

Тысяча лет ночи

Конспективное изложение книги

**Составитель:
Егор Мельников**

Создатели

Авторы текста: Мэттью Доукинс, Стеффи Де Ванн, Меган Фицджеральд, Лиз Грушкоу, Лорен Рой и Кристофер Спиви

Разработчик: Дэниел Лоузон

Разработчик серии: Роуз Бэйли

Редактор: Кэрол Дарнелл

Внутренние иллюстрации: Пэт Макэвой, Фелипе Гаона, Сэм Эрайя, Марк Келли и Джеймс Ван Дер Мив

Арт-директор: Майк Чейни

Креативный директор: Ричард Томас

Содержание

Вступление	4
Глава первая: Открывающее движение	6
Глава вторая: Долгое соло	30
Глава третья: Чему мы научились в дороге	36
Глава четвёртая: Наши братья по вечности	57
Глава пятая: Волки у ворот	62

Вступление

Она сидит в изголовье кровати своего внука, держа его за руку и ожидая, когда он испустит последнее дыхание. Спустя годы она сделает то же самое для его внуков. Ещё столетием позже она увидит, как её королевство рассыпается в пыль. Она потеряет всё – в прямом смысле слова *всё*, – что когда-либо было ей дорого. Но она всё равно найдёт в себе силы выбираться из дома снова и снова, и так до тех пор, пока одной ночью вес прожитых лет не покажется ей слишком тяжким. Тогда она найдёт себе место для долгого отдыха и уснёт. Что будет, когда она снова раскроет глаза? Она вновь начнёт этот цикл и найдёт то, что ей дорого – чтобы снова утратить.

Он помнит, как рабы убивали перворождённых младенцев своих хозяев в их колыбелях. Он целовал губы Марии-Антуанетты, когда мятежники отсекали ей голову. Он утешал последнего из Романовых, когда неизвестный революционер ворвался к нему с винтовкой в руках. Сегодня настало время цивилизации, и “демократия” мешает людям творить такие бесчинства. Однако ничто в этом мире не меняется по-настоящему. Богатые всё ещё не готовы слушать бедных, и в один день крестьяне снова возьмутся за вилы. Он знает, что это произойдёт, и он знает, что будет делать. Мир меняется. Но не люди.

Кто может сказать, где проходит граница между ними и городом? Они сидят неподвижно в своих базальтовых тронах в огромной башне из стали, что высится в центре города. Но их разум мечется по всем кварталам, наблюдая за тем, что происходит на улицах. Вот женщина спотыкается и царапает руку о камень. Земля торопливо впитывает её кровь. Вот двое мужчин спорят на свалке из-за огромной суммы. Со свалки вернётся только один. Труп второго медленно погрузится в щебень, который высосет его кровь и выплюнет обескровленное тело обратно. Вот молодой человек, напоминающий им о давно потерянной любви, идёт по переулку. Они следят за ним каменными глазами, и когда на него нападает грабитель, они с ужасом смотрят на его гибель. Они узнают, куда отправился нападавший. Этой же ночью дом, в котором он остановился, обваливается. Возможно, они слились с городом – но в душе они всё ещё люди.

A Thousand Years of Night – книга о том, как пройти полный цикл от напуганного ребёнка до твари, которой боятся все окружающие. Это книга о том, как быть неприкасаемым, но всё-таки полностью уязвимым. Это книга о том, как найти причину подняться из гроба и прожить ещё одну ночь, даже когда за плечами осталась тысяча.



Полезные книги

Хотя эта книга самодостаточна, и играть по ней можно сразу после прочтения **Vampire: The Requiem Second Edition**, её потенциал раскроется лучше, если вы дополните свою библиотеку ещё несколькими экземплярами ролевой литературы.

- **Dark Eras** и **Dark Eras Companion** рассказывают о событиях давно минувших эпох. Мало что может украсить игру о старейшине так, как насыщенная история о деяниях вашего персонажа на протяжении всей истории человечества.

- **Secrets of the Covenants** детально рассматривает поведение древних вампиров, скрывающихся в ещё более древних организациях.

- Все пять книг о кланах – **Ventrue: Lords Over the Damned**, **Daeva: Kiss of the Succubus**, **Gangrel: Savage and Macabre**, **Mekhet: Shadows in the Dark** и **Nosferatu: The Beast that Haunts the Blood** – содержат истории о старейшинах, достигших такого могущества, что другие вампиры попросту перестали видеть в них свою ровню. Возможно, что-нибудь ценное в них найдёте и вы.



Глава первая:

Открывающее движение

К началу истории каждый старейшина по определению прожил несколько сотен лет. За это время кровь его стала густой и вязкой, а разум – острым и мстительным. Вампиров не без причины считают хищниками – но старейшины освоили искусство охоты не только на физическом уровне.

Ниже мы поговорим о том, как изобразить такого протагониста в самом начале игры.

Шаг первый:

Концепция

Подумайте не только о том, каким персонаж предстанет на старте вашей истории, но и о том, каким он был в первые годы загробной жизни. Как его изменили годы? Чего он хотел и чего добился? Как ему удалось уцелеть и прожить заглавную тысячу лет ночи?

• Стремления

Отдельным пунктом стоит остановиться на Стремлениях. С одной стороны, богатейшая история каждого старейшины автоматически предполагает, что у него будут десятки целей, каждую из которых можно оформить в виде Стремления. Более того, некоторых из этих Стремлений могу принимать поистине грандиозный характер (например, “Помешать этой империи развалиться”, “Использовать своих биологических потомков для проведения социального эксперимента” или “Исполнить ложное пророчество, которое я написал пятьсот лет назад”).

Строго говоря, ничто не мешает вам вписать в лист персонажа именно такие размашистые и эпические Стремления. Тем не менее, удостоверьтесь, что ваш Рассказчик, как и товарищи по игровой компании, будет готов пропускать десятки лет между каждой сессией, с тем чтобы вы действительно успели разработать лекарство от рака или подтолкнуть человечество к Третьей мировой к концу хроники.

Равным образом, если Рассказчик не против организовать для вас пару флэшбеков, вы можете приписать персонажу Стремления, которые он, с точки зрения здравого смысла, должен был реализовать ещё пару столетий назад.

Шаг второй:

Атрибуты

С этим всё просто. Распределяя очки Атрибутов, сосредоточьтесь на том, что помогло вашему старейшине прожить долгие сотни лет. Может быть, его Интеллект позволяет продумывать каждое действие на два шага вперёд? Может быть, его Самообладание столь велико, что он не меняется в лице вне зависимости от того, что испытывает? Может быть, он настолько Вынослив, что окружающие даже не думают о его физическом устранении?

Шаг третий:

Навыки и Специализации

Времена меняются – как и Навыки, доступные персонажу в той или иной эпохе. Пляска смерти всегда была самым грозным и бесчеловечным учителем, однако те, кому удавалось усвоить её уроки, становились подлинными мастерами своего дела.

Для простоты при создании персонажа сосредоточьтесь на тех Навыках, которые соответствуют выбранной вами эпохе. На данном этапе вы не можете приобретать Навыки свыше пятого уровня. Позже это ограничение можно будет преодолеть, вкладывая очки опыта.

Кроме того, старейшины начинают игру с пятью Специализациями вместо трёх.

Шаг четвёртый: Сверхъестественные характеристики

Клан

Хотя кланы мало меняются даже по прошествии долгих веков, персонаж может обладать качествами, которые сегодня уже считаются нетипичными для его клана. Более того, старейшины куда чаще принадлежат к экзотическим родословным, чем современные Проклятые. И самое главное, “вымершие” династии или даже кланы могут быть не такими вымершими, как считают другие Сородичи. Позже этот момент мы рассмотрим куда внимательнее.

Ковенант

Как и в случае с кланами, старейшины могут принадлежать к ковенантам, о которых уже забыли другие Проклятые – или экзотическим ответвлениям современных организаций, о которых не знают даже их члены. Некоторые клубы и тайные ордены приглашают в свои ряды только тех вампиров, которым удалось прожить больше нескольких сотен лет.

Впрочем, ничто не мешает старейшине действовать полностью самостоятельно. Возможно, пару столетий назад вашего персонажа всё ещё волновала философия Ордо Дракул или политические интриги Инвиктус, однако сегодня он посвящает каждую ночь спасению последних людей и предметов, обладающих ценностью для него лично.

Маска

Трудно представить себе старейшину, который скрывал свои чувства под одной Маской на протяжении всего Реквиема. Куда вероятнее, что он сменил десятки, если не сотни подобных Масок. Та, что он носит сейчас, едва ли будет совпадать с той, которую он носил, когда Обратил первого из своих потомков.

Элегия

И напротив, Элегия чрезвычайно редко меняется даже под гнѐтом времени. Элегия помогала вампиру переносить тяготы своей вечной жизни на протяжении десятилетий, столетий, а может быть – целых эпох.

Если он и менял Элегию, то лишь в результате серьёзных внутренних потрясений наподобие абсолютного кризиса веры. Примером подобного потрясения может стать понижение или повышение Человечности – и это *по меньшей мере*.



Примеры архетипов

Коллекционер собирает предметы искусства, необычные сооружения или даже людей – всё, до чего дотягиваются его руки, из одной эпохи в другую. Такой персонаж восстанавливает очко Воли, когда ему удаётся пополнить свою коллекцию характерным примером текущей эпохи или географического региона. Всю Волю он восстанавливает, когда делает это с риском для жизни или Маскарада.

Деятель не способен просто следить за течением времени. Он не готов довольствоваться своей ролью вечного чужака в изменчивом мире. Он просто обязан вмешиваться в события текущей эпохи – явными или скрытными способами. Одно очко Воли он восстанавливает, вмешиваясь в чужие дела безо всякого приглашения. Всю Волю он восполняет в том случае, если влияет на исход грандиозной или смертельной опасной ситуации и позволяет окружающим думать, что именно он стоял за произошедшим.

Провокатору скучно без постоянных конфликтов. Он срабатывает людей, организации или целые народы, наблюдая за тем, как они решают свои проблемы – вероятно, даже не понимая, кому они обязаны своими страданиями. Очко Воли такой вампир получает, разжигая конфликт между другими разумными существами из чистого любопытства. Всю Волю он восполняет, если такой конфликт угрожает жизням множества человек или даже вампиров.



Опоры

Первоначальная опора вашего персонажа практически ни при каких условиях *не могла* дожить до текущей эпохи. Тем не менее, она может обладать для него огромным эмоциональным значением. Голос матери, друга или любовницы всё ещё может звучать в его голове или преследовать его в торпоре.

В игре такие опоры называются *выцветшими*. Припишите своему персонажу одну опору, которую он утратил в далёком прошлом. Не привязывайте её ни к одному из уровней Человечности. Просто знайте, что один раз за историю персонаж может добавить +2 дайса к соответствующей проверке (вероятно, вдобавок к бонусу от обычной опоры), если игрок объяснит, как именно ему помогает воспоминание о его давно утерянном друге.

Анахронизмы

Один старейшина одевает только венецианский костюм, который он носит в период Возрождения. Другой пишет письма на традиционной корейской бумаге, хандзи, и складывает их под кроватью, поскольку эти письма адресованы его жене, умершей в прошлом тысячелетии. Возможно, их слугам эти привычки кажутся признаками безумия – но для них это символы их настоящей личности. Какая разница, нравятся ли их одеяния неонатам нового века, если они нравились их друзьям, родителям или сирам?

Придумайте для своего персонажа подобный анахронизм. Один раз за сессию персонаж может восстановить очко Воли, выполнив действие, соответствующее этому анахронизму. И напротив, если персонажу открыто мешают последовать своему зову – например, заставляют написать письмо на компьютере вместо пергамента, – он утрачивает всю Волю.

Бесплатная Практика

Каждый старейшина начинает игру с одной Практикой, но лишь при условии, что он удовлетворяет её требованиям и обладает суммарно пятью очками Дисциплин, задействованных в использовании этой способности.

Сила крови

Старейшины начинают игру с пятым уровнем Силы крови. Не стоит и говорить, что игрок может приобрести дополнительные уровни за очки опыта или, напротив, договориться с Рассказчиком, что он начнёт на меньшем уровне этой характеристики (например, в результате недавнего торпора).

Учтите, что при повышении Силы крови до шестого или более высокого уровня персонаж обретает доступ и к сверхчеловеческим Атрибутам, Навыкам, а возможно – и Преимуществам.

Шаг пятый: Преимущества

Старейшины получают столько же очков Преимуществ, сколько и любые другие Сородичи – однако в их случае игроки получают доступ к целой череде уникальных характеристик. Все они будут описаны в **Третьей главе**.

Шаг шестой: Человечность

Вместо использования обычных правил по определению Человечности ответьте на несколько следующих вопросов:

- Поддерживает ли ваш персонаж сильный, личный контакт с живым человеком?
- Общается ли персонаж со смертными за пределами своей сферы деятельности (при условии, что он делает это регулярно)?
- Пытается ли он поспевать за стремительным бегом времени и адаптируется ли к новым культурным веяниям?

Каждый положительный ответ на этот вопрос даёт персонажу по очку Человечности. К итоговой сумме вы прибавляете ещё три уровня. Таким образом, стандартный уровень Человечности в начале игры находится между 3 и 6.

В случае положительных ответов на эти вопросы Рассказчик вправе потребовать от вас приобретения соответствующих Преимуществ.

Шаг седьмой:

Опыт

Если вампир прожил около 200-500 лет, в начале игры он получает 25 очков опыта. Более опытные старейшины, разменявшие уже 500-800 лет, повышают этот объём до 35 очков. Старейшины, прочно вошедшие в городские легенды и проведшие в ночном мире от 800 до 1000 лет, получают 50 очков. Наконец, по-настоящему допотопные Сородичи (прожившие *по меньшей мере* тысячу лет) получают 100 очков опыта.

Для удобства Рассказчик может предложить игрокам готовые типажи, повышающие характеристики персонажа взамен на определённую сумму очков опыта.

Примером таких типажей могут быть следующие образы.

• Археолог (35 очков опыта)

Интеллект +1, Выносливость +1, Сообразительность +2, Образование +1, Расследование +2, Выживание +2, Специализации в определённом регионе, культуре или периоде, спасении от солнца, непосредственно археологии, смертной истории или истории Проклятых, языках и так далее. Также персонаж получает следующие Преимущества: Охотник на цивилизации, Контакты, Лингвистический дар, Обученный наблюдатель •, Необычное пристрастие •

• Заговорщик (36 очков опыта)

Самообладание +1, Манипулирование +2, Оккультизм +1, Политика +1, Коммуникабельность +2, Знание улиц +1, Обман +2, Специализации в Элизиуме, шпионаже, длительных аферах и клановых проклятиях. Из Преимуществ такой персонаж получает Статус в Городе •, Статус в Клане •, Статус в Ковенанте •, Этикет ••• и Чутье на какофонию ••

• Предатель (36 очков опыта)

Ловкость +1, Сила +2, Сообразительность +1, Атлетика +1, Рукопашный бой +2, Огнестрельное оружие +1, Холодное оружие +2, Специализации на определённых видах оружия или существ, деревянных кольях и поиске уязвимых точек. Преимущества такого старейшины заключаются в Анонимности •, Паркуре •, Гончей и Необычном пристрастии ••

Это только несколько приблизительных ориентиров. Рассказчик, как и официальные книги по Хроникам Тьмы, могут предложить вам намного больше вариантов.

Портрет старейшины: клан

Дэва

Старейшины Дэва редко учатся на своих ошибках. Даже спустя несколько сотен лет после своего Обращения они продолжают искать удовольствий, плетут интриги против других Сородичей и избегают любых, даже самых мудрых поступков, если они вызывают у них откровенную скуку.

Старейшины Дэва никогда не переставали быть идеальными социальными хищниками. Они окружают себя огромными Стадами из смертных и гулей, если даже не других Проклятых, хорошо понимая, что наличие Стада и позволяет им обеспечивать себя кровью из ночи в ночь – притом самыми безопасными методами.

