных подчиненных врага, растянет путь персонажей к последнему столкновению. Во многих случаях лучшим способом растянуть время между завязкой и кульминацией будут встречи со слугами и приспешниками вашего злодея. В конце концов, крайне маловероятно, что ваш главный антагонист сам будет выполнять всю свою работу, так что дайте ему немного наймитов. Подумайте о том, что он за человек, и какого рода слуги у него, скорее всего, будут. У архиепископа Шабаша есть стаи и другие подчинённые для натравливания, тогда как у охотника с Истинной Верой вероятно есть паства истинно верующих, готовых, возможно, умереть за него.

Следующее, что нужно обдумать, это то, каким образом приспешники натолкнутся на котерию. Маловероятно, что они прибредут, представятся Слугами Злодея и затем выхватят свои TEC-9 в стиле лучших гонконгских фильмов. Логичнее будет, если персонажи наткнутся на приспешника, занятого выполнением неприятного поручения своего босса (скажем, втыкающего кол в друга котерии), остановят его и затем узнают о его связи с «высшей» силой. Это, конечно, безукоризненно сделает их противниками вашего архизлодея, и у него теперь будет оправдание, чтобы посылать за ними всё более сильных и важных слуг. Они ведь уже один раз помешали

исполнению его воли, что означает, что от них следует избавиться прежде, чем они станут реальной угрозой. И, разумеется, что чем ближе персонажи подбираются к главному антагонисту, тем больше сила и ресурсы встречающихся им приспешников, и тем больше трудности, которые им каждый раз приходится преодолевать.

Не допускайте ошибку, давая вашему злодею в использование подчинённых только одного типа. Это же современность, в конце концов, и главное в игре разнообразие. Окажите вашему злодею больше чести – и дайте вашим игрокам больше проблем. Меняйте тактику и подходы. Уличная банда, загуленный полицейский участок, сумасшедший (и задоминированный) поджигатель, дитя на узах крови – все они могут быть частью арсенала вашего злодея. Если персонажи не знают, что их может ожидать следующим, то они не смогут планировать слишком далеко вперёд – и не смогут расслабиться.

Вы можете также захотеть сделать приспешников личностями, близкими к вашему архизлодею. Они просто нанятые бандиты и привязанные гули, или тут есть нечто большее? Отправит ли ваш злодей кого-то, кто ему дорог, на причинение зла котерии? А если да, то как он отреагирует на провал – или смерть – подчинённого? Создание ваших приспешников более целостными означает, что вы можете раскрутить более сложный сюжет из их неудач – и успехов.

Враги для секты

Для камарильских хроник некоторые злодеи походят лучше других. Хотя Шабаш и является очевидным выбором, он не единственный. Рассмотрите следующие примеры:

- *Другие Сородичи.* Соперник внутри секты может стать главным врагом для котерии. Борьба за продвижение и власть в Камарилье может в два счёта оказаться смертельной, и помещение вашего злодея внутрь секты

может добавить интересные сложности в попытки котерии отбиться. Возможно, злодей – старейшина, желающий уничтожения котерии. Любой шаг, который предпримут против него персонажи, выставит их в дурном свете, и может стянуть остальную часть секты на защиту антагонистов. Или же, «злодей» может быть котерией-конкурентом или отдельным вампиром, охотящимся за властью. Персонажи игроков для них соперники, и потому должны быть уничтожены.

- *Смертные.* У большинства людей, охотящихся на вампиров, такая же долговечность, как и у холодного пива во время футбольного матча, то есть, практически никакая. Но те немногие, кто выживают, становятся очень хороши в своём деле. Вооружённых верой, технологиями и, возможно, парой собственных сверхъестественных способностей, этих первоклассных смертных охотников должно быть достаточно, чтобы держать – иногда буквально – в страхе божьем любую котерию.
- *Шабаш.* Основным врагом Камарильи является, разумеется, Шабаш. Выбор в качестве главного врага влиятельного шабашита позволит вам напускать на котерию бесчисленные волны неонатов и разъярённых стай, поднимая ставки с каждым разом. Если котерия будет только защищаться от нападений, то когда-нибудь её сокрушат. Им придётся выбирать: либо отступить, либо поднажать и попытаться найти их истинного врага.

Смерть

Хотя смерть может быть концом всего для отдельного человека, в камарильской хронике она открывает новые пути и возможности. Когда Сородич встречает свою Окончательную Смерть, его гули неожиданно оказываются бесхозными, его владения – открытыми для захвата, а его позиция в городской иерархии открытой для всех. Всё это предоставляет благоприятную возможность для котерии амбициозных молодых вампиров.

Котерия, однако, не будет единственной, кто борется за собственность и титулы покойного. Создавшийся вакуум в структуре власти города может втянуть всех вокруг него в конфликт, если не в открытую войну. Одно то, что один из персонажей игроков хочет занять место недавно погибшего чистильщика или шерифа, не значит, что он получит эту должность – а конкуренция за неё может быть убийственной.

Великая пищевая цепочка

Одно из достоинств Вампир: Маскарад – неважно, насколько могущественными стали персонажи или могут быть их противники, всегда есть кто-то ещё более могущественный, стоящий выше в пищевой цепи. Если котерия слишком быстро избавилась от вашего кустарного злодея, помните, что кто-то становил его – и этот сир может быть не слишком обрадован обернувшимся состоянием дел. Не стоит слишком быстро прокладывать путь наверх по лестнице поколений, если вы не хотите невольно закончить победой всемогущих персонажей игроков над Каином (Примечание: Если ваша хроника дошла до такого, сверните её и начните сначала. Существа такой мощи слишком далеки от людей, так что отыгрыш их являет чисто теоретическую задачу, а не игру.), но помните, что у вас всегда есть молот побольше.

Смерть как повествовательный инструмент

Некоторые рассказчики избегают использования Окончательной Смерти в своих хрониках. Убийство, ведь, вещь довольно постоянная; когда вы развеиваете чей-то прах по ветру, то тот, кто его оставил, скорее всего, ушёл навсегда. Такого рода постоянство может быть пугающим, поскольку мало кто из Рассказчиков хотел бы расстаться с услугами полюбившегося персонажа навсегда.

Другие считают, что смерть персонажей Рассказчика быстро забывается. Жертва умирает, её прах подметают, и вселенная продолжает своё существование без ещё одного вампира. Это позволяет избежать неприятных сложностей, но лишает Рассказчика одного из самых разносторонних его инструментов – власть над жизнью и смертью.

Способность и готовность убивать персонажей, даже важных, крайне полезна для хорошего Рассказчика. Отправляя вампира (или даже знакомого смертного или гуля) на тот свет, вы подтверждаете, что смерть реальна и является активной частью вашего мира. Смерть даже незначительного персонажа демонстрирует, что у глупых поступков есть последствия, и что цена неудачи реальна и очень высока. И, возможно, самое главное: когда вы покажете, что готовы убить любого персонажа, от смертного до примогена, игроки поймут, что никто не будет в безопасности – даже они.

Подталкивая сюжет

Смерть персонажа Рассказчика может привести историю в движение множеством способов. У каждого вампира, неважно какого статуса, есть место в Камарилье. Убийство вампира оставляет это место свободным, и заставляет всех Сородичей города суетиться вокруг него. Если у вампира были владения, гули или другая ценная собственность, вокруг него сразу же начнут кружить стервятники в поисках выгоды от его смерти. Друзья покойного укрепляют свою защиту, на случай, если они следующие в списке жертв. Враги жертвы, опасаясь обвинений, готовят своё алиби и пытаются дискредитировать тех, кто может обвинить их. Хорошо разлетаются слухи о диаблери или нападении Шабаша.

Из этого хаоса могут возникнуть сильные сюжеты. Рассмотрите следующие:

- *Котерии могли поручит раскрыть убийство принц или шериф.* Если им это удастся, они получат впечатляющее вознаграждение. Если нет –

они могут стать следующими жертвами. Но что, если кто-то – возможно даже принц – не хочет, чтобы они преуспели?

- *Покойный занимал видное положение в городе, и теперь его место свободно*. Решит ли член котерии, что он сможет занять эту должность? Кто будут его соперники в борьбе за неё, и как далеко они зайдут, чтобы её заполучить? И что насчёт остальной части котерии, которая может быть связана с его амбициями независимо от желания котерии? И какие задачи перед ним и его соперниками поставит принц?
- *Персонажей подозревают в убийстве другого Сородича.* Принц дал им 48 часов на то, чтобы очиститься от подозрений, иначе он объявит на них кровавую охоту. Смогут ли они найти настоящего убийцу или хотя бы доказать свою невиновность? Почему их вообще обвинили, и кто ответственен за ложное обвинение? И что хуже всего, что если один из персонажей действительно совершил убийство – возможность, которую никогда нельзя упускать из виду.

Смерть персонажа

Мало кому из игроков понравится увидеть их персонажей обращёнными в прах. Их чувства можно понять; в персонажа были вложены часы, если не месяцы или годы, и никто не захочет, чтобы его непринуждённо лишили этого вложения времени и сил. С другой стороны, если персонажи станут иммунны к наивысшему наказанию, то пострадает игровой баланс. Отказывающий заставлять персонажей нести наказание за глупые поступки Рассказчик вскоре обнаружит, что в его игре вампиры постоянно искушают судьбу, потому, что они знают, что на самом деле они в полной безопасности. Это знание лишает хорошую хронику по Вампиру большей части напряжённости.

Однако необдуманное уничтожение персонажей или демонстрация того, кто тут на самом деле главный, может принести столько же вреда. Игроки быстро научатся избегать хроник, в которой их тщательно созданные

персонажи скорее всего будут уничтожены по прихоти Рассказчика. В конечном счёте, необходим баланс. Игроки должны быть предупреждены о том, что иногда метафорический дракон побеждает, а Рассказчик не должен использовать наивысшую меру наказания, пока ситуация не потребует этого.

Последствия

У каждого действия всегда есть равное и противоположное противодействие. Точно так же и у каждого совершённого вампиром поступка есть последствия. Всё происходящее в Камарилье влияет на что-то ещё. Смертный убит во время кормления? Возможно, близкий ему человек начнёт помогать охотникам. Возможно, он был выбран для Становления старейшиной, который, лишённый дитя, теперь ищет мести. Убийство, опять же, может нарушить Маскарад, насылая и смертные и бессмертные власти на неудачливого убийцу.

Дело в том, что всё в Камарилье связано между собой. Каждый поступок затрагивает планы, интриги и желания других Сородичей, и они в результате будут на них реагировать. Вампиры не привыкли к тому, чтобы им перечили или мешали, и они предпримут меры, чтобы наказать тех, кто так поступает. У всего, что делают персонажи – от оказания услуги другому Сородичу до убийства любимого дитя – будут немедленные и глубокие последствия в мире Камарильи. Ваши игроки должны осознавать это, как и вы сами.

Предупредительные меры

Есть меры, которые вы можете предпринять, чтобы гарантировать, что смерть персонажа не вызовет уязвлённых внеигровых чувств в вашей игровой группе.

• Предупредите игроков в начале хроники, что смерть персонажей действительно возможна, и время от времени повторяйте это предупреждение.

• Когда персонаж умирает, убедитесь, что его убийство не будет казаться местью. Когда у персонажа был хотя бы небольшой шанс его избежать, игрок обычно лучше его переносит. Если же вы ниоткуда вытащите десяток качков-Бруха, чтобы закончить работу предыдущих 50, это будет отдавать личной местью и создаст неприятную ситуацию.

• Если смерть персонажа кажется вероятной или почти неизбежной, то поговорите об этом с игроком, и пусть он внесёт свой вклад. Возможно, персонаж может умереть эффектным или героическим образом, принося себя в жертву, чтобы спасти город.

• После смерти персонажа, найдите немного времени на обсуждение с игроком умершего. Пусть он знает, что всё ещё желанен для вас в группе; ушёл только его персонаж, но не он сам. С другой стороны, не используйте смерть персонажа, как способ сообщения игроку о том, что вы хотите, чтобы он ушёл. Искажающие последствия этого основательно порушат игру для других игроков.

• Если один персонаж игрока убивает другого, не позволяйте начаться вендетте. Позаботьтесь о том, чтобы между игроками не было обиды, и что новый введённый персонаж не будет стараться навредить убийце старого «просто по совпадению».

Выйти сухим из воды

По правде говоря, позволение вашим игрокам знать, что у их поступков будут последствия, это одна из самых важных вещей, которую вы можете сделать как Рассказчик. Если котерия с энтузиазмом нарушает Маскарад, и с ней ничего не происходит, то они не будут беспокоиться о Маскараде. При этом одно из креплений напряжённости вашей хроники вырывается с корнем. Так что, если персонажи делают что-то «неправильное» или «глупое», то

обеспечьте, чтобы они заплатили за это. Это не значит, что вы должны выкидывать каждого вампира, который делает мелкую оплошность. Это скорее означает, что если персонажи нарушат Маскарад, то начнут разнюхивать о них охотники или полиция. Они могут найти, а могут и не найти котерию, но они смогут сделать им на время жизнь интереснее. Равным образом, нарушение одной из Традиций должно навлечь гнев местного принца. Если принц не накажет персонажей, нарушивших его законы, то он перестанет быть фигурой власти, и станет лишь картонной фигурой. Показывая игрокам, что их персонажи будут нести ответственность за свои действия, вы работаете над поддержанием целостности и ваших персонажей и вашей хроники.

ГЛАВА 8. СОЮЗНИКИ, ВРАГИ И ДРУГИЕ

If you do not raise your eyes, you will think you are the highest point

– Antonio Porchia, Voces

Камарилья не однородна по своей природе. Внутри нее существуют свои страты и группировки, ранги и иерархия. А самое главно есть те, кто принадлежи к ней, уто находится за ее границами, и те, кто балансируют на грани, насколько успешно насколько это возможно.

Для Камарильи не существует четко очерченных границ. Официальная секта – это скрывающиеся в тени старейшины, выслеживают дичь на приемах и эдизиумах, но как же тогда своевольные мятежники анархии (столь многие из которых тайно вернулись на путь истинный)? А как насчет гулуй, что служащих секте, но все еше не вксившие смерти или становления? А что безмолвные, вечно наблюдающие со стороны Инконю? В каких они взаимоотношениях с хранителями Маскарада?

Это поистине отличные вопросы. Увы, ответы на них так же темны, как и те, кто их схранит.

Мятежная жизнь неживых

Как только заходит солнце, я чувствую, как проблемы выстраиваются в очередь ко мне. Вечерний ветер несет с собой дым, а сирены автомобилей гудят еще более раздражающе. Детские голоса эхом отражаются от теплого бетона вместе с последними лучами летнего солнца. Эти голоса несут с собой плоский и пустой звук криков, доносящихся из серых тоннелей, слов, затянутых в водоворот невзрачных желтых и зеленых листьев, кружащих во время летних гроз. Без сомнения, грядет что-то плохое. Я натягиваю на себя куртку и опускаю голову, надеясь...

Может, если я буду вести себя тихо, не привлекая внимания, беды минут меня стороной. Весь вечер я заметаю следы и иду, куда подует ветер, стараясь оторваться

от плохой кармы, чтобы не угодить в капкан неудач, который уже пытается ухватить меня за ногу. Уже к девяти часам я понимаю, что такой удачи мне не видать. Я просто выбираю место и даю неудаче догнать меня. Для этого ей требуется время, которым она упивается.

Они приходят за мной в ресторане, всего лишь четыре человека, одетых в дешевые консервативные костюмы, не самые удобные. Они заходят и тихо общаются с хозяином, который начинает игнорировать меня с видимым старанием. Один из них Собрат, я вижу его бледную, как снег, оранжевую с голубыми полосками ауру. Остальные трое - его гули, наверное. Их ауры фиолетовых оттенков, которые зноятся подобно раскаленному железу. Естественно, они пришли за мной переодетыми в полицейских. Может быть, эти гули действительно работают полицейскими утром - да какая разница? Лик с одним из гулей стоит у дверей, остальные двое идут к столу, чтобы забрать меня.

Уже на полпути они осознают, что я знаю об их присутствии. Они перехватывают мой взгляд и начинают кидать мерзкие ухмылки ничтожеств, чувствующих свое превосходство. Один из них хрустит суставами пальцев и улыбается мне. Рука тянется к столовому ножу практически сама по себе, и чувства плохого знамения кружат вокруг моей головы, словно стая воронов. Хриплый хохот летает вокруг, уходя в ночь. Этот смех посвящен мне, несчастной, неудачной, жалкой, мертвой и одинокой, прижатой к стенке за закаленным стеклом и любезностью в сердце каменных джунглей.

Я чувствую, как Зверь восстает внутри меня, когда мое тело напрягается, а кровь отступает и сжимается. Словно пылающий поезд, несущийся по тоннелю навстречу невыносимо яркому свету, словно оргазм злобы и голода, он идет навстречу свету. Я не могу позволить произойти этому здесь.

Я показываю им нож, и они замедляют ход, становятся более серьезными. Они рассредоточиваются, не спуская глаз с ножа. Следите за ножом. Посмотрите на него. Внимательно смотрите за ним. Другие ужинающие начинают замечать. Продолжайте смотреть на нож. Каждый волосок на теле встает дыбом, и я связываю Голод железными ремнями. Я делаю рывок с ножом в руке, и один из них встает прямо

передо мной. Он хватает руку, в которой я держу нож, и пытается сдержать меня захватом.

Мои когти выходят наружу. Я с силой наношу удар по руке, которая удерживает меня. Он визжит, прижимая разорванную окровавленную руку к груди. Кровь сочится между его пальцев (о, боги, кровь, о, боги, только не сейчас), а я размахиваю столовым ножом в качестве удобного оправдания нанесенным ранам. Я бегу на кухню, попутно сбивая бедром стол и посылая его в полет через все помещение, к пожарному выходу, через который одна посудомойка прокралась во время перерыва, чтобы выкурить сигареты, которые ей уже никогда не понадобятся. Они бегут вслед за мной с криками «Стой! Полиция! Стой или мы будем стрелять!» Но они не станут, не здесь, стрельба вызовет слишком много вопросов, а попав по мне, еще больше: как пули могут остановить мертвого?

Я вслепую перебираю всеми четырьмя, сдирая кожу с голеней, которые никогда не покрываются синяками. Затем я прорываюсь через пожарный выход и выбираюсь на крышу. Слепящая идеальная красота ночи поражает меня, и я даю своей сумке повиснуть на боку. Луна является в виде полумесяца толщиной с волосок, серпом на горизонте с тонкими, словно погребальная одежда, облаками, окрашенными на сером городском небосводе. Если бы я могла дышать, то этот пейзаж, наблюдаемый из этого идеального орлиного гнезда, оставил бы меня бездыханной. Я поворачиваюсь и достаю пистолет из сумки.

Я слышу, как они там, на ступеньках, крадутся, словно воры. Они тяжело дышат, а кожа на их ботинках трется о бетонную поверхность пожарной лестницы. Они слышат, как я слышу их. Сзади, за мной, шум города воплощается в дюжинах отдельных звуков: дверей автомобилей, сирен, покрышек на дорожном покрытии и разбивающегося стекла. Тысяча запахов, тысяча звуков и тысяча оттенков черного и бледно-оранжевого.

Отпуская это все затем, я стреляю через проход в темень пожарной лестницы. Один из гулей вопит, а полминуты спустя из глубины доносится голос: «Он ни злится на тебя, Сара. Поэтому он и послал нас, чтобы сказать, что все в порядке. Он знал, что ты захочешь вернуться. Он хочет, чтобы ты знала, что он тебя любит».

Значит, он посланник моего сира. Или, может, просто местный отброс, заговаривающий мне зубы, чтобы замедлить меня достаточно, пока не появится возможность схватить меня. Голос Собрата такой сладкий, глубокий, как морская впадина, ласка любовника. Лживого любовника. Прелюбодейного, коварного любовника, но такого, чьи руки заставляют тебя возвращаться, даже зная, что означает вернуться к нему. Словно впиваясь зубами в теплую спелую сливу, оставляющую теплоту и сладость крови на языке. Словно кровь на языке, этот голос можно слушать сидя часами. Встряхнув головой и моргнув, я задаю себе вопрос: «Вернусь ли я?» - нет, я все помню.

Я выслушала часы его проповедей о вечной любви. Сколько раз он просил поделиться с ним кровью: сначала в романтической манере, потом уже требовал, а затем и вовсе насильственным путем. Я не просила его выслеживать меня шесть месяцев, чтобы убить затем во имя его любви. Он убил меня, даже не зная моего имени. Пусть найдет себе других жертв на место его эдельвейсов, других актрис, более жаждущих подписаться на роль примадонны театра в его бесконечной трагедии. Сколько бы он не заплатил этому лазутчику, деньги были потрачены впустую. Я знаю, что никогда не вернусь. Я делаю первые шаги на крыше, шумя, и задвигаю засов пожарного выхода сзади. Издалека я слышу, как гули опять начали двигаться.

Я поворачиваюсь к безупречности городской ночи и подхожу к краю здания. Я слышу, как они поднимаются по лестнице, спокойно и безмятежно. Я бегу, и Зверь вздымается, двигаясь со мною вровень, неуязвимый. Прыжок, и черная стрела двигается в контрасте серого ночного неба. Зверь отрывается от тверди вместе со мной, полный радости от ночи и черного ликования охоты.

Я меняюсь по мере того, как стремглав падаю сквозь темень ночи. Мой труп - холодная звезда, падающая с черного могильного небосвода. Руки и пальцы тянутся в восторженной агонии, пока мир растет на моих глазах. Цвета тускнеют, становятся серыми, и я распускаю крылья, чтобы охватить ими город с его широкими черными аллеями и вздымающимися башнями зноя, что восходит от твердого бетона внизу. Мертвые мышцы напрягаются, направляя меня сквозь тьму, которая и есть мой дом.

Я никогда не буду любить его за это. Никогда.

Но однажды, может быть, я научусь любить себя.

Кто такие анархи?

Мир вампиров задыхается так, что смертные и представить себе не могут - на каждого желающего или пытающегося что-то изменить найдется дюжина нежелающих с разными причинами. Увеличение возраста не приближает угасание Братства, но придает ему силы. За исключением Амаранта вампир никогда не сможет превзойти своего сира, ибо сила Проклятья Каина угасает с каждым поколением. От отдаленных несколькими поколениями сиров поступают приказы на выполнение заданий, которыми старейшины не могут обременить себя, чтобы не замарать руки. Неизбежно самая трудная и грязная работа передается от одного поколения к другому и так достается самым юным потомкам. Для многих новообращенных дар бессмертия кажется не многим большим, чем вечным рабством в качестве лакея.

