

Древние родословные

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Кланы?

Кланов не существует, дитя моё.

*Кровь меняется с каждым столетием, с каждым экспериментом,
с каждым Реквиемом.*

Она обретает новые цвета и оттенки подобно вину, в которое добавляют каплю чернил.

*По, что ты называешь “кланами”, представляет собой лишь короткий перечень самых
известных династий.*

И даже они когда-то исчезнут.

Куран, Носферату из Ордо Дракул

Создатели

Авторы текста: Бетани Калп, Себастьян Фримен, Говард Ингэм, Миранда Калис, Джо Риксман, П. А. Скокель, Чак Вендиг, Филамена Янг

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Дополнительные материалы: Уэйн Пикок, Мальколм Шеппард

Креативный директор: Рич Томас

Разработчик: Мэттью Макфарланд

Редактор: Анита Хэйгер

Арт-директор: Крэйг С. Грант

Внутренние иллюстрации: Тур Экроос, Майкл Франчайна, Крэйг С. Грант, Кристин Гриффин, Тарик Хасан, Марко Нелор, Кэти Уилкинс

Передняя обложка: Дин Дос Сантос

Оглавление

Глава первая: Первая мировая война (1914-1918 гг. н. э.)

• Капоретти	5
• Братство Мира	7
• Народная воля	9

Глава вторая: Экспедиция Монтроуза (1839-1869 гг. н. э.)

• Ста-Ау	11
• Пастыри	14
• Земля червей	16

Глава третья: Век предательства (1857 гг. н. э.)

• Амара Хавана	18
• Канда Бану	21
• Союз Южных Городов	22

Глава четвёртая: Гаитянская революция (1857 гг. н. э.)

• Аполлинер	24
• Ле Жё Аибре	27
• Проклятое вуду	29

Глава пятая: Потерянное поколение (1618 – 1648 гг. н. э.)

• Техайм	33
• Септеми	36
• Януссарен	38

Глава шестая: Тремио де Коражозо (1415-1580 гг. н. э.)

• Коражозо	39
• Адроанзи	41
• Кипящий котёл	43

Глава седьмая: Первое королевство Таиланда (1238-1368 гг. н. э.)

• Киннари	44
• Маярап	47
• Сақадагами	48

Глава восьмая: Крестовые походы (1095-1300 гг. н. э.)

• Мистикфой	49
• Орден святого Мартина	53
• Аль аль-Джабаль	54

Глава девятая: Чёрные улицы Вавилона (625-539 гг. до н. э.)

• Илтани	56
• Эн	59
• Эдимму	61

Глава десятая: Заря кovenantов (1279 гг. до н. э.)

• Усири	63
• Бақ-Ра	65
• Посвящение в грёзы и пламя	67

Глава первая:

Первая мировая война (1914-1918 гг. н. э.)

Пуля, унёсшая жизнь Франца Фердинанда, убила и всё девятнадцатое столетие. Целое поколение молодых людей так и не вернулось из окопов. Империи и державы распадались на маленькие напуганные государства, а выжившие говорили друг другу, что эта война положит конец всем войнам.

Как они ошибались.

Капоретти

Не смотри вниз

Хотя было бы непростительным преувеличением утверждать, что солдатам, сражавшимся в битве при Капоретто, повезло меньше других, именно на их долю выпало знакомство с “белой смертью”: снежными лавинами, которые сходили вниз при каждом артиллерийском обстреле и погребали заживо целые отряды солдат.

Безусловно, некоторым из них удалось пережить последнюю битву при Капоретто – но не в том смысле, который обычные люди вкладывают в слово “пережить”. Чудовищам, рыскавшим по полю боя, тоже нужно было чем-то питаться. И хотя многие из них ограничивались тем, что раскапывали сугробы и выпивали кровь из замёрзших или раздавленных бойцов, некоторые оживляли их трупы и превращали в новых чудовищ.

Поначалу монстрам казалось, что Обращение делало этих солдат обычными Носферату – чего и следовало ожидать, учитывая, что все окрестности Капоретто в те годы считались владениями кочевых Призраков. Однако уже очень скоро несчастные неонаты обнаруживали, что морозная смерть наложила на них свой отпечаток, который останется с ними до скончания времён.

Капоретти не знают, кто именно основал их проклятую династию: возможно, у них даже не было настоящего прародителя, и солдаты каким-то мистическим образом становились членами родословной вне зависимости от того, кто их Обращал. Или, может быть, у них действительно был один сир на всех – однако куда он делся после сражения, никто не знает. Так или иначе, спустя несколько лет после окончания Великой войны с Германией – которую тогда никто ещё не называл *Первой* – в мире Сородичей появились одни из самых неожиданных гостей, которых они вообще могли встретить в послевоенном мире.