Если другие вампиры тяготеют стремительным бегом лет, Змеи настолько боятся скуки, что часто используют торпор как своеобразную “перемотку” событий, впадая в длительный сон, чтобы поскорее увидеть, к чему приведёт их план.

Примечательно, что обожая менять окружающих своими действиями, Дэва не любят меняться сами. В лучшем случае они избегают стремительной смены имиджа и напоминают ходячие анахронизмы. В худшем они впадают в вечный аналог кризиса среднего возраста, каждую ночь пытаюсь понять, зачем они вообще ведут свою бесконечную жизнь.

Впрочем, из этого правила хватает своих исключений. Некоторые старейшины Дэва бросаются в другую крайность, начиная приспосабливаться к современным новшествам без преувеличения *каждую ночь*. У них постоянно появляется новый Айфон, новый спорткар и новый пентхаус. Такой Дэва отвлекает себя от поисков цели в жизни, заменяя её бесконечной сменой событий и обстановки. Разумеется, самому себе он говорит, что просто следует за течением времени вместо того, чтобы ждать, пока время поволочёт его за собой.



Новая слабость:

Пристрастие

В дополнение к своему стандартному клановому проклятию (эмоциональной зависимости от смертных, кровью которых Дэва питался больше одного раза), старейшины этого клана теряют иммунитет к узам крови после того, как переходят на третью стадию Винкулума.



Гангрел

Старейшины Гангрел находятся в завидном положении, причём в самом буквальном смысле. Окружающие им завидуют. Они завидуют Проклятым, которые совершенно не понимают жалоб других старейшин на бессмысленность своего Реквиема.

Даже по прошествии сотен, если не тысяч лет ночной жизни у Дикарей не возникает сомнений в её ценности. Они заключают со своим бессмертием тот же негласный договор, что и со своим Зверем: они принимают его без каких-либо условий и исключений. Они живут полной жизнью, охотятся при свете ночи, раздирают на части противников или жертв – и они никогда, *никогда* не оглядываются назад.

Более того, если века назад такой Гангрел только мечтал о звании *хищника среди хищников*, то теперь он действительно стал кумиром, которого некогда видел в более старых Гангрел. Его чрезвычайно трудно убить. У него практически нет политической и материальной базы, которой могли бы угрожать завистники и соперники. Он ничего не хотел добиться по-настоящему, а потому у него нечего и отнять.

Единственная проблема подобных Гангрел заключается в трудностях адаптации. Как мастера выживания они понимают, что им нужно осваиваться с новыми технологическими, культурными и другими особенностями современного мира. Нельзя оставаться живой легендой, если тебя могут убить из оружия, о котором ты даже не знаешь. О, Гангрел терпеть не могут осваивать новые изобретения смертных, однако это в прямом смысле слова необходимо для выживания. А выживание – это единственное, для чего существуют Гангрел.



Новая слабость

Хищничество

В дополнение к своему обычному проклятию (ограничению запаса дайсов на проверки безумия), старейшины Гангрел могут приобретать соответствующие Состояния не раз в месяц, а буквально каждый раз, когда они проваливают проверку безумия.



Мехет

Древние Тени настолько удалились от мира людей, что кажутся невидимками даже самим себе. Если они исчезнут сейчас – исчезнут по-настоящему, насовсем, – заметит ли это хотя бы одна живая душа? Будет ли кто-то по ним скучать? Вспомнят ли они сами о том, кем были, когда выйдут из надвигающегося торпора?

Кроме того, к добру или к худу, Теней, доживших до столь преклонного возраста, начинают считать абсолютными авторитетами сразу в нескольких областях знаний – если не во всем сразу. Даже если они понятия не имеют о политической подноготной в своём домене, окружающие могут толпиться в дверях их убежищ, надеясь получить совет от этих всезнающих мудрецов.

А необходимость соответствовать этой непрошенной репутации заставляет их снова копаться в чужих секретах – понемногу отказываясь от последних крох своей истинной личности.

С положительной точки зрения, Мехет практически не испытывают реальных трудностей с освоением новшеств современного мира. Им необходимо узнать, как работает техника, как управлять транспортом и следить за окружающими посредством видеокамер. Даже если им минуло шесть сотен лет, они могут хотя бы примерно – если не в точности – понимать, о чём говорят неонаты и что означает их современный жаргон. Даже если это всегда остаётся их единственным преимуществом, кем они никогда не были, так это живыми реликтами, в которые понемногу превращаются старейшины других кланов.



Новая слабость:

Первобытность

Мехет не только страдают от своего постоянного проклятия наподобие страха пламени или солнца, но и в прямом смысле слова не могут войти в локацию, окружённую проявлениями этого проклятия. Более того, если Мехет боится огня и оказывается заперт в горящем здании, он будет неспособен по собственной воле выбраться наружу.



Носферату

Даже молодой Носферату разом утрачивает половину связей с миром людей – и дальше ситуация становится только хуже. По мере того, как его Витэ густеет, Призрак всё больше превращается в нелюдимого монстра, который практически неспособен выходить на прямые контакты с другими вампирами и людьми. Его ожидает долгое, потенциально вечное одиночество, которое он будет лишь изредка разбавлять беседами с остальными Призраками.

Чем старше становится Носферату, тем более жгучей становится его ненависть к этим харизматичным, прекрасным Сородичам с гладкой кожей, играющим в свои вечные игры на виду у людей. В результате старейшины Носферату максимизируют то сомнительное преимущество, которым они обладали в первые годы Реквиема: они заключают союзы друг с другом, превращаясь в одну большую, проклятую семью, состоящую из уродов, безумцев и мизантропов.



Новая слабость:

Уныние

В дополнение к своему обычному клановому проклятию, когда старейшина Носферату проходит проверку Человечности в отсутствие своих опор, он получает штраф -2, который может складываться и с другими отрицательными модификаторами.



Вентру

Стереотипный старейшина Вентру правит огромным двором из слуг, советников и неонатов по принципам средневековых, если даже не доисторических цивилизаций. У него богатая родословная, громкое имя и все права на престол – и не дай Бог вы это забудете.

Такой Вентру практически не следит за новшествами современного мира, считая это задачей для слабых умов. Зачем менять политические системы, которые исправно работали уже несколько сотен лет? Зачем учиться водить машину, когда у него есть десяток извозчиков? Зачем следить за популярной культурой, если вся мудрость веков уже накопилась в его голове?

В то же время, стереотипное изображение Вентру связано непосредственно с правителями и владыками из числа Лордов. Многие представители этого клана, особенно те, кого Обратили века назад, в своей человеческой жизни были крестьянами, кузнецами или солдатами. Их Обратили не потому, что они могли править, а потому, что у них хватало решительности бороться за выживание в средневековом или античном мире, который нещадно относился к людям с амбициями.

И всё же часть этого стереотипа верна без каких-либо оговорок: Вентру действительно мало следят за новшествами и переменами современного мира, а их утверждения о своём могуществе часто основаны больше на спеси, чем на реальной базе ресурсов.

Немногие Вентру, которым удаётся это понять, перестают убеждать себя в своём всесилии. Они сосредотачиваются на защите тех ресурсов, которые они накопили раньше, когда ещё могли понимать этот мир. Они заручаются поддержкой слуг, друзей и телохранителей, окружают толстыми стенами свои *опоры* и сосредотачиваются на защите той власти, которой располагают – вместо того, чтобы расширять владычество.



Новая слабость:

Апатия

В дополнение к отчуждению, от которого страдают и молодые Вентру, старейшие среди Лордов неспособны восстанавливать Волю полностью благодаря своей Маске, если только рядом с ними не находится их опора. Если они утратили свою опору, Маска не приносит им Воли *вообще*.



Забытые кланы

Бремя старейшины тяжело – но оно вдесятеро тяжелее для тех, кого мир считает пережитком истории. Большинство вампиров даже не в курсе, что некогда их династии определяли облик мира людей и Сородичей. Такие вампиры живут в условиях нескончаемой паранойи и одиночества, которое впечатлило бы даже затворников Носферату. Какую цель они могут поставить перед собой?

Некоторые пытаются возродить свою древнюю родословную. Некоторые доживают остатки ночей в нелюдимых особняках. Что касается самых успешных, они продолжают бороться за жизнь, заключая союзы с более молодыми вампирами и надеясь, что им не придётся пожалеть о своём решении *слишком быстро*.

Ахуд

Благословенные из Ланцеа эт Санктум любят рассказывать об Ахуд истории, демонстрирующие мощь божественного возмездия. Ахуд были грешниками, и Господь вмешался, чтобы стереть их с лица земли.

Другие Сородичи видят в преданиях об Ахуд удобную демонстрацию тех злодейств, на которые будут способны вампиры, если не сдерживать их Традициями.

Удивительно или нет, Ахуд не пытаются спорить с этими мифами. Лучше другие вампиры забудут об их существовании, чем попытаются уничтожить их снова из-за безотчётного страха перед этими древними бугименами.

Потенциально историю клана Ахуд можно вычитать из **Первой главы** книги **VII**. Впрочем, ничто не мешает Рассказчику отнести эту историю к числу сказок, которыми скучающие вампиры обмениваются в Элизиуме.

Ключевые Атрибуты: Сила или Сообразительность

Дисциплины: Стремительность, Затемнение, Престанция



Клановое проклятие:

Единство

Сама кровь мешает Ахуд сокращать численность их забытой семьи ещё сильнее. Если Ахуд осознанно совершает действие, которое может причинить вред другому представителю его клана, он получает штраф, равный 10 – его Человечность, поделённому на два и округлённому вверх. Если подобный штраф сводит проверку к броску на удачу, персонаж допускает полный провал автоматически.

Более того, это проклятие распространяется даже не смертных потомков *всех* представителей клана, а также на гулей или вампиров, связанных с ними Винкулумом.



Престанция

В ауре каждого представителя клана можно увидеть прожилки, напоминающие последствия диابلери — даже если сам Ахуд ничего подобного не совершал. Взамен на это сравнительно мелкое неудобство Ахуд получают доступ к уникальной Дисциплине, наделяющей их поистине сверхчеловеческой ловкостью и координацией.

Как и другие физические Дисциплины, Престанция обладает двумя эффектами: постоянным и активируемым. Постоянный эффект никогда не теряет силы и не требует для активации очков Витэ.

Активируемые способности требуют вложения 1 очка Витэ за раунд.

Постоянный эффект: Вампир добавляет уровень Престанции к Ловкости всякий раз, когда проходит проверку этого Атрибута (неважно, в сочетании с другим Атрибутом или Навыком). Этот же бонус дополняет Инициативу протагониста. Наконец, персонаж может развивать Ловкость до любых уровней вне зависимости от своей Силы крови.

Активируемый эффект: Вложив очко Витэ, протагонист выбирает один из двух следующих эффектов. При желании он может выбрать сразу оба эффекта (оплатив каждый из них пунктом Витэ), однако один эффект нельзя выбрать дважды.

- Вампир добавляет Престанцию к рейтингу урона оружия при условии, что он проходит проверку Ловкости + Холодного/Огнестрельного оружия или Атлетики. За каждый уровень Престанции, превышающий Прочность объекта, оружие получает по очку повреждений.

- Ахуд заменяет проваленное насильственное действие другим, как если бы попытки совершить первое не было вообще. Например, он может решить нанести удар кулаком вместо того, чтобы стрелять из пистолета. Заменить полный провал невозможно.

Пустые Мехет

Говорят, некогда все Мехет были Пустыми. Никто их не Обращал: они возникали сами в местах, в которых людей хоронили без соблюдения ритуальных законов. Со временем Мехет познакомились и с другими вампирами и научились Обращать смертных так же, как и они.

Однако Пустые Мехет никуда не делись. Они всё ещё бродят по земле, одинокие и забытые. Такие Мехет не отбрасывают теней и не создают отражения. Их шаги не создают эхо. Даже их крик не может породить громкого отзвука. Более того, ни одно записывающее устройство не может воспроизвести их голосов, ибо они представляют собой не столько живых мертвецов, сколько тени людей, потерявших своё Ка – воплощённую сущность мёртвого человека.

Согласно верованиям египтян, Ка следует за таким Сородичем по пятам, поскольку он представляет собой лишь ожившую тень, в то время как его истинная душа, его Ка, осталась за пределами воскресшей оболочки.

Время от времени Пустые встречают собственные Ка, однако их встреча редко приобретает хоть сколько-нибудь длительный характер. Они могут заметить свою истинную душу в зеркале или услышать шёпот по радио. Они могут достать телефон и найти на нём сообщение, написанное неведомым отправителем.

Ка ненавидит своего Пустого двойника, поскольку знает, что он не должен был оживать. Хотя Ка не способно или не хочет вредить Мехет напрямую, оно сделает всё, чтобы превратить его жизнь в кошмар наяву.



Клановое проклятие:

Бегство

Вместо обычного кланового проклятия Мехет Пустые страдают от постоянных преследований со стороны Ка. Считайте Ка призраком, Ранг которого зависит от Человечности персонажа. Об этом мы поговорим буквально через мгновение, однако самое важное заключается в том, что чем боле человечным становится персонаж, тем чаще ему приходится сталкиваться со своей второй половиной. Что хуже всего, Ка не спит даже тогда, когда вампир отправляется в торпор или погружается в дневной сон. Оно постоянно готовится нанести новый удар.

С положительной стороны, постоянное противодействие Ка приносит протагонисту Вехи. Учтите, что на высоких уровнях Человечности Ка может появляться особенно часто, что может заметно повысить шансы протагониста на развитие своих способностей.

Человечность	Ранг	Частота появления
9-10	1	Один раз за сцену
7-8	2	Дважды за сессию
5-6	3	Раз за сессию
3-4	4	Два раза в истории
1-2	5	Раз в историю

В дополнение ко всему, помните, что Пустые не отбрасывают теней, не создают отражения и даже не способны передать свой голос по электронному устройству. Хотя теоретически это может упростить жизнь Пустого Мехет в отдельно взятой ситуации, куда чаще это лишь добавляет новый ярус к его бесконечным проблемам.



Юлии

Несмотря на падение клана Юлиев, многие из современных Проклятых видят в истории их правления поучительную и весьма вдохновляющую легенду. Они превратили Рим в свой огромный домен, сумев уцелеть там, где каждую ночь погибали другие – само собой, до тех пор, пока их не забрали Совы.

Некоторые старейшины до сих пор обращаются к легендам о Юлиях в попытке узнать, как им удалось создать Камарилью. Возможно, они и правда заключили сделку со Стриксами – как ещё объяснить их феноменальный успех. Возможно, ответ можно получить, выследив и расспросив одного из немногих Юлиев, протянувших до сегодняшней ночи... хотя куда вероятнее, что вместо нормального и вменяемого Сородича исследователь обнаружит безумного, древнего или даже *ветхого* Проклятого, который твердит о каких-то Совах и не имеет ни малейшего желания говорить об истории своего клана.

Ключевые Атрибуты: Внушительность или Самообладание

Дисциплины: Доминирование, Сопротивление, Мощь



Клановое проклятие:

Неясыть

Сделка с Совами оказала странный эффект на кровь Мёртвых Юлиев. Запас дайсов при сопротивлении всевозможным Нумина, Воплощениям и Жутким силам (как со стороны Стриксов, так и со стороны других эфемерных существ) ограничивается Человечностью персонажа.



Пиявица

Будучи одним из самых странных кланов Сородичей, Пиявица имеет так мало общего с остальными Проклятыми, что отдельные эрудиты среди вампиров предполагают, что речь идёт даже не об уникальном клане, а о принципиально иной вампирической расе.

Когда Пиявица проходит своё Обращение, её изначальное, смертное тело увядает, а душа человека предположительно покидает тело. Руки и ноги такого смертного быстро гнивают, а туловище понемногу чернеет и надувается, пока кожа на животе не расходится, и изнутри не выбирается масса разумной крови.

В таком положении Пиявица не способна охотиться и полагается только на кровь, которую она может впитывать из окружающей среды. Разумеется, она исключительно уязвима, а потому в старину люди выслеживали и сжигали Пиявиц без каких-либо трудностей.