Во времена ранних ночей дети обычно вырывались из цепких лап их сиров, отправляясь в дальние места, где они немедленно осваивались, продолжая тот самый цикл, из которого они успешно вырвались. Таким образом Дети Каина разбрелись по всему миру, добравшись до его самых удаленных мест. В наши дни же все уголки мира поделены. Так как жить в мире становится все теснее, убежать от Братства становится все сложнее и сложнее.

Как раз после распада Западной Римской Империи перенаселение Братства впервые стало серьезной проблемой в Европе и Малой Азии. Впервые в истории вампиры, которым не нравилось место их пребывания, не могли отчалить и найти себе новый дом (или умереть при попытке к побегу, обычно от рук Люпина, с которым ему не повезло пересечься). Не желая отстраняться от городов, которые предоставляли легкое питание и развлечения вместо столетий смертной скуки, Братство было вынуждено

организовать настоящее сообщество. Неминуемо оно было основано на безусловной власти старейшин над их потомством.

Так же неминуемо эта безусловность породила недовольство, ненависть и бунт среди служителей. Спустя столетия назревавшего недовольства плотину прорвало, вылившись в то, что известно сегодня, как Восстание Анархов. На протяжении десятилетий сообщество вампиров захлебывалось в крови и хаосе, пока молодое поколение давило на старое в поиске свободы и могущественной витэ. К счастью или нет, о восстании осталось мало записей. Большая часть Братства, которая пережила эту эпоху, не желает говорить о том хаосе, который завершился Инквизицией и созданием сект; большая часть выживших потеряли друзей, любовников и любовниц.

Но те, кто не знают истории, обречены на ее повторение, а учитывая то, что переживших Восстание Анархов, которые при этом желают передать опыт от усвоенного ими урока, остались единицы, целое поколение Братства бродит в ночи, не ведая о том, что было прежде. Современные анархи являются давними потомками тех давних повстанцев, не имеющие представления о своем наследии, даже, несмотря на то, что они слепо несутся по пути их предков.

Становление анарха

В то время как старейшины и плохо осведомленные новообращенные волнуются из-за «Движения Анархов», анархи по сути своей являются анархистами. Анарх анарху рознь, отличных друг от друга анархов столько же, сколько и собратьев, недовольных ролью пешек, марионеток и лакеев. Но даже при этом между современными анархами и зачинщиками Восстания, которые раскололи мир Братства, огромная разница. В наши дни анархи являются почти что организацией Камарильи. Хотя это и не всеобщее явление, но побеги из своих городов становления происходят нередко в жизни юных собратьев. Вампиры бегут обычно в промежутке между 10-ю и

30-ю годами после становления, обычно после затяжной (двух- или пятилетней) депрессии. Служители, которые все это уже видели, в шутку называют этот длительный период угнетенного состояния «Ужасными двадцатыми», но для новообращенной, которая отстрадала столько же лет служения, сколько она прожила до становления, здесь нет ничего смешного.

Большинство сиров держат новообращенных под крылом в промежутке от пяти до десяти лет после становления. Пока сир не использует ее в качестве лакея или попросту игнорирует, новообращенную обучают основам жизни в Братстве, обычно по средствам настолько старым, что они могут включать рассказы уроков из своей жизни. После одного-двух десятков лет подобного времяпрепровождения все, чего хочет новообращенная - скрыться.

Среднестатистический собрат, выбирающий путь анарха, обычно покидает Братство любым свободным путем, уходя в нетронутую дикую местность или другую воображаемую утопию в промежутке между 6 месяцами и 2 годами после представления князю. Некоторые сиры прикладывают огромные усилия для предотвращения побега их потомков, но даже те из них, которые находятся под пристальным наблюдением, могут найти возможность для побега, если поработают над этим. После представления новообращенной князю, она сама отвечает за свои действия и считается способной самостоятельно поддерживать Маскарад, поэтому ни для кого, кроме сира и его гулей, нет нужды преследовать сбежавшую. Опыт показал, что удерживая собственное потомство скованным цепями в подвале, сир лишь добьется противоположных результатов в борьбе с радикальными побуждениями новообращенной. Подвергание огню, увечья и мучительные пытки при чрезмерном использовании также показали себя неэффективными. Все эти методы принуждения приводят не только к бесполезности потомства, но и к его возмущению.

Учитывая, что политика среднестатистического города является теплицей византийских интриг, кровожадные и жаждущие мести отпрыски могут привести к серьезной ответственности. Потомки сира с плохой

репутацией могут использовать помощь врагов своего хозяина для побега. Даже потомки, связанные узами крови, могут в конце концов освободиться от доминирования над ними. Противодействующих естественному процессу и одержимых контролем личностей, которые просто не понимают всей ситуации, совсем немного, и большинство сиров, которые видят, что их потомство ускользает от них, просто дают ему уйти: потомок не стоит того, чтобы умереть окончательной смертью из-за него, да и в итоге большинство из них все равно возвращаются.

Субкультура Анархов

Кто они?

Многие из новообращенных, которые бросаются наутек, обнаруживают, что они стали частью субкультуры анархов - кочевым сообществом Братства, которые скитаются далеко и во всех направлениях по большим и малым дорогам Америки. Основная твердыня этого подвижного сообщества располагается вдоль Восточного и Западного Побережья, а также в направлениях больших городов Бостон-Атланта и Сан Диего-Сиэтл.

Субкультура анархов состоит из вампиров, которые избавились от влияния своих сиров. Этих повстанцев часто называют Потерянными Ребятами, ссылаясь либо на шайку беглецов Питера Пена или же одноименный фильм. В то время как одни сбегают еще до представления князю (или даже вообще не были обучены путям Братства), большинство анархов бегут после того, как сир представил их князю и отпустил. Те из них, кто не знаком с сообществом Братства, обычно ни имеют достаточно связей с другими собратьями, чтобы найти анархов, хотя некоторые Каитифы начинают вести мятежный образ жизни по совпадению, случайным, неожиданным образом или еще как.

Хотя в соответствии со стереотипами типичный представитель субкультуры анархов это Камарильские Бруджа, обращенные после 1990-х, анархи представлены невообразимым количеством самых разных собратьев.

Древние вампиры в штатском, пытающиеся приспособиться к современной культуре, тесно контактируют с юными вампирами не Кмарильских кровей, пытаясь вырваться из своего собственного маленького замкнутого ада. Присоединение к анархам заманчиво для любого вампира, желающего освободиться от ограничений, накладываемых его сектой, без излишних дрязг, танцев с огнем и образу жизни в стае, который присущ Шабашу.

Культура анархов также является идеальной для вампиров, решивших основать новую жизнь ввиду менее законных причин: Наблюдатели Инконню и разведчики Шабаша смешиваются с киллерами Ассамитов и отступниками Сетитов в бегах. Использовать анархов в качестве подземных путей передвижения не так уж и безопасно - множество архонтов также временами общаются с анархами, выискивая именно таких нежелательных лиц. К тому же, только то, что они катаются на мотоциклах и воздерживаются от ношения костюмов от Армани, еще не делает их глупыми. Своего рода жесткое саморегулирование, которое встречается у анархов, не менее действенно, чем официальные указания князя и (по мере того, как вероятность умереть становится все меньше) менее величавые.

Как они выживают?

…all Agents defect, and all Resisters sell out…

–William S. Burroughs, Naked Lunch

Все юные собраться субкультуры анархов это переселенцы старой или байкеры нынешней эры, скитающиеся далеко и по всем направлениям, и только в редких случаях собирающиеся для празднований, которые стали бы легендами, достигни молва о них мира смертных. Анархи, которые по случайности встречаются с этими кочевниками современности, обычно перенимают их скитальческий образ жизни, сохраняя лишь пару постоянных убежищ (за которыми обычно приглядывают гули), но в иных случаях они обычно следуют по обычному кругу спонтанного перемещения. Размер территории, по которой бороздят юные анархи, иной раз просто поражает.

Анархи становятся более привязанными к определенной территории по мере старения. Рискующие умирают один за другим, а территориальная природа собратьев начинает пробуждаться уже после первого столетия нежизни. Мятежные служители обычно урезают территорию, которую они «объявляют» своей, чтобы избежать слишком больших опасностей и местностей, которые трудно пересечь без риска для жизни. По мере уменьшения площади, анархи, как правило, начинают относиться к ее защите все более и более серьезно, а это означает взаимодействие с соседствующими властными структурами. Даже если анархи объявляют какую-то территорию своей, сжигая убежища местных стай Шабаша, им все еще необходима поддержка против неотвратимого возмездия. В конце концов, есть точка, которую анархи достигают, когда...

Ожидающие дрязг

Дрязги это жаргонное выражение означающее посвящение в Шабаше, где посвящаемого погребают, оставляя его прорывать собственный путь из могилы. Многие анархи, знают они об этом или нет, являются идеальными кандидатами для вербовочных групп Шабаша. Многие из анархов, которые оказываются в Шабаше, рассматривают перспективу присоединения к ним. Большинство из этих добровольно становящихся жертвами бедолаг находятся в бегах, убегая от непереносимых уз крови, в поисках выхода; они либо не знают о ритуалах посвящения Шабаша, либо же им попросту все равно. Другие же настраивают себя так, что Шабаш кажется им привлекательным. Субкультура анархов в общем и целом «ответственная», во всяком случае по меркам Камарильи. Создается впечатление, что ее представители получают удовольствие от своего бессмертия и свободы, они отвергают коммуну Братства для наслаждения своим состоянием. Они желают питаться, когда захотят, использовать дисциплины, когда заблагорассудится, и в общем заявить о своем сверхъестественном превосходстве над людьми, к которым они некогда принадлежали. Если

первой он встретит стаю Шабаша, занимающуюся вербовкой, он присоединится к Шабашу. Если первым он встретит архонта рассерженного князя, он присоединится к мертвым анархам.

...уже обитают не снаружи палатки, забегая вовнутрь по нужде, а внутри нее, выбегаю наружу. В конечном итоге многие из них даже возвращаются в город их становления, где их сиры терпеливо ожидают возвращения своих потомков; в конце-то концов, что такое век?

Как не каждый анарх становится кочевником на мотоцикле, так же и не каждый из них приживается в обществе Камарильи: многие из них попросту погибают. Характер их субкультуры, состоящий во фразе «трудная жизнь, ранняя смерть», по умолчанию означает, что многие анархи кончают ни чем большим, чем кучка пепла. Анарх, путешествующий с большой дырой в своем мешке для трупов, не осознав этого вовремя, будет выброшен на обочину вместе с остальными погоревшими. Никакое отношение ни поможет новообращенной, которая ступит ногой не в то место, не в тот час, встретив стаю Шабаша, идущую ей навстречу, или чья встреча со служащим на заправке люпинов приведет не только к смене масла, но и забвению. Другие анархи в итоге приспосабливаются к бродячему образу жизни и становятся такими же неподвижными, как и сообщество Братства, которому они противостоят - загнанные на краю ночи, они путешествуют по автострадам, слишком старые, чтобы бушевать, и слишком молодые, чтобы умереть навсегда. Эти Летучие Голландцы, облаченные в кожаные куртки и хромированный металл, одновременно являются сердцем субкультуры анархов и исключением из ее правил. Большинство скитающихся анархов либо вернулись в Братство, либо же встречают свою окончательную смерть под конец первого века вампирского существования.

Мода и поведение

Анархов обычно представляют, как грубых немытых животных, скитающихся по сельской местности на мотоциклах и вопиюще нарушающих Маскарад. Все далеко не так. Анархи очень сознательно относятся к моде. Как и любой представитель Братства, среднестатистический анарх предпочитает выглядеть хорошо на протяжении оставшейся вечности, если это возможно. Более того, типичный анарх имеет даже больше вещей, чем может перевозить на мотоцикле или в багажнике автомобиля, его собственные пожитки являются одним из немногих способов продемонстрировать свою индивидуальность и статус. В то время как основа внешнего вида анарха коренится в мотоциклетной моде, ее выражение значительно отличается между двумя побережьями. Также, подобно всем кочевым культурам, анархи очень сознательно относятся к проявлению своих манер и поведению. Анархи далеки от обладания баснословными богатствами, как некоторые собратья из Камарильи, большинство из них едва сводят концы с концами. Зачастую находясь в трудном положении, изолированные, не имея никаких союзников, кроме их собратьев анархов, они проявляют чрезвычайную осторожность в своем гостеприимстве.

Мода Восточного Побережья

Мода анархов Восточного Побережья очень замысловатая. Типичные восточные анархи носят джинсы, иногда заправленные в армейские сапоги. Рубашки имеют концы, застегивающиеся на пуговицы, и хотя анархи заявляют, что шелк - самое оно, большинство из них просто не могут себе его позволить (материал также просто не проходит испытания дорогой, поэтому «стандартная мода анархов» больше ценит то, что лучше носится, чем то, что лучше смотрится).

Ковбойская шляпа (обычно черная) и обычная короткая мотоциклетная куртка являются правилом, при этом каждой куртке старательно придается своеобразный узор краски и запонок. Куртка, синие джинсы, сапоги и создание узоров являются сердцем Восточного стиля. Большинство

заботящихся о стиле анархов имеют три ключевых компонента, изготовленных на заказ для каждого отдельного наряда.

Представители Западного стиля часто носят замысловато украшенные дреды, или же побриты наголо. В случае украшенных дредов, чем тоньше коса, тем лучше. Если же голова побрита, ее обычно украшают узорами тонкой работы на основе постоянного рисунка (подобная техника намного лучше подходит вампирам, чем смертным). Каждую ночь после пробуждения анарх бреет голову, затем просит друга исправить любое потускневшее место в узоре. Татуировки, нанесенные после смерти, имеют неприятное свойство вытекать чернилами из неживой плоти, но те, что были у собрата при жизни останутся навсегда (и ни одна лазерная хирургия не поможет - каким-то образом рисунок восстанавливается). Пирсинг довольно редко встречается на Востоке и считается очень «смертной» фишкой. Солнечные очки, в тех редких случаях, когда их надевают (обычно, чтобы скрыть чрезмерное безумство Гангрел), всегда зеркальные.

Пистолеты обычно хромированные, по крайней мере, у юных анархов, и обычно это короткоствольные крупнокалиберные револьверы. Тесаки и топоры это круто, ножи и дубины - нет. Большинство анархов носят с тобой одну или более волыну (двуствольный обрез с пистолетной рукоятью) вдобавок к пистолетам. «Свиные кастеты» предназначены для борьбы с люпинами, гильзы обычно заряжаются вручную и содержат кусочки серебряных украшений.

Традиционные американские и европейские мотоциклы обычно предпочитают японским моделям. Голдвинг, Нортонс и Харли-Дэвидсон (естественно, украденный) являются доминирующими марками. Большинство мотоциклов модифицированы для путешествий: оснащены внешними топливными баками, улучшенной подвеской, местом для складирования вещей и более удобными сиденьями. Автомобили (в особенности седаны) являются общепринятыми, но они считаются некрутыми, так как у них просто нет таинственного духа беззаботности

мотоциклов. Стаи состоятельных анархов зачастую имеют по нескольку мотоциклов и кемпер (которым обычно управляет гуль - жалкий бедолага, управляющий кемпером, обычно подвергается сильным оскорблениям, если он собрат) для более удобных спальных мест.

Мода Западного Побережья

Мода Западного Побережья значительно разнится от Восточного. Там, где стиль Восточного побережья замысловат, персонализирован и почти что элегантен, стиль Западного более единообразен, бескомпромисен и просто вопит о сверхъестественной выносливости носящего. Собратья Западного побережья используют слово «ausgezeichnet» (произносится [аусгецайхнет], что по-немецки значит «превосходно!» или «отлично!»), чтобы описать кого-то, кто придерживается их вкусов в моде, и быть аусгецайхнет так же относится к образу жизни, как и к одежде.

Анарх Западного Побережья всегда начинает с нуля. Тяжелые мотоциклетные ботинки являются обязательным атрибутом. Чем больше хромированных деталей на них, тем лучше, и их обычно украшают цепями, шпорами, колесиками шпор, тяжелыми набойками на подошву и что еще собрат найдет, что хромированное и демонстрирует отношение образа аусгецайхнет. Штаны либо кожаные, либо джинсы с участками кожи; далее строго черный пояс и кошелек на цепочке также являются обязательными - даже вампиру ни хочется потерять свою наличку или содрать кожу на заднице на скорости в 150 км/ч. Рубашки обычно толстые, также для защиты на случай аварии. Также часто встречаются жилеты, иногда с карманными часами на длинной цепочке, располагающимися в соответствующем кармане для часов.

Анархи Западного Побережья, которым нравится афишировать свой статус, отдают предпочтение кожаным зимним шмоткам в любое время года, обычно из коричневой замши или черной кожи, более утонченные же стараются сторониться стереотипов. Любая одежда выше локтя считается

слишком короткой, наилучшим вариантом является длина по лодыжку. Сочетание пирсинга с изделиями из гематита является знаком отличия. Волосы, хотя и короткие, зачесаны назад и закреплены гелем или другим средством. Те, у кого волосы длинные, обычно дают им спустится по спине волнами или же просто собирают их в хвостик. У кого волосы длинные и кучерявые, носят их, собрав сзади в хвостик, или делают из них толстые неукрашенные дреды. На Западном Побережье не носят шляп или мотоциклетных шлемов.

Стильные пистолеты либо подсиниваются, либо отделываются матовой краской. Предпочтение отдается автоматическим пушкам, а ручные пистолеты носят и используют попарно, если анарх может себе это позволить. Из-за качества доступной экипировки обязательной является подплечная кобура. Патроны калибра .40 S&W (10×22 мм Смит и Вессон), .45 ACP (автоматический пистолет Кольта калибра 0.45 дюйма) и .44 магнум являются предпочтительными. Карабины соответствующего калибра обычно располагаются в кожухе на мотоцикле. Клинки и цепи это круто, неточное или громоздкое оружие - нет, под аусгецайхнет попадают быстрые и плавные, но не медленные и брутальные.

Мотоциклы должны соответствовать двум критериям: быстрые и черные. Мотоциклы японского производства, в основном Кавасаки и Ямаха, это выбор Западных анархов. Гоночные мотоциклы не годятся для модифицирования под длительные поездки, поэтому существует множество «Аллей Люпинов» на севере центральных городских путей Сан Диего - Сиэтла, где топливные проблемы создают хорошие условия для оборотней, чтобы устроить засаду для анарха. Большинство анархов полагаются на скорость, дерзость и старую добрую удачу, чтобы безопасно пересечь такие места.

Свободные штат анархов

21 декабря 1944 года Джереми МакНил и его сотоварищи по Революционному Совету начали кампанию против Дона Себастиана, князя Лос Анджелеса, с целью свергнуть его. На революцию их подтолкнула длинная вереница подавлений и нападений на анархов и других юных собратьев, завершившуюся сценой, где МакНил был схвачен и избит верными Дону собратьями в присутствии нескольких других Бруджа. Утром 23 декабря все завершилось, и князя и примогена Лос Анджелеса не стало. Революционным Советом был создан манифест, известный как «Status Perfectus» (*от. лат.* «идеальное состояние»), в высшей степени провозглашавший право каждого собрата на свободу и независимость, и утверждающий преданность собратьев-анархов новорожденного свободного существования целям и принципам свободного Братства. В след за этим Революционный совет был распущен.

Камарилья собралась с духом, в ожидании вспышки террора в манере Французской Революции или повторения Восстания Анархов. Анархи по всему миру обрадовались, надеясь, что хотя бы там и их тоже ожидает страна свободы и равенства. И те, и другие были разочарованы.

Сегодня Лос Анджелес это перенаселенный улей банд анархов, соперничающих друг с другом за владение территорией. До недавнего времени весь город угнетали архонты Бдящего Петродона. Даже сейчас единственное действительно свободное место в городе это так называемые Владения Ангелов (центральный городской район Лос Анджелеса у смертных), которые Джереми МакНил защищает как свои собственные. Неспособные выжить в бандитских сообществах собираются во Владениях, где МакНил позволяет любому собрату питаться, пока он соблюдает Маскарад.

Но даже эта местность уже не так безопасна. В последнее время в городе стали активно работать китайцы. Группа китайских вампиров востока, именующие себя Флэтбуш и Ватага Стоктона начали бороться с Сыновьями Крипта за владение оптовым рынком героина Лос Анджелеса. Пока что

МакНил признает независимость китайского таня, но этот мир очень хрупок. Рано или поздно расположение китайского квартала заставит МакНила встать на поле боя между Ватагой и Сыновьями Крипта. А тем временем МакНил посоветовал всем собратьям избегать Малого Токио. Однако складывается впечатление, что каждую ночь прибывает все больше китайских вампиров востока и солдат триад, и анархи свободного существования невольно задумываются, не являются ли эти прибытия вестниками иностранного вторжения.

Манеры анархов

В то время как мода анархов зависит от их местонахождения, существует определенный кодекс поведения, который анарх должен соблюдать, где бы он ни находился. Каждый новичок в Братстве обучается Традициям, каждый новоявленный анарх обучается правилам дороги. Анарх склонны прощать нарушения правил еще меньше, чем князья: грань между нежизнью и окончательной смертью слишком тонка, ибо многое решается путями политики, когда открытая дорога - твой дом. Правила дороги имеют свои пути, но в общем и целом они представляют собой следующее:

• *Не ищи врагов среди своих же.* Так же известное, как «Не сри там, где живешь». То малое, что имеет при себе анарх, является его собственностью, и его собратья должны относиться к этому соответственно. Не питайся вокруг ночлежки своего собрата-анарха. Веди себя вежливо со знакомыми другого анарха. Если вдруг встретишься с чьими-то смертными родственниками, будь спокоен и веди себя как джентльмен (или леди, ибо может случиться и так). Будь гостем, внимательным к другим: выручай других вблизи их ночлежки, но оставь это место тихо в ночи, если чувствуешь, что обременяешь другого. В общем, следуй Золотому Правилу. Городские лики могут одурачивать друг друга, но вне магистралей, каждому необходимо рассчитывать друг на друга.

• *Один за всех...* Если видишь анарха в беде, помочь ему - твой святой долг. Даже если это твой злейший враг, и ты бы с удовольствием понаблюдал, как он жарится в огне, ты можешь убить его после того, как спасешь его от стаи Шабаша или другой напасти. Если можешь прикрыть кого-то, даже если никогда не встречал его, сделай это. И если можешь взять на себя вину за друзей, сделай это. Схема личного примера это наилучший способ удостовериться, что, попади ты в беду, кто-нибудь да выручит тебя.

Анархи по всему миру

Ни в коем случае существование анархов не ограничивается Североамериканским континентом, просто настоящий фокус и сила так называемого движения сосредоточены именно там. Все еще существуют анархи, которые помнят игру в прятки по всей Европе 15-го века, не говоря уже об их более современных наследниках, в то время как в Австралии даже трудно отличить анарха от старейшины без опросного листа. Просто в Северной Америке, как нигде более в мире, анархи смогли возвести свой оплот и обрести индивидуальность. Когда в Камарилье думают о анархах, они в первую очередь думают о душах, потерянных в Северной Америке.