Тем не менее, если Пиявица проживала около сорока ночей – что случалось реже, чем можно себе представить, – она начинала отращивать кожу, мясо и кости, пока спустя ещё длительный период времени не превращалась в нормального человекоподобного кровососа.

Теоретики Ордо Дракул, как и исследователи из других ковенантов, иногда объясняют существование Пиявиц фактами, которые они в прямом смысле слова берут с потолка. Один говорит, что Пиявица есть не что иное, как амальгама кровососущих микробов. Другой выдвигает гипотезу о том, что Пиявица может быть духом самого Витэ.

Секрет заключается в том, что Пиявицы сами не знают, как они получают дар ночной жизни. Конечно, их смертные тела Обращает сир, однако что наделяет жизнью их настоящую личность – тот сгусток крови, который выбрался из тела смертного?

Из-за необычной формы рождения многие из Пиявиц накапливают повышенный уровень Силы крови ещё до того, как развивают в себе зачатки самосознания и интеллекта. Старейшины, принадлежащие к этому жуткому клану – или даже к альтернативной расе Сородичей – и вовсе борются с желанием закрыть глаза на своё человеческое сознание и признать своё странное звероподобное начало.

Ключевые Атрибуты: Выносливость или Сообразительность

Дисциплины: Анимализм, Превращение, Сопротивление



Клановое проклятие:

Мутация

За каждый уровень Силы крови ниже 4 Ментальные и Социальные Атрибуты протагониста падают на -1 уровень. В то же время, за каждый уровень Силы крови свыше 7 начинают падать его Физические Атрибуты.



Ковенанты старейшин

Картианское движение

Картианскую философию неслучайно считают идеологией, предназначенной только для неонатов. Конечно, это преувеличение, и нередки случаи, когда Картианец продолжает работать во благо своей организации даже после того, как ему переваливает за полтора века. Аналогичным образом, иногда к Картианцам примыкают вампиры, веками работавшие в других ковенантах, но разочаровавшиеся в их целях и философии.

На сегодня Картианскому движению исполнилось лишь немногим больше пары столетий, и многие старейшины – включая ваших протагонистов – могут относиться к нему с любопытством. Для них это всё ещё “новый” эксперимент, и они прекрасно помнят мир, в котором не существовало даже аналогов этого ковенанта. Нет, революционеры встречались и раньше, однако они никогда не формировали настолько долгоживущих организаций. По меньшей мере *сам факт* их выживания может заинтересовать старейшину в достаточно степени, чтобы он присоединился к Движению и привнёс в него свои идеи.

Старейшины из числа Картианцев часто действуют куда более активно, решительно и рискованно, чем старейшины из других ковенантов. Некоторые их противники даже ошибочно принимают их революционный пыл за желание покончить со своим Реквиемом. Но нет, старейшины Картианцев редко хотят Окончательной смерти. Куда чаще они находят в революционной борьбе то удовольствие, тот азарт, тот смысл, которого не хватало их жизни уже несколько веков кряду.

Кроме того, хватает старейшин, которые поддерживают Картианцев *искренне*, а не потому, что это вселяет азарт в их давно умершее сердце. Некоторые Проклятые ещё помнят, что когда им было вдесятеро меньше лет, они хотели сделать мир лучше, помочь другим Проклятым, если даже не людям, и обратить свои силы к свету. Такие старейшины могут увидеть в “недавнем” появлении Картианского движения первый шанс действительно искоренить зло из прогнившего общества кровососов.

Что касается более молодых Картианцев, они редко доверяют таким старейшинам по-настоящему. Многие полагают, что любой древний вампир априори держится за свою власть и не может желать равноправия для других Сородичей. С другой стороны, они видят в своих старейшинах знаменитостей, само имя которых позволяет заманивать в ряды Движения новых вампиров. И не следует

говорить, что если старейшина доказывает свою преданность Картианцам на деле, они сделают всё, чтобы поддержать его крестовый поход на общество Проклятых.

Колдовской круг

Как и Движение, в качестве полноценной организации Колдовской круг сформировался всего несколько столетий назад. Другое дело, что его культы существовали испокон времён, и некоторые Аколиты небезосновательно предполагают, что они могут состоять в самом древнем ковенанте из всех, какие только можно представить.

Старейшины, состоящие в Колдовском круге, пользуются поистине беспрецедентным уважением. Им поклоняются как богам. По мнению большинства Аколитов, в определённой степени они и есть боги. В некоторых доменах трое древнейших вампиров Круга образуют триаду правителей, известных как Дева, Мать и Старуха – и каждому из них поклоняются, словно самой Праматери.

Многие члены Круга считают, что каждый старейшина, состоящий в их ковенанте, находится в самом конце превращения в нечто иное – возможно, в новый аспект Праматери – и, выражаясь метафорически, хотят присосаться к их груди перед тем, как они покинут земную реальность.

Иными словами, если жизнь стереотипного неоната в Колдовском круге сложна (от него требуются бесконечные доказательства своей верности, испытания воли и освоение сложной ритуальной системы), то жизнь старейшины полна уважения и комфорта. Вокруг него сколачивают буквальный аналог фан-клуба. В нём видят бога. Кто знает, сколько пройдёт времени, прежде чем он сам возомнит себя божеством?

Инвигтус

Трудно даже представить себе ночную организацию, которая привлекала бы старейшин больше, чем Первая знать. Если Картианское движение создано в первую очередь для неонатов, Инвигтус всегда оставался организацией для старейшин. Власть, статус, богатство и относительная безопасность – всё это сопровождает жизнь Первой знати из ночи в ночь.

Разумеется, никто в Инвигтус не собирается делиться своими ресурсами и должностями с малознакомыми старейшинами. Такой вампир должен доказать Первой знати, что его появление в ковенанте – и притом явно не на последнем месте – должно привести всю фракцию к процветанию. Каждый из других

Проклятых должен понимать, что, поделившись своими ресурсами и благами с таким старейшиной, вскоре он получит ещё больше его стараниями.

Разумеется, возможны и альтернативные варианты. Порой не старейшина приходит к Инвиктус просить себе место, а слабые и потрепанные представители Первой знати находят самого древнего вампира в округе и предлагают ему возглавить их организацию. Как бы редко это ни происходило, Инвиктус готов на всё, чтобы победить. А выдержка, мудрость и политический опыт, накопленный за тысячелетие Пляски смерти, всегда были идеальными качествами, необходимыми для победы над другими организациями Сородичей.

Что касается тех старейшин, которые с самого начала находились в рядах Инвиктус, то Первая знать не проявляет особой изобретательности в создании новых ролей для старейшин. Такие вампиры просто находятся на вершине их иерархии, состоят во Внутреннем круге и возглавляют крупную Гильдию. В отличие от старейшин из Картианского движения и Колдовского круга, они не получают статуса “принципиально иных” существ. Это просто вампиры – пусть даже древние, как сама Первая знать.

Циклические династии

Как уже говорилось в книге **Invictus**, некоторые старейшины заключают сделку о формировании так называемой циклической династии: организации, построенной на объединённых ресурсах всех старейшин, участвующих в договоре. Правит такой организацией только один из них, поскольку другие немедленно погружаются в торпор.

Как только проходит заранее обговорённый отрезок времени (вроде пятидесяти лет), бодрствующий руководитель династии пробуждает другого, а сам отправляется в полувековой сон. Только время от времени руководитель обязан пробуждать всех участников договора с тем, чтобы обговорить с ними ключевые вопросы, связанные с их общей династией. Такие встречи называются Саммитами.

Для того чтобы руководитель не стал злоупотреблять своей властью и не попытался править династией больше положенного срока, старейшины часто приносят друг другу Кровавые клятвы, жестоко наказывающие нарушителя, если он попытается украсть хоть одну ночь правления у другого владыки.



За пределами Инвиктус

Стоит также отметить, что хотя принцип цикличной династии был придуман в Инвиктус, его эффективность давно уже была замечена и другими старейшинами. Ничто не мешает создать такую династию даже в рядах такой молодой фракции, как Картианское движение. Впрочем, если старейшины захотят скрепить свою сделку принесением Кровавой клятвы, им всё равно придётся обратиться к Нотариусу из Первой знати.

В обратном случае им придётся полностью доверять друг другу – что не любят делать даже самые фанатичные Картианцы.



Ланцеа эт Санктум

Если старейшины Аколитов напоминают кровавых богов язычества, то Благословенные выступают в роли архангелов и пророков. Старейшины, принадлежащие к духовенству (то есть прошедшие путь от Священника до Епископа или даже более важной должности), пользуются огромным доверием в ковенанте и часто воспринимаются как буквальный тёмные ангелы, служащие напрямую Творцу и Лонгину.

Мирские члены Ланцеа эт Санктум, достигшие возраста старейшины, таким уважением похвастать не могут – в глазах большинства Благословенных, старейшина, который прожил несколько сотен лет, но так и не прошёл Помазание на духовную должность, не ценит и не понимает истинной мудрости Лонгина.

Что касается духовенства, такие старейшины пользуются уважением и любовью Благословенных, даже когда погружаются в торпор. Другие вампиры считают, что в торпоре они напрямую общаются с Богом, а потому, когда они пробуждаются, им могут предложить вести ковенант в новый крестовый поход, задавая на удивление мало вопросов о разумности их зловещих планов.

Ордо Дракул

Непокорность – ключевая характеристика, отличаются Драконов от других Проклятых, однако старейшины ковенанта выводят свой бунт против бытия на полностью новый уровень. Они слишком долго провели в шкуре вампиров, чтобы довольствоваться такой жизнью ещё одно тысячелетие. Им просто необходимо достичь трансцендентности. Они хотят стать другими. Они хотят большего, чем

Пляска смерти, и даже большего, чем предлагают им философские учения их коллег.

Они помнят Кольца Драконов, о которых современные последователи Дракулы не имеют даже малейшего представления. Возможно, они помнят самого Дракулу – или вампира, способного хотя бы отчасти подтвердить свои претензии на легендарный титул основателя ордена.

Типичная роль старейшины в ковенанте заключается в руководстве. Хотя подчинение и не так обязательно для функционирования Ордо Дракул, как, например, для Инвиктус или Ланцеа эт Санктум, молодые Драконы знают, что без умелой координации их проектов ордену не удастся в ближайшее время открыть секрет трансцендентности.

Если сравнить локальный филиал Ордо Дракул с университетом (что, в общем-то, мало противоречит действительности), то старейшины напоминают одновременно профессоров и деканов. Они публикуют работы, ознакомиться с которыми считают своим долгом не только местные, но и чужеземные представители ордена. Они принимают учеников, которые почти буквально готовы убить за похвалу своего наставника. В некоторых старейшинах видят истинных преемников Дракулы, если даже не его заместителей в современном мире.

И наконец, старейшины постоянно экспериментируют. Неслучайно другие вампиры любят обвинять Ордо Дракул в распространении множества сверхъестественных бедствий, известных Сородичам – от нашествия Стрисков до пандемии Малкавии. Кто знает, не стоит ли за такой катастрофой один из таких старейшин?

Пакт Цербера

Ещё недавно ваш город пребывал в безопасности. Вампиры могли развлекать себя войнами и интригами, потому что о внешних врагах можно было только мечтать. Но всё изменилось. Совы пришли в ваш город. Сородичи исчезают один за другим. Само ваше общество оказалось на грани исчезновения. Вот почему вы вступили в Пакт Цербера.

Хотя технически численность этого ковенанта не ограничена, древняя традиция ордена призывает своих представителей делиться на небольшие группы по три старейшины. Один из них выступает в качестве своеобразной приманки для Стрисков – не стоит и говорить, лидеры ордена редко рассказывают ему о его истинной роли.

Ещё двое следят за тем, чтобы Совы поскорее заинтересовались его персоной и начали стекаться к нему со всей округи. Одновременно с этим они изучают, расспрашивают, если даже не похищают магов, вампиров и смертных, которые могут хоть что-нибудь знать о Стриксах.

Когда Совы наконец появляются в нужном месте, Пакт Цербера встречает их во всеоружии и предпринимает все необходимые меры – *любые* меры, – чтобы гарантировать их тотальное истребление.

Глава вторая:

Долгое соло

Несмотря на своё бессмертие, даже по прошествии сотен лет старейшины чаще всего испытывают непреодолимый страх перед Окончательной смертью. В сущности, они могут бояться её даже больше, чем неонаты, которые меньше дорожат своим опытом и могут ввязываться в бессмысленные, кровавые войны друг с другом.

Главной проблемой старейшины всегда остаётся борьба со временем. Самые мудрые из них понимают, что они не могут всегда одеваться в костюмы давно ушедших веков и отказываться изучать современный язык, однако для Проклятого, основную часть своей жизни (и Реквиема) говорившего на латыни, может быть трудно выйти из торпора и сесть за руль современного автомобиля.

Некоторые пытаются вырвать победу из рук самого времени и не адаптироваться к истории, а менять её. Они создают обширные политические базы, подчиняют себе известных деятелей культуры и пытаются их руками остановить прогресс – или хотя бы придать ему более архаичный вид. Кто знает, не стояла ли клика таких старейшин за Возрождением или другой эпохой, ищущей ответы на современные вопросы в далёком прошлом?

Хватает и противоположных примеров. Многие старейшины просто принимают как факт, что они никогда не изменятся. Они не пытаются повлиять на течение современной истории, как не пытаются и освоить новшества мира смертных. Их уважают. Их ценят. Возможно, их даже любят – хотя куда вероятнее, что боятся. Они продолжают играть в Пляску смерти даже тогда, когда понимают, что она неспособна ничем их обогатить. Подобно вампирам из клана Гангрел, они не пытаются изменить свою сущность, вместо этого наслаждаясь всем, что может им предложить текущая ночь – или даже эпоха.

Время, обращённое вспять

Нетрудно понять, что во многих хрониках, повествующих о старейшинах, большую роль будут играть флэшбеки. В отличие от обычных флэшбеков, лишь дополняющих информацию о текущих событиях, в хрониках о по-настоящему древних вампирах такие воспоминания могут принимать образ огромных интерактивных сцен, если даже не полноценных историй.

Более того, Рассказчик может несколько раз возвращаться к одним и тем же событиям, показывая их глазами разных старейшин. Знаменитый японский фильм “Расёмон” повествует как раз о таком событии, отношение к которому меняется у зрителя с каждым новым флэшбеком. В итоге фильма никто не знает, что произошло в действительности: только то, что у каждого из участников остались свои субъективные представления о произошедшем.

BloodMap Inc.

Ещё одной интересной формой деятельности для старейшины может быть восстановление *всей* информации о вампирах, к которой он только может получить доступ. В конце девяностых такое уже произошло, когда один прогрессивный старейшина создал Интернет-ресурс *BloodMap Inc.*, посвящённый сбору и публикации любых сведений о кровососах, Традициях, кланах и легендарных фигурах наподобие Дракулы или Лонгина.

Неудобный трон

Когда старейшины схлёстываются друг с другом, вампиры хорошо понимают, что усидеть на троне по-настоящему долго не сможет никто. Даже если чья-нибудь пешка возглавит домен, вполне очевидно, что старейшины тотчас начнут создавать планы по её смещению – вероятно, кровавому, показательному и жестокому, – даже если на реализацию этих планов уйдут столетия.

Говоря с практической точки зрения, вы можете рассказать историю о домене, в котором никто не хочет *на самом деле* оказаться на троне. Возможно, у вашей древней котерии хватит сил одержать верх над другими старейшинами в текущем десятилетии или даже веке – однако насколько вам нужно получить эту власть *сейчас* и жестоко расплачиваться за неё в дальнейшем?

Кровавые рабы

С начала пятнадцатого столетия бесконечная череда европейских завоеваний и колонизаций положила начало массовому вывозу африканских рабов, как и выходцев из других государств, не способных защитить себя от захватчиков. Если вы проводите хронику, целиком состоящую из флэшбеков или посвящённую древнему историческому периоду, вы можете рассказать историю о старейшинах, которые не хотят рисковать охотой на смертных в родных городах и организуют вывоз рабов для прокорма.

Основание родословной

Хотя основание родословной может считаться великим деянием (а в рядах Ордо Дракул даже весомым вкладом в науку о трансцендентности), далеко не в одном домене подобный эксперимент может вызвать сильнейшее противодействие со стороны Благословенных, если даже не привести к кровавой охоте. Что если ваши старейшины достигли уже такого уровня мощи, что могут создать династию себе по вкусу? Как они скроют своё “нарушение” от Благословенных – и станут ли?

Фестиваль

Начиная феноменально известным рок-фестивалем Вудсток в 1969 году и заканчивая другими крупными празднествами, большие собрания смертных и Проклятых могут вдохнуть в старейшин давно забытое чувство свободы и возрождения прежних эмоций. Какие конфликты могут произойти на огромном празднестве, на котором каждый старейшина хочет добиться чего-нибудь своего?

Кеннеди

Равным образом, поводом для массового собрания Проклятых (в том числе и старейшин) может стать крупное политическое событие вроде убийства Роберта Кеннеди в 1968 году в Лос-Анджелесе. По своей природе вампиры просто не могут не заподозрить, что за убийством народного любимца может стоять один из них – если даже не целая организация кровососов.

Звон монет

Интересной исторической хроникой может стать эпическое повествование о золотой лихорадке или о поиске других сокровищ где-нибудь в необычном краю вроде африканского юга. Проклятые привыкли бороться за любые ресурсы – и это вдвойне справедливо по отношению к древним вампирам, которые могут позволить себе поездку в далёкий край и проникновение в крупную золотодобывающую компанию.

Оргия

Любопытной вариацией на тему собраний и фестивалей может стать историю о вакханалии, происходящей в современности или даже в какой-нибудь исторический период: достаточно вспомнить Каштановый банкет, проведённый сыном Папы Чезаре Борджиа накануне дня всех Святых 30 октября 1501 года. Какие союзы могли заключаться в тайных альковах дворца? Какие конфликты

могли вспыхнуть между вампирами Дэва, конкурирующими за звание самых распущенных либертенов?

Тёмное чудо

Не забывайте и о подчёркнуто сверхъестественных ситуациях, которые могут удивить даже старейшин. Например, рассказывают, что однажды древний вампир забрёл в монастырь где-то в Швейцарских Альпах. Там он почувствовал ужасающий голод и долгое время боролся с желанием напасть на монахов, в то же время страшаясь кары Божьей. Однако когда, пересилив себя, он лёг в закрытом помещении храма, какая-то сила подняла его и повлекла за собой к алтарю.

Дойдя до него, старейшина увидел монаха, который пригласил его к себе. Монах окропил его святой водой и помолился за его душу. Сорочич тотчас же почувствовал себя сытым и бодрым, однако когда он повернулся к монаху, того уже не было. Не было и других монахов в монастыре. Все куда-то исчезли. Свидетелем какого чуда стал этот старейшина? Можно ли повторить это дивное насыщение?

Гражданская война

В пятнадцатом веке – последнем веке правления сёгуната Асикага – Япония погрузилась в кровавую гражданскую войну. Кийото сгорел до основания, и эта судьба ждала все окрестности, если бы семеро главных Сорочичей города – известные как Семь счастливых богов – не объявили кровавую охоту на всех остальных вампиров, предположительно приложивших руку к гражданской войне.

Как поведут себя ваши старейшины, если на их территории разгорится такая война? Что если они окажутся в роли преследуемых? А что – если они сами захотят устранить остальных Проклятых в городе?

Тёмные годы

Когда-то леса были тёмными, а единственным источником света был деревенский костёр. Даже тогда среди Проклятых были свои старейшины, и они сталкивались с ещё большими проблемами, чем сегодня. Найти других диких вампиров, кровью которых они могли бы питаться, было намного сложнее, чем в современном мегаполисе. Многие постепенно сходили с ума и превращались в драугров – и возможно, что легенды смертных о древних монстрах, живущих в глуши, в действительности повествуют именно о таких Сорочичах.

Что если один из таких вампиров дожил до наших дней? Какие секреты можно узнать у Дикаря, получившего Обращение ещё в каменный век? И какую угрозу он может нести домену, если пробудится из очередного голодного торпора?

Непотопляемый

Они называли корабль “Непотопляемым”, но когда он наварвался на айсберг, гигантский атлантический лайнер пошёл ко дну. Запертый в трюме старейшина пробудился и от своей огромной свиты узнал, что Титаник вот-вот погрузится в воду. Что он предпримет? Пожертвует ли он всеми слугами или даже потомками, чтобы пробраться на лодку и попытаться выжить?

Голод

В истории каждой цивилизации наступал период голода, пережить который удавалось лишь нескольким десяткам процентам людей – и Сородичей. Как поведут себя Проклятые, если обнаружат, что у них почти не осталось никого, на кого можно охотиться... не считая друг друга?

Геноцид

В период между 1975 и 1979 годами доминирующая партия красных кхмеров организовала убийство двух миллионов камбоджийцев, обвинённых в “околореволюционном образе жизни”. Вампиры имели на удивление мало отношения к произошедшему, но были рады попробовать себя в роли падальщиков. Но что могут предпринять старейшины, многие из которых вполне в состоянии остановить геноцид хотя бы на своей территории? Станут ли они пресекать источник бесплатной крови? И если да, как они убедят в правильности своего решения других Проклятых?

Юдикум Деи (Суд Божий)

В период средневековой охоты на ведьм Ланцеа эт Санктум обвиняют старейшину (вероятно, вашего персонажа) в смертных грехах. Для того чтобы доказать свою невиновность, он должен пройти сквозь огонь в одну ночь, перенести серьёзный ожог раскалённым железом во вторую и выпить серную воду в третью. Только тогда его сочтут невиновным. Станет ли он сопротивляться? Сможет ли он не впасть в безумие уже на первом или втором испытании?

Утерянный клан

Попав в незнакомый край, старейшина (или даже вся ваша многовековая котерия) сталкиваются с группой незнакомых Сородичей, которые обладают силами, не поддающимися пониманию Проклятых. Кто это? Принадлежат ли они вообще к расе Сородичей? Можно ли заключить с ними мир?

Буря и натиск

С приходом рационализма и Просвещения в Германии зародилась концепция запретной любви, нарушающей представления о долге и обязательства индивида перед семьёй и своим государством. Проклятые безотчётно перенимают эти воззрения, что приводит к конфликтам, когда одни вампиры влюбляются в других – или даже смертных. Но что если в другого вампира влюбится не просто Сородич, а опытный и могущественный старейшина? Смогут ли ему помешать быть счастливым?

Проклятие, которого не было

В конце девятнадцатого столетия Луи Лепренс разрабатывает аппарат, способный записывать движущееся изображение. Хотя его первенство и оспаривают другие изобретатели, включая известного учёного Томаса Эдисона, именно разработка Лепренса ложится в основу кинематографа. Вскоре после своей разработки Лепренс таинственным образом исчезает. Возможно ли, что старейшина, восхищённый его работой, попросил изобретателя снять его – и обнаружит, что творение Лепренса способно разоблачить его сверхъестественную природу?

Глава третья:

Чему мы научились в дороге

Представьте, сколько всего человек может выучить за свою жизнь. Языки, факты, навыки, песни – его разум полнится тем, что, по его убеждению, делает его лучше. Но обучение во многом строится на мимикрии, способности имитировать и повторять навыки других людей. Человек вырабатывает движения, жесты, мимику, привычки и даже акцент, который он подсознательно или осознанно хочет перенять у других.

А теперь представьте, что человек проходит весь цикл обучения дважды. А затем трижды. Пять раз. Двенадцать! Он устаёт от своих прежних навыков и хочет попробовать чего-нибудь нового – однако в каждой новой профессии, за которую он берётся, он безотчётно возвращается к старым привычкам, выработанным ещё в самом начале.

Говоря простым языком, даже если вампир пытается становиться “новой личностью” в каждом новом домене, в который он переезжает, он всё равно сохраняет черты, которые позволяют распознать в нём того индивида, которым он был ещё в первые годы Реквиема. Возможно, в каждом из городов он заводит любовницу. Может быть, в каждом он наживает врага, похожего на того, с которым повздорил ещё в родном городе.

И какие бы силы он ни прилагал к тому, чтобы стать кем-то другим, во многом он всё равно остаётся собой. В сущности, это и есть ответ на вопрос, зачем вампиры ложатся в торпор. Они устают от самих себя. Им хочется убежать хоть куда-нибудь – пусть даже в кошмарное царство торпорных снов, – только бы не просыпаться каждый закат в своём надоевшем теле.

А кроме того, торпор даёт им ещё один, весьма специфический дар, ценность которого редко бывает очевидна для молодых Сородичей. Торпор помогает им забывать то, что они выучили. Он делает их слабее. Он позволяет им взяться за освоение навыков, которыми они некогда обладали, и почувствовать сладостный зов познания.

Сверхчеловеческие Атрибуты

Интеллект

Старейшина, обладающий сверхчеловеческим Интеллектом, запоминает *всё*. Он запоминает целые книги за меньшее время, чем среднестатистический неонат их

пролистывает. Он предсказывает действия своих противников не на десять шагов вперёд, а на сто. Он восстанавливает мёртвые языки, просто глядя на иероглифы. Он знает, как заставить Будду вырваться из Нирваны и наброситься на него с кулаками.

Сообразительность

Такой старейшина реагирует на ситуацию прежде, чем все вообще заметили стимул. Он ловит демонов на лжи. Он заканчивает предложения незнакомых людей. С другой стороны, будучи *сообразительным* индивидом, чаще всего он не делает всего вышеописанного, если только ему не выгодно выдать свои способности. Иногда ему может быть выгодно притворяться невеждой, который понимает лишь считанные проценты того, что в действительности замечает.

Решительность

Нечеловеческая Решительность проявляется в способности игнорировать любые препятствия. Такой вампир может медитировать посреди землетрясения. Он без страха смотрит в глаза могущественных гипнотизёров. Он добивается своей цели даже тогда, когда кажется, будто весь мир обратился против него.

Сила

Вампир, обладающий столь колоссальной силой, способен вырывать с корнем деревья или откручивать головы своим противникам далеко не в метафорическом смысле слова. Когда он наживает врагов, у тех не появляется даже малейшего желания выступить против него в открытом противостоянии. Никто не хочет, чтобы из головы раздавили, как пару грецких орехов.

Ловкость

Сородич, отличающийся подобной Ловкостью, может подстрелит снайпера на другом конце города или провести хирургическую операцию на мозге при помощи лопатки для шпаклёвки. Когда он появляется в городе, весь домен охватывает паранойя. Он может *физически* быть в любом месте в любое время. Возможно, благодаря своей гибкости он способен шпионить за окружающими, скрываясь в столь узких проёмах, что ни одному здравомыслящему человеку не придёт в голову искать там лазутчика.

Выносливость

Подобный вампир не помнит, что такое интоксикация. Он способен войти в страшнейшую бурю и наблюдать за разрушением мира, не моргнув глазом. Когда ему наносят серьёзные раны, они выглядят частично зажившими уже в первые мгновения после удара. Его кожа кажется здоровой даже тогда, когда он не вкладывает Витэ в придание своему телу нормальной человеческой внешности.

Внушительность

Когда он добр, окружающие безотчётно пытаются дотронуться до его одежды, как если бы он был воскресшим Христом. Когда он впадает в гнев, люди прячутся от него или смотрят в пол, не в силах поднять глаза. Когда он даёт им команду, он исполняет её, не спрашивая, зачем вообще это делать. Иногда ему хочется просто побыть в одиночестве, но и тогда на него продолжают смотреть. Его попросту невозможно упустить из виду.

Манипулирование

Окружающие верят каждому его слову. Неважно, что он говорит – важно что эти слова произносит *он*. Те, кто его не знает, доверяют ему все свои секреты. Те, кто уже осознал его мощь, не доверяют ему *никогда*, даже если он говорит чистую правду. Его враги знают, что за каждым его поступком стоят десятки, если не сотни – *если не тысячи* – планов, в каждом из которых задействованы орды пешек, которые могут даже не представлять, на кого работают.

Самообладание

Его лицо не меняется вне зависимости от того, смотрит ли он на оборотня, соперника или ядерный взрыв. Оно не меняется, когда его сердце разрывает горе утраты. Оно не меняется, когда его прошивает пуля.



Слишком много знаний

Величайшая проблема старейшин в общении с окружающими заключается в том, что они знают намного больше, чем кто-либо в окрестностях – не считая, возможно, других старейшин. Какими словами вампир, родившийся при Цицероне, может объяснить шестидесятилетнему служителю, какой техникой он нарисовал свою картину, если подобную технику человечество изобретёт лишь через пару эпох? Как может он объяснить, что его научная теория работает на все сто процентов, если никто не может поспеть за его вычислениями?

При отсутствии конкуренции у старейшин часто наступает катастрофическая апатия. Им неинтересно работать с определённым Навыком потому, что никто даже близко не подошёл к их беспрецедентному мастерству. Говорят, иногда такие старейшины могут сорваться в безумие просто потому, что не могут найти соперника, с которым они могли бы тягаться.

И уж точно в безумие они могут сорваться, когда допускают *ошибку* в том поле деятельности, который они изучили вдоль и поперёк ещё до рождения современных Князей.



Сверхчеловеческие Навыки

Лучший способ отразить сверхчеловеческие показатели Навыков в игре заключается в том, чтобы использовать эти Навыки для решения более широкого спектра проблем. Возможно, шестой или более высокий уровень Образования позволяет вампиру вспомнить всё, что он знает о боевой технике своего противника, и предсказать его следующий удар. Возможно, сверхчеловеческая Эмпатия позволяет ему отреагировать на действие оппонента ещё прежде, чем тот сам поймёт, что собирается делать.

С позволения Рассказчика персонаж, обладающий шестым или более высоким уровнем Навыка, может вложить очко Воли для получения одного из следующих преимуществ:

- Он может заменить этим Навыком любой другой (менее развитый) в пределах той же категории: Ментальной, Физической или Социальной. В случае продолжительных проверок он заменяет Навык лишь на один бросок.
- Узнать, владеет ли другой персонаж хотя бы третьим уровнем этого Навыка, просто взглянув на него в толпе.

- Повысить свою Инициативу в текущем раунде на половину Ментального Навыка с округлением вверх (например, Образование 7 повысит Инициативу на +4).

- Если Социальный Навык протагониста развит хотя бы до шестого уровня и вдвое превышает Самообладание другого персонажа, старейшина может напрямую определить его следующее действие (фактически отдав ему незаметный приказ).

- В случае с Физическим Навыком – превратить обычный провал другого персонажа в полный провал. Это предполагает прямое противостояние вроде схватки или погони: вампир не может ухудшить положение соперника, просто взглянув на него.

Исторические Навыки

Религия

Учитывая, что жители каждого города почитали десятки богов и духов, даже верующему человеку иногда было трудно запутаться в сложной системе молитв, обрядов и церемоний. Многие боги считались аспектами других богов. Не каждый путешественник знал, кому поклоняются в ближайшем городе и как местные жители относятся к чужеземцам.

Обратите внимание, что Религия отвечала за *официальные* верования, оставляя исследование демонологии, тайных практик и нечестивых обрядов на откуп знатокам Оккультизма.

Примеры Специализаций: Знамена, Ритуалы, Пантеон (египетский, римский, парфянский и так далее).

Военное дело

Понимание тактических манёвров, умение планировать сражения и анализировать события во время конфликта. Опытный генерал мог достичь своей цели с минимальными потерями. Группа мятежников, не обладающих длительным опытом войны, могла проиграть даже в самых благоприятных условиях.

Примеры Специализаций: Засады, тактические построения, линии поставок, открытая местность, неудобные территории.

Верховая езда

Умение управлять ездовым животным в опасных ситуациях. Вам не обязательно приобретать этот Навык, чтобы просто проехать несколько вёрст на верблюде, лошади или другом животном, однако Рассказчик вправе потребовать проверку

этой способности, если вы пытаетесь догнать преступника, перепрыгнуть через препятствие или оседлать строптивого скакуна.