Для более детальной информации о том, что представляют собой анархи по всему миру, смотри Мир Тьмы: Второе издание.

• *Не ешь свинину.* Не связывайся с легавыми: убегай либо используй социальные дисциплины. Избей их, если нет другого выбора, но ни в коем случае не убивай их. Где-то там ими управляет старейшина, и убить одного из них значит разозлить как их соратников, так и старейшин до такой степени, что они потянут за ниточки.

• *Решай проблемы в стороне от чужих глаз.* Может быть старейшины и мудаки, но это не делает Маскарад менее разумным решением. Анархи на виду 24 часа в сутки 7 дней в неделю, и если вдруг случится еще одна

Инквизиция, они первыми встанут к стенке. Если ты и вправду выглядишь аусгецайхнет в жаркую ночь и на тебе достаточно кожи, чтобы поставить смертного на колени, не размахивай этим перед чернью. Смертные следуют эксцентричной моде в одежде и постоянно вытворяют странные вещи на людях. Смертные не демонстрируют на людях клыки, трехсантиметровые когти и сверхчеловеческую скорость. Анархам тоже не стоит.

• *Не совершай убийств.* Возможно, ты подумаешь, что не стоит начинать об этом, но все, же стоит. Убийство других собратьев порождает кровную вражду, а это настолько плохо, что даже объяснять не стоит. Убийство смертных питает Зверя, подвергает риску Маскарад, бесит старейшин, которым приходится заметать следы и скрывать убийства, а также в общем и целом неучтиво. Как бы ты почувствовал себя, если бы узнал, что кто-то убил твоих смертных друзей и родственников? Каждому необходимо питаться, но убивать смертных без нужды чрезвычайно глупо.

Автарки

Автаркии представляют собой еще одну основную группу анархов. Представляющие собой что-то среднее между анархами, Каитиффами и инконню, автарки являются вампирами, которые испытывают отвращение к политике общества Сородичей и просто выпадают из него.

Мир большой, и вампир, который сознательно избегает контактов с другими Сородичами, может очень долго прожить в одиночестве. Трудно сказать, когда вампир становится Автарком - большинство вампиров время от времени выпадают из общества, либо для того, чтобы поразмыслить в одиночестве о своем состоянии, либо (когда они становятся старше) для входа в торпор, чтобы провести свою нежизнь в снах мертвеца. Иногда эти эпизоды заканчиваются самоубийством или Вассайлом? (Wassail), но как правило они являются только периодами самоисследования. В результате, даже относительно молодой член Камарильи может легко исчезнуть; к тому времени, как кто-то начинает его искать, его давно уже нет.

Мотивы, заставляющие вампира покинуть Камарилью и общество, полностью зависят от него самого. Некоторые покидают сводящую с ума толпу для поисков Голконды. Граница между этими Автарками и Инконню тонка, и многие из мониторов набираются из рядов Автарков. Других Сородичей просто начинает тошнить от кровосмесительной политики и они начинают искать вариант собственного существования, свободный от Макиавеллиевского *Danse Macabre* сообщества Сородичей - эта мотивация особенно распространена среди Гангрелв.

Причины ухода некоторых перебежчиков вызывают меньше восхищения. Маскарад может показаться репрессивным, но он предотвращает многие виды возмутительных деяний, которые, без сомнения, в противном случае имели бы место. Например, многие Автарки ускользают от пристального социального контроля для того, чтобы сделать карьеру Инферналиста. Другие влюбляются в Зверя и бегут в глушь в поисках уединения, где они могут слиться со своим внутренним монстром в полном объеме. К тому же всегда находятся желающие поиграть в темного властелина, которые становят целые города, чтобы поднять легионы вампирских миньонов и захватить власть над миром. Большинство этих нарушителей вампирских социальных норм долго не живут, но их более чем достаточно, чтобы как Юстициарии Камарильи так и паладины Шабаша были все время заняты.

Существование Автарка имеет некоторые существенные недостатки по сравнению с жизнью среднего анарха. У Автарков нет ни одного сообщества, которые предоставляет анархическая субкультура. Единственная поддержка, на которую может рассчитывать Автарк, это его гули и любой дружественный Сородич, ушедший в изгнание вместе с ним. Автаркам из неонатов и ансилл часто бывает трудно избегать внимания охотников и поддерживать свой собственный Маскарад.

Сверхъестественные противники представляют для Автарков даже большую угрозу, чем смертные охотники. Мародерствующая стая люпинов

является для одинокого Автарка серьезной угрозой. Еще более серьезной угрозой являются другие потомки Каина. Если об Автарке узнают дьяблеристы, они, вероятно, сочтут его легкой добычей, также как и вампиры Шабаша, ищущие сородичей могущий выступать как бойскауты в городах Камарильи.

Даже Камарилья несет угрозу. Непредставленный Сородич - справедливая добыча для бича, а представление местному принцу вообще противоречит идее о выходе из общества Сородичей. Даже если одинокий вампир представлен, юстициарии и их архонты склонны предполагать, что у вампира, который избегает общества Камарильи, есть что скрывать. И у них есть серьезные основания так думать, учитывая, что инферналисты, дъяблеристы и недавно посвященные Шабашиты, вставшие на пути, это существа, ведущие уединенный образ жизни. Если юстициарий или архонт либеральны, жизнь Автарка будет подробно изучена помимо его воли. Менее щедрые или менее либеральные охранники общественного порядка могут только сбросить Автарка с доски и решить, какое преступление он замышлял, осмотрев покойного.

Каков Состав Анархов?

Кланы Камарильи

Бруджа: самые молодые члены этого клана возможно составляют самую многочисленную моноклановую подгруппу анархов. Мятежная субкультура, конечно, приняла все атрибуты современного образа Бруджи Бунтаря - мотоциклы,этику городского воина и идеализацию кочевого существования, которое сводит вампира с самыми молодыми из смертных и Сородичей. Даже если большая часть братства и не произошла от крови Троиля, по их поведению этого не скажешь. Многие (Iconoclast Rants???) чаще посещают претенденты на вступление в клан чем сами Бруджи — вот она, власть образа. Хотя большинство анархов вырастают из Бунтарскго мышления с течением социализации в обществе Сородичей, недовольная

молодежь Камарильи солидарна с Бруджами, и большинство Князей хорошо это знают.

Сколько анархов на самом деле являются Бруджами по крови - спорный вопрос. Некоторые члены клана утверждают, что они составляют более чем 75 процентов истинных анархов; это,вероятно, серьезное преувеличение. Сородичами, сбежавшие из строго организованных кланов склонны называть себя потомками Бруджа, а не своих кланов. Большинство Бруджа даже перед доказательствами фальшивого потомства либо утверждают, что вполне возможно, что они и есть Сиры, или лгут и утверждают, что Птенцы просто насмехаются над другими кланами.

Тореадоры, Тремере и Вентру: Эти три клана являются самыми консервативными и, взятые вместе, вероятно являются вторым по величине источником анархов. Неонаты этих кланов испытывают сильное давление , когда хотят выступить, заниматься искусством, магией или финансами, что дает им превосходный повод выступить против такой ситуации. Анархи, вышедшие из этих кланов обычно соответствуют одному из двух стереотипов. Первый стереотип — мятежник, сбежавший от жестокого, авторитарного Сира и держащийся за свою новообретенную свободу обеими руками. Эти анархи чаще всего заявляют о своей принадлежности к клану бруджа. Они также вероятнее всего имеют причины скрывать свою идентичность, будь это убитый Сир, сожженное Убежище или просто много опустошенных банковских счетов.

Другой, намного более общий стереотип – стереотип «анарха по выходным». Это дилетанты, которые ходят по струнке и старательно работают на клан и Сира, а затем «бунтуют» во время каникул, но покорно возвращаются под пресс, когда дозволенный период свободы заканчивается. Некоторые «анархи по выходным» делают это ради бунта, а некоторые - пытаясь манипулировать настоящими анархами для пользы своих политических игр. То, насколько хорошо им это удается, зависит от того, насколько умно они действуют и от того, насколько терпимы настоящие

анархи. Умелые и привлекательные «анархи по выходным» в терпимой компании могут быть приняты почти (но никогда полностью) как равные. Глупцы похожи на фанатов Слейерс на шоу Кулио, и к ним относятся соответственно. Стандартное наказание для не добившихся успеха «анархов по выходным» заключается в том, что их надежно связывают, опускают вниз головой в канализационный люк и закрывают крышку. Если крысы-гули, аллигаторы и Дон твари из канализации не доберутся до жертвы, у нее есть небольшие шансы на выживание.

*Гангрелы. О*чень много Гангрелов присоединяются к анархам по какой-либо причине, и выход клана из Камарильи не изменило эту ситуацию. Гангрелы и анархи ведут сходный образ жизни, а пиры и авантюры анархов выливаются в чертовски хорошие истории. Некоторые Гангрелы даже превращаются в полноценных членов субкультуры, но большинство их в конечном счете прощаются со всеми и уходят в поисках своего любимого одиночества. Гангрелы, полностью живущие жизнью анархов, почти всегда поступают так из-за любовных дел, дружбы или каких-либо других личных мотивов, а не по идеологическим причинам.

Малкавиане. Не каждый Малкавианин приживается в коммунальной психушке, коя есть кровь Малкава. Иные так никогда и не привыкают к священному безумию Проклятья, становясь жертвами непрошенного помутнения рассудка. Те из несчастных, кто способен к самостоятельному существованию, нередко оседают в субкультуре анархов. Другие Малкавиане, утверждающие о себе то же самое, интересуются анархами лишь шутки ради. Оба типа склонны внезапно исчезать при очередном приступе мозговой горячки, так что отличить изгоев от самозванцев практически невозможно. Впрочем, когда шарики заходят за ролики, можно нагло врать и быть предельно искренним одновременно. В итоге к Малкавианам-анархам относятся в соответствии с их поведением и не доверяют ничего, что бы создало досадные трудности, попади оно не в те руки.

Носферату. Подобно Гангрелам, Носферату держатся особняком от остального общества Камарильи. Однако на этом сходство заканчивается - замкнутые подземные семейства Носферату мало походят на неприкаянных бродяжников-анархов. Да и тошнотворные рожи Носферату совсем не вписываются в присущее анархам чувство стиля. Мир ночных дорог куда трудней, если выглядишь хуже раздавленной крысы. В сущности молодые кровососы так же шугаются Канализационных Крыс, как и смертные, так что Носферату встречаются среди анархов крайне редко, даже реже, чем Малкавиане.

Те Носферату, которые всё же обретаются в субкультуре анархов, всегда в совершенстве владеют Маской тысячи лиц - хотя бы ради незатруднённого общения со внешним миром. Также это индивиды, чьи личные качества не позволяют спокойно существовать в подземельях. Возможно, они слишком двинуты и асоциальны даже для Морщинолицых, или же они, наоборот, Клеопатры, сохранившие общительность даже в посмертии. Некоторые вписываются в верхний мир, а другие возвращаются в канализацию - головой вперёд и всмятку.

Извне Камарильи

Антитрибу Шабаша. Ласмобры и Цимисхи составляют лишь ничтожную часть анархов, хотя даже этих разрозненных бунтарей больше, чем в представителей их кланов в Камарилье. Предрассудки в Камарилье и Шабаше, а также Виникулум вкупе с непримиримостью обоих кланов, равно как и Чёрной Руки, по отношению к дезертирам - из-за этого представителей антитрибу даже меньше, чем сбежавших Ассамитов, Сетитов и Джованни.

Прочие. Нескончаемые малые кланы, родословные и другие побочные ветви проклятья Каина тоже ходят дорогами анархов. Агенты Катаян превратили анархов в подпольную систему доставки, пользуясь тем, что ни один анарх о них скорее всего не слышал. Дети барона Самеди находят среди

анархов добровольных спутников, хотя, безусловно, это удаётся куда лучше постигшим искусство Маски тысячи лиц. Веками культура анархов служит пристанищем последним представителям исчезающих линий крови. Старейшие из анархов зачастую вообще не разделяют убеждений субкультуры, используя её как прикрытие, чтобы избежать вековой вражды, пускай и в неприкаянности.

Что касается независимых кланов, то они либо не порождают анархов (например, Джованни-отступник уничтожается семейством в пределах считанных часов) либо настолько вливаются, что не остаётся смысла в клановой принадлежности.

Анархи о Камарилье

Анархи прежде всего яркие индивидуалисты, так что своё мнение о Камарилье имеет каждый первый - хотя, конечно, любить её никто не станет. Настроения различаются от опасливого уважения до снисхождения и до ненависти. Ниже приведены отдельные мнения, не отражающие субкультуру в целом.

Кланы

Что тут обсуждать? Ясное дело, это ещё один способ старейшин управлять нами. С чего мне уважать сира? Он спас меня от смерти не из добрых побуждений, а потому что ему не хотелось гноиться над бумагами. В жопу его. Ничего я не должен ни ему, ни прочим так называемым предкам.

– Риз Бриггс, Тореадор

Я многим обязана сиру. До Становления я умирала от рака и не решалась жить полной жизнью. Сир научил меня смеяться и бороться, научил рисковать, не страшась поражения. Я благодарю также сира моего сира, и его сира, и весь клан, связующий меня с Каином. Но при всей любви к сиру, при всём неоплатном долгу перед кланом, у меня своя жизнь. Я отказываюсь становиться пешкой в войне устаревших идей и истлевших

городов. Если от меня требуют отдать долг, то они сами не осознают величины их же дара.

– Мелисса Бенсон, Бруджа

Князья и старейшены

Большинство князей – жалкий лизоблюды примогенотуры. В собственных владениях они ничего не решайт. А страдайт от этого мы, на ком они безнаказанно срывайт злость. Типичный мелкий начальство. Примогены немного лючше. У них уже всё устроено, вот только они постоянно пытайтся втянуть тебя в свой интриги. Главное - не встревайт между ними, не тащить на аудиенцион своё дерьмо и вести себя цивильно, тогда бояться нечего. Но доверяйт всё равно не стойт - с тем же успехом лючше сразу нагнуться и расслабиться.

– Эмиль Венкель, Гангрел

Старейшины и князья только выглядят похоже на нас, на самом деле они совершенно чуждые твари. Они, конечно, любят говорить о культуре и этикете, но знаете какие они на самом деле? Они просиживают по своим подвалам, отгородившись от мира прослойкой влияния и слуг. Они ширят свою власть, показываются в Элизиуме разок в неделю - или в месяц, или в год... - а затем возвращаются чахнуть над древними обидами и ждать, кто следующий пустится Пировать в последний раз. И вот так они проживают вечность. Не то что бы носиться по хайвеям на байке и отрываться здесь и там сильно лучше, но мы хотя бы не сидим как приклеенные. Не может быть, чтобы посмертие сводилось к этому, иначе мы и вправду прокляты.

– Эллен Портер, Тремер

Я убеждён, что можно заниматься этим и не превращаясь в монстра. Мы с корешами как-то засели в тихом городке близ Чикаго. Звучит смешно - да я и сам не думал, что захочу жить в местечке с одними только придорожными минимаркетами. Унылая бездуховная урбанизация... Но мы занялись им как следует, прибрались. Хотя бы мы давали молодым Сородичам возможность пожить подальше от владений стариканов. Мы учли их ошибки и не станем их повторять. Вот увидите!

– Уильям Ван Метер, Малкавианин

Камарилья об анархах

Может показаться странным, почему Камарилья уделяет так много сил борьбе с анархами, когда вокруг столько более серьёзных угроз. Но тут следует понимать, что в современной Камарилье большинство непримиримых противников анархов - это те немногие, кто века назад сумел пережить Восстание Анархов и последовавшую Инквизицию. Для них очевидно, что предпосылки этих событий (перенаселение, падение нравов, междоусобица) повторяются в новой эпохе. Многие старейшины считают уничтожение анархов рациональной профилактикой, как прижигание открытой раны. Другие, не разделяющие такие взгляды, тем не менее готовы ко взаимовыгодному сотрудничеству и уничтожению пары-другой неофитов на мотоциклах в обмен на ответные услуги.

Есть отдельные старейшины, опасающиеся анархов по иным причинам нежели тяжёлые воспоминания. Они считают, что во времена Геенны вернувшиеся Патриархи первый голод на анархах, чтобы затем, полные сил, двинуться к желанной добыче. Уничтожив анархов, старейшины лишат Патриархов плацдарма и вынудят их действовать впроголодь, ещё не оправившимися от векового сна. Многие вхожие к юстициариям считают наблюдение за признаками появления Патриархов важной частью работы архонов, тайно пребывающих в рядах анархов.

Юстициарии и архоны

Мы с Крейзи Джеком как-то грохнули одного из этих ублюдков в Сиэтле месячишко назад. Он ходил под тем Носси - Птеродактиль или как там его - в общем, его вышибала. Побирался по банкам крови, всегда по одним и тем же.. Дети Склепа продали нам партию ладана, мы задоминировали ночного дежурного и замешали ему коктейль. Гангрел, вот же дурная скотина, свалился ещё с первой пинты прямо в авто. Залили в него бензину и БУМ! Салютик что надо. На одного копа меньше мочить, когда придёт время.

– Чарльз «Чак-И» Байнс, Бруджа

С разными юстициариями и анхонами это по-разному. Петродон был форменным психом, и его архоны под стать. Но не все такие. Впрочем, они всё равно копы. Пусть ты с ним пуд соли съел, или по крайней мере так думаешь, но доверять ему нельзя: для них закон всегда на первом месте. И с архонами так же: с теми, что потупее, сложно иметь дело. Но нормальные занимаются инферналистами, шпионами Шабаша, Сеттитами - короче, всякими очевидными паразитами. Если не переходить им дорогу, архоны ставят на место отбросы общества и никому не мешают. В общем, убирать их нужно осторожно. Кокнешь нормального - тупые только обрадуются, да и вообще мочить их без веской причины лишь подвергает опасности других анархов.

– Мелисса Бенсон, Бруджа

Анархи о всех прочих

Как целое, анархи обладают теми же предрассудками о вампирах вне Камарильи и других Пробуждённых существах, как и обучавшие их сиры. Жизнь анарха сталкивает с магами, подмешышами и прочей экзотикой не чаще, чем у прочих Сородичей, так что причин менять убеждения не возникает. Анархи выделяются отношением лишь к некоторым группам существ, с которыми они взаимодействую чаще типичного представителя Камарильи. Для существ, не перечисленных ниже, следует предполагать в среднем то же отношение, что у конформистов соответствующего клана.

Смертные

Скажу просто: гулянка без них не гулянка!

– Риз Бригс, Тореадор

Мы постоянно бываем рядом со смертными, и поэтому соблюдать Маскарад важно как никогда - попрание воли сиров не освобождает нас от ответственности. Именно мы наиболее влияем на их восприятие, но кроме того - мы и сами под присмотром. Если Камарилья признает нашу самостоятельную ценность благодаря ответственному поведению, жизнь станет намного легче.

У сть ещё и нравственная сторона вопроса. Именно мы располагаем наибольшими возможностями злоупотреблять смертным. Гули заботятся о прибежищах в наше отсутствие, и каждую гулянку тоже организовывают гули. Легко отмахнуться, что ты здесь не при чём - и забыть, что твоему гулю проще простого соблазниться курнуть немного мета. Важно даже не то, как это скажется на тебе. Гули любят нас от самой крови. Наша нервная система выдерживает последствия наркотика - что они мертвецу? Чего нельзя сказать о гулях. Допустим, благодаря крови даже перманентно упоротый гуль может пережить Уильяма Берроуза, но чем мы тогда лучше наших сиров?

– Мелисса Бенсон, Бруджа

Шабаш

Они настоящие психи. Отупляющий религия, как змейпоклонничество и ересь в староверский церквях, куда меня водить отец. Поедайт огонь, пить кровь друг у друга как язычник, закапывайтся, жить на кладбище... Обычный отсталый народ, но мёртвый и сознающий это. Совет один: сжигайт выскочек. А лючше просто держаться подальше.

– Эмиль Венкель, Гангрел

С Шабашом не шуткуй. Они держатся друг друга как семья, и стоит убить одного - проблем больше, чем от копов. Ещё они нищеброды. Они люто ненавидят гулей, не боятся огня, постоянно в Бешенстве{{?|Frenzy}}... В общем, их надо заманивать в засады, днём выкуривать на улицу и давить по одному, чтобы оставшиеся теряли последние крохи рассудка от злобы. И приготовься бежать как добланутый, если что-то пойдёт не по плану: ублюдки на всю голову двинутые. Одно неверное движение, и скоты сожрут тебя с потрохами. Стоит ли говорить, что нельзя ничего принимать от них, нельзя верить ни единому их слову и ни в коем случае нельзя сообщать им своё имя и какую-либо информацию - даже если кажется, что не говоришь ничего опасного. Эти твари вывернуться, но найдут, как обратить её против тебя. И что бы ни случилось - никогда никуда не иди с ними.

– Уилльям Ван Метер, Малкавианин

Иконню

Полагаю, они ничем не лучше старейшин Камарильи и Шабаша. Просто ещё одна секта со своей подноготной, обидами и интригами, портящими картину. Это, конечно, замечательно, что они вовсю стремятся к Голконде. А Камарилья вот - за мирное сосуществование со смертными и посильное невмешательство в их дела. Готов поспорить, что Иконню продвинулись к цели примерно наравне с Камарильей.

– Эллен Портер, Тремер

На мой родине все святой отшельники из леса всегда пожирайт туристов, портить маленький мальчиков или считайт Иесуса свой персональный друг. С мёртвый отшельник всё так же. Доверяйт Иконню - он тебя трахайт, или съесть, или рассказать, как Бог тебя любит, что аж приказывайт трахайть и съесть тебя.

– Эмиль Венкель, Гангрел

Люпы

Слышал, у них богатая духовная культура, пронёсшая анимистические и тотемные традиции сквозь века. Что всё их общество посвящено защите Земли от злых духов. Да они, наверное, даже старушек переводят через дорогу. Я бы куда выше оценил их религию вселенской гармонии, если бы они не тащились от ритуального умерщвления и расчленения таких как я.

– Уильям Ван Метер, Малкавианин

Ох! Как-то раз я видеть, как лугару пировайт лагерем охотников словно бешеный лис в курятнике. Я дважды убивайт лугару, и один оттяпайт мне руку по плечо. Целый месяц растить новый. Их всех надо сначала расстреляйт, а потом расстреляйт ещё раз для надёжности.

– Эмиль Венкель, Гангрел

Сложно объективно оценивать народ, чьей главной целью является истребление тебе подобных. Я понимаю, что некоторые секты люпов вполне приятные существа. Но увы, большая их часть - ходячая мясорубка, и ты главное блюдо. При встрече с люпом

первое - ликвидировать его, и только можно позволить себе выискивать сходства с милым домашним любимцем.

– Мелисса Бенсон, Бруджа

Игра про анархов

Игры про анархов часто списывают со счетов как слишком упрощённые или безынтересные, меж тем символизм анархов в мире «Вампиров» крайне глубок. Они воплощение бунтарского духа молодёжи, которой общество не даёт развиться и самореализоваться. Движение анархов, может, представляет собой не столь прямолинейный конфликт, как столкновения Сородичей и люпов или Камарильи с Шабашом, но здесь накал страстей и убеждений не рискует поутихнуть, как это происхоит с простой концепцией «свои против чужих». Материал ниже поможет новому игроку или рассказчику поразмыслить о персонаже-анархе. Эти предложения отнюдь не полный перечень вариантов для игры про анархов, а просто идеи и возможности. Рассказчик вправе использовать или развивать их по своему усмотрению - в конце концов, игра ваша.

Отыгрыш анарха

На первый взгляд анархи – вампирский аналог озлобленных подростков. Это сходство не безосновательно, но отражает только частицу образа. С точки зрения анархов, старейшины никогда не учтут их мнения и идеи, сиры принуждают их к тупой работе ниже их достоинства, и все обращаются с ними как с детьми. Учитывая, что большая часть Сородичей получает Становление ради их выдающихся умений и опыта, удивительно, почему вообще восстаёт лишь малая часть - должно быть, лишь благодаря заложенному в людской культуре уважению к иерархии.

Анархов обычно можно поделить на две категории. Первая - это те, кто сполна натерпелись от сиров и прочих старейшин и никогда, ни при каких обстоятельствах не вернутся в прежнюю структуру. Все прошли тяжёлую

школу психологического надругательства и манипуляций, многие также были унижены физически. Немало вырвалось потому, что такие обращение ослабило или даже уничтожило узы крови. Перешли ли они к образу жизни убеждённого отшельника или метущегося бродяги - в любом из образов они составляют непримиримое ядро анархов. Некоторые провели в качестве вампира всего несколько лет, а другие - века, но главное, что они готовы скорее умереть стоя, чем вернуться к жизни на коленях. Именно от них происходит репутация и самоопределение субкультуры, они - её легенды, действующие и оставшиеся в памяти.

Но откровенно говоря, такие бессмертные бунтари скорее исключение.

Большая часть анархов лишь временно устраняются от Камарильи. Фактически они спускают пар и накопившийся от пребывания в вампирском обществе стресс, пускай и с позиции смертного этот переходный период может длиться несколько жизней. Однако как «анархи по выходным», так и те, у кого освоение с вековыми устоями занимает десятилетия, принципиально отличаются от непримиримых идеологов. Ненависть к власти старейшин не застыла в них и не стала частью их самосознания. Большая часть персонажей-анархов скорее всего должна подпадать под эту категорию. Бескомпромиссный борец с властью - столь же однобокий и сложный для игры образ, как и старейшина с низкой человечностью.

Ниже даны вопросы, на которые следует ответить при создании персонажа-анарха. Это поможет выстроить персонажа и определить его в рамках субкультуры. Это дополнение к обычным вопросам при создании персонажа, поскольку они не заменяют собой детализацию персонажа как вампира или личность.

• *Что связывает персонажа с котерией?* Это один из важнейших вопросов. Во многих играх по «Вампирам» члены котерии не сходятся во взглядах, но вынуждены держаться вместе из-за географии обитания и давления общества, вынуждающего скооперроваться или по крайней мере заключить союз, чтобы противостоять интригам старейшин. В игре про

анархов всё иначе. Анархи не привязаны к территории и не имеют законов. Отсутствие общих интересов лишает мотивации к объединению, а любой существенный накал отношений часто развязывается чьей-либо Последней Смертью.

Рассказчику и игрокам ещё до создания персонажей следует обсудить между собой общий интерес группы, хотя, конечно, это не следует воспринимать как приглашение решить проблему игрой за стереотипы. Общий интерес способен связать очень разных людей. Не бойтесь быть оригинальными. Кто угодно может предложить рок-группу или банду байкеров как повод держаться вместе. А как насчёт компании анархов, состоящей из профессиональных гольфистов, джазового квартета или (для особо смелых) ролевиков?

Подходящие друг другу характеры также помогут делу. Это не значит, что персонажи должны жить душа в душу, однако вполне стоит обойтись без агрессивных противоположностей. Игроки ответственны за целостность группы и разрешение конфликтов, угрожающих ходу хроники, хотя на всякий случай рассказчику тоже следует быть готовым вмешаться, если согласие не наступает.

• *Отчего персонаж бунтует?* Следует продумать обстоятельства персонажа до обращения в анархи. Жертвы принуждения, унижения и тяжёлого жизненного опыта обычно имеют психологические следы произошедшего. Последствия могут различаться, но они определённо должны отражать, через что персонаж прошёл. Именно прежний опыт делает нас теми, кто мы есть.

Следует учесть, что сексуальное насилие слишком сложная тема, чтобы бездумно воплощать её в качествах персонажа; впрочем, сексуальные извращения среди вампиров практически не описаны. Скорее всего персонаж должен испытать влияние психологической стороны отношений с сиром. Привычки последнего, излюбленные методы и места унижения, типичные приказы, характер унижения и стойкие ассоциации - вот что остаётся в

голове молодого вампира и вот как он представляет впоследствии своего сира.

• *Какова острота убеждений персонажа? Преследует ли его закон?* Это тоже важный вопрос. Некоторые в бегах от внутренних демонов, в то время как другие твёрдо намерены изменить многие и многие жизни. Определение глубины бунта - важная часть создания персонажа, равно как и приведение в соответствие с другими участниками группы. Революционер-подрывник определённо будет неуместен в компании Сородичей, больше всего мечтающих забыть о произошедшем и жить нормальной жизнью - точно так же, как анарх станет пятым колесом среди обычных вампиров, считающих, что обществу необходим определённый порядок. Этот вопрос нужно согласовать между игроками, учтя мнение и советы рассказчика.

Старейшины Камарильи

Я сижу в пустой зале, окружённый сокровищами ушедших эпох. Вазы времён Пелопонесского союза красуются на стеллажах. Неизвестные эскизы Да Винчи висят в заказных рамках (неряшливых, на мой взгляд). Пол выполнен из белейшего мрамора, а стены - ровный, сияющий махогани. Под потолком глухо гудит система вентиляции, поддерживающая точную температуру и влажность, необходимую реликвиям.

Посреди этого великолепия я мучаюсь от скуки. Я сижу здесь ночь на ночью последние семь лет. Да этого я сидел в похожей комнате посреди города за две тысячи миль отсюда. Несколькими веками ранее я сидел в такой же зале под улицами Парижа, сотрясаемыми разъярённой толпой.

Моя скука столь велика, что груз уныния лишил бы рассудка почти всякого. Еженощно моё сознание отправляется коснуться воли моих слуг здесь и в десятке государств, передавая им инструкции. Один слуга изымает мои полные активы из определённого банка, гарантируя его крах и снижая доходы противника, чьи гули заведуют здесь вкладами и займами. Другой слуга преследует отступное дитя в третьем поколении по улицам Макао, не подозревая, что является моим карающим инструментом.

Я сижу и наблюдаю за развитием моих планов. Я сижу и слежу за соперниками, занятыми тем же самым. Ко мне приходят гули и отпрыски с сообщениями и любопытными вестями. Иногда они приводят еду - незначительных людей и неофитов. В последнее время один отпрыск придумал давать Становление бездомным, приводить их в пристойный вид и вручать мне.

Пожалуй, он слишком хитёр и слишком амбициозен. Должно быть, вскоре он додумается начинить мои трапезы каким-нибудь современным химикатом или чем иным, чтобы застать меня врасплох и испробовать новое изысканное блюдо. Наверное, пора организовать ему длительный отпуск или, может, подарить ему судьбу, которую он собирался уготовить мне. Пожалуй, уже скоро, как только в его глазах блеснёт хищный огонёк.

В дверь стучат. Я дозволяю войти. Появляется одна из моих любимых гулей - как её зовут? вечно забываю... - вместе с пошатывающимся неофитом неопределённой масти. Она объясняет, что это, по всей видимости, часть неудачного покушения и что он сумел проникнуть в убежище.

Я встаю и отдаю приказ собрать имущество и немедленно приступить к переезду. Если этот увалень (чьё существование я прерываю за секунду) способен пробраться сюда, то скоро последует десяток дружков. Здесь более не безопасно.

Я, конечно, устал от существования. Устал от бесконечных однообразных ночей. От навязших проблем и лжи. Но не настолько, чтобы отказаться даже от столь опустевшей жизни. Она всё ещё прекрасна даже в смерти. Пока гули и отпрыски суетятся, очищая моё семилетнее пристанище, я ощущаю знакомый трепет страха. Лишь слабый его привкус, конечно - этот неофит даже с сотней союзников не способен повредить мне. Но они наверняка постараются, и у них могут найтись могущественные друзья или покровители, так что паук нехотя покидает логово.

И небеса в помощь тем, кто вынудил меня появиться.

Бытие старейшиной

Вампир не вино: годы ему не впрок. Они прибавляют хитрости, влияния и могущества, растят страх и ненависть в глазах врагов, приносят

новую и новую власть - всё это так. Но они не делают вампира лучше. Ни один старейшина в своём путанном лабиринте мыслей не обманывается этим. Чувствуя, как сворачивается кровь и сохнет кожа, каждый понимает, что судьба хуже смерти со временем становится только ужасней. Знание о собственном неумолимом гниении изнутри загоняет старейшин во всё более изысканные углы жестокости и обмана. Если им суждено существовать тысячелетия со своими пороками, то пусть и другим тоже.

Общее у старейшин

Как стихия подтачивает остроту камней до сходства гладкости, так же тяжёлый ход времени постепенно стирает различия старейшин. Было бы ошибкой считать их одинаковыми, однако чем дальше, тем больше они схожи между собой, а не со своими отпрысками. В едином порыве они ограждаются от века машин и равенства, силясь удержать рушащуюся Камарилью и трепещущий покров Маскарада. Старейшины помнят костры Инквизиции, страшатся отблеска огней Шабаша и вместе стынут во тьме. Они изучили друг друга до зудящего отвращения, однако такая привычность успокаивает в раздираемом переменами мире нынешних Сородичей.

Страх

Старейшины - воплощение страха. Младшие Сородичи не способны даже начать постигать паутину интриг и повседневного насилия, нескончаемый запас сил старейшин без холода, грозящего превратить слабую молодую кровь в воду. Но это лишь отражение отравляющего самих старейшин векового страха, проникающего в каждое их действие. Можно подумать, что могущественным бессмертным созданиям, располагающим почти неограниченными способностями, освоившим самые могущественные дисциплины, бояться нечего. Увы, долгая жизнь лишь подтверждает убеждение, что ужасы Мира Тьмы хуже любых фантазий. Те, кто сумели веками выживать в высшем обществе Камарильи, научены долгим опытом

избегать риска и личного вмешательства, вместо этого полагаясь на теневое влияние. Преумножаемый годами консерватизм порождает трусость; бессмертие - врагов; предательство - паранойю. Эта ловушка готова захлопнуться над любым старейшим, подмасленная вполне реальной угрозой Инквизиции и Шабаша. Тяжёлый опыт посмертия раз за разом доказывает, что только страх позволяет выжить. Старейшины многим пожертвовали ради бессмертия - отказаться ещё и от смелости лишь ничтожная цена.

Страх современности

Общественная роль и сама суть старейшин заставляет с подозрением смотреть на всё новое, однако то, как современный мир стремительно и бездумно избавляется от наследия прошлого, выходит за всякие рамки. Почти все старейшины происходят из практически статичных эпох. Раз в век появлялось новое устройство паруса или новый способ ковки мечей. Узы традиции прикрепляли людей к земле - противиться этом означало накликать голод. Древнейшие вампиры помнят славу Рима, Карфагена и даже Ура, времена уверенности в том, что любое развитие рано или поздно обрывается волной варварства. Тогда каждый старейшина держал в руках кнут - кто-то крепче, кто-то слабее, но кнут есть кнут.

Эта самодовольная уверенность пошатнулась с окончанием тёмных веков и рассыпалась в век машин. Внезапно скот постиг чудеса быстроты, стали и богатства - ранее заветный удел вампиров. Хуже того, изобретения освободили человека от земли. Жизненный уклад был нарушен, и человечество хлынуло в душные города, оставив люпам распоряжаться в поредевших селениях. Покатились головы царей, человечество потеряло всякое уважение к традициям, а старейшины утратили последнюю связующую нить с миром людей.

Компьютерная эпоха бессовестно растоптала последние остатки привычного старейшинам мира. Каждое десятилетие исторгало новые немыслимости. Скот бесконтрольно убивал скот и конструировал оружие,

способное очистить Землю от всего живого - и неживого. Знания, хранившиеся в заповедных архивах, летают над планетой быстрее мысли, оставляя изумлённых старейших далеко позади. Телеграф, телефон, телевидение, спутники, интернет - внезапно эти ничего не значащие, плохо запоминающиеся неологизмы превратились в залог власти.

Страх младших

Старейшины могли бы смириться с вихрем перемен и даже поддержать его, если бы он заставил Сородичей искать защиты у Камарильи. К сожалению, этот мир оказался привычен бескультурным служителям (и их россыпи неофитов). Каким-то образом им удалось убедить себя во власти над невозможным, заразиться человеческой верой в технологию и перемены в качестве союзников, а не врагов.

Это падение нравов отчётливо видно по растущей тенденции молодых Сородичей пускаться в анархи, пускай и оказывая номинальное почтение старшим. Гниль, разъевшая человеческие институты правления и религии, теперь перекинулась на Камарилью. Черви свободы, равенства и братства подтачивают общество вампиров, несмотря на немыслимую для смертных царей жестокость сопротивления старейшин. Молодые вампиры радостно впитывают людской бред с их отупляющими наркотиками, кричащей музыкой и крестьянской одеждой черни, из которой они вышли и которой питаются.

Вампирская молодёжь едва ли лучше смертных, отринывая справедливые и испытанные временем наставления старших. Ситуация только осложняется тем, что старейшины постоянно натравливают одних отпрысков на других в нескончаемом круговороте манипуляций, обмана и интриг. Самим старейшинам это представляется лишь разумной самозащитой. В конце концов, единственный надёжный путь отпрыска к власти лежит через дьяблиризованный труп старшего. Хотя для старейшины слабая кровью молодёжь обычно не представляет опасности, однако

современный мир меняется слишком стремительно. Скот уже истоптал девственную луну и изучил семя зарождения человека. Не так уж сложно представить, что со своими компьютерами, анализаторами ДНК и атомной металлургией следующим они откроют что-нибудь опасное для Сородичей. Жутчайший кошмар старейшин в том, что мерзостные неофиты могут осознать потенциал такого открытия раньше всех - и ради исполнения абсурдных чаяний независимости и равенства посмеют применить его.

Страх старших

Ужас перед меняющимся миром и непокорной молодёжью базируется на предположениях, а вот страх Старцев (и даже ещё более древних вампиров) всецело обоснован. Старцы определённо существуют и сознательно скрываются от посильных попыток старейшин отследить их. Неоспоримые факты приводят к единственному выводу: Старцы играют в собственную масштабную игру, используя старейшин как пешки для достижения скрытой цели.

Старейшины понимают, что на месте Старцев они бы не пожалели никого и не выдали бы никак своих планов невольным прислужникам. Страх перед Старцами - это страх собственного отражения. Слух, что всё больше Старцев обратились в Иконню или даже достигли Голконды, мало успокаивает. Последствия этих действий неведомы, а от неведомого необходимо защититься. Иконню волнуют старейшин в особенности. Одним своим существованием они порицают трусость и алчность старейшин, в то же время угрожая их власти - таких необходимо обезвредить, а в противном случае избегать.

Но ещё хуже для дутого самомнения старейших память о Патриархах, могущественных отцах кланов, даже из глубокого торпора способных уничтожать государства и менять очертания мира. В последнее время пророчества книги Нод сбываются одно за другим, и старейшины уже видят, как Патриархи всплывают к свету общества вампиров словно древние акулы,

почувствовавшие запах разлившейся крови. Когда грянет последняя багровая ночь, старейшины боятся кануть вместе с ничтожнейшими из неофитов, неотличимые в помутнённых кровавым бешенством глазах сиров.

В сущности старейшины застряли между молотом и наковальней, отчаянно желая, чтобы слухи о гибели Патриархов (или их вознесении в Голконду) оправдались и в то же время не способные открыто поддержать их из-за опасения уронить авторитет родословной клана, на котором держится влияние в Камарилье. Попытки разорваться между несовместимым - запретными мечтами и источником собственной власти - создают в умах старейших ещё больший разрыв с реальностью, лишая их ясности мышления, даруемой честностью.

Страх равных

Но даже хуже возможной угрозы молодости и туманной опасности древности - постоянная и осязаемая угроза других старейшин. Каждый алчет власти в черте городов и в обществе Камарильи. Своевременное замечание на Внутреннем Совете, свора гулей или даже банальный найм смертного поджигателя - всё это оружие в руках как союзников, так и врагов.

Любое колебание лишь провоцирует новую волну зависти и жажды трофеев. Каждое противостояние рождает новые обиды и подогревает старые. Союзы преходящи, а вражда нескончаема. В глубине истлевшей души каждый старейший понимает, что есть только два пути - либо триумф, либо поражение от костлявых рук себеподобных. Завтрашний ли это триумф или спустя тысячелетия - не важно, ведь без него существование бессмысленно, и все грехи ради оттягивания Последней Смерти приняты зря. И так каждый действует против каждого, движимый обоснованными опасениями, что каждый действует против него. 500 лет Камарильи для старейшин лишь миг их потенциально бесконечной жизни. Некоторые ещё помнят времена, когда законом для всех и против всех был Lex talions. Договоры тяжелы и не обходятся без примечаний на полях.

Страх Шабаша

И всё же личный страх перед интригами друг друга второстепенен по отношению к истинному ужасу перед Чёрной Рукой и разрушительной ересью Шабаша. Планы и замыслы себеподобных происходят от общего корня Камарильи, однако Шабаш напитался от иной почвы. Он открыто призывает к уничтожению старейшин Камарильи, к развалу общества Сородичей под потоками огня и крови и к прекращению всякого порядка и культурности. Шабаш отвергает законы Камарильи, и действительно, выстраданные трудными веками механизмы кажутся грубыми и бессильными на рассвете нового витка анархии. Даже для старейшин - в особенности для них! - ужас чуждой неизвестности сильнее страха и ненависти к своим.

Конечно же, страх Шабаша - это ещё и страх перед собственным Зверем. Каждое опасное потаённое знание, каждая рисковая запретная фантазия, каждая порочная привилегия былой власти Тёмных Веков - всё это возвращается, когда ночью звучит манящий шёпот Шабаша: Отбрось Маскарад и охоться вволю! Отбрось традиции и наводни мир Сородичами! Довольно оков клана и эдиктов юстициариев! Таков соблазн Шабаша, которым он подтачивает волю и решимость Камарильи. И если даже сморщенные сердца старейшин отвечают на этот призыв, плодя сомнения в их умах, то что же тогда испытывают слабовольные служители и бестолковые неофиты?

Зная это, Шабаш активно подбивает отпрысков к ереси дьяблерии. Любой случай простуды может стать началом эпидемии, и карантин с каждой ночью нарушается всё чаще. Орды нефитов, визжащих от жажды выдержанной крови на пороге убежищ, словно крестьянское восстание - вот чем может обернуться провал.

Страх охотников

Но даже если удастся отклонить угрозу Шабаша, неосторожный удар по ветхой ширме Маскарада способен привести к гибели. Пять столетий назад человечество вооружилось собственным страхом и очевидным знанием, чтобы пройтись по обществу Сородичей, оставляя прижжённую рану. Только отчаяние и удача Каина спасла народ неживых. Если Инвизиция воспрянет в этот новый непредсказуемый век, когда поголовье расплодилось на миллиарды и отточило дьявольски проницательную науку вкупе с неумолимыми технологиями, то даже Патриархи пошатнутся.

Скрываться от глаз скота позорно, но средневековое честолюбие подобно смерти. Те, кто по праву были и являются властителями, вынуждены рыскать в тенях и тянуть за нити человечества словно простой венецианский кукольник, вместо того, чтобы править грозным оскалом и бронированным кулаком. Но ещё тошнотворней осознавать, что именно старейшинам надлежит защищать людское стадо от прожорства Сородичей, держа тех в железных тесках, чтобы не пропасть самим.

Этот страх, как и прочие, происходит от противоречивого положения вампиров в современном мире. У осмотрительного существования в виде теневой власти просто нет альтернативы. Старейшины вынуждены принять эту худую долю, принуждать к ней неблагодарное потомство, хранить от собственной бессильной злобы и превратить её в необходимую добродетель.

Плоды Камарильи

Пагубное влияние этих вполне оправданных страхов не даёт старейшинам Камарильи оказывать друг другу то уважение, которое каждый считает для себя заслуженным. Проявить понимание и симпатию, ответить доверием на доверие, оказать честную поддержку - значит продемонстрировать слабость и подставить горло под клыки соперника. Общество Камарильи - гнездо змей, а не тесное братство. Это отравленный сад с гибельными плодами.

Ненависть

Старейшины ненавидят всё, чего боятся. Страх выставляет напоказ кровоточащие увечья их психики. Кроме предполагаемой Голконды, ничто не способно залечить эти раны или примирить терзающие противоречия. Чтобы хоть как-то заглушить боль, остаётся только предаваться ненависти.

Тысячелетний опыт до блеска отточил в старейшинах умение ненавидеть. Они знают, как сохранить свежесть обид, как припомнить мельчайший позор и как спрятать гримасу пожирающего отвращения под маской уверенности и почтения. Хотя новоприбывшему гостю богатый и торжественный Элизиум покажется местом тихого вращения шестерней власти, на самом деле этот золотой свет струится из горнил ненависти. Та, как чудотворный бальзам, успокоит любые раны, нанесённые себеподобными и собственными страхами, послужит оправданием любых промахов и неудач. Каждая новая вражда - изысканное переживание, которое следует холить и лелеять. Это великая ценность, придающая смысл посмертию. Ведь для того, кто наблюдал неисчислимые луны над Юстиниановым Константинополем, бразды правления Кливленда чересчур легки. Погрузиться в увлекающее соперничество с хищником столь же предприимчивым и коварным как сам - вот подлинный вызов. Как ни странно, ненависть полезна Камарилье: она подстёгивает борьбу, которая искореняет слабость. Дружба и верность, наоборот, лишь приглашение к торжеству соперника. Даже естественные союзники держатся друг от друга на расстоянии, ограждаясь сдержанными формальностями или витиеватыми оскорблениями.