Примеры Специализаций: Опасные условия, погоня, длительные путешествия, трюки.

Стрельба

Хотя чаще всего этот Навык отвечает за стрельбу из лука, персонаж может использовать его для метания камней из пращи и бросания копий. Полный провал при проверке Стрельбы, как правило, означает поломку оружия.

Примеры Специализаций: Лук, арбалет, далёкие мишени, трюки, плохая видимость, ветер.

Судходство

Этот Навык охватывает все практические и научные знания, требующиеся для управления парусным судном. Он отвечает даже за умственные и аналитические задачи, связанные с судходством, включая проверку пригодности судна, распознавание корабля с расстояния, ориентирование по звёздам и ремонт корабля после повреждения.

Примеры Специализаций: Ремонт, навигация, опасные условия.

Загадки

Этот Навык отвечает за управление информационными потоками, использование сложных систем и кодов, решение головоломок и прочие интеллектуальные трудности. В случае обычного провала этого Навыка персонаж может предпринять очередную попытку со штрафом -1. В случае полного провала вампир убеждается в том, что решил загадку, хотя в действительности он пришёл к абсолютно ложному выводу.

Примеры Специализаций: Бюрократия, шифры, заговоры, исследования, информационные сети

Бриллианты в короне

Если могущественные Дисциплины можно уподобить коронам старейшин, то бриллиантами в этих коронах всегда оставались Практики. Многие Практики уникальны по отношению к каждому древнему Проклятому – не считая, возможно, его учителя или соратника по котерии, спящего торпорным сном.

Когда у старейшины появляется желание освоить новую Практику, но он понимает, что не способен придумать её сам, у него остаётся единственный выход: обратиться к ещё более древнему Сородичу. Не стоит и говорить, что подобный поиск может лечь в основу полноценной истории.

Новые Практики

Анналы смерти (Ясновидение •••)

Пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма + Ясновидения, старейшина может задать Рассказчику по одному вопросу за каждый успех. Вопросы должны касаться истории того места, в котором он находится в данный момент, причём эта история должна быть ориентировочно связана со смертью, несчастными случаями и так далее (например, "Какая связь присутствует между смертями рабочих на этом заводе?")

Под "местом" подразумевается небольшая зона наподобие одного здания.

Выучить эту Практику можно всего за 1 очко опыта.

Кости горы

(Превращение •••, Сопротивление ••, Мошь ••)

Вампир обращает свою плоть в подвижный камень, фактически превращаясь в живую статую. Для этого он проходит проверку Выносливости + Выживания + Превращения и расходует по три очка Витэ за раунд. На протяжении этих раундов он добавляет очки Превращения к своему Сопротивлению, причём использует одновременно Сопротивление и Мошь *без* расхода Витэ. Всего его рукопашные атаки наносят летальный урон. В том случае, если он летальный урон заполняет все клетки его Здоровья, он может бесплатно задействовать первый уровень Превращения.

Стоит эта способность 5 очков опыта.

Знаменитость (Величие ••)

Обратиться к этой способности вампир может только в том случае, если он наложил на жертву Состояние наподобие Очарования или Подчинения. После

этого он вкладывает 3 очка Витэ и проходит проверку Внушительности + Эмпатии + Величия против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы (наподобие Вирда или Силы крови).

До тех пор, пока жертва остаётся во власти определённого Состояния (вроде Очарования), вампир получает одно очко Социального Преимущества наподобие Стада, Союзников, Слуг или Статуса в отношении этой жертвы. Кроме того, попытки использовать Величие как на жертву, так и на всех обитателей той области, в которой живёт сама жертва, проходят с бонусом снова-девятнадцать. Если жертва остаётся во власти Очарования (или аналогичного Состояния) больше недели, бонус повышается до перекидывания всех успехов (8, 9 и 10).

Стоит такая способность 2 очка опыта.

Поглощение (Доминирование •••••)

Использовать эту силу можно только на обычных людях. Вложив сразу пять очков Витэ и одно очко Воли, вампир проникает в сознание жертвы при помощи пятого уровня Доминирования. Затем он проходит отдельную проверку на Интеллект + Запугивание + Доминирование против чистой Решительности своей жертвы.

В случае успеха он наделяет жертву Состоянием Порабощения: до тех пор, пока оно остаётся в силе, Сородич может завладеть волей и разумом жертвы, вкладывая всего по одному очку Витэ. Никаких проверок, как и вложения Воли, при этом не требуется.

Стоит подобная сила 4 очка опыта.

Гнёт веков

(Кошмар ••••, Величие •••)

Всякий, кто прожил на свете меньше столетия и находится в пределах нескольких ярдов от Проклятого (точное число которых равно удвоенному значению его Силы крови), проходит проверку Самообладания + Сверхъестественной характеристики (вроде Гнозиса или Древнего зова) против Внушительности + Экспрессии + Кошмара.

Вампир вкладывает страху 4 очка Витэ и 1 очко Воли, однако делает свой бросок один раз против всех жертв. Если проверка оканчивается для жертвы провалом, она получает Состояние Краха из-за осознания своей ничтожности перед ликом столь древнего существа.

Освоить Практику можно за 3 очка опыта.



Новое Состояние: Крах

Вы не представляете, чего можете добиться в своей краткосрочной жизни. Какой смысл стараться, если другие создания провели на свете в десятки раз больше вас? У вас нет никаких амбиций. Вы ничтожество. Вы – абсолютно пустое место.

Восстановление Воли *любыми методами* для вас становится невозможным, а каждый эффект, требующий вложения одного очка Воли, отныне требует сразу двух.

Избавление: Переломный момент (в виде проверки Рассудка) или получение летального либо аггравированного урона в одной из трёх последних клеток Здоровья.



Легион

(Анимализм ••••, Ясновидение •••)

Маловероятно, чтобы старейшина мог получать насыщение от животной крови, но благодаря этой Практике он обретает особую власть над зверями, когда выпивает их досуха.

Для активации этой способности вампир должен выпить 10 очков Витэ определённого типа животных (вроде волка или крысы). Затем он вкладывает одно очко Витэ и проходит проверку Самообладания + Знания животных + Анимализма.

Каждая активация этой Практики позволяет вампиру увидеть мир глазами всех животных этого типа, живущих в пределах нескольких миль (точное число которых равно его Силе крови).

Если вампир хочет просто найти что-нибудь, он получает бонус +5 к проверкам Расследования или Восприятия. Если он хочет буквально увидеть мир глазами этих существ (или услышать что-то ушами волка, или почуять что-нибудь в ветре, и так далее), он вкладывает ещё одно очко Витэ и проходит весь раунд, вглядываясь в окружающий мир.

Для освоения этой Практики требуются 4 очка опыта.

Тлетворный смог

(Превращение •••••)

Вложив 2 очка Витэ, вампир обращается тучей токсичного газа. Если он вложит ещё 2 очка Витэ, диаметр облака удвоится, а вампир сможет двигаться с полной Скоростью.

Всякий, кто оказывается в облаке подобного дыма, обязан пройти проверку Выносливости. Такая проверка требуется каждые несколько раундов, точное число которых равно 10 – Силе крови вампира. В случае провала жертва получает определённую Помеху наподобие Отравления, Ослепления и так далее.

Стоит подобная Практика 3 очка опыта.

Пережиток прошлого (Затемнение •••, Кошмар •)

Если вампир напаивает своей кровью жертву, создавая или усиливая Винкулум, он может вложить 3 очка Витэ и 1 очко Воли, чтобы передать чувство своего одиночества жертве. С игровой точки зрения он приписывает ей состояние *Забывтый*.

Освоить Практику можно за 2 очка опыта.



Новое Состояние:

Забывтый

Никто не помнит и не узнаёт жертву, пока она не вкладывает очко Воли в попытке напомнить другим о том, кто она и как она связана с окружающими.

Веха: Жертва получает Веху, когда наносит другим (или самой себе) крупный ущерб в попытке напомнить о себе.

Избавление: Разорвать Винкулум; потерять очко Рассудка от постоянных попыток напомнить другим о своём существовании.



Обострённый инстинкт (Ясновидение ••••, Стремительность •)

Вложив очко Витэ, вампир получает возможность использовать свою Защиту против атаки, которую он не мог видеть (например, он способен увернуться от деревянного кола, которым его бьёт в спину затаившийся враг).

Кроме того, если он использует Стремительность для перемещения на высшую точку Инициативы, он автоматически побеждает в Состязании Воли.

Стоит эта способность 2 очка опыта.

Спонтанное возгорание
(Стремительность •••••, Сопротивление •)

Коснувшись жертвы, вампир расходует сразу 6 очков Витэ и проходит проверку Ловкости + Атлетики + Стремительности – Выносливость жертвы. В случае успеха он воспламеняет жертву: интенсивность и размер пламени равны полученным успехам.

Огонь продолжает гореть по одному раунду за каждый уровень Силы крови вампира и может воспламенить окружающие предметы, однако жертва может попытаться сбить пламя по обычным правилам.

Спонтанное возгорание стоит 4 очка опыта.

Неудержимая сила
(Мощь •••••, Доминирование ••)

Вложив 5 очков Витэ, вампир может физически воздействовать на предметы, которые он способен перемещать благодаря своей Силе и Мощи, с расстояния, равного 10 ярдам за каждый уровень его Силы крови. Вампиру достаточно просто взглянуть на этот предмет.

Наносить удары благодаря этой Практике невозможно, однако вампир вполне может сбить жертву с ног или протащить её по земле.

Стоит такое мощное проявление силы 4 очка опыта.

Создание и освоение ритуалов

Многие ритуалы Круака и Фивейского чародейства (не говоря о более экзотических вариантах кровавой магии) считаются забытыми или утерянными. Но то же самое можно сказать и про самих старейшин, которые часто принадлежат к родословным и даже кланам, которые помнят лишь самые эрудированные из современных Сородичей.

Правила по созданию и изучению необычных ритуалов описаны в соответствующих книгах (наподобие **Lancea Sanctum**, **Circle of the Crone** или **Ordo Dracul**), однако в целом считайте, что для создания или освоения таких ритуалов старейшина должен обладать 6 уровнем Силы крови или участвовать в деятельности ковенанта несколько сотен лет.

Древние ритуалы Круака Прodelки Мананангала (••••)

Для проведения этого ритуала вампир должен накопить 8 успехов. Как только он завершает ритуал, его тело распадается на любое количество частей по усмотрению игрока. Эти части тела витают в воздухе и могут выполнять любые действия, на которые они способны с точки зрения здравого смысла. Например, рука может залететь в окно и открыть дверь изнутри, а глаз – подглядеть за врагом, сидящим в засаде.

По усмотрению Рассказчика, отделение важных органов или головы может потребовать траты Витэ.

Отделение небольшой части тела наносит вампиру очко тупого урона. Отделение более крупной вроде руки или головы может нанести два или три.

Проклятие Гвидиона (•••••)

Ритуал требует накопления десяти успехов. Все растения, находящиеся в пределах нескольких метров от вампира (точное число которых равно полученным успехам), оживают и могут удерживать, атаковать и душить жертв, используя свои врождённые силы (например, трава будет только цепляться за ноги, в то время как лианы вполне могут обхватить шею несколькими узлами).

Запас дайсов при подобных атаках равен Силе крови вампира. Стандартная Прочность растений равна 2.

Проклятие действует до рассвета. Если вампир хочет наделить растения способностью к исцелению, он должен предоставить каждому из них несколько очков своего Витэ. Для исцеления одного повреждения требуются 2 очка.

Козёл отпущения (•••••)

Для завершения ритуала требуются 12 успехов. Вампир выбирает смертную жертву и поит её своей кровью (в любом объёме – потенциально создавая Винкулум).

На протяжении этой ночи до самого рассвета вампир не рискует потерей Человечности, хотя не может и восстанавливать Волю благодаря опорам. Вместо этого потеря Человечности или негативные Состояния, связанные с переломными моментами, угрожают жертве, а не вампиру.

На следующую ночь вампир пробуждается в Состоянии *Необузданности*, которое наделяет его штраф -2 на сопротивление любым соблазнам. Более того, попытки намеренно соблазнить его добиваются исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти. Избавиться от Состояния можно, только рискуя Человечностью при утолении своих пороков, причём вампир получает штраф -3 к соответствующей проверке.

Древние ритуалы Фивейского чародейства

Проклятие изоляции (••••)

Для проведения ритуала требуются 15 успехов. Вампир выбирает смертную жертву, служащую опорой для другого Сородича. Жертва сопротивляется ритуалу своей Решительностью + Силой крови вампира, который считает её опорой. В случае успеха ритуалист лишает другого вампира его опоры со всеми сопутствующими эффектами.

Вездесущая молитва (•••••)

Накопив восемь успехов при проведении ритуала, вампир гарантирует, что в пределах трёх ближайших ночей он будет слышать каждое предложение, в котором упоминается его имя. Более того, он будет слышать и голоса людей, находящихся рядом с говорящим.

Грехи предков (•••••)

Для проведения ритуала требуются шесть успехов. Вампир окропляет ритуальную поверхность одним очком Витэ другого Сородича или несколькими каплями крови смертного (человек в таком случае получает два пункта летального урона).

За каждый успех, полученный при проведении ритуала, он может задать Рассказчику по одному вопросу о кровных родственниках жертвы, включая её далёких предков.

Древнее Кольцо Дракона

Кольцо Сущности

Освоить это кольцо можно только в том случае, если вампир прожил в домене хотя бы сто лет (но не обязательно кряду).

Личные владения •

Если другой вампир пьёт кровь человека или убивает кого-либо на его территории, не получив разрешения, Дракон автоматически узнаёт об этом. Если домен служит его *опорой*, вампир может получить очко Воли, наказав нарушителя.

Охотничьи уголья ••

Для того чтобы сопротивляться попыткам Сородича покормиться её кровью, жертва должна вложить очко Воли. Большинство смертных, не значимых для сюжета, не будут иметь ни малейшей возможности для сопротивления.

Угасание •••

Любое пламя на территории, принадлежащей вампиру (вплоть до всего домена, если его официально закрепили за протагонистом), получает штраф -1 к своему размеру и интенсивности. Более того, поджечь любой предмет можно только за два раунда вместо одного. Сам вампир получает +1 дайс к сопротивлению пламени. Если на него пытаются обрушить сверхъестественное пламя, вампир может потратить 3 очка Витэ, чтобы вступить в Состязание воли с чародеем: в случае успеха он гасит пламя в пределах нескольких метров от себя (точное число равно его Силе крови).

Руки Отчизны ••••

Если вампир погружается в сон или торпор в пределах своей территории, половина его Силы крови становится одновременно Укрытием и Убежищем. Если он засыпает в пределах Укрытия или Убежища, эти характеристики повышаются на один уровень (что может вывести их за пределы стандартного пятого уровня).

Пальцы на мёртвом пульсе •••••

Вложив очко Витэ, вампир автоматически узнаёт Порок любого обитателя своего домена. Более того, если жертва страдает от Состояний, связанных с её тайнами (вроде Раскаяния, Шантажа и так далее), вампир узнаёт и все эти Состояния. Примечательнее всего то, что когда жертва получает Волю за утоление своего Порока на глазах у протагониста, вампир получает такой же объём Воли.

Чешуя Сущности

Отдельные проявления этого Кольца называются Чешуёй. Вот только два примера такой Чешуи.

Взаимозависимость

Требование: Пальцы на мёртвом пульсе

Эффект: Вампир собирает своих гулей и хоронит их заживо в нескольких точках домена. Как только они умирают, он тратит *все* своё Витэ, распределяя его как можно более равномерно между каждой могилой. Чем больше город, тем больше смертей потребуются (считайте, что в захолустье достаточно и пяти гулей, в то время как крупный город наподобие Токио или Нью-Йорка потребует двадцати жертв).

На протяжении следующего года весь город начинает подыгрывать протагонисту, помогая ему добиваться поставленных целей. Любые Социальные проверки или сверхъестественные силы, продвигающие вампиру к осуществлению его Стремлений, получают эффект снова-девяток. Любые броски, мешающие Стремлениям протагониста, теряют эффект снова-десяток. Эти эффекты распространяются даже на других персонажей, в том числе и на тех, которые не знают, мешают или способствуют их действия Стремлениям протагониста.

Наконец, вампир перебрасывает “девятки” всегда, когда обращается к Какофонии.

Холодная могила

Требование: Угасание

Эффект: Вампир должен извлечь (но не выпить) по пять очков Витэ из организма одного Проклятого за каждый квартал его города. Например, если город состоит всего из четырёх районов, вампиру понадобится найти четырёх обитателей своего домена и набрать суммарно двадцать очков Витэ.

Затем он сливает всё это Витэ в ёмкость и тратит *всю* свою кровь, выливая её туда же. В образовавшуюся смесь он добавляет гнилую плоть, собранную на каждом кладбище, существующем в городе. И наконец, он разжигает костёр в центре города и сливает в него ритуальную смесь.

В пределах года доступом к Угасанию будут обладать все вампиры, прожившие в домене протагониста хоть сколько-нибудь долгое время.

Новые Преимущества

Местный (••)

Эффект: Вы прожили слишком долго, чтобы у вас оставались области знаний, в которых вы совершенно не разбираетесь. Штрафы за отсутствие Навыков полностью обнуляются.

Любимый (••)

Требование: Опора в виде смертного или гуля

Эффект: Каждую ночь, в которой вы провели хотя бы один час со своей опорой, вы добавляете ещё +1 дайс к проверкам Человечности. С другой стороны, если вы теряете своего любимого, вы немедленно проходите проверку на Человечность.

Воззвание к Зверю (••••)

Требования: Человечность не выше 4

Эффект: Вы можете использовать Анимализм на ревенантах, однако они получают возможность сопротивляться при помощи своей Решительности + текущего уровня Витэ.

Охотник на цивилизации (•••)

Требования: Интеллект или Манипулирование ••, статус старейшины

Эффект: Вы тысячи лет бродили по цивилизациям, запоминая то, как они работают. Вы знаете все общие точки в любой культуре, знаете, кто кем руководит, и как организовано местное управление. Проверки Политики, Коммуникабельности и Знания улиц проходят с бонусом снова-девяť.

Сердце из камня (••)

Требования: Охотничьи угодья •

Эффект: Вы можете создавать опоры в виде земли, территории или сооружений вместо людей (в конце концов, кому как не вам знать, сколько недолговечны смертные?) При потере таких опор вы получаете штраф -1, однако их максимальный бонус также ограничен и равен только +2.

Мажордом (•••)

Эффект: Вы владеете клубом, салоном или другой точкой сбора Сородичей. Проверки Убеждения, Коммуникабельности и Запугивания в вашем случае

получают бонус +2, однако если кто-нибудь получает реальный вред на вашей территории, вы чувствуете себя ответственным за это происшествие и получаете штраф -2 ко всем трём вышеупомянутым Навыкам до тех пор, пока не исправите ситуацию.

Венчание в крови (•)

Требования: Опора в виде супруга

Эффект: Вы вступаете в брак с другим Проклятым, и ваши общие показатели Слуг и Убежища сочетаются друг с другом. Увы, завистливые Сородичи судят вас по наихудшим поступкам: когда один из вас утрачивает очко Статуса, которым вы обладаете оба (например, Статуса в Городе или Ковенанте), этот Статус утрачивает и второй.

Вечный наставник (от • до •••••)

Требования: Статус старейшины

Эффект: Будучи почтенным старейшиной, вы берёте под крыло более молодого Сородича и обучаете его своим тайнам. Каждое очко этого Преимущества означает, что у вас появляется новый последователь. Один раз за историю вы можете направить любого из своих учеников на выполнение любого задания. Чем сложнее задание, тем больший секрет вы должны будете открыть ему после его возвращения.

После этого (точно так же раз за историю) Рассказчик может заявить, что ученик становится для вас явной или неявной помехой: например, он может и не хотеть раскрывать ваши секреты окружающим, однако ничто не гарантирует, что опытный ясновидец не проникнет в его сознание и не узнает что-нибудь о вас лично. Когда это происходит, вы получаете Веху.

Каждого ученика можно использовать только раз за историю.

Алтарь божественной матери (•)

Требования: Алтарь, Статус в Колдовском круге •••••, Сила крови 6+

Эффект: Если вы проводите ритуал Крúака на алтаре, вы не удваиваете время между бросками, даже если у участников ритуала нет очков в требуемых характеристиках.

Опытный кукловод (••)

Требования: Любая Дисциплина •••••, статус старейшины

Эффект: Вы провели сотни, если не тысячи лет, воздействуя на мир из теней – не в последнюю очередь благодаря абсолютному мастерству в своей избранной Дисциплине. Когда вы обращаетесь к этой Дисциплине или основанным на ней Практикам, ваши броски получают эффект снова-девяť. Тем не менее, это преимущество вы получаете, только когда направляете эффект Дисциплины на смертного или мистическое существо, Сверхъестественная характеристика которого (вроде Логова или Сехема) на четыре уровня меньше вашей Силы крови.

Вы можете выбрать это Преимущество несколько раз для отражения мастерства в каждой из своих Дисциплин.

Примадонна (от • до •••••)

Требования: Статус старейшины

Эффект: Ваш персонаж устал от политики ковенантов и держится особняком. С другой стороны, остальные Сородичи признают его превосходство во многих вопросах. В пределах каждой истории вы можете использовать это Преимущество по одному разу за каждый уровень. Вложите очко Воли и выберите один из следующих эффектов:

- Вы игнорируете мягкое давление (вроде подкупа или соблазнения) во время Социального маневрирования
- Вы избавляетесь от ненужного Социального Состояния, не получая за это Веху
- Вы повышаете Статус, в котором обладаете хотя бы одним очком, на один уровень (вплоть до шестого) до конца сцены
- Вы получаете эффект снова-восемь при одной Социальной проверки против вампира, состоящего в том или ином ковенанте.

Недостаток: Вы не имеете права приобретать Статус в каких-либо ковенантах.

Восприимчивое сознание

(от • до •••••)

Требования: Ясновидение ••••, Сила крови 6+

Эффект: Долгие годы и сильная кровь сделали разум вашего персонажа более восприимчивым к мыслям других существ. При использовании четвёртого уровня Ясновидения вы можете выбрать по одной дополнительной жертве за каждый уровень этого Преимущества. Если ваша Сила крови падает ниже шестого уровня, вы теряете по одному уровню этого Преимущества за каждый уровень Силы крови.

Спаситель забвенных (•••)

Эффект: При создании ревенантов вы не теряете Человечность автоматически, а проходите соответствующую проверку. В случае успеха вы можете пожертвовать вместо очка Человечности целым уровнем Воли.

Особый уход (•••)

Требования: Наличие гуля

Эффект: Гуль вашего персонажа обладает удивительно вкусной кровью. Любой вампир (включая протагониста) рискует впасть в зависимость от его Витэ. Как именно вы обратите это себе на пользу, зависит только от вас. С другой стороны, такой гуль быстрее расходует Витэ и требует двух очков крови в месяц вместо одного.

Духовное единение (••••)

Требования: Статус старейшины, Пустой Мехет

Эффект: Ваш персонаж так долго живёт со своим Ка, что уже научился в какой-то степени его умирять. Один раз за историю он может потратить три очка Витэ, выплеснув его на зеркальную поверхность. Затем он призывает к себе Ка в виде отражения и проходит продолжительную проверку Решительности + Самообладания + Ясновидения против Могущества + Грации призрака. Каждый бросок занимает раунд.

Если ему удаётся накопить сумму успехов, равную 10 – собственной Человечности, Ка оказывается заперто в отражении зеркала. После этого вы можете выбрать одно из двух Состояний: Тихое эхо или Заточённое эхо. Даже если Ка ускользает, Рассказчик должен гарантировать, что оно появится перед вами не так уж скоро.

Непререкаемая аура (•••)

Требования: Преимущество *Беспоощадность*, *Жестокость* или *Соблазнительность*; статус старейшины

Эффект: Ваш Зверь приобрёл такое могущество, что окружающие едва находят в себе силы вам возражать. Всякий, кто провёл рядом с вами хотя бы несколько минут, обязан пройти проверку Решительности + Силы крови против того броска, который провоцируется при наличии *Беспоощадности*, *Соблазнительности* или *Жестокости*. В случае вашей победы первый же Социальный бросок, который вы

делаете против этого персонажа в текущей сцене, приносит исключительный успех при трёх обычных вместо пяти.

Новый Картианский закон

Прецедентное право (••)

Требования: Статус в Картианском движении •••, статус старейшины

Эффект: Когда вы говорите от лица другого официального лица или обвиняете другого вампира в нарушении Традиций, сама попытка вам возражать требует вложения Воли. Кроме того, вы получаете очко Воли, когда убеждаете вампира, наделённого политической должностью, предпринять действия, которые он обязан совершить по закону.

Династические Преимущества

Родоначальник династии (••)

Требования: Членство в династии •••, статус старейшины

Эффект: Вы удваиваете бонус, которым кровавая симпатия наделяет вас при использовании Практик и Дисциплин против своих кровных родственников.

Династический обет (•••)

Требования: Статус в ковенанте •••, Членство в династии •••

Эффект: Если вы состоите в циклической династии, один раз за сессию вы можете позаимствовать Социальное Преимущество другого вампира, состоящего в той же династии. Для этого от вас требуется вложить по очку Витэ и Воли.

Кроме того, вы можете добиться ответа на определённый вопрос даже от коллеги, лежащего в торпоре. В этом случае вы проходите проверку Внутренности + Эмпатии со штрафом, равным 10 – вашей Силе крови (с максимальным значением -5).

Наконец, вы можете пробудить другого вампира из торпора, скормив ему два очка своего Витэ. В этом случае вы делаете бросок его Силы крови со штрафом, равным 10 – его Человечности (с тем же максимум -5).

Недостаток: Если другие члены династии используют против вас Социальное маневрирование, вы начинаете противостояние без одной Двери (например, только с двумя вместо трёх).

Глава четвёртая:

Наши братья по вечности

Нельзя прожить тысячу лет, полагаясь на сантименты, щедрость и доброту. Безусловно, старейшина может *помнить*, что значит истинная доброта, милосердие и снисходительность, однако каждый старейшина должен знать, как управлять другими вампирами – и управлять ими железной рукой.

Информационная сеть

Последний раз, когда вы засыпали в этой деревне, в ней только строили первую церковь. Теперь вы пробуждаетесь в мегаполисе с Уоллмартом и IMAX 3D. Вы не понимаете, что происходит. Вам нужно найти “своих” – даже если в городе не осталось ни одного члена вашей котерии.

Что вы делаете? Вы ищете тех, кто может помочь вам восстановить информацию о происходящем в домене – и о самом себе.

С повествовательной точки зрения Информационная сеть представляет собой своеобразную лестницу из людей, Сородичей или даже книг, которые могут помочь вам вспомнить свою историю или историю этого города. Для простоты такие информаторы называются узлами (считайте это сокращением от словосочетания *информационный узел*).

Обыгрывать это можно как угодно. Возможно, при каждой встрече с новым узлом Рассказчик начинает флэшбек. Возможно, Рассказчик просто создаёт лист, который он заполняет квадратиками с определёнными сведениями.

Каждый раз, когда вы убедительно отыгрываете попытку узнать что-то новое о событиях прошлого, вы получаете очко опыта (именно *опыта*, а не Веху). Тратить подобный опыт следует только на развитие характеристик, которые отражают ваше крепнущее понимание самого себя или истории своего домена.

Примеры узлов

- **Учитель:** Пару столетий назад другой вампир или даже иное мистическое существо взяло вас под свою опеку. Теперь вам нужно понять, куда он делся – и может быть, даже вернуть должок.
- **Потерянная ценность:** Вы думали, что он будет жить вечно. Сородич, в которого вы влюбились пятьсот лет назад. Город, которым вы правили до

погружения в торпор. Враг, который разбавлял вашу вечную скуку и позволял заполнять душевную пустоту бесконечной борьбой.

Но он оказался не вечен. Враг умер, любовник исчез, а домен распался в гражданской войне. Заполните эту пустоту.

- **Долгих лет императору:** Сто лет назад у вас было всё: город, богатство, двор, слуги. Теперь, когда вы пробудились из торпора, эта власть принадлежит кому-то другому. Верните то, что принадлежит вам по праву!

- **Анахронизм:** Когда-то это должно было произойти. Как бы сильно вы ни старались поспеть за временем, теперь вы смотрите на этот гаджет и просто не понимаете, как он работает. Найдите того Сородича или обретите тот Навык, который поможет вам выбрать из темницы прошлого.

- **Порочный круг:** Вы уже видели это – и не один раз. Вы знаете, что грядёт. Вы знаете, что последует за революцией, или гражданской войной, или даже за кажущимся процветанием. Предотвратите повтор событий, который, как вы понимаете с кристальной ясностью, грядёт в ближайшие ночи. Разорвите порочный круг – или, если вам это выгодно, помогите ему состояться.

- **Яркий контраст:** Вы пробудились из торпора потому, что увидели будущее. Вы почувствовали, что в город вернулись Совы – или, может быть, вы увидели способ вернуть себе капельку Человечности. Найдите способ обрести или уничтожить то, чем вы дорожите – или что ненавидите.

- **Воссоединение:** Вы не видели его... сколько? Пару столетий? Добрую половину тысячелетия? Вы даже не знали, что он ещё жив, пока не увидели его на пороге своей двери. Помогите ему справиться с текущими неприятностями и воссоединитесь со своим древним спутником.

- **Следы великана:** Когда-то вы лично построили то, что люди считают "исконно своим": религию, тайный культ или просто университет. Они забыли, кому обязаны своими неопишными благами. Напомните им о себе.

Проклятия старейшины

Когда вампир утрачивает Человечность, он становится жертвой очередного проклятия — и в отличие от клановых слабостей или буквальных проклятий, наложенных на него заклинателями, этот изъян всегда становится очень и очень личным.

Вот только несколько свежих примеров проклятий, которые могут приобрести старейшины.

- **Кровавая синхронизация:** Всякий раз, когда вы выпиваете кровь в объёме, превышающем вашу Человечность, у вас появляется Состояние Синхронизации. Его описание вы увидите в конце книги.

- **Жуткое имя:** Когда кто-нибудь произносит при вас ваше смертное имя, ваш Зверь начинает злиться. Вы рискуете впасть в безумие, а проверка на сопротивление этому состоянию ограничивается вашим уровнем Человечности.

- **Светобоязнь:** Вы слепнете каждый раз, когда проводите больше минуты на ярком свете. Каждая последующая минута наносит вам тупые повреждения: для определения урона Рассказчик кидает 10 дайсов за вычетом вашей Человечности (например, семь дайсов при Человечности 3).

- **Запретный город:** Если вы возвращаетесь в город, в котором жили в свои человеческие годы, вы начинаете страдать от одного из двух следующих эффектов. Либо вы неспособны вкладывать Волю в преодоление безумия, а проверки безумия ограничиваются вашей Человечностью, либо вы получаете штраф -2 к Решительности и не можете восстанавливать Волю благодаря Элегии. Первое состояние длится до тех пор, пока вампир не вступит во взаимодействие со своей опорой. Второе — до восполнения Воли благодаря Маске.

- **Ритуальное питание:** Вы способны насытиться кровью только тогда, когда обустроиваете свою охоту в виде сложного ритуала. Если вы этого не делаете, ваш запас Витэ ограничивается уровнем Человечности до тех пор, пока вы не выпитесь.

Опоры

Зная о краткосрочной природе людей, вампиров и других ценностей — одушевлённых или нет, — старейшины создают для себя опоры немного чаще других Сородичей (хотя можно отметить, что это делает их опоры менее значимыми). Каждый раз, когда по обычным правилам вампир должен получить новую опору, старейшина выбирает сразу две.