Среди всех бед старейшин одна из самых скверных - крепкая память. Каждый не только не способен забыть обиду, но и понимает, что собственный позор никогда не забудется окружающими. Сохранить лицо в таких условиях невозможно: оступись раз, и навсегда останешься слабаком и жертвой в глазах прочих. Старейшины не прощают ничего, никому и

никогда. Забыть - значит отступить и сдать позиции, а простить - вовсе банально сдаться.

Зависть и ложь

Общество вампиров - суть игра с нулевой суммой. Каждый триумф возникает из чужого поражения. Единственный путь к власти - через устранение соперников, желательно политически, при необходимости физически. Ряды Сородичей всё полнятся. Снизу подпирают амбициозные служители, захваченные беспощадным естественным отбором, и старейшина не может даже моргнуть, не множа врагов.

Из-за этого каждый старейшина постоянно отслеживает своё положение относительно всех других, ревнуя к любой толике власти и к любой крохе влияния. Всякое повышение статуса - это хождение по головам, и даже незамешанные старейшины считают, что именно они были достойны. Зависть отравляет любые возникающие фракции, секты и партии. Лишь крепкое общество Тремеров обнаружило способность к стойким объединениям, вынудив снедаемых страхом и завистью старейшин других кланов попытаться уравновесить этих нуворишей собственными сговорами. Межклановая зависть - самое близкое к лояльности из доступного вампирам. Иные старейшины находят компанию единомышленников из собственной крови редким отдыхом от клубка интриг Камарильи. Другие презирают даже своих за обладание каким-либо имуществом и плетение внутренних интриг.

Постоянная нужда знать статус прочих старейшин провоцирует перешёптывание и инсинуации в рядах Камарильи. Обсуждают враги, обсуждают временные союзники и просто другие старейшины, готовые поделиться в обмен на ответные сведения. Вместе с подлинными данными расползается вымысел - будь то тщательно составленная ложь, спонтанные рассуждения или бесцельные мистификации. Сородичи, не обладающие ценными сведениями, охотно закидывают удочку выдумки в надежде вытянуть ходовой факт или правдоподобное предположение.

Слухи идут по крайней мере в двух направлениях: подлог достигает своей цели, вызывая ответный выброс завистливой лжи. Знание истины, равно как и честный взгляд со стороны - ещё одна привилегия, недоступная огородившимся от всего мира старейшинам. Любые новости и события понимаются в самом дурном ключе. Хороших новостей не бывает, но поток новостей нескончаем. Колесо зависти крутится безотказно, пока старейшины передают друг другу эстафету очернения облика соперников. Те же, кто занимают положение выше, вовсю поливают грязью находящихся внизу, чтобы скрыть собственные зверства за завесой лжи.

Желчь и козни

Раз валюта информации безнадёжно обесценена, то старейшинам приходится прибегать к другим способам вести счёт. Для попыток уничтожить соперника всё же нужен повод. У старейшин нет ни смелости, ни возможности нападать в открытую, так что вместо сражений и битв они предпочитают козни и цинизм торжественной залы. Общество Камарильи превратилась в теплицу мелких издёвок и тонких провокаций.

Как с бессмертием мало проблем, оно ещё сопровождается неизбывной скукой. Всё те же страхи, всё те же враги, приевшиеся оковы этикета на Элизиуме и высокая цена за любое решительное действие против настоящей угрозы - вот поистине губительная смесь. Напоённые этим зельем, старейшины готовы плодить усобицу ради самого процесса. Очередная буря в душных покоях Камарильи может и не самый безопасный курс действий, но это единственный риск, который старейшины могут себе позволить. Кодекс Элизиума гарантирует, что ставки невелики, поэтому злая мелочность и борьба авторитетов разыгрываются десятилетьями, чтобы только на время отвлечься от серьёзных (но поистине ужасающих) проблем.

Могущество

Если старейшины столь скованы ужасом, охвачены ненавистью, разобщены завистью и увлечены интригами, то как же они удерживают

власть? Прежде всего, слабого старейшину сразу же устранят свои. Тот, кто недостаточно присматривает за своими интересами, вскоре падёт жертвой амбициозного служителя или алчного ровесника. Выживают лишь сильнейшие, накапливая могущество за счёт трофеев от поверженных врагов.

Далее, вечные существа, больше всего трясущиеся за свои жизни, беспрестанно наращивают свои возможности. Действительно, паранойя и консерватизм не дают многим предпринимать срочные решения, чтобы зачастую срывать куш. Но постепенное увеличение ресурсов, помноженное на время, способно собрать огромный капитал - а уж времени у старейшин вдоволь. Нужно помнить, что они уже потратили эквивалент многих и многих человеческих жизней на обогащение и социальные манёвры.

Богатство

Одна инновация встретила всестороннюю поддержку старейшин - вклад с процентами. Самый консервативный Тремер, самый скрытный Носферату и самый дремучий Гангрел в равной степени находят отдохновение в мыслях, что где-то на Каймановых островах, в Цюрихе или Гонконге в безликом человеческом здании на их вековые богатства капает прибыль. Лучше всего в этом разбираются предприимчивые Вентру. Они одинаково легко скользят по клиентским залам Уолл-стрит, дирекциям Панамы и именным хранилищам европейских благородных семейств. Богатство открывает двери ко всем возможностям мира смертных: охрана, политический вес, роскошь, социальное положение, жизнь и смерть. Звон монет заменил современному человеку царя и бога, наделив определённой податливостью. Теперь всё - сокровища, души, нации - можно купить и продать, и у старейшин всегда достаточно средств.

С деньгами, в особенности с современными, связаны и трудности. Благодаря компьютерам арбитражёр может производить финансовые махинации на одном континенте, тут же делать вклад на другом и изымать выручку а третьем - за то время, пока старейшина Вентру только

определяется с банкиром. Компьютеры, глобализация, бегство капитала и всё, из этого вытекающее, создаёт ком проблем для старейшин, едва привыкших к денежным распискам и не вполне оправившихся от ввода фиатных денег. Пока что с финансовыми потоками старейшин разбираются нанятые люди-специалисты, однако со временем даже самый тугой скот способен воспользоваться ситуацией. В некоторых кланах следить за людьми поручают неофитам, привыкшим пользоваться банкоматами и знакомыми с игрой на бирже. Другие старейшины предпочитают надёжность уз крови. Швейцарский банкир-гуль - не только показатель статуса в определённых кругах, но и прекрасный финансовый распорядитель.

Статус

В отличие от денег, статус касается только общества Сородичей. Это та валюта, которой оперирует бесконечный круговорот интриг. Все транзакции обналичиваются одобрительным кивком гарпии и молчаливым признанием окружающих. Традиции запрещают любое применение силы в Элизиуме, так что статус остаётся единственным козырем. Тот, кого признают незримые владыки мира, вхож и к князю, равно как и дозволен до других, более осязаемых форм власти. Благосостояние наций и военные действия мира смертных зачастую решаются отпущенным в высоком кругу князя замечанием или лестным пассажем.

В отличие от надёжно запертых вкладов на Каймановых островах, статус старейшин постоянно меняется, даже когда не идёт в дело. Не поддержав будущего фаворита, старейшина точно так же рискует потерять лицо, как и вступившись за кандидата на опалу. Каждый игрок Камарильи соединён с остальными цепочками связей, кующимися интригами и взаимными услугами. Но всё же статус эфемерен: успех может обеспечить статус, но и статус может притянуть успех. Проявив инициативу и нанеся сокрушительный удар по местному Шабашу, старейшина может упасть в статусе несмотря на победу - ведь он выставил князя в дурном свете, что есть

недопустимое опорочивание власти. И наоборот, признанный старейшина может даже лучше справиться с подавлением Шабаша, потому что к нему присоединятся другие, тоже желающие показаться в выгодном свете. Любая зрелищная победа (даже просто талантливо организованный вечер) может существенно поменять позиции, но при этом состав новых лидеров и отстающих может оказаться неожиданным.

Тореадоры, предназначенные видеть неосязаемые тонкости искусства и ставить образ во главу угла, отчётливей всех чувствуют статус и охотнее признают заслуги. К сожалению, каждое новое поколение силится урвать свою долю, одновременно замутняя ложью и клеветой память старейшин, так что статус утекает сквозь пальцы. Тореадоры готовы обналичивать всё больший и больший политический капитал ради сохранения лица, в то время как страх и зависть беспрестанно подтачивают их умение держать себя - саму основу их власти.

Дисциплины

Как статус имеет ход только на Элизиуме, так и дисциплины прежде всего касаются мира Сородичей. Их применение часто является крайним средством. Когда все другие меры исчерпаны, превосходство в противостоянии, политическом или физическом, определяют дары Каина. В глазах старейшин, глубоко почитающих силу крови, демонстрация таланта в применении дисциплин - признак подлинного могущества. Молодые вампиры с их скромными дисциплинами чувствуют себя полубогами. Каково же должно быть самоощущение старейшин, способных раздавить выскочку-служителя одной мыслью? Некоторые дисциплины сами по себе воплощение власти, в особенности Присутствие и Доминирование.

Новоявленные мастера дисциплин Тремеры чувствуют себя венцом Камарильи. Действительно, их ловкое владение Тауматургией позволяет нивелировать многие преимущества других кланов. В их рядах царит строгая иерархия, поскольку, как говорят Тремеры, дисциплины открываются

дисциплинированным. Старейшины других кланов лишь улыбаются в ответ на смелую гипотезу. Годы, проведённые за неустанным освоением мастерства смерти и тьмы, делают любую дисциплину грозным оружием в руках старейшин. Даже пассивная Стойкость смертоносна, если правильно выбрать место противостояния - например, теплицу приятным летним утром.

Влияние

Цель Камарильи - любой ценой держать человечество на безопасном расстоянии от посмертия Сородичей. Логично предположить, что старейшины должны уделять некое внимание подчинению людской цивилизации своей порочной воле. Конечно, когда каждый точит зуб на каждого, незаметное накопление и удержание власти над людьми становится проблемой. Учитывая строгость Маскарада и Элизиума, борьба посредством людских фигур становятся желанной отдушиной. Козни против соперников тоже удобно осуществлять человеческими руками, побуждая людей к действию посредством смертной оболочки и во имя сконструированных убеждений. Старейшине даже не понадобиться марать себя низкоранговой политикой и уличными разборками.

По странному и в чём-то правильному стечению обстоятельств, подобные опосредованные операции - конёк старейшин Малкавиан. Тысячи бессистемных отношений, за которыми не уследит ни один вампир, неким образом складываются в пользу Безумцев. Дело ли в скрытном применении Затемнение и Помешательства, как утверждают Вентру? Или в самОм безумии, чьи щупальца образуют Сеть Безумста Малкавиан, которую предположительно ощущают некоторые Тореадоры и на которую иногда намекают сами Малкавиане? Или же их непостижимое мышление настолько непоследовательно, что любое действие вынуждено осуществляться сложной цепочкой событий мира смертных? Но не стоит считать, что остальные кланы так уж беззубы. Бруджи распоряжаются бандами уличных милитаристов и террористов, Вентру способны щелчком пальцев

замораживать поставки и банковские счета, Тремеры осуществляют теневую власть с задворок общества... Подобное влияние не сравнится с силой лобовой атаки, однако хитрый старейшина способен организовать покушение из неприметного соседнего склада или из людской толпы, чтобы безликий посредник нанёс решающий удар.

Контакты

Информация – вот что придаёт значимость статусу, влиянию и даже богатству. Знание сила, а знать тех, кто знает - краеугольный камень любого военного плана. Старейшины стараются поддерживать сеть отпрысков, слуг и даже простых смертных, позволяющих собирать, сравнивать и распространять ценные сведения. Естественно, такая сеть становится целью саботажа и дезинформации со стороны соперников. Кроме того, старейшина должен либо сам посвящать долгое время просеиванию информации и отделению зёрен от плевел, либо доверять эту задачу младшим вампирам - невольно делясь властью. И, что хуже, приоткрывая завесу над собственными секретами, ведь знать, какие факты ищет старейшина, значит проникнуть в его планы, чаяния и страхи. Это серьёзный рычаг давления, который никто не хочет вручать постороннему.

Носферату определённо справляются сами, но у них есть фора. Пока другие старейшины вальсируют и произносят речи в светлых чертогах, Носферату прочёсывают подземелья и подпольные каналы информации. Если другие старейшины не решаются доверять подчинённым, то подчинённые Ужасов не решаются доверять друг другу. Излюбленная дисциплина Носферату, Затемнение, позволяет притвориться кем угодно и подслушать что угодно. Это гарантирует чистоту поступающих сведений и освобождает от необходимости погружаться в омут лжи и кривотолков, которыми, силясь быть в курсе, потчуют друг друга Тореадоры и прочие светские франты. Носферату способны процедить мутную подземную воду и выудить самородки, чтобы затем пустить их с молотка. Конечно, в последнее

время эти воды здорово подпортило отчаянное увиливание Камарильи от проблем, наплодившее мелочность и паранойю. Старейшинам Носферату уже приходится решать, смириться ли с истончающимся потоком надёжных сведений или разбавить его правдоподобной ложью, рискуя обесценить. Само существование этого вопроса должно остаться тайной, однако Носферату - не единственный клан, прослушивающий низы.

Союзники

Пока хрупкое равновесие Камарильи продолжает крениться, кланы и их старейшины вовсю ищут союзников при дворе и вне его. Однако союзники требуют достойного обращения - поистине невозможная задача для гордых и напуганных старейшин. В ответ на обиду или предательство предприимчивый союзник всегда может переметнуться - к примеру, к сопернику. Увы, жизнь в качестве владык мира и посмертие в виде параноидальных манипуляторов не позволяет большинству старейшин прибегнуть к дипломатии, необходимой чтобы обрести союзников во всё более опасном мире.

Сила

Когда остальные методы подводят, грубая сила решает все проблемы - по крайней мере в краткосрочной перспективе. Эта суровая правда открылась ещё основателям Карфагена, и жизнь не перестаёт преподносить всё тот же урок любому старейшине, считающему достаточным положиться на красноречие или подкупленного приспешника. В конце концов, картина старейшин Камарильи сохраняется только пока расклад сил не позволяет никого свергнуть. Сейчас старейшины бьются лишь посредством человеческого пушечного мяса, но не так-то просто организовать и удержать группировку, готовую пойти в смертный бой по велению вампира.

Старейшины-Бруджи с молодости понимают власть силы. Вдохновенная речь Бруджи способна с лёгкостью послать людей на смерть.

Радикалы всех мастей, борцы «за», борцы «против» и просто агрессивные элементы, ищущие повод почесать кулаки - все готовы следовать за предводителем-Бруджей (как служителем-Иконокластом в подчинении старейшины, так и собственно старейшиной-Идеалистом). Эту искреннюю страсть и вкрадчивость другие кланы не способны даже попытаться подделать. В результате в вопросах войска им приходится полагаться на устрашение, деньги или похоть. Впрочем, горящей преданности воителей Бруджи Вентру могут противопоставить целые батальоны наёмников. Носферату используют шантаж (если не сработает - то шашку в газопровод), а Тремеры - силу волшебства. У каждого клана свой арсенал незримой войны. Камарилья старается перенаправить эти страсти на Шабаш, так же, как царственные пешки старейшин ещё во времена открытого существования вампиров отправляли своих вассалов в крестовые походы. Тогда результат был посредственным, но сейчас от этого зависит само существование Камарильи.

Выживание

Выживание и есть главная цель как старейшин по отдельности, так и Камарильи в целом. Ради продолжения существования каждый без сомнений принесёт любую жертву (и любого в жертву). Угрозу собственному выживанию старейшина встречает бурей отчаянного противодействия, словно человек с крайней арахнофобией, на которого прыгнула косиножка. Покладистые, терпимые и милосердные старейшины просто не выживают - за долгое посмертие каждый видел подтверждение этого факта повсюду, от удалённых горных деревенек до шумных мегаполисов. Смертельная угроза - единственное, что способно ослабить паутину страхов. Загнанная в угол крыса покажется милейшим созданием по сравнению со старейшиной, почувствовавшим опасность своему существованию. Никакие действия не представляются слишком рисковым, никакая демонстрация - чересчур

драматичной; культурные рамки и всякая соразмерность перестаёт существовать, когда альтернатива - Последняя Смерть.

Хотя именно эта отчаянная воля длить существование - корень паранойи, злобы, зависти и презрения, пожирающих общество старейшин и дворы Камарильи, эта же сила удерживает их вместе. Пока внешние угрозы страшнее угроз внутренних, старейшины будут цепко держаться за выстроенное здание. Рассыпется ли оно от непомерной нагрузки, разрушится ли из-за набившихся жильцов, боящихся выйти наружу - только время покажет.

Старейшины и кланы

Хотя всех старейшин объединяют страхи, внутренние раздоры и стремление во что бы то ни стало продолжать чахлое существование, однако их кровь не настолько застыла, чтобы оборвать связь с родом. Различия кланов так же отчётливо проявляются в старейшинах, как и в новообращённых - и иногда даже эксцентричней, под нарастающим грузом лет и конфликтов. Проклятье Каина и оковы Камарильи разрушительны для каждого. Кровь основателей становится скрепляющим веществом, поддерживающим собственную целостность и связь с окружающими.

Бруджи

Старейшины-Бруджи разрываются между своим положением традиционной власти и бунтарским духом, свойственным их молодёжи. Со стороны может показаться, что это выражается в подначивании к уличным разборкам и мелким восстаниям, что Вентру презрительно называют «впариванием революций». Ничто не ново под луной. После нескольких веков во власти бунт ради бунта теряет былую привлекательность. Однако старейшины ещё помнят славный Карфаген, его ночи в отблесках огней Молоха и Танит. Когда само твоё существование доказывает, что смерть ещё не конец, легко проникнуться идеей возрождения Карфагена. Старейшины-

Идеалисты мечтают воздвигнуть его на руинах мира; хотя в то же время они верят, что это возможно под защитой стен Камарильи. Юные Иконокласты едва ли способны разгадать маску старейшин, однако бывает, что молодому неофиту удаётся всколыхнуть ностальгию старого вампира и разжечь былое пламя - и тогда революция тысячелетней выдержки увлечёт обоих. Мало что сравниться с силой древней мечты, разве что древний мечтатель.

Малкавиане

Старейшины Малкавиан, близкие к Малкаву по крови, но отделённые столетиями, замыкают две крайности в кольцо - впрочем, как и все прочие крайности. Содержащийся филигранный узор скрывает истину, доступную лишь тем, кто готов не отрывать взгляд. Взор старейшин ясен сотнями видений, которые добровольные слепцы называют галлюцинациями. Всё переполнено значением: автосигнализация играет симфонию сотворения, а путь Нод начерчен пищеварительным трактом. Всё мимолётно и всё вечно. Когда Малкавианы всё же направляют взор на других, то последствия могут быть любыми - хотя обычно ничего не происходит. Это разочаровывает, и старейшины всё чаще предпочитают уделять внимание более важным вещам, доступным только им.

Носферату

Для старейшин Носферату пертурбации верхнего мира - отражение их собственных физических изменений. Пессимистичные и едкие старейшины других кланов склонны согласиться. Эта трансформация мира по образу и подобию Носферату заставляет старейшин клана задуматься, стоит ли выступать со всеми в последнем противостоянии. Как безобразность часто искупает прошлое неофитов Носферату, так, возможно, это время перемен способ искупить Камарилью, а то и весь народ Сородичей. Другие Носферату замечают, что это дурно отдаёт ересью Шабаша. Меж тем шорох Никтуку звучит всё ближе и открываются пророчества, загадочные даже для

властителей информации. Значит ли это, что близится явление древних братьев, которым суждено преобразить клан во имя тёмного искупления? Ловушки расставлены по верхам и по низам. Привыкшие к самостоятельному существованию и принятию решений в пределах клана, Носферату не могут определиться с дальнейшими действиями. Возможно, если разузнать ещё совсем чуть-чуть, то наконец откроется верная дорога...

Тореадоры

Стремительные перемены не оставили в стороне искусство, скорее даже наоборот. Павлины считали, что красота вечна; теперь же встаёт вопрос, смогут ли они справиться без неё. Попрание канонов литературы, традиций стихотворного слога, законов перспективы и музыкальной гармонии лишили многих старейшин Тореадоров возможности воспринять искусство так же, как старейшины других кланов не понимают копировальных аппаратов и фосфорных гранат. Древняя красота ещё не истлела, однако над работами Шекспира, увы, «властны годы и прискучить могут». Но откуда взяться новой красоте, если искусство опустилось до предела, а молодёжь истязает своё тело ради моды? Немногие старейшины Тореадоров, осмелившийся погрузиться в современное искусство, обнаруживают себя захваченными течением постмодернизма и лишёнными всякой цели. Когда все кумиры свергнуты и все заветы мертвы, что остаётся жанру отрицания? И плен консерватизма, и горькое обращение в новую волну приводят в тот же тупик. Но не стоит жалеть Тореадора, чьё любимое направление столетия спустя превратилось в пустую оболочку самокопирования и кича. Пожалейте лучше находящихся в его власти.

Тремеры

Благодаря строгим законам посвящения и иерархии старейшинам Тремеров не приходится бояться отпрысков. Однако это никак не отменяет

ненависть и зависть прочих старейшин, которые всё ещё считают Тремеров выскочками, присвоившими наследие Каина. Другие часто отворачиваются, когда их отпрыски наступают на интересы Тремеров - что вызывает ответное сплочение и обособленность Колдунов. До поры Тремеры наивно считали, что их оккультные познания гарантируют выживание среди Камарильи. Старшие, более опытные кланы не спешили их разочаровывать. Теперь же соперники Тремеров наслаждаются изысканной иронией, видя как клан столкнулся с угрозой дьяблерии, предречённой самим их появлением. Каннибалы-Ассамиты вернулись, освободившись от заклинания Колдунов, и не остаётся сомнений в том, на какой клан они бросят силы прежде всего и злее всего.

Вентру

Старейшины Вентру сетуют, что им приходиться тащить на плечах всю Камарилью. Другие кланы могут позволить себе вариться в собственном соку и предаваться личным обидам, в то время как Вентру должны заниматься проблемами Шабаша и Инквизиции. Другие кланы даже задерживают или затрудняют необходимые оборонительные меры! Ресурсы Вентру не бесконечны, и всё больше раздражения звучит на внутренних собраниях клана. Лорды всегда считали, что честь обязывает, но после пяти веков единоличной заботы о Маскараде и пропихивания детей Каина по безопасной тропе сквозь один кризис за другим Вентру уже с трудом держат себя в руках. Похоже, даже терпению бессмертных есть пределы. Гордая стать постепенно скатывается в высокомерие, покровительство - в снисхождение и даже презрение. Некоторые старейшины Вентру втайне надеются, что какая-нибудь беда всё же поразит остальные кланы, чтобы те снова обратились за помощью к Голубой Крови.