Каждая из них даёт ему только +1 дайс к соответствующим проверкам до максимального бонуса +3 (при трёх или большем числе опор).

Кроме того, старейшины получают доступ к *абстрактным опорам* – не живым существам или дорогим местам, а к воспоминаниям, которые помогают вампиру помнить о том, что было для него ценным в далёком прошлом. Такие опоры не дают никакого бонуса, однако если у старейшины не осталось никаких других, реальных опор, они помогают ему игнорировать штраф -2 за отсутствие каких-либо опор вообще.

С позволения Рассказчика игрок может использовать как вышеописанный подход к опорам, так и обычный, представленный ещё в основной книге правил **Vampire: the Requiem Second Edition**.

Инамората

Особым вариантом Опоры может стать связь вампира с Инамората – возлюбленными существами, воскресшими в современный век одновременно с пробуждением старейшины. Сущность Инамората, или Возлюбленных, малоизучена даже по меркам таинственного мира Проклятых. Инамората могут воскресать сами по себе и даже не знать о своей связи с вампирами, а могут возвращаться к жизни буквально каждый раз, когда старейшина выходит из своего долгого сна.

Воссоединение с Инамората редко заканчивается для вампира добром. Многие из них не помнят старейшину или вообще ничего не знают о мире Сородичей. Некоторые могут помнить, как старейшина предал их в прошлом, если и вовсе не стал причиной их смерти. Однако мало что может остановить старейшину, уверенного в том, что впервые за тысячу лет он нашёл живую реинкарнацию своей давно умершей жены.

Сомнительный компромисс: гули

Другим ярким примером опоры могут послужить самые безупречные из рабов старейшины – его гули. Если Рассказчик не против использовать это опциональное правило, гули старейшин приобретают особую мощь в сравнении со служителями других Проклятых.

Такой гуль получает 4 очка Дисциплин уже при создании персонажа: два очка следует приписать клану его повелителя и ещё два – любой Дисциплине, известной старейшине (не считая Колец Дракона, однако, при всей сомнительности такой

ситуации, *включая* Фивейское чародейство, Кру́ак и другие подвиды кровавой магии).

Многие гули становятся для старейшин опорами, хотя чаще всего они разбивают им сердце, поскольку действуют не по своей воле, а под мистическим влиянием крови.

Кроме того, старейшины приобретают уникальную возможность по созданию общих гулей: если Сила крови всех старейшин в котерии абсолютно равна, они могут смешать своё Витэ в сосуде и напомнить одного или нескольких гулей, подчинив их Винкулумом всей котерии сразу.

Ревенанты

Но самым спорным вариантом опоры можно назвать обращение к ревенантам. Эти создания не похожи на древних Проклятых, словно луна – на солнце. Старейшины окружены лакеями и почётом, в то время как ревенантов боятся, гонят и презирают – если даже не убивают при первой возможности.

С другой стороны, ревенанты могут увидеть в опеке со стороны старейшин возможность уцелеть в этом безумном мире. Старейшина, в свою очередь, может найти в ревенанте свою *опору*, которая не предаст его при первой возможности... если он правильно разыграет карты.

Глава пятая:

Волки у ворот

Нельзя прожить сотни лет, не нажив врагов, которые заставили бы похолодеть даже самого опытного из молодых вампиров. Ниже приводятся только несколько ключевых примеров таких врагов. Не следует и говорить, что в вашей истории могут участвовать куда более экзотические варианты противников – и союзников.

Инамората

Некоторые лица забыть невозможно. Даже спустя полмиллиона ночей, по другую сторону света, по другую сторону *истории* вампир будет помнить смех своего возлюбленного, свежесть его дыхания, прикосновение его рук.

В то время как многие Инамората напоминают смертных, встречаются те, кого попросту невозможно спутать с простым человеком. Такие создания могут напоминать ангелов (включая тех, кто рассказывает таинственные истории о механическом Боге-машине) или чудовищ, похожих на других Проклятых, но обладающих странными и неизученными способностями.

Так или иначе, абсолютное большинство Возлюбленных напоминают людей и, что гораздо важнее, *считают* себя полноценными смертными. Главным отличием таких существ от обычных людей становится их необычная кровь. Сделав всего глоток такой крови, вампир впадает в странное состояние, напоминающее наркотическое опьянение.

С одной стороны, он сам начинает казаться обычным смертным (поскольку его кожа приобретает здоровый румянец). Ему может даже захотеться выйти на солнце – что приведёт к горькому и болезненному разочарованию.

С другой, значения его Дисциплин сократятся вдвое. Оба эффекта делятся по две ночи за каждое очко выпитой крови.

Драугры

Когда-то драугры сами были вампирами – и, строго говоря, такими они остаются даже сегодня. Однако их Зверь навсегда расправился с Человечностью, и теперь они ведут исключительно звероподобный, кровопролитный, чудовищный образ жизни. В некоторых городах старого света наподобие Праги или Одессы они скрываются в катакомбах, не столько дерясь за добычу, сколько образуя целые стаи хищников, отличающиеся удивительным взаимопониманием.

Драугры хорошо подходят для историй о древних старейшинах потому, что воплощают их страх перед самими собой. Каждый старейшина время от времени задаётся вопросом, сколько ещё столетий пройдёт, прежде чем он пополнит ряды этих кровожадных созданий. Как быстро его интересы сменятся с изучения философии, музыки или риторики на умение разрывать добычу голыми руками?

Эмпузы и Ламии

Проклятые – далеко не единственные вампиры, охотящиеся на живую добычу при свете благословенной луны. Хотя другие Сородичи редко сталкиваются с ними лицом к лицу, старейшины прожили достаточно долго, чтобы в их личной истории хватало таких экзотических встреч.

Чем бы ни завершилась такая встреча, старейшины чаще всего выносят из неё ценный урок – или пару теорий. Могут ли эти создания быть родословной каких-нибудь Носферату тысячелетней давности? Или живыми проектами Ордо Драуул? Или творениями рук Стриксов? Или языческими богами, призванными в мир глупцами из Колдовского круга?

Допотопные

Старейшин считают древними и едва ли не ветхозаветными существами, что в целом вполне соответствует действительности... до тех пор, пока они сами не сталкиваются с порождениями тьмы столь древней, что перед её ликом старейшины кажутся неоперившимися птенцами.

Многие из таких Сородичей спят мёртвым сном уже несколько тысяч лет, и последние их воспоминания связаны ещё с дописьменной эрой. Некоторые пробуждались несколько раз после Рождества Христова, но могут считать новинкой даже такие “фундаментальные” явления, как ковенанты. Некоторые могут счесть новостью истории о Камарилье.

В то же время, хватает чудовищ, которые пробудились от тысячелетнего сна ещё при Крестовых походах и всё ещё не нашли причин отдаляться от мира снова. Такие вампиры могут вести свои тайные войны или играть в Пляску смерти на столь масштабном уровне, что он впечатлит даже выдавшего виды старейшину.

В сущности, это и есть ответ на вопрос, чем заняться в игре старейшине, которому просто не могут бросить вызов другие вампиры в его домене. Что если он обнаружит, что его трону грозит вавилонский Дэва? Что если он узнает, что вся его деятельность в последние несколько веков была запланирована кукловодом, дёргающим за ниточки его самого?

Юлии

Сегодня их называют Мёртвыми Юлиями – до тех пор, пока они не являются на порог чужого убежища и не предлагают сделку. Некоторым может потребоваться защита от Стриксов. Другие могут сами предложить помощь другому вампиру взамен на его услуги.

Само собой, если Юлии живы и скрывались от мира Сородичей несколько тысячелетий подряд, у них должны быть причины выйти на свет сегодня... вот почему с не такими уж мёртвыми Юлиями чаще сталкиваются именно старейшины (которым есть что предложить взамен этим древним созданиям), а не обычные неонаты или даже “всесильные” Князья современных доменов.

Пиявица

Рассказывают, что последних Пиявиц видели только в конце девятнадцатого столетия – но последних Юлиев видели ещё раньше, однако некоторые старейшины уже лично встречали и тех, и других. Пиявицы чрезвычайно редки, и многие из них справедливо считают, что уникальный сорокадневный процесс Обращения обрекает их на вымирание по законам банальной биологической эволюции.

Но они всё ещё живы. И они помнят о старейшинах Проклятых, которые могли приложить руку к планомерному истреблению их полузабытого клана.

Уникальная Практика

Родоначалник (Доминирование 5, Превращение 3)

Эта Практика доступна только Пиявицам – во всяком случае, маловероятно, чтобы другие Сородичи нашли ей применение в своём Реквиеме.

Благодаря этой редкой способности Пиявица может скормить сразу 10 очков своего Витэ другому вампиру и вложить очко Воли. После этого он должен успешно пройти проверку Решительности + Оккультизма + Доминирования.

В случае успеха Сородич впадает в кататонический сон, покрываясь своеобразным коконом и постепенно сгнивая изнутри. Четыре ночи спустя из его тела вырывается новая, полностью самостоятельная Пиявица. Спасти хозяина тела уже невозможно.

Тем не менее, использовать подобную силу может только Пиявица, обладающая Силой крови, превышающей Силу крови жертвы.

Стоимость этой Практики не указана.

Тайные ковенанты

Сородичи часто рассказывают друг другу истории о ковенантах, принимающих в свои ряды только старейшин. Кто знает, не потому ли некоторые из могущественнейших вампиров мира отказываются принимать участие в деятельности традиционных организаций Проклятых? Возможно, у них просто нет желания или времени заниматься делами таких ковенантов – потому что они уже участвуют в деятельности других фракций?

Подобные ковенанты действительно существуют. Другое дело, что о них мало известно более молодым Сородичам, поскольку их лидеры не заинтересованы в публичной деятельности.

Ниже приведены только несколько образцов таких ковенантов. Не стоит и говорить, что в мире их существует гораздо больше.

Национальный корпус

Национальный корпус возник в ту же ночь, когда смертные американцы объявили свою знаменитую Декларацию независимости. В том же зале, в котором звучали исторические строки освободительного документа, скрывались и Проклятые. Розамунд, Дойл, Шарлотта и Светлана – каждый из этой четвёрки имел за плечами несколько веков ночной жизни, и каждый прибыл в Новый Свет всего несколько десятилетий назад.

Эти Сородичи знали, что в европейских доменах им ничего не светит. А потому они поклялись сделать всё, чтобы подчинить своей власти новый величественный сверхдомен: Соединённые Штаты Америки.

Национальный корпус с тех пор разросся, а потому, в целях поддержания его секретности, лидеры ковенанта поделили его на несколько групп. Каждая группа также старается собираться как можно реже, чтобы никто не заметил связей между ними и не узнал о существовании тайных правителей США. Руководители ковенанта передают этим группам ровно столько информации, сколько ей нужно для функционирования.

Сегодня Национальный корпус живёт по принципам самого стереотипного мирового заговора. Он представлен несколькими вампирами наверху, лишь чуть большим числом вампиров внизу и сотнями дорогостоящих организаций-прослоек, не представляющих, на кого именно они работают, но исправно выполняющих все приказы своих повелителей. Время от времени кто-нибудь узнаёт о существовании тайных правителей сверхдержавы, и тогда лидеры ковенанта тратят буквальные миллиарды долларов на заметание всех следов. Пока что они процветают.

Сыны Фобоса

Сыны Фобоса родились в крови и войне, а их древние ритуалы обязаны своим существованием необходимости поражать сотни врагов на полях сражений. О, они не были Проклятыми. Они были смертными – даже если и одарёнными в колдовских искусствах. Впервые они появились около 770 года до нашей эры в Спарте – точнее, тогда они в первый раз признали своё единство. Ещё раньше члены будущего ковенанта действовали поодиночке, ведя свои личные войны.

В 330 году Александр Македонский завоевал Спарту и приказал местным воинам пополнить ряды его легионов. Сыны последовали за ним. Теперь, когда за их плечами стоял величайший полководец на свете, они могли позволить себе что угодно. Они регулярно сталкивались с вампирами, изучали их кровь и экспериментировали с различными формами магии. Долгое время они не хотели становиться вампирами сами, однако когда для них стало очевидно, что истинного бессмертия не достичь без Проклятия, они понемногу начали пополнять ряды недавних врагов.

Хотя некоторые из современных вампиров причисляют их к ранним культам Колдовского круга, их магия не имеет ничего общего с Круаком и построена на единственном принципе: поглощении знаний, способностей и воспоминаний жертв через их кровь.

Говорят, Сынов Фобоса куда больше, чем можно предположить. И одного из них до сих пор зовут Александр.

Ритуалы Фобоса

Хотя колдовство Сынов Фобоса не имеет прямого отношения к Круаку или Фивейскому чародейству, работает эта уникальная Дисциплина по схожему принципу. Для проведения ритуала вампир тратит очко Воли (не Витэ!) и должен пройти продолжительную проверку Решительности + Оккультизма. Каждый бросок отражает пятнадцать минут ритуального действия.

Провести ритуал можно только при двух условиях: вампиру никто не должен мешать (как только он перестаёт проходить проверки, они заканчиваются провалом), а кроме того, Сородич должен предложить своему божеству сердце разумного существа (например, вампира или человека).

Кровь вызывает к мести

Для проведения ритуала необходимо набрать семь успехов. В пределах ближайших двенадцати часов несколько очков Витэ самого ритуалиста (точное

число которых равно его Выносливости) превращаются в яд. Вампир может надрезать свою кожу без всяких последствий и швырять свою кровь, словно метательное оружие. При попадании во врага кровь наносит ему летальный урон с рейтингом +2.

Если вампир не успевает израсходовать всю отравленную кровь, оставшиеся очки наносят летальный урон ему самому.

Проклятое Витэ

Для проведения ритуала требуется пять успехов. Сам ритуал практически идентичен предыдущему, однако в случае попадания во врага кровь налагает на все его действия штраф, равный его Силе крови.

Тёмные Дисциплины

Для проведения этого ритуала требуются не только шесть успехов, но и сердце другого Сородича. Более того, он должен выпить хотя бы одно очко Витэ жертвы.

Вампир получает доступ ко всем Дисциплинам другого Сородича, но лишь до тех пор, пока чужое Витэ остаётся в его организме. За это время он может попробовать выучить эти Дисциплины (разумеется, за очки опыта). Если он истратит заимствованные очки крови, доступ утратится.

Похищенные сердца

Этот ритуал основан на более сложных правилах, чем большинство других. Для начала вампир должен похитить сердце другого Проклятого (вероятно, убив его). Затем, пройдя продолжительную проверку Решительности + Оккультизма против Выносливости + Силы крови цели и накопив 7 успехов, Сын Фобоса превращает себя или другое существо в гуля. Если гулем он делает себя или другого вампира, тот остаётся в этом состоянии на протяжении нескольких месяцев, точное число которых равно Силе крови хозяина сердца +1.

Смертный превращается в гуля всего на месяц.

Если гулем становится вампир, он игнорирует необходимость в ежемесячной дозе крови и получает бонус к Стремительности, Соппротивлению *или* Мощи, равный половине того значения, на которой этой Дисциплиной обладал хозяин сердца. Округление идёт вниз, но не может равняться нулю.

Кроме того, вампир получает пять очков Витэ + ещё несколько очков, равных Силе крови хозяина сердца.

Похищенные жизни

Пройдя продолжительную проверку Решительности + Оккультизма против Выносливости + Силы крови жертвы и накопив 8 успехов, вампир вырывает из жертвы сердце, но оставляет её в живых. Она получает Состояние Раб до момента своей неизбежной смерти. Фактически она выполняет приказы ритуалиста подобно зомби.

Смертные не способны исцелять раны, а потому умирают особенно быстро. Вампиры протягивают до момента, когда у них исчерпывается запас Витэ. Увы, ритуалист *не может* напоить порабощённого Сородича кровью, чтобы не дать ему умереть слишком быстро: тот попросту не способен усваивать кровь и постепенно покидает этот мир.

Кроссовер

И разумеется, говоря о старейшинах, трудно обойти вопрос о глобальных хрониках, совмещающих в себе элементы нескольких сеттингов Хроник Тьмы.