Гангрелы

Некоторые старейшины Гангрелов добровольно передают силу крови потомству и добровольно погружаются в торпор или даже встречают

Последнюю Смерть - ради окружающей среды (как утверждают они сами) или из-за трусости и уныния (как утверждают враги). Остающиеся старейшины всё сильнее удаляются от общества вампиров. Некоторые находятся в непрерывном путешествии, постоянно пересекая континент или даже земной шар, одновременно борясь с отвращением к социуму и зовом причастности к Сородичам. Отчуждение такая же тюрьма Гангрелов, как страх - для других кланов. Однако постоянное движение не так помогает, как можно ожидать. Иногда молодые Гангрелы встречают такого старейшину на Сборе и узнают, что заставляет того отшельничать. Этого больше почти не слушается, но если всё же происходит - событие оставляет след подобный буре в посмертии юнцов.

Дела со старейшинами

He must have a long spoon that must eat with the Devil

– William Shakespeare, Comedy of Errors

Ни один вампир не может избежать влияния старейшин. Даже анархи и Каитиффы вынуждены считаться с посягательствами и препятствиями, учиняемыми старейшинами, находящимися внутри Камарильи. Мало кто встречал Старца, зато старейшина-принц есть в каждом городе, и увидеть его может последний неофит. Старейшины зримо представляют общество вампиров. Даже Шабаш определяет свои цели на контрасте с волей старейшин и их Традициями. И хотя Шабаш выражает открытое презрение к закостенелым убеждениям старейшин и их чахлым сердцам, они ни в коем случае не забывают о коварстве и банальной грубой силе в распоряжении противника.

Старейшины – ось, вокруг которой вращается сотнями конфликтов и интриг колесо вампирского социума. С ними постоянно вынуждены иметь дело не только Сородичи, но и многие другие создания, вплоть до людского стада Мира Тьмы. Конечно, это не ограничивается торжественной залой и формальным столом переговоров. Бывает сложно распознать, когда в игру

вступает старейшина, и даже зная, удовольствие это сомнительное. Старейшины дожили до своих лет не благодаря тому, что позволяли всякому выпрашивать аудиенции или диктовать обстоятельства встреч. Некоторые договоры со старейшинами осуществляются по юридическим и финансовым каналам - или более доходчиво: посредством бомбы, заложенной в автомобиль руками человека под началом неофита, связанного узами крови со служителем, действующим по воле старейшины, не подозревая об этом. Иногда только расчётливость предательства или искусность травли выдаёт работу старейшины.

Старейшины среди Сородичей

На привычной территории старейшины сохраняют спокойное высокомерие, никогда не совершая лишних движений. Беспорядок на совете недопустим. И старейшины, и Традиции признают добродетель порядка. Даже Малкавиане сдерживают свои порывы, находясь в Элизиуме или при собрании. Проявить рассеянность, торопливость или открытую агрессию - значит продемонстрировать собственную слабость присутствующим гарпиям и врагам. В чертогах Камарильи спокойствие, холодность и предельное следование витиеватому этикету почти столь же важны, как сам Маскарад. Чтобы научиться внушать в такой обстановке ужас и отпускать оскорбления, нужны десятилетия и даже века.

Конечно же, за порогом Элизиума старейшина волен проявлять эмоции, особенно в обществе потомства и молодых вампиров в целом. Впрочем, недостойно тратить чувства, даже презрение, на простого неофита. Это удел служителя - бессильная злоба на старейшину. Похвала в отношении неофита столь же редка, разве что чтобы унизить остальных присутствующих, не удостоившихся таковой - или чтобы присвоить пешку с доски противника. Сообразительные неофиты боятся открытого дружелюбия и внимания старейшины куда больше, чем обычного холодного пренебрежения.

Внутри клана ограничений ещё меньше. Например, старейшины Носферату нередко поздравляют справившихся с работой отпрысков и даже жалеют неудачников - а именно, дают им второй шанс доказать пригодность. Тремеры тоже поощряют успех младших ради повышения их эффективности, однако это другое, бесстрастное и расчётливое одобрение. В прочих же кланах удачное выступление котерии служителей (или хуже того, неофитов) скорее навлечёт на них клеймо амбициозных и, следовательно, опасных. В лучшем случае котерия заработает малозаметную подвижку в статусе - ниже на сантиметр кивок гарпии, на минуту длиннее светское обсуждение с примогеном-Тореадором... Мудрые отпрыски с благодарностью принимают эти крохи, ведь щедрая награда от старейшины - скорее всего завуалированная пика соперникам; как и со всем в обществе Сородичей, успех не обходится без тёмной стороны.

Услуги

Благоразумный служитель (или изрядно амбициозный неофит) знает, что путь к статусу и власти невозможен без погружения в рынок взаимных услуг, оказываемых друг другу старейшинами. Эта незримая экономика охватывает всю Камарилью и служит её главной торговой палатой. Та же болезненная внимательность, вынуждающая старейшин завистливо подмечать обиды и оскорбления, позволяет им запоминать каждую оказанную помощь и каждую выполненную просьбу (как их самих, так и противников). Чтобы подняться в глазах окружающих и стать влиятельным кредитором, необходимо помогать исполнению чужих целей и пресекать деятельность их врагов. Мелкие услуги, такие как появление на собрании или проверенный слух, обязывают к соразмерному ответу - например, передать сообщение или одолжить на сутки полезного гуля.

Некоторые Сородичи стараются оказывать и взыскивать услуги как можно чаще, ширя сеть контактов. Другие помалу помогают каждой значительной группировке, чтобы при любом раскладе оказаться в

выигрыше. Третьи оказывают много мелких услуг, взыскивая накопившиеся долги редко и по-крупному. В чертогах Камарильи оказание услуги считается знаком силы. Только могущественные Сородичи могут позволить себе множество должников. И наоборот, просьба об услуге считается признаком слабости.

То же касается возвращения долгов. Хотя обязывает к этому исключительно понятие о чести, отказ вернуть долг считается непристойным и вульгарным (крайне плохая характеристика в кругах Вентру и Тореадоров) и к тому же показывает старейшину слабаком, хватающимся за каждую кроху влияния. Стая хищников только и ждёт такого знака. Расчётливый Сородич постарается восстановить свой статус кво и подняться через оказание услуг, одновременно ослабляя противников и оставляя за ними незакрытые долги. Такого вампира общество признаёт сильной светской фигурой, в то время как должника гарпии представят отчаявшимся крохобором, существующим за счёт чужой милости.

Заговоры

За кулисами придворных и светских собраний старейшины неустанно трудятся друг против друга, пуская в ход любые средства. Некоторые определённо тратят на это больше сил, чем на борьбу с Шабашом или люпами. От интриг никуда не деться: если бы существовал старейшина, работающий лишь на благо Камарильи, он бы тут же пал от сотни направленных против него заговоров.

Некоторые интриги совершаются в пределах клана. В иерархии Тремеров внутренние союзы и подковёрная борьба играют важную роль для группировок и часовен, ведь только Внутренний Совет может повысить Тремера в структуре клана. Однако чтобы вырасти в широком обществе Сородичей, недостаточно полагаться только на клан (в таких случаях он обычно поддерживает амбиции вампира, поскольку статус «своих» усиливает позицию клана в глазах городского примогена). Необходимы также связи и

союзники других кланах и, возможно, среди анархов. Репутация становится козырем лишь когда она известна на широкой территории, и ни один вампир не станет упускать даже отдалённый шанс стать вхожим на высокопоставленные собрания. Кто знает, может, списанному со счётов анарху известна уязвимость местного Шабаша, или вампир из противоборствующего клана согласиться подставить своего давнего соперника. Монета предприимчивости и предательства в ходу и за пределами Камарильи. Некоторые смелые Сородичи, особенно старейшины Гангрелов, налаживают контакт с люпами, а иные беспечные игроки даже заключают договоры с Шабашом. Ходит немало слухов о старейшинах со связями в Шабаше и их взаимовыгодном сотрудничестве против неосторожных лордов Камарильи.

Успех любого заговора основывается на управлении информацией. У Носферату здесь явное преимущество, но оно же заставляет все прочие кланы немедленно заподозрить Носферату, стоит появиться подозрительным слухам или разговору о перевороте. Носферату активно заявляют о своём нейтралитете, но многим кажется, что они переигрывают. К тому же никто из старейшин не верит в такую вещь как нейтралитет, когда на кону - вполне реальная возможность оказаться в вечном услужении. Как правило, старейшины готовы доверять свои секреты только гулям и слугам, связанным узами крови. Это даёт надёжную опору, сводя риск к ситуациям, когда приходится привлечь знания или участие другого старейшины.

Тень предательства омрачает каждую затевающуюся интригу. Старейшины - мастера придумывать многоходовые планы и ловушки, но ещё искуснее они умеют предавать. Практически каждый, сумевший дожить до своих лет, не раз изменял слову и обжигался сам. Древнейшие вампиры испытывают дефицит желающих вступить с ними в заговор, а амбициозные юнцы, наоборот, способны создавать группировки исключительно благодаря своей незамаранной чести. Поэтому известия о новом объединении служителей заставляют старейшин начать решительно выступить против - в

том числе попытаться купить осведомителя. Конечно же, когда внутри группировки начинается внутреннее противостояние, она тут же превращается в поле соперничества старейшин. Лучшее, на что можно тогда надеяться, это временно стать коллективным инструментом по борьбе с Шабашом.

Манипуляции

Вместо открытого противостояния многие старейшины предпочитают прибегнуть к тем или иным манипуляциям, чтобы облегчить устранение соперника. С их точки зрения нет ничего отрадней, чем чужой раздор. Манипуляторы с удовольствием провоцируют вражду на пустом месте и раздувают пламя мелких обид до масштабных конфликтов. Достаточно оказать или взыскать нужные услуги, «случайно» упомянуть в обществе неудобный слух или предположить существование некоего партнёрства, чтобы дать толчок взаимной злобе или даже активным действиям.

Эта склонность к манипуляциям только усугубляет зависть и недоверие между старейшинами. Каждое действие, каждая услуга и каждое слово других Сородичей могут содержать капкан или отраву. Но раскрыть ловушку - не значит избежать её. Понятие о чести, воля выживать и положение при дворе могут всё равно вынудить жертву действовать именно так, как задумал манипулятор. Гарпии и прочие зрители особенно одобряют старейшин, способных загнать в силки добычу, которая уже обо всём догадалась.

Некоторые прячут в ловушке другую ловушку - нейтрализовав первую, жертва попадает во вторую. Малкавиане заработали пугающую репутацию за непредсказуемость своих схем. Иные из них, похоже, занимаются этим исключительно чтобы погрузить жертву (и зрителей) в отчаянные параноидальные догадки и попытки сорваться с несуществующего крючка. Один старейшина Малкавиан начал каждый день дарить не связанным между собой неофитам по разному цветку. Старейшины один за другим пытались разгадать «цветочный шифр» и логику выбора неофитов; несчастных

отпрысков отлавливали и допрашивали с пристрастием собственные сиры, а в Элизиуме наступало гробовое молчание, стоило внести цветы.

Чем старше вампир, тем сложнее им манипулировать. Некоторые наблюдательные или талантливые отпрыски способны сыграть на естественной паранойе и завистливости старейшин или на их самомнении. Однако обычно старейшина обнаруживает попытку манипуляции, поэтому предпринимать её без подготовки и чёткой цели крайне неосмотрительно. Сами старейшины вовсю манипулируют младшими вампирами, например, стравливая две опасных котерии для их обоюдной ликвидации. Молодёжь редко достаточно разбирается в политическом ландшафте, чтобы представлять подлинную угрозу старейшине. Так оно должно и оставаться.

Старейшины культивируют невежество молодых, чтобы сделать тех податливыми. Самые опытные старейшины также способны заметить признаки словно искусственной, привитой вражды между кланами и внутри кланов. С опытом, конечно, паранойя и подозрительность только крепнут. Но такие старейшины боятся, что сами являются объектами манипуляции со стороны отшельников Старцев или даже отстранённых Иконню. Это ещё одна причина бессилия Камарильи в отношении Шабаша и других серьёзных проблем. Предположим, что Старцы используют Шабаш как приманку, чтобы ослабить и связать руки назойливой Камарилье - значит, действуя против Шабаша, старейшины только подыграют затаившемуся Четвёртому Поколению?

Отвлечение внимания и скрытность

Заговоры в чём-то похожи на сценическую магию: чтобы преуспеть, необходимо отвлечь зрителей. Старейшины никогда не совершают ходов в открытую, чтобы всем были понятны их намерения. Самые древние вообще скрывают мотивы своих действий ото всех. В одном городе ходит история о

старейшине Вентру, который прибыл ровно вовремя, чтобы спасти князя от нападения Шабаша. Вентру воскликнул: «Спокойствие, сир, я уберегу вас!». Князь приостановил оборону и ответил: «Это ясно, почтенный лорд, но какая мне выгода?». Учитывая, что теперь в городе княжит этот Вентру, вопрос был уместен.

Чтобы отвлечь внимание, нужно что-нибудь впечатляющее. Старейшина, на самом деле желающий пошатнуть позицию соперника, может закатить званый вечер, пуститься в любовную интрижку или даже начать действовать против постороннего старейшины. Напасть с одного фронта, чтобы продвинуться на другом - тоже обычное дело. Посягательство на ресурсы соперника может иметь своей целью заставить попросить об одолжении у как бы непричастного провокатора, потеряв в статусе.

Скрытность также помогает добиться цели. Никакой старейшина не станет раскрывать всех своих должников, широту своих ресурсов, имена каждого осведомителя и каждой смертной марионетки. Даже толика этой информации открывается крайне редко. Вот небольшой пример: некто может воспользоваться своим влиянием в полиции, чтобы помешать бизнесу соперника или его еженощным трапезам. Далее на Элизиуме интриган заставляет жертву поверить, что корень проблем - выскочка-служитель (втайне находящийся в услужении махинатора). Когда клюнувший просит интригана помочь разобраться с проблемой, то тот без труда это организует - заработав статус. Если же служитель и правда стал неудобным, то это повод распрощаться со лишней пешкой, убив двух зайцев одной хитро пущенной стрелой.

Старейшины и другие существа

Увы, старейшины вампиров иногда вынуждены опускаться до прочих сверхъестественных существ. Это крайне удручающая обязанность по многим причинам. Во-первых, все те правила, которые веками осваивают и оттачивают старейшины, не имеют применения вне общества вампиров. Во-

вторых, большая часть старейшин знает очень мало о других сверхъестественных существах, а неизвестное пугает. Все такие встречи отравлены страхом и невежеством, причём зачастую взаимным. Столкновения Сородичей и оборотней, в частности, почти всегда заканчиваются трагически для той или иной стороны. Даже когда нет повода для противостояния, то неопределённость и непонимание берут своё - ведь каждый хотя бы слышал о другом старейшине, кому дорого обошлись причуды магов или призраков.

Оборотни

Вампиры боятся люпов даже больше (если это возможно), чем люди - вампиров. Поскольку власть старейшин в сущности основана на устрашении и грубой силе, они инстинктивно уважают и, следовательно, инстинктивно ненавидят оборотней за присущие им жестокость и внушительность. Трусость и паранойя заставляют избегать контактов с люпами, насколько это возможно. Если же встреча с ликантропами неизбежна, старейшины предпринимают все мыслимые меры, чтобы обеспечить своё превосходство. Они собирают войска, вооружают гулей серебряными пулями и навязывают место встречи в городском парке, вместо выгодного оборотням малонаселённого пригорода или заповедника. Конечно, старейшины пытаются при любой возможности предать оборотней или внезапно напасть - это считается просто рациональной самозащитой. Старейшины пообещают что угодно, но стоит оборотням повернуться спиной - как на стаю обрушатся орды служителей-Брудж.

Только старейшины Гангрелов способны вести дела с люпами на сколько-нибудь надёжной основе, и даже они отнюдь не дружат с вервольфами. Иногда - возможно, благодаря тому, что связь и восхищение природой что-то трогает в сердцах оборотней - Гангрелы способны заключать с ними осторожные, временные договоры. Чтобы заслужить достаточное доверие (или хотя бы терпимость) со стороны оборотней,

старейшине Гангрелов нужно потратить десятилетия на борьбу с маниакальной подозрительностью вервольфов к любому Сородичу независимо от клана.

Маги

Когда основу существования составляют правила и порядок, знание о способности людей попирать любые законы природы поистине угнетает. К счастью для Камарильи, людские маги не только действуют преимущественно на изнанке реальности, но и почти никак не влияют на дела Сородичей. Иногда кажется, что оккультисты живут в совершенно ином мире, и старейшины просто не задаются ими как проблемой.

Исключение составляет чародейский клан Тремемров, который иногда откладывает в сторону распри ради участия в делах смертных магов. Клан так и не сумел отказаться от вековой связи с родными Оккультными домами; впрочем, активное партнёрство встретило бы гнев старейшин с обоих сторон. Старые Тремеры слишком хорошо помнят, как свары волшебников привели их к текущему положению. Частично выбор был сделан ради преимущества в войне Оккультных домов, и с тех пор было достаточно времени проанализировать своё решение.

Призраки

Нематериальность призраков и их безучастность к миру смертных затрудняют контакты с вампирами. В основном старейшины рады на том поставить точку - ведь в бурном посмертии вампиров и так достаточно неопределённости. Однако из призраков получаются замечательные шпионы. Невидимые и малоизвестные, они способны подслушать любой разговор. Многие призраки имеют некую привязанность, возможно, даже нерушимую связь с объектом или человеком из материального мира. Эти так называемые оковы - лучший рычаг давления на призрака. Обладание оковами Неупокоенного вручает старейшине мощный ресурс - притом опасный, если

призрак решит восстать. Но для старейшины, попавшего в немилость к Носферату, этот риск может быть и оправдан.

Подменыши

Сородичам мало известно о подменышах - немногих фэйри, оставшихся на Земле. В тёмные века с ними стакивались гораздо чаще, но даже тогда эти встречи окутывала пелена загадочности и фольклора. Для большинства старейшин иметь дело со Славным Народом - значит открывать дверь хаосу и бессмыслице. Это столь же неприятно для традиционалистов-старейшин, сколь и безграничность мира магов. Все могущественные фэйри давно отбыли в Аркадию. Слабосильные отщепенцы не стоят усилий, необходимых чтобы понять их.

Только старейшины Малкавиан иногда сотрудничают с фэйри. В таких случаях безумие и Гламур вполне способны найти пересечение посреди чащи иллюзий и галлюцинаций, окружающей обе фракции. Что пророчат эти встречи, как они проходят и реальны ли они вообще - известно только самим Малкавианам и их фэйским подельникам.

Катаяны

Хотя на первый взгляд Катаяны такие же Сородичи, отношения с ними складываются не проще, чем с непостижимыми магами - и требуют не меньшей осмотрительности, чем при встрече с бешеным люпом. Для начала, многие старейшины не склонны относиться к Катаянам как к равным. Раз у иноземцев нет статуса в Камарилье, а их поведение и дисциплины слишком чужды, то иные старейшины самонадеянно предпочитают игнорировать их или рассматривать исключительно как диковинку. Вековое искоренение любых вампиров, сколько-нибудь отступающих от сложного светского этикета, вырабатывает снисходительный и высокомерный взгляд на такие вещи, совершенно неуместный в отношении Сородичей Востока. В

особенности это могут подтвердить камарильцы из Гонконга и Тихоокеанского региона.

Есть и другая, обманчиво меньшая ошибка. Многие западные Сородичи обращаются с Катаянами с привычной вежливостью, скрывающей внутреннее презрение. Однако Катаяны смотрят на мир по-своему. Несмотря на высокую роль вежливости, репутации и власти в обоих культурах, их восприятие отличается. Накапливающие противоречия мешают устанавливаться всякому взаимопониманию. Из-за этого старейшины Камарильи избегают всяких контактов с Катаянами. Осторожность необходима и в менее рисковых делах, а встреча с Сородичами Востока всегда предвещает беду.

Старейшины и смертные

Старейшины предпочитают осуществлять дела с людьми через систему, марионеток, тайных представителей и подчинённых (возможно, гулей). Лишь самые важные и доверенные слуги-люди имеют честь увидеть старейшину. Но даже тогда вампир не откроет своей сути, представ успешным бизнесменом, эксцентричным коллекционером или преступным боссом. Люди почти всегда заменимы. Стоит старейшине малейше усомниться в благонадёжности человека или заподозрить зачатки самостоятельности, как слуге выносится смертный приговор. Убийство человека ничего не значит: на счету каждого старейшины десятки тысяч людских жизней. Человечество больше заботится о своём скоте, чем старейшины - о судьбах смертных.

Часто эти предрассудки мешают оценить готовность человека бороться или заставляют неверно распознать мотивы послушания. У каждого свой болевой порог, и не всегда скот способен понять, что сопротивление подобно смерти. В сравнении с осмотрительными Сородичами, человек бывает готов действовать в совершенно безнадёжной ситуации. Из-за инерции мышления старейшина может бросить недостаточные силы на устранение отжившего

инструмента. Но даже если смертному удастся уйти, в ход пойдут все ресурсы - ведь на кону Маскарад и само существование старейшины.

Старейшины в хронике

Старейшины и их махинации часто составляют красочную основу хроники про вампиров. Даже если в сюжете не фигурируют ни сами старейшины, ни светские собрания, козни и интриги Камарильи влияют на существование и политические обстоятельства каждого вампира. Старейшины сидят в центре Камарильи словно раздувшиеся пауки: они чувствуют волнение каждой нити и способны парализовать угрозу во мгновение ока и с пугающей точностью.

Для котерии как неофитов, так и служителей, старейшины становятся опаснейшими врагами или могущественными союзниками (равно как и опасными союзниками и могущественными врагами). Если котерия не состоит целиком из бескомпромиссных анархов-Каитиффов, то рано или поздно придётся ввязаться в дела старейшин своего города или своего клана. Старейшины не одобряют подозрительного самоустранения от вампирской политики. С Иконню ничего не поделать, зато слабой котерии без защиты покровителя придётся не сладко. Ну а обзаведясь покровителем, котерия всё равно накрепко увязает в политических сетях старейшин - и так, и так от них не уйти.

Старейшины как тема

Старейшины Камарильи - физическое воплощение главной темы «Вампиров». Они наглядная демонстрация последствий трагедии. Растерявшие Человечность, они чахнут в плену своего закулисного существования. Старейшины - это предупреждение: вот чем не стоит становиться. И всё же одолеть их можно только на их поле. Спасаясь от них,

становишься ими. Лишь собственное оружие способно поразить старейшин, а обман и манипуляции ведут к большему обману и манипуляциям.

Кроме того, старейшины так же пожирают отпрысков, как отпрыски - скот. С определённого возраста вампира это перестаёт быть метафорой, поскольку тогда только витэ потомства способно поддержать мерзкое посмертие старейшины. Рассказчику отнюдь не возбраняется озадачивать игроков параллелью между бессильным страхом и ненавистью персонажей к старейшинам и чувствами, которые персонажи вызывают у собственной свиты.

Старейшины Камарильи варятся в устаревших, мёртвых Традициях. В том судьба вампира: кровососущие чудовища не могут и не вправе претендовать на искру жизни. Они не более чем злая пародия на человечность. Маскарад разделяет Сородичей с миром смертных так же, как ширмы и завесы придворной политики Элизиума стоят между старейшинами и настоящими проблемами Камарильи. Скверна Каина подвергает каждого вампира тлетворному влиянию старейшин, ведь их отвратительная суть лишь выражение гибельной крови. Деятельность старейшин - позор пред ликом небес, требующий устранения и очищения. Игрокам следует остерегаться, увидев отражение действий собственных персонажей в этом мрачном зеркале.

Старейшины как атмосфера

Старейшины не только воплощают тему «Вампиров», но и способны задать её атмосферу. Они более "чужды", чем все прочие Сородичи. Это неуютное чувство служит мощной основой настроения постоянной угрозы и бессилия. Даже помимо леденящей кровь силы в распоряжении шестого поколения Сородичей, игрокам доступны глубины отчаяния от самого образа старейшин, лёгкости их зверств и, возможно, даже отчётливого убеждения, что те утратили любое сходство с человеком.

Достаточно бросить игроков в светский омут вампирского высшего общества, чтобы погрузить игру в пучину паранойи и ревности. Пара намёков, тень заговора, брошенное оскорбление - и игрокам останется только трястись за себя и мучительно завидовать окружающим Сородичам. Если удастся передать степень непроглядного страха и ненависти, с которыми старейшины смотрят на окружающих, то отныне этот менталитет стойко окрасит происходящее.

Демонстрация пороков и жестокости может надёжно задать настроение. Покажите, как на светском собрании старейшины играют в живые шахматы или украшают залу композицией из задоминированных рабов. После пары ярких сцен сияние Элизиума превращается в лживый ореол, и даже самый отрешённый Тореадор почувствует снедающий гнев.

Старейшины как сюжет

Но, конечно же, главная польза старейшин для игры - это участие в сюжете. Даже небольшой город кипит борьбой десятка группировок и сотнями интриг старейшин. Просто добиться права присутствовать на важном собрании Тореадора может стать задачей, годящейся для целой недели ролевых сеансов. Персонажам предстоит привлекать внимание неофитов Тореадора (или его соперника), искать Сородичей, готовых оказать необходимые услуги, расшифровывать по слухам и обрывкам разговоров собственное положение... С другой стороны, если рассказчику хочется сразу бросить игроков в болото высшего общества Сородичей, то их может приметить какой-нибудь старейшина, чтобы использовать как податливые инструменты своей воли.

В сложной экономике статуса, зависти и услуг любые решения персонажей отзываются десятки лет. Стоит послужить старейшине, как его враги захотят нанять вас (в качестве шпионов) или уничтожить (в качестве угрозы). В результате персонажи всё глубже застревают в махинациях

врагов, соперников врагов и их союзников. Оказав хотя бы одну услугу, даже невольно, сорваться с крючка уже невозможно.

Важные вопросы сюжета часто зависят от деятельности старейшин. Поскольку мотивы каждого далеко неочевидны, а их методы - крайне опосредованы, рассказчик всегда может увязать оборванные или ложные линии с основным сюжетом, просто раскрыв (или решив), что за этим на самом деле стоят планы некого старейшины. Не все явления хроники обязаны быть результатом деятельности старейшин, однако любое важное событие с участием персонажей наверняка должно вызвать их реакцию - от признания статуса (даже ненамеренного) до ошибочного предположения, что котерия осуществляла чей-то план, хотя в действительности совпадения были случайными.

Котерия неофитов или служителей редко способна обойти старейшину и рассмотреть промахи в его планах, а вот для группы игроков не так уж сложно перехитрить рассказчика, которому и так приходится орудовать многими сюжетными линиями и сотнями второстепенных персонажей. В таком случае есть три варианта. Первый, самый простой, но и наименее желательный, это прикрыть тылы старейшины - ввести ещё один отряд гулей, наделить вампира ранее не использовавшейся дисциплиной или оккультным артефактом, нейтрализующим манёвры персонажей... У старейшин определённо имеются такие ресурсы, но игрокам скорее всего будет неприятен этот неожиданный фактор.

Второй вариант - просто принять происходящее. В конце концов, одна из слабостей старейшин в их глубочайшем консерватизме и закостенелости. Случаются ситуации, когда служитель или даже неофит со свежей головой находит новый способ разрешить сложный кризис, к расстройству застрявших в прошлом старейшин. Это одна из причин, за что те так ненавидят и боятся молодёжь. Само собой, если котерия проявляет способность противостоять или даже создать заметные неудобства древнему вампиру, то каждый его параноидальный старейшина (иначе говоря, просто

каждый) устремляется, чтобы раздавить их. Жизнь персонажей внезапно становится интереснее, и к тому же появляется разумный повод рассказчику усилить защитные меры старейшин, чтобы второй раз трюк не прошёл.

Наконец, всегда можно сказать, что персонажи незаметно для себя действуют согласно плану другого старейшины. Каждая улика, зацепка, каждая ошибка со стороны цели были подстроены её соперником. Это даёт игрокам с одной стороны добиться успеха, но с другой - собрать его сомнительные плоды. К тому же такая развязка глубже погружает персонажей во взаимоотношения старейшин, провоцируя новые линии и сюжеты.

Старейшины в игре

Unlimited power is apt to corrupt the minds of those who possess it

– William Pitt, the Elder

Непосредственно изображать старейшину-вампира - сложный вызов как для рассказчика, так и для игрока. Многие ли могут похвастаться веками личного опыта интриг, убийств и придворного этикета? Отталкивайтесь от принципов паранойи, вражды, зависти и, главное, видимости спокойствия. Старейшины бесстрастны, в плохом смысле. Они - образ коррумпированной власти на шёлковой привязи, охотящиеся барсы, наслаждающиеся истязанием добычи больше, чем трапезой.

В качестве персонажей рассказчика

Самое главное в изображении старейшины - стремление к контролю. Старейшина всегда силится сохранить видимость контроля, даже если - особенно если! - внутри него бушует слепая паника из-за действительной или мнимой угрозы. Старейшины выдерживают контроль над собой, над разговором, информацией, сетью союзников и слуг... При дворе прерывайте

беседы с персонажами, чтобы выслушать таинственные донесения осведомителей или чтобы обменяться приветствиями с более влиятельными фигурами, нежели котерия игроков. Если персонажам внезапно удастся подловить старейшину словами или в иносказательной форме, резко закройте тему. Старейшены не опускаются до скандалов и бодания с юнцами.

Старейшина должен неизменно сохранять аристократическую вежливость, даже если объят гневом или злобой. Он не позволит себе потерять лицо в присутствии котерии малолетних отбросов. Произношение должно быть безукоризненным, манера выдержанной, язык точным. Если персонажам случится увидеть разозлённого старейшину, они должны запомнить это на всё оставшееся посмертие (вероятно, очень короткое).

Примеряя на себя маску холодной, собранной и жестокой силы, очень важно помнить, что старейшина появляется в сюжете ради вовлечения игроков. Он должен раскрывать тему, задавать атмосферу или двигать сюжет, а не служить дешёвым самоутверждением рассказчика. Со старейшинами легко перебрать. Если игроки скучают или злятся, следует прислушаться. Пусть старейшины влияют из-за кулис или беседуют в другой стороне залы. Их действия должны сочиться непостижимой угрозой - не давайте им превратиться в обыденность или вялотекущую борьбу за власть через головы игроков.

Создание старейшины

Старейшины не материализуются из разряженного воздуха уже готовыми. Это персонажи с глубочайшей предысторией. Запустить в игру старейшину без понимания контекста - верный промах: такой персонаж не должен сводиться к арсеналу дисциплин. Подумайте над следующими вопросами о старейшине:

** Каков его возраст?*

Возможно, он родом из Америки и насчитал всего пару веков? Или же он реликт времён Великой Греции? Это многое скажет о взглядах персонажа - в особенности на молодых вампиров.

** Откуда он родом?*

Старейшина, получивший Становление в Баварии в разгар Реформации, наверняка придерживается иного мировоззрения, чем персонаж родом из Лондона до Великого пожара или Карфагена при Ганнибале. Уделите время изучению культуры и истории, чтобы понимать машинальные реакции старейшины - ведь первые уроки жизни остаются с нами навсегда.

** Через что он прошёл?*

Что пережил персонаж? Был ли он в бегах от Инквизиции или переждал ужасное время в торпоре? С какими старейшинами и знаменитыми фигурами он пересекался? Упоминанием подобного легко произвести впечатление на неофитов, и к тому же это даёт основу для эпизода погружения в воспоминания.

Можно задать и другие подобные вопросы. Враги, предполагаемые союзники, вкусы, причуды, потомство и прочие детали помогают сделать персонажа цельным и подготовить почву для сюжетов. В конце концов, список дисциплин и распределение точек по атрибутам – мелочи по сравнению тем, кем старейшина в действительности является.

В качестве персонажей игроков

Играя старейшину в хронике, игрокам стоит ознакомиться с советами, приведёнными для рассказчика. Следует всегда помнить о стремлении к контролю и вечно грызущей зависти, о застывших и перегнивающих убеждениях, о страхе, парализующем способность к действию.

Хроника, в которой только один персонаж старейшина, а остальные статусом ниже, может представлять трудность. «Центральный» игрок способен здорово достать окружающих, особенно если он направит свою власть на мелочность и злорадство. Пускай настоящий старейшина так бы и

поступил, играть в это всё равно паршиво. Можно меняться ролями, давая каждому по очереди поиграть за старейшину. Другое решение - позволить всем быть старейшинами. Подобная хроника для некоторых рассказчиков может оказаться слишком масштабной, но главное - это подбирать угрозы соответственно высокому положению персонажей.

Если игроки достаточно зрелы для столь могущественных ролей, а у рассказчика хватает воображения составлять сложные сети интриг и политических взаимоотношений (и учесть запрет на насилие и дисциплины в Элизиуме, который здорово меняет расклад сил), а также предусмотреть поистине громадные угрозы и серьёзных врагов, то игра за старейшин становится прекрасной возможностью попрактиковаться в бесконечной борьбе махинаций и обманных манёвров.

Игроки могут попробовать роль примогенов города. Для ознакомления с владениями достаточно нескольких сеансов, в течение которых персонажи будут осуществлять власть, судить собрания и ленивым движением руки отправлять ощеренных служителей расправиться с любопытным журналистом или федеральным агентом. Затем, конечно, поднимет голову мерзкая гидра политики. Разногласия кланов могут вынудить игроков действовать друг против друга. Если предательства и междуусобные заговоры воспринимаются группой нормально, то это сразу решает трудность подбора угроз. Если же предпочтительно единодушие котерии, достойным врагом станет Шабаш. Также можно провести игру-расследование про Патриархов или выделить духовный аспект через манящее блаженство Иконню. За каждым старейшиной стоят сотни историй - ваша хроника может стать одной из них.

Иконню

Всюду в городе я ощущаю незримое, вечно следящее присутствие. Оно не оставляет меня ни на пустынных улицах, ни в суете Элизиума. Перед восходом, на пороге сна, я почти слышу его шепчущий голос.

Думаю, голос шепчет даже пока я сплю. Он невыразимо стар и печален, рассказывая истории об отнюдь не величественном прошлом этого города. Просыпаясь, я ощущаю на границе осознания новые воспоминания, новые картины событий вековой давности. Мне неоткуда знать, какого цвета был галстук Его Величества, когда тот пронзил сердце своего сира, но после очередного сна я поспрашивал, и клянусь, что видел всё своими глазами.

Пожалуй, мне страшно. Мне страшно, как веками эта незримая фигура следит за городом - и как она теперь следит за мной. В проблеске оптимизма я начинаю надеяться, что оно одиноко и просто хочет поделиться своей жизнью. Если я прав, то меня выбрали за незначительность в общей политической картине. Мои знания не важны, да и я сам никому не важен.

Но может быть, за мной наблюдают потому, что в будущем я совершу что-то значительное... И это страшит гораздо больше.

Спросите сотню Сородичей об истинных намерениях Иконню - получите двести разных ответов. Загадочная и вездесущая, эта секта витает на задворках сознания каждого вампира. Видимая пассивность Иконню невыносима: заговор, ответный заговор, укол, парирование, контратака - вот порядок вампирского общества. Привычные па интриг и конфликтов в своём роде успокаивают. Именно этого все ожидают друг от друга.

Но Иконню не участвуют в игре. С точки зрения обычных Сородичей они просто бездействуют, и это только вызывает бешеное любопытство остального вампирского общества - только тот, у кого кровь Становления на губах не обсохла, может поверить в самоустранение от политической игры столь старых и могущественных созданий.

Возможно, это просто недостаточная широта взглядов. Более молодые вампиры просто могут представить старших иначе чем отражение себя. Может, Иконню действительно сидят без дела или предаются бесконечным поискам Голконды. Как знать.

Только кто в такое поверит.

Кто же они?

Чисто технически, Иконню не столько секта, сколько сообщество, основанное на взаимном уважении. Неизвестно ни о каких «Внутренних Советах» Иконню, ни о великих собраниях великих вампиров, обсуждающих судьбы секты. По тем редким случаям, когда вампир открыто представляется Иконню, создаётся впечатление, что это просто слабо связанные индивиды с общими интересами и схожим опытом, держащиеся врозь из-за здравого опасения и уважения к могуществу друг друга. Похоже, Голконда и правда является главной целью многих из них, но предположения - зыбкая основа для взаимного доверия между сильными Сородичами.

Обычно Иконню не проявляют себя никак кроме чувства чьего-то присутствия, непостижимой мощи, возникающего у случайного или черезчур любопытного гостя их обиталищ. Хотя бы частично это ощущение доступно всякому, и отсюда многие истории о проклятых особняках и отелях с привидениями. Многие Иконню находят место осесть, где остаются веками (см. Смотрители, стр. XXX), но только некоторые оседают в городах. Чаще выбираются удалённые, малонаселённые места вне сферы влияния любых сверхъестественных существ. Цель - полное уединение, и Иконню подходят к этому со всей серьёзностью. Какой прок от уединения для размышлений о Голконде, если раз в год-другой под дверью начинают рыскать служители?

Для прочих Сородичей Иконню стали излюбленной тайной - готовым предметом обсуждения, который никогда не разрешится и не рассеет доморощенные теории. Образ Иконню в чём-то даже успокаивает последующие поколения вампиров, словно спящий вулкан на горизонте, объект трепета и поклонения аборигенов. Никто в Камарилье не хотел бы присоединения Иконню к активному обществу, но их невидимое присутствие куда приятнее обдумывать, чем, к примеру, возможные планы Патриархов. Об Иконню известна хотя бы толика информации, что уже лучше, чем любая неизвестность.

Страх

Все разумные Сородичи (и Малкавиане тоже) небезосновательно боятся Иконню. Каждый знает, что Иконню способны на решительные и жестокие действия и только пока остаются пассивными. Параноидальные сиры рассказывают отпрыскам об истреблении вампиров в целых городах (по другим версиям - в мегаполисах) за брошенное оскорбление или просто неосторожные слова в адрес Иконню. О правдивости таких историй следует сказать то, что во всяком случае они пока не получили опровержения - и это лишь подстёгивает болезненное воображение некоторых пугливых Сородичей.

Вполне возможно, что сами Иконню и пустили эти слухи (и даже обеспечили пару прецедентов для пущей убедительности) - всё чтобы внушить младшим поколениям надёжный ужас перед возможностями Иконню. Хотя эта тактика может показаться неосмотрительной в разрезе обретения помощников и союзников, очевидно, Иконню не составит труда добиться любой помощи, которая может им потребоваться. К тому же внушаемый страх предотвращает нашествие дьяблеристов, вне сомнения пожелавших бы отведать могущественной витэ. Конечно, едва ли хоть одно подобное покушение завершилось бы успехом, но легче не отвлекаться на них вообще. Что касается этих новых Тройлей, которых истории не останавливают, то даже их попытки подчинены страху. Охотник, ведомый легендами и шарахающийся от каждой тени, вскоре сам становится добычей.

История

Об Иконню как о секте можно говорить со времени за несколько веков до возникновения Камарильи и Шабаша; некоторые предполагают, что создание этих сект подтолкнуло Иконню «оформиться». Старые Сородичи помнят, что впервые Иконню упоминались как остатки римского ордена - группировки вампиров, процветавшей при Pax Romana et Vampirica, но не нашедшей места в последовавшем хаосе. Остаётся загадкой, как именно

развивалась секта после этого - в особенности история её полного отречения от Джихада и всего, что с ним связано. Похоже, это решение было принято в середине XV века, но опять же - это не более чем предположение.

Иконню и время

Одна из причин непознаваемости Иконню - масштаб их восприятия происходящего, превышающий всё мыслимое для младших поколений. Десятилетие и даже столетие - ничто для этих древних существ. Любые сложнейшие проблемы неофитов, равно как и служителей, для этих древних существ словно проносящиеся осенние листья. В некотором роде Иконню для младших поколений то же, что сами вампиры - для смертны: им доступен совершенно другой, более исторический ракурс. Грозящее свержение князя, бунт анархов, вторжение Равносов - эти вопросы жизни и смерти не более удостаиваются внимания Иконню, чем столетний вампир переживает за выборы мэра. Склонность относиться к младшим вампирам так, как те привыкли относиться к другим - один из источников постоянного раздражения Сородичей. Даже старейшины не столь стойко воспринимают подобное обращение, которому сами подвергают всех окружающих.

Вмешательство

С самого создания Камарильи участники секты постоянно задаются вопросом, вмешиваются ли Иконню в их планы. Принятый ответ: да, вмешиваются, но неизвестно как именно - и это ужасает. Воображаемая рука Иконню видится во всём, вынуждая каждого, от неофита до старейшины, как-то реагировать на предполагаемые манипуляции закулисной секты. Многие активно готовятся к моменту (неизбежному, теоретически), когда Иконню решат войти в общество.

Итак, хотя бы за счёт суеты окружающих, их разгорячённого воображения и отчаянного лавирования, Иконню действительно постоянно влияют на Камарилью. Но "делают" ли Иконню что-нибудь помимо

внушения вампирам ужаса и панических метаний - это ещё вопрос. Который всецело устраивает Иконню (предположительно).

Что касается личного уровня, то встреча с представителем Иконню - редчайшее и знаменательное событие. Знакомство со Старцем меняет, а к лучшему или к худшему - не понять. Встречи всегда преследуют цель: предупреждение, угроза, изредка одобрение или приглашение на путь к Голконде. Это скорее аудиенции, чем беседы. Всё внимание окружающих будет сразу направлено на Старца. Какой бы ни была цель, ореол власти и трепета всюду следует за Иконню. Мало кто из вампиров готов добровольно поделиться своим опытом встречи с Иконню, и не ясно, происходит эта замкнутость от страха, уважения или принуждения.

Голконда

Один из главных слухов про Иконню гласит, что некоторые из них (или большинство, или все) достигли полумифического состояния Голконды. Официальная точка зрения Камарильи считает таковую наивным мифом, что призвано защитить секту от растраты сил на преследование этой идеи. В результате предположительное обладание ключом к пониманию Голконды (а мнения о природе феномена никогда не сходятся) делает Иконню особенным даже помимо их немыслимой мощи.

Общее представление о Голконде в том, что в этом состоянии вампир обуздывает и укрощает Зверя, становясь невосприимчивым к жажде и бешенству. Как это влияет на потребность в крови, Ротшрек и прочие аспекты - предмет постоянных обсуждений вампирами-учёными (среди посмертных академиков исследования по Голконде уступают по количеству лишь исследованиям учения Нод). Неудивительно, что знание этих таинств приписывается столь же таинственной секте вампиров.

Вполне логично предположить, что большая часть Иконню действительно достигла Голконды. Просветление - пожалуй, желательная причина, почему Старцы не вмешиваются в дела потомков и не охотятся на

них. Самоизоляция, уединение подходящая обстановка для размышлений, сосредоточения, которое скорее всего нужно для достижения Голконды. Также осторожные свидетельства очевидцев (зачастую понявших природу собеседника уже постфактум) сходятся на одном: Старцы излучают абсолютную безмятежность и спокойствие.

Ещё один правдоподобный слух состоит в том, что достигшие просветления Иконню иногда набирают адептов на тот же путь. Вступление может занимать годы или века - некоторые Сородичи рассказывают о нескольких встречах, растянутых на шестьсот лет. Но иногда предложение получает недавно прошедший Становление неофит за многообещающий потенциал или родословную, чтобы воспитанию самородка не помешал багаж насилия и жестокости. Принуждения в таких делах быть не может. На дорогу к Голконде могут ступить только добровольцы, отправляющиеся в путешествие ради себя.

Сородичи, прельстившиеся обещаниями Иконню, закрывают посмертные дела и затем исчезают, предположительно чтобы присоединиться к отшельничающим наставникам. Круг Сородича такое обстоятельное исчезновение только настораживает, и то, большинство адептов так и не возвращаются, порождает множество мрачных теорий. Куда деваются вампиры, о которых больше никто ничего не слышит? Занимают ли они место в обществе Иконню, возвращаются в другом облике или гибнут согласно хитрым замыслам Иконню?

Иконню-Смотрители, следует заметить, никогда не вербуют учеников пути к Голконде. Их заботы и обязанности совершенно иные, никак не помогающие указать дорогу искателю просветления.

Смотрители

Если младшим вампирам и выпадает увидеть Иконню (уже редчайший случай), то скорее всего речь идёт о городском Смотрителе. Хотя

подавляющее большинство Иконню предпочитают убежища вдали от бетонных джунглей - и обитающих там младших вампиров - но некоторые члены секты выбирают город, чтобы стать его Смотрителем. Место рождения, родственные узы и давняя память не влияют на выбор территории: например, Смотритель Чикаго ранее провела в нём лишь ничтожную часть посмертия. Больше похоже, что выбор определяется иными, недоступными малоопытному наблюдателю факторами. Панические слухи предполагают пророчества Нод, расположение силовых линий, личные указания Каина и, самое пугающее, места покоя Старцев, которые несомненно нуждаются в присмотре Иконню.

Как бы то ни было, после выбора города Смотритель становится привязан к нему - если не на остаток посмертия, то во всяком случае на значительную его часть. Обязанность Смотрителя - наблюдать за всем происходящим на виду и в закулисье, и что важнее - понимать каждую деталь. Судя по всему (хотя наверняка знают только сами Иконню), нет никакой системы отчётов или собраний для передачи информации. Смотритель просто исполняет свой долг, и неким образом остальные Иконню знают всё необходимое из его наблюдений. Переехавшие в другой город Сородичи зачастую невзначай встречают таинственную фигуру, знающую подозрительно много об их прошлом...