Mage: The Awakening

Один мой друг из Ланцеа эт Санктум согласился взглянуть на него и вернулся ко мне с единственным словом. Тремер.

Даже самые старые маги редко проживают больше полутора сотен лет. Как правило, они умирают гораздо раньше – от старости, от проваленных ритуалов или от неизвестных, жутких причин. Но некоторым удаётся обрести подлинное бессмертие. Увы, стать бессмертным маг может только в том случае, если похитит чужую душу. А чья душа может быть слаще, чем душа Проклятого, который провёл в мире нескончаемой ночи долгие сотни, если не тысячи лет?

Да, маги часто обращаются к древним вампирам совсем с другими намерениями – например, прося об услуге или пытаясь узнать информацию о далёком прошлом от существа, которое лично застало события старины. Однако мудрый вампир будет ожидать от мага совсем другого: что, попытавшись втереться к нему в доверие, рано или поздно он решит, что заслуживает шанса на вечную жизнь куда больше, чем старый, проклятый кровосос.

Promethean: The Created

Однажды Ваня уже убил паломника, пришедшего в его деревню. Он был совсем безнадёжен, и прервать его муки было истинным проявлением милосердия. Но как получилось, что он вернулся? Он смотрит в окно уже битый час.

Старейшины понимают Созданных куда лучше, чем люди или большинство других разумных существ. Жизнь Созданного наполнена ужасающим одиночеством – но разве нельзя сказать то же самое и про Реквием древнего Проклятого?

Старейшина может помочь Прометиду приблизиться к пониманию человечности или хотя бы составить ему компанию на какое-то время. Увы, даже самый сильный старейшина не обладает иммунитетом к главному недостатку всех Прометидов – зловещему Отторжению, которое они распространяют вокруг себя.

Что ещё хуже, если Отторжению не поддастся старейшина, оно неизбежно затронет его окружение. Рано или поздно Князь обнаружит, что в его домене начинаются бунты и заговоры, а Епископ увидит следы зарождающихся ересей.

Рано или поздно даже самый мудрый старейшина предложит Созданному обратиться восвояси – или начать копать себе могилу. Другое дело, что спустя пару столетий старейшина может встретить того же измученного Прометида – и вспомнить, почему он наслаждался его компанией... на какое-то время.

Changeling: The Lost

Не сказал бы, что я снова чувствую себя живым. Скорее, я чувствую, что проснулся. Я больше вижу. Я больше слышу. Но главное, что впервые за сотню лет у меня появились желания.

О них знают Тени – да и немало других старейшин. Сами подменыши редко выходят на связь с вампирами, однако сами вампиры порой начинают осознанно искать беглецов из Аркадии. Их кровь содержит в себе неизвестные вещества, вызывающие у Сородичей сильные чувства, сопоставимые с желаниями настоящих смертных.

И если старейшина найдёт способ подружиться с Потерянным, предложив ему помощь взамен на пару глотков его крови, возможно, они смогут стать больше, чем просто союзниками. Возможно, Потерянный даже превратится для него в новую опору.

Beast: The Primordial

Что ты видишь во время торпора? Помнишь ли ты массивную тушу, которая гонится за тобой в грёзах? Помнишь ли ты, как тени, которыми ты привык управлять, обратились против тебя? Помнишь ли ты, как вода сомкнулась у тебя над головой? Не смотри на меня так. Не я вызвал эти кошмары. Я просто знаю, что с тобой происходит.

Старейшины любят называть себя лучшими хищниками на свете. Когда они начинают произносить эти слова слишком громко, за ними приходят Отродья.

Хищники проживают куда более короткие жизни, чем большинство других сверхъестественных порождений тьмы – однако их тёмные души, их Твари, могут существовать ещё от зари времён. Даже если старейшина убьёт Хищника в его человеческом воплощении, это не гарантирует, что Тварь жертвы не подберёт себе новую оболочку, чтобы вернуться за Проклятым уже в следующем поколении.

И хотя многие Хищники называют вампиров братьями, здесь не следует допустить ошибки. Хищники обожают учить других. А старейшинам нужно освоить ещё столько новых уроков...

Geist: The Sin-Eaters

Один парень заходил сюда вчера вечером. Спрашивал Джека, кто запечатлён на том фото, а кто – на другом. Джек мало что ему рассказал: как будто он запоминает, кому перегрыз горло в том или ином столетии. Но парень спрашивал так, будто знал этих жертв лично. Потом он убрался. Но Джек не верит, что этот разговор возник на пустом месте. Тот парень говорил от лица мёртвых. Похоже, все эти сотни лет они ждали возмездия.

По большей части, Скованные не хотят вмешиваться в дела Проклятых – однако мёртвых редко интересует их мнение. Души покойных людей могут превратить жизнь Скованного в кошмар, если тот не согласится им помочь. И в отличие от большинства других мистических порождений тьмы, Скованные обладают возможностью прожить столько, сколько им даст их гайст. Кто знает, не достигнет ли старейшину Проклятых человек, заключивший сделку с богами смерти ещё тогда, когда сам старейшина был простым неонатом?

Demon: The Descent

Я встречаю его почти в каждом человеческом поколении. Каждый раз он прячется под другим лицом (Прикрытием; они называют лица Прикрытиями), но мне не составляет труда его опознать. Я так и не понял, чего он хочет. Он постоянно говорит о каком-то Боге-машине, о своей миссии, о своёмпадении. Я даже не знаю, зачем его слушаю. Но мне скучно. Мне любопытно. Может, я даже делаю глупость. Хотя порой мне и самому кажется, что этим проклятым миром правит что-то намного больше, чем я, ты или этот маленький демон.

Порой старейшины заключают сделки с врагами Бога-машины в полной уверенности, что они их переживут. Иногда этот план срывается. Но порой демоны являются за своей частью сделки спустя века. Особый интерес к мятежным агентам Творца испытывают исследователи Ордо Дракул. Трудно даже представить, какую цену они заплатили бы за возможность превратить сделки демонов в новое Кольцо Дракона.

Уникальные Состояния

Родное сердце

Ваш персонаж испытывает непреодолимое чувство родства со смертным. Каждый раз, когда он добивается успеха, вампир разделяет с ним эту радость. Увы, если смертный погибнет, его ждёт горькое чувство утраты.

Избавление: Когда смертный умрёт, вампир избавится от Состояния автоматически. Кроме того, вампир может намеренно разорвать связи со смертным, однако в последнем случае он пройдёт проверку на Человечность.

Веха: Когда смертный получает Веху или проходит проверку Рассудка из-за ситуации, созданной протагонистом, тот и сам получает Веху.

Сделка со Зверем

Ваш персонаж никогда не упустит возможности поохотиться, и Зверь платит ему за это своей покорностью. Персонаж не получает штрафа к безумию за Состояние Голода, но взамен должен охотиться всякий раз, когда у него появляется возможность сделать хоть глоток Витэ, не рискуя чем-нибудь важным. Даже если он будет полностью сыт, но увидит незащищённого смертного в переулке, Зверь потребует насыщения.

Избавление: Приобретение или потеря уровня Человечности. Исключительный успех при сопротивлении голодному безумию.

Веха: Кормление в крайне невыгодных условиях (например, когда вампир преследует своего врага, но останавливается покормиться бомжом в переулке и потому упускает цель).

Возлюбленный враг

Персонаж нажил врага в лице индивида, которого он любит всем сердцем. Он может подрывать его статус или ресурсную базу, однако ему трудно даже подумать о том, чтобы забрать у своего любимого жизнь.

Избавление: Убийство возлюбленного (с очевидной проверкой на Человечность). Сюжетная ситуация, в которой возлюбленный перестаёт бороться с протагонистом.

Веха: Персонаж получает Веху всегда, когда враг причиняет ему серьёзный ущерб, а он не наносит удара в ответ.

Кровавое дитя

Ваш персонаж создал ревенанта, который привязан к нему всей душой. Ревенант получает +6 дайсов при проверках кровавой симпатии и старается никогда не покидать героя надолго. Даже если герой путешествует, с повествовательной точки зрения ревенант старается оказаться там, где останавливается и протагонист.

В качестве альтернативной возможности Рассказчик может заявить, что ревенант следует за протагонистом в попытке его убить.

Избавление: Любая ситуация, после которой ревенант прекращает следовать за вампиром.

Веха: Герой получает Веху каждый раз, когда из-за действий ревенанта он проходит проверку на Человечность или оказывается изгоем в обществе Проклятых.

Крах

Вы не представляете, чего можете добиться в своей краткосрочной жизни. Какой смысл стараться, если другие создания провели на свете в десятки раз больше вас? У вас нет никаких амбиций. Вы ничтожество. Вы – абсолютно пустое место.

Восстановление Воли *любыми методами* для вас становится невозможным, а каждый эффект, требующий вложения одного очка Воли, отныне требует сразу двух.

Избавление: Переломный момент (в виде проверки Рассудка) или получение летального либо аггравированного урона в одной из трёх последних клеток Здоровья.

Веха: Не указана

Общий гуль

Вы заключили с другим старейшиной сделку о содержании общего гуля. С одной стороны, тот служит вам так же верно, как и другому вампиру. С другой, рано или поздно Пляска смерти заставит вашего коллегу обратиться против вас – вероятно, при помощи своего слуги.

Избавление: Вы отказываетесь от сделки. Гуль умирает. Ваш коллега встречает Окончательную смерть.

Веха: Ваша сделка с другим вампиром приводит к неприятным последствиям.

Забытый

Никто не помнит и не узнаёт жертву, пока она не вкладывает очко Воли в попытке напомнить другим о том, кто она и как она связана с окружающими.

Избавление: Разорвать Винкулум; потерять очко Рассудка от постоянных попыток напомнить другим о своём существовании.

Веха: Жертва получает Веху, когда наносит другим (или самой себе) крупный ущерб в попытке напомнить о себе.

Непокорное сердце

Вопреки всем заветам Сородичей вы связали себя со смертными. Одна из ваших опор столь важна для вас, что приносит вам бонус +3. Более того, в сочетании с другими опорами она может дать вам бонус +4. Тем не менее, если вы её потеряете, вы не сможете заменить её новой опорой. Теоретически вы можете выбрать несколько таких опор, однако когда утратите все до последней, вы впадёте в Состояние Вялости.

Избавление: Потеря всех опор и получение Состояния Вялости. Если вампир ещё не утратил такую опору, он может успеть заменить её, пройдя проверку на Человечность. Вне зависимости от результатов проверки он может выбрать другую, более стабильную опору.

Веха: Смертельный риск ради защиты своей опоры.

Вялость

Вы утратили все опоры и чувствуете непреодолимый зов торпора. Каждую ночь, прошедшую с момента утраты опор, вы получаете штраф -1 на любые действия. Он растёт до тех пор, пока вы не впадаете в торпор.

Кроме того, отныне для пробуждения вы должны вкладывать не одно очко Витэ, а по одному за каждый уровень Силы крови.

Избавление: Погружение в торпор

Веха: Недоступна

Заточённое эхо

Вы заперли своё Ка в зеркале, и часть его энергии временно передаётся вам. Вы добавляете Ранг своего призрачного преследователя к *своим* попыткам вырваться из любых видов западни, включая банальный захват. Как только пройдёт несколько ночей, точное число которых равно вашей Силе крови, призрак сбежит. Он начнёт вмешиваться в ваши дела, мистическим образом наделяя ваши Социальные проверки на протяжении *всей следующей сессии* штрафом, равным своему Рангу.

При желании вы можете избежать этой кары, разбив зеркало, содержащее Ка. В этом случае ровно одна ближайшая Социальная проверка заканчивается для вас полным провалом – однако на этом месть духа заканчивается.

Избавление: Описано выше

Веха: Не указана

Тихое эхо

Вам удалось ввергнуть собственное Ка в непривычное для него чувство умиротворения. Дух бродит по Сумраку, видимый только для вас и спокойный настолько, что трудно даже представить, какие гнусные злодеяния могут заставить его вернуться в обычное состояние ярости. Если вы не избавляетесь от этого Состояния раньше, оно длится до самого рассвета.

Избавление: Вы используете полугипнотическое состояние своего Ка для того, чтобы оно оказало вам реальную, ценную услугу. В этом случае вы не только избавляетесь от Состояния преждевременно, но и получаете очко Воли. Учтите, что Ка не станет действовать против себя самого.

Веха: Не указана.

Опасный гуль

Ваш гуль слишком много о вас знает. Ваша связь настолько сильна, что он даже чувствует ваше настроение благодаря кровавой симпатии.

Избавление: Не указано

Веха: Всякий раз, когда персонаж может помешать гулю раскрыть его секрет посторонних, однако не делает этого.

Живая легенда

Вашего персонажа поистине обессмертили в произведении о вампирах. В общении с другими Сородичами он получает штраф -1 к Социальным проверкам, а при общении с Инвиктус штраф повышается до -2. Оба штрафа вступают силу только в том случае, если собеседник знает, что перед ними – именно тот вампир, который позволил смертным узнать слишком много.

С другой стороны, персонаж получает +2 дайса при взаимодействии со смертными, находящими его “имидж” правдоподобным и впечатляющим.

Избавление: Принятие мер по разрыву ассоциаций между собой и образом из масс-культуры.

Веха: Угроза Маскараду, вызванная вашей открытостью со смертными.

Потерянная династия

Ваш персонаж принадлежит к клану или родословной, которую не видели на земле уже несколько сотен лет. Вы не можете получить Статус в Клане – даже если вы выдаёте себя за представителя типичного клана, вам не удаётся по-настоящему вписаться в чужое общество. Если другие вампиры узнают, кто вы, в зависимости от обстоятельств вас могут ждать крупные неприятности, вплоть до утраты всех Социальных Преимуществ или кровавой охоты.

Если вы не пользуетесь официальными вариантами древних кланов или родословных, придумайте клановое или династическое проклятие и выберите любые три Дисциплины (четыре в случае с родословной), не считая тех, которые связаны с ковенантами (вроде Кру́ака).

Избавление: С позволения Рассказчика вы можете обнаружить ритуал, позволяющий вам вступить в чужой клан.

Веха: Вы получаете Веху всегда, когда сталкиваетесь с неприятностями, пытаясь защитить свой секрет.

Синхронизация

Во время кормления персонаж связывает себя с жертвой мистической нитью, которая заставляет его страдать от любых Состояний и повреждений, которые наносятся жертве в дальнейшем. Например, если в смертного, ставшего жертвой протагониста в текущей сцене, затем стреляют из пистолета, вампир получает аналогичный урон (хотя и тупой – в отличие от смертного).

Как только вампир вкушает крови другой жертвы, он синхронизирует своё состояние с ней (вместо предыдущего смертного).

Избавление: Когда жертва умирает, когда вампир восстанавливает очко Человечности или когда он просто питается кровью другого смертного.

Веха: Не указана.

Любовь к Витэ

Требования: Зависимость от Витэ, Вялость

Подобно смертным, топящим свои горести в алкоголе, вампир, совершенно утративший интерес к своей бесконечной жизни, занимает себя бесконечной охотой. Персонаж, страдающий от этого Состояния, может проигнорировать эффект Вялости, если в пределах текущей сцены он пьёт кровь человека просто для развлечения.

Избавление: Впадение в торпор. Когда персонаж наконец погружается в торпор, считайте, что его Человечность понижается на два уровня (но только в целях расчёт эффектов торпора).

Веха: Недоступна.

Слабое Витэ

Ваш персонаж не может создавать новых вампиров. Даже если он совершит все традиционные шаги по сотворению Проклятого потомка (высосет кровь, напоит его своим Витэ и сосредоточит все свои волевые усилия на пробуждении нового Сородича), его потомок пробудится в качестве ревенанта — а персонаж всё равно утратит уровень Человечности.

Избавление: Повышение Силы крови посредством диаблери.

Веха: Когда ревенант ставит жизнь или положение старейшины под удар (например, когда Князь судит персонажа в Элизиуме за создание ревенанта).