Обычно Смотрители никоим образом не участвуют в происходящем внутри города. Хотя их не связывает ни клятва отрешённости, ни мистический запрет, сама роль Смотрителя обязывает лишь наблюдать. Впрочем, как и с любым обычаем Сородичей, этот почитают как соблюдением, так и нарушением. Многие Смотрители сталкиваются с неодолимой тягой вмешаться в дела вампира, напомнившего им возлюбленного, друга, отпрыска или даже былого себя - где-то три-четыре десятилетия от Становления, не больше. И всё же Смотрители никогда не меняют ход главных событий. Можно поступиться принципами, чтобы защитить фаворита от случайного нападения незначительного Каитиффа, но

едва ли Смотритель шевельнёт и пальцем, чтобы спасти его от кровавой охоты.

Общеизвестное

Считанные Сородичи - может, всего десяток - имеют представление о Смотрителях. Ещё примерно столько же лишь знают об их существовании. И, конечно, никто из них не торопится распространяться. Не то что бы Смотрители ходят и читают лекции о важности молчания - просто те, кто много болтают о всезнающих, вездесущих Иконню-наблюдателях, не воспринимаются другими всерьёз или даже жестоко срезаются. Возможно, сами Иконню стоят за этой строго отрицательной реакцией, но осторожно рассуждать о том остаётся только кучке посвящённых, из которых никто не станет рисковать бессмертной шкурой ради проверки гипотезы.

И всё же многие младшие Сородичи, особенно овладевшие дисциплиной Прорицания, ощущают непонятное, охватывающее чувство присутствия, особенно в городах со Смотрителями. Такие вампиры часто мучаются беспокойными снами или видят кошмары, предположительно из-за прикосновения блуждающей воли Смотрителя к собственному хрупкому разуму. Непрошеные воспоминания или заключения, проникшие в голову неофита, могут наделить его поразительной проницательностью - или сделать мишенью из-за опасных знаний.

Причины и места встреч

Вопреки ожидаемому, Смотритель обычно довольствуется единственным убежищем для всех своих нужд. Обычно оно в центре города - часто общественное или историческое здание, умеренно посещаемое, чтобы лишь поддержать существование Старца. Случайный гость-вампир испытывает незаметное влияние дисциплины Присутствие (сложность

сопротивления 10), принуждающей уйти как можно скорее с убеждённостью о безопасности, но и бесполезности данного здания. Но не следует думать, что убежища Смотрителей открыты нападению. В основном они снабжены эффективными, хоть и технически простыми ловушками, а также многочисленными секретами. Чего Смотрители не держат, так это громоздкие и неудобные иерархии слуг-вампиров, гулей и смертных, ведь вся суть должности - наблюдать за каждым. Из гулей у Смотрителя могут быть разве что животные – отмеченные веками, наделённые сверхъестественным интеллектом и дисциплинами (см. ***Ghouls: Fatal Addiction***).

Единственное правило для встреч со Смотрителем: он никогда не выдаст своей роли. В исключительно редких случаях, когда не обойтись без разговора с младшим Сородичем (или если Смотрителя застают вне убежища в светском контексте), то Иконню представляется вымышленной личностью, обычно анархом или путником. Предусмотрительные Старцы держат целые наборы аур под Прорицание, а то и личин Затемнения. Учитывая, что в городе едва ли кому-то под силу потягаться дисциплинами со Смотрителем, подобные защитные иллюзии не составляют проблемы.

Взаимодействие Смотрителя с вампирами вне Иконню проходит только на его условиях. Время и место диктуется Смотрителем, причём в девяти случаях из десяти встреча выглядит для другой стороны случайной. Большинство Смотрителей говорят незатейливо. Они не терпят загадочных фраз и скрытого смысла. Прямой контакт с наблюдаемым и так угрожает роли скрытого наблюдателя, так что Смотрителю бессмысленно облачать речь в двусмысленные метафоры. Века за наблюдением доказали Иконню, что прямо выраженные сведения передаются дальше и надёжней. Нет смысла идти на риск лишь затем, чтобы выслушавший служитель неправильно всё понял.

Примечательные Смотрители

Никому неизвестно точное число Смотрителей, поскольку лишь немногие из них дали о себе знать. Вот некоторые опознанные Смотрители:

* *Ребека, Смотритель Чикаго*. Она, пожалуй, самый открытый из Смотрителей, поскольку не раз проявляла себя в круговороте городских страстей. Её убежище располагается в одной из главных достопримечательностей - городском аквариуме, к вящему неодобрению товарищей по секте.

* *Махатма, Смотритель Стамбула*. В компании Иконню Махатма сильнее всех заботится о богатом наследии Саулота. Она с теплотой вспоминает Саулота (по крайней мере среди других Иконню) и неоднократно помогала его потомкам.

* *Мальтеас из Вентру.* Последний раз его видели при Договоре Шипов. Его дальнейший путь – из области догадок. Ходовая теория среди оставшихся современников соглашения гласит, что вместо отдельного города Мальтеас наблюдает за самой Камарильей.

* *Дондинни, Смотритель Генуи.* Один из наиболее активных Иконню, поскольку убеждён, что Геенна уже подступает, и нельзя упустить знаки. Особенно его беспокоят Дочери Какофонии, поэтому представители этой родословной найдут Геную крайне негостеприимной.

Распространённость

Не у каждого города есть Смотритель. Если точнее, то это редчайшая удача (или беда), достающаяся преимущественно бурным вампирским мегаполисам. Когда Смотритель заступает на свой пост, он остаётся там навечно: без отпусков, без выходных, без больничных. Всё происходящее требует неустанного присмотра. В городе не бывает двух Смотрителей. Хотя действующий Смотритель не склонен объявлять о своём присутствии, он предпринимает другие хитрые или физические меры, чтобы отвадить прочих наблюдателей. Никто даже среди Иконню не знает точно географической карты Смотрителей или как долго те выполняют свой долг. Махатма из

Стамбула небезосновательно уверена, что длит старейшую вахту среди нынешних Смотрителей, однако вспоминает, что и в юности её необъяснимо отталкивала идея основаться по крайней мере в трёх других городах.

Иконню в сюжете

Может показаться интересным закинуть одного-двух Старцев в хронику, чтобы продемонстрировать заносчивым служителям, насколько низко они действительно находятся на вертикали сил Мира Тьмы. Однако не стоит этого делать. Обыденность лишает эффектности, и чем чаще персонажи видят одного из Иконню, тем меньше переживаний он будет внушать. Как только группа неофитов - да даже служителей или старейшин - пообтрётся с Иконню, можно попрощаться с образом невероятно старого, невероятно могущественного и невероятно чуждого существа. Появления Иконню должны быть редкими, кратковременными и яркими - ведь только вопросы мировой важности способны вынудить показаться этих вампиров-ошельников.

Куда лучший подход - неясно обозначать интерес и влияние Иконню. Непонятная фигура здесь, анонимное послание там и, самое главное, вездесущее чувство взгляда в спину. Совершенно необходимо хранить ореол загадочности вокруг Иконню, иначе они превратятся в очередную группировку вампиров, противников, наставников и прочего. Помните: Иконню озадачивали Камарилью более пяти столетий. Смогут сохранить свои секреты и от персонажей игроков.

Гули

Хозяин любит меня.

Я знаю точно, ведь он дарит мне кровь. Он сцеживает её потихоньку, по капельке на язык, приказав стоять абсолютно неподвижно. Если я шелохнусь или издам звук, он прекращает, и это худшее наказание, чем когда он лишает крови.

Я знаю точно, что он любит меня, ведь иначе он не тратил бы на это время. Он бы просто оставлял банку витэ в холодильнике, как для других гулей. Они мне не

нравятся. Они все думают, будто хозяин любит их так же, как меня. Они смеют считать, что могут встать между мной и хозяином. Но мне он доверяет шпионить за свои врагами. Меня он кормит, когда слишком опасно выходить из убежища. Он доверяет мне. А они слуги. Я важнее.

Всё потому что он любит меня. И поэтому он сможет простить, когда обнаружит, что я сделала ради нашей любви. Нам больше никто не помешает.

Никогда.

Одно из принципиальных различий Шабаша и Камарильи – в предпочтении последней действовать через смертных когда возможно, а не месить их сапогами. Буквальное воплощение этого принципа - повсеместное применение полулюдей-полувампиров, то есть гулей. Если Шабаш (кроме традиционалистов Цимисхов) презирает гулей и саму идею, Камарилья считает их важной частью своего механизма. Без живых слуг кто бы присматривал за Маскарадом в дневные часы? Кто бы волочил на себе груз неизбежных мелочей вампирского существования? Кто бы, если не гули, противостоял внешним и внутренним врагам в те часы, когда любой из Сородичей погружён в сон?

Таким образом гули составляют неотъемлемую часть существования и функционирования Камарильи. Грандиозные планы старейшин основаны на успехе сотен мельчайщих задач - задач, которые так или иначе перекладываются на гулей. Поддержание Маскарада без них также было бы невозможным. Десятки мелких прорывов, накапливающиеся ежегодно в в полотне обмана, легче всего залатать гулям непосредственно изнутри человеческого общества. Прикормленный кровью капитан полиции или редактор газеты закроет прореху почти что машинально, не создавая лишних трудностей. Они ведь в конце концов всего лишь люди.

Что такое гуль?

Если коротко, то гуль - это создание, накормленное витэ Сородича. Обычно под «гулем» понимают именно человека, хотя прикормить кровью

можно и любое животное (стоит только посмотреть на рой комаров и мух-гулей, вьющийся над большинством Носферату). Если про гуля говорят, не уточняя, то в большинстве случаев это человек - более ли менее.

В жизни гуля много преимуществ - замедленное старение; увеличенные сила, скорость и выносливость; быстрое заживление ран; если повезёт - то и основы вампирских дисциплин. Но приходится кое с чем считаться. Это комплексное предложение, в которое входит рабская зависимость от витэ, почти наверняка кровные узы, а также тот факт, что обратного пути с порога Камарильи не существует. Стоит сделать первый глоток, и становишься ходячим, разговаривающим нарушением Маскарада. Далее возможности только две: двигаться вперёд, надеясь на Становление, или оставаться на месте в виде гуля. При возвращении к людской жизни ждёт смерть во имя поддержания Маскарада.

Подробнее о способностях, изъянах и других особенностях гулей в книге ***«Гули: Фатальная зависимость»***.

Выбор жертвы

Традиции запрещают камарильцам одаривать Становлением направо и налево, но не диктуют подобающих способов влияния законопослушного вампира на интересующие его институты смертных. Лучшее решение в этом случае - осмотрительное и вдумчивое создание гулей. Обычаи, социальное давление и зачастую княжеские постановления не позволяют безгранично плодить гулей, да и достойных смертных не так уж много, так что к выбору следует подойти со всем тщанием. Соперничество за лучших смертных местами достигает такого накала, что возникла нужда в законах «оптового приобретения».

На потенциал смертного как гуля влияют три фактора: положение, талант и доступность. Первое касается занятия смертного. Может, он судья и способен закрывать разбирательства, рискующие предать огласке поползновения неосторожных вампиров. Или местная спортзвезда, так что

дарованные витэ преимущества позволят улучшить благосостояние команды (не говоря уже обо всём сопутствующем бизнесе). Или дотошный журналист, которого вкус витэ убедит копать в другом месте. И так далее - чем значительней положение, тем привлекательней смертный для вампиров. Иногда после длительной борьбы особенно влиятельных смертных всё же оставляют нетронутыми: пусть уж лучше будет ничей, чем противника. Не всех гулей обращают для длительного пользования - нередко тот или иной смертный (к примеру, отстающий борец, на которого вампир поставил серьёзную сумму) пригоден временно и утратит всякую пользу впоследствии. Таких прикармливают, а потом выбрасывают, ведь их положение выгодно лишь на короткий, пусть и яркий миг.

Второй критерий - талант. Тореадоры и Вентру (а также в совершенно ином смысле - Носферату) известны способностью подмечать потенциал смертных, прикарманивая их ещё до расцвета славы. Некоторые умения - такие как бухгалтерский учёт, компьютерная грамотность и тонкости современной юриспруденции - находятся за пределами жизненного опыта Сородичей, и для соответствующих дел необходим специалист из числа смертных. Такие гули обычно продолжают вести более или менее нормальную жизнь, лишь являясь на зов хозяина в случае необходимости или для обновления уз крови. Так экономнее: зачем лично содержать гуля, если он и так охотно приходит в любое время суток, при этом поддерживая себя самостоятельно?

Впрочем, многие Сородичи не желают давать слугам чрезмерную свободу. Например, Вентру предпочитают держать гулей с доступом к ценным финансовым операциям на очень коротком поводке. Для смертного мира такие гули просто исчезают (часто с посильной помощью других гулей, опытных в подобном изъятии), чтобы целиком погрузиться в мир Камарильи.

Третий, наименее чёткий критерий камарильского подбора гулей - это представившаяся возможность. Тореадор, заметивший пленительно красивую смертную, может сделать её своим гулем, а не отпрыском.

Носферату могут прикормить из жалости смертельно больного бродягу, рассчитывая на благодарность. Подобные гули редко надолго задерживаются с хозяевами, поскольку вампиры быстро устают от своих сиюминутных творений. Даже претенциозно-культурные камарильцы не имеют предрассудков против уничтожения гулей, если те неудовлетворительно трудятся, становятся непредсказуемыми, пытаются вырваться или просто застают хозяина в дурном расположении духа.

Изредка гулей создают в качестве своеобразного испытательного срока, чтобы оценить пригодность для Становления. Многие гули думают о себе именно так - будто вскоре настанет их черёд перейти в бессмертие. На деле же процент гулей, которых готовят к превращению в Сородичей, ничтожно мал. Камарилья просто позволяет слугам надеяться, потому что это позволяет управлять ими и способствует усердию.

Слишком много гулей

Хотя ограничение на создание гулей в Камарилье не столь строгое, как на создание потомства, остаётся банальный здравый смысл. Поддержка гуля требует затрат крови. Вампир, ежемесячно отдающий много крови гулям, вынужден чаще питаться, чтобы компенсировать эти добровольные пожертвования. Чаще трапезы - больше трупов, больше риска нарушить Маскарад, и так далее. В основном Сородичи предпочитают держать лишь нескольких доверенных гулей. Так проще, безопаснее и менее затратно.

Кроме того, чем многочисленнее гули Сородича, тем больше внимания он привлекает со стороны окружающих. Вампир, располагающий подозрительно большой шпионской и трудовой сетью, просто-напросто представляет опасность. В результате подчинённые зарвавшихся Сородичей часто подвергаются «профилактической чистке».

Удобные гули

Иногда смертные получают дар крови просто потому что все другие варианты слишком суетны. К примеру, владелец и вышибала излюбленного местного ночного клуба почти всегда подпадают под этот случай. Вампир на их месте вынужден был бы торчать в клубе пять ночей в неделю, разыгрывая утомительный театр перед смертными. Рано или поздно это окончательно наскучит, к тому же всегда есть риск проштрафиться. Куда легче просто обойтись без этого и прикормить владельца и вышибалу (и, может быть, баристу, чтобы к тому же подавала своим более подходящий напиток). То же касается электрика, снимающего показатели счётчика убежища, и прочих назойливых смертных. Единственная загвоздка в том, что всегда найдётся ещё шесть-семь вампиров с такой же светлой идеей, так что соперничество за таких гулей, независимо от их потенциала, может быть жарким.

Применение и злоупотребление

Камарилья вверяет гулям множество задач, обычно слишком низких, однообразных или опасных для Сородичей. Хотя с некоторыми гулями носятся как с писанной торбой - например, никакой Тореадор не допустит, чтобы любимый скульптор встретил приступ артистической ревности с горелкой в руках - с рядовыми «полукровками» обращаются как с вампирским аналогом прислуги.

Ручной труд

Смерть вовсе не освобождает от каждодневных обязанностей и вездесущих мелочей. Визиты в паспортный стол и за продуктами просто заменяются на походы в хозяйственный магазин за светоизоляцией, так что в сущности ничего не меняется. Дел всегда по горло, а в сутках всего 12 активных часов. Поэтому камарильцам нужен кто-то для решения повседневных вопросов, и этим кем-то всегда оказываются гули. Мальчик на

побегушках - куда более ответственная позиция, чем можно предположить. Если гуль вернётся с бракованными светоизолирующими материалами, ему не поздоровится - если, конечно, хозяйка переживёт такую оплошность. Некоторые особенно осторожные Сородичи предпочитают использовать цепочку безличных передач, чтобы даже рассеянный гуль не мог привести домой хвост.

Сородичи предпочитают строительный труд гулей посторонним бригадам. Куда лучше, чтобы ловушки и секретные помещения сооружали те, кто беззаветно любят и доверяют тебе. В конце концов, в Мире Тьмы нет такого понятия как "полностью" независимый подрядчик.

Личные стилисты

Тореадоры – не единственный клан, любящий блеснуть. Не только Декаданты окружают себя толпой гулей, чьей единственной целью является забота о внешнем виде хозяина. Эту привычку переняли и Вентру, особенно когда надо поразить княжье окружение. Талантливые гули-стилисты удостаиваются высокого обращения. Если гуль делает хозяина неотразимым, а главное - даёт почувствовать себя неотразимым, то это поистине ценный ресурс. Некоторые Тореадоры действительно проводят часы перед зеркалом, пока любимые гули накрашивают и прихорашивают их, а вампир не способен оторвать взгляда от хорошеющего образа. Такие гули обычно сопровождают регента при каждом выезде, поправляя каждый выпавший локон и каждую выбившуюся оборку, и вампир извлекает огромную выгоду из столь обстоятельной заботы. А вот что касается гулей, не справляющихся со стандартом красоты хозяина...

Наблюдатели

Никто не может быть в двух местах сразу, хотя некоторые старейшины упорно пытаются. Зато можно послать наблюдать гуля. Несколько гулей, умело рассеянные по городу, могут за день собрать массу полезной

информации, чтобы вечером просуммировать её регенту. Носферату и, как ни странно, Тореадоры обожают расставлять гулей словно живые видеокамеры. Подобные слуги могут оставаться неделями и даже годами, прежде чем их вызовут для доклада, и тем не менее всё это время они пристально наблюдают.

Добытчики

Многие вампиры Камарильи наслаждаются охотой: погоня, хитрость, почти художественная изобретательность и наконец - вкус витэ, приправленный страхом или возбуждением. Но есть и те, кому по той или иной причине (например, из-за неумения скрыть последствия, досадной склонности к бешенству или даже загруженности делами) просто не годится рыскать по дождливым улицам в поисках пропитания. Они предпочли бы доставку на дом - и здесь выручают гули.

Быть добытчиком для Сородича - опасная и жестокая работа. Она подразумевает никак не меньше чем регулярное похищение людей и фактически сообщничество во многочисленных убийствах. Задачу доставки обеда для своего регента доверяют только гулям со стальными нервами, утратившим практически всё человеческое - не говоря уже об умениях, необходимых в этом деле. Вентру особенно часто отдают такие поручения любимым гулям, избавляясь от необходимости охотиться на изысканную добычу. Гуль, приученный приносить домой подходящее яство, экономит Вентру многие драгоценные часы и получает заслуженную награду.

Однако Сородичи понимают, что охотящиеся гули в то же время оттачивают навыки, которые могут пригодиться для охоты на самих вампиров. Всякий вампир, использующий добытчиков, вынужден постоянно терзаться необходимостью полагаться на компетентных слуг в сочетании с риском чрезмерной их компетентности.

Смерть и грязная работа

Вампиры Камарильи не любят рисковать своей бессмертной шеей, так что в случае любой опасности на дело отправляются гули. Этот подход не столь хладнокровен, как может показаться: подготовленная группа гулей способна разобраться с любой смертной угрозой и многими сверхъестественными. В одиночку гуль может быть как слабее, так и сильнее вампира (к примеру, в поединке между опытным гулем и неофитам лучше ставить на смертного), а вот четверо хорошо вооружённых, тренированных гулей запросто выгонят назойливого анарха из ресторана, избежав кровопролития. Гули также прекрасное средство устрашения, и к тому же способны расправиться с ничего не подозревающим охотником. Обычный полевой инквизитор вряд ли ожидает дышащего противника.

Но на войне – как на войне. У Шабаша огромное преимущество в численности вампиров, которых они способны противопоставить Камарилье. Гули - единственное средство против этой угрозы. Оборонительная волна смертных призвана задержать силы Шабаша, чтобы у Сородичей было время подготовиться к дальнейшим действиям. Да и в худшем случае, если посмотреть с практической точки зрения, усеивающие улицы мёртвые гули не столь вредны для Маскарада, как мёртвые неофиты. Поражение не повод нарушать Традиции.

Ещё одно важное преимущество отрядов гулей – их способность передвигаться и сражаться днём. Когда приходит время контрнаступления, именно гули выходят на солнечные улицы. При хорошем раскладе врагов застигают в худшем для обороны состоянии, и войско противника бывает истреблено за считанные минуты.

Подробнее о тактике и стратегии Камарильи можно почитать выше.

Знать своё место

Бесценные и бесправные - вот полярность роли гулей в Камарилье. Лишившись слуг-полукровок, секта развалилась бы буквально за одну ночь, и всё же они остаются слугами - низшими созданиями по понятиям о крови.

У гулей нет никаких прав кроме тех, которыми их наделяют регенты, и привилегия уничтожения может быть применена в любой момент.

На этом основан сложный танец статуса и долга. Теоретически, гуль не принадлежит к секте и не имеет веса, но мнение древнего, доверенного гуля старейшины бывает важнее на совете, чем нытьё бестолкового неофита. Ещё одна сложность в том, что многие гули связаны глубочайшими узами крови с хозяином и способны на активные действия и удивительную изобретательность ради него. Этот фанатизм часто создаёт конфликты между гулями и Сородичами, представляющими опасность для хозяев, и смертные, бывает, способны посрамить такого вампира. Перед хозяином тогда встаёт неприятный вопрос, создать ли опасный прецедент безнаказанного нападения гуля на Сородича или же пожертвовать любимым гулем на радость ненавистному врагу.

В результате к гулям применяются двойные стандарты: как класс их не ставят ни в грош, но по отдельности их ценят. Ни одному вампиру - и ни одному гулю – не стоит забывать об этом. Последствия отхода от этого принципа с любой стороны всегда фатальны и наступают очень быстро.

Уважаемые читатели, если в ходе прочтении перевода вы встретили ошибки перевода, опечатки, неточности или что-то еще требующее исправления, пожалуйста, сообщите об этом составителю. Сделать вы это можете по почте - ivanov.alex56@yandex.ru
Заранее больше спасибо!