Родной клан: Носферату

Династические Дисциплины: Стремительность, Кошмар, Затемнение, Мощь

Прозвище: Дрожащие

Слабость: Тела этих Носферату источают сильнейший холод. Где бы ни появился такой Сородич, он понижает температуру в пределах трёх метров вокруг себя на 5-10°C. Любая попытка спрятаться под Затемнением получает штраф -2. Кроме того, вампир не способен вкладывать Витэ для обретения более тёплого и человеческого вида.

Репутация: Возможно, из-за своих исторических корней, а возможно – из-за трудностей с охотой на улицах современных городов многие Капоретти странствуют по местам боевых действий, поедая убитых и умирающих или делая их своими потомками. Мало кто из Сородичей знает о Капоретти, а те, кому известно о существовании этих замёрзших солдат, могут как ценить их боевые навыки (иногда даже нанимая их для защиты домена), так и считать их ходячим нарушением Маскарада.

Практики Капоретти

Окоп (Стремительность **, Мощь **, только Капоретти)

Пройдя проверку Силы + Атлетики + Стремительности, вампир получает возможность передвигаться под землёй с половиной Скорости (буквально расталкивая землю в

стороны) или выкапывать приблизительно по одному кубическому метру земли за раунд. Исключительный успех позволяет двигаться под землёй с полной Скоростью.

Если ещё до активации этой Практики вампир задействует свою Мошь, он добавляет к проверке соответствующее число дайсов.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

Заморозка костей

(Стремительность ••, Кошмар ••••, только Капоретти)

Коснувшись жертвы, вампир вкладывает очко Воли и проходит проверку Манипулирования + Запугивания + Кошмара – Выносливость противника.

В случае успеха он заставляет жертву почувствовать столь ужасающий мороз, что её мускулы буквально сводит от холода. На протяжении нескольких раундов противник не способен совершать никаких действий.

Успехи	Длительность
---------------	---------------------

1	1 раунд
2	2 раунда
3	3 раунда
4	6 раундов
5+	Вся сцена

Исключительный успех наносит очко летального урона.

Освоить эту Практику можно за 18 очков опыта.

Дрожь

(Стремительность •, Кошмар ••, только Капоретти)

Вампир проходит проверку Манипулирования + Запугивания + Кошмара против Самообладания + Силы крови жертвы и в случае успеха налагает на Физические действия жертвы штраф -1, одновременно мешая ей перекидывать результаты 10. Эффект длится до окончания сцены.

В случае исключительного успеха штраф повышается до -2.

Освоить эту Практику можно за 9 очков опыта.

Камнелаз

(Стремительность •, Мошь •)

Вложив очко Витэ, пероснаж наделяет себя способностью двигаться по любой поверхности (включая вертикальные) с полной Скоростью. Более того, при проверках лазания он получает автоматические успехи, равные его Стремительности и Мощи.

Освоить эту Практику можно за 6 очков опыта.

Братство Ипра

Не беспокойся о кашле. Лучше сосредоточься на выборе гроба.

Первая мировая война впервые продемонстрировала человечеству, на что способно химическое оружие. Смертоносные химикаты – от хлора и фосгена до горчичного газа, применяемого в боевых действиях до сих пор – оставили в окопах едва ли не больше солдат, чем штыки и пули.

Среди тысяч других солдат эффективность подобных газов испытал на себе и рядовой Оуэн Томас Джонс, девятнадцатилетний солдат, которому тогда ещё было невдомёк, что вскоре ему предстоит стать родоначальником целой военной династии Проклятых.

В отличие от большинства вампиров, Джонс успел умереть ещё до своего Обращения. К счастью для него, когда смертоносный газ нанёс его лёгким ожоги, несовместимые с жизнью, на его тело наткнулся один из местных Сородичей, который сам с трудом верил, что он доживёт до следующей ночи. Этот вампир – сегодня уже неизвестный представитель клана Мехет – посчитал, что если ему и суждено Обратить потомка в этой жизни, то лучше сделать это сейчас. Вампир Обратил рядового и спрятался вместе с ним прямо на поле боя. В отличие от многих других солдат, сражавшихся под бельгийским городом Ипр в одной из ключевых битв Первой мировой, Джонсу посчастливилось уцелеть – хотя теперь он уже и не мог вернуться домой.

После Обращения Джонс проявил харизму и лидерские способности, о которых он даже не подозревал в первые девятнадцать лет жизни. Расставшись с сиром уже в ближайшие месяцы, он стал путешествовать по полям сражений, собирая вокруг себя других Проклятых, пытающихся найти себе пищу в военное время. Вскоре он дошёл до того, что начал организовывать импровизированные Элизиумы в растерзанных городах и окопах.

Увы, тогда же он обнаружил одну из самых удивительных слабостей своей проклятой сущности: насытить его могла только кровь, отравленная смертоносными химикатами. Спустя несколько лет, когда его Сила крови набрала достаточную мощь, эта особенность стала проклятием и его потомков.

Родной клан: Мехет

Династические Дисциплины: Асфиксия, Ясновидение, Стремительность, Затемнение

Прозвище: Рядовые, Солдаты

Слабость: Рядовые способны питаться только отравленной кровью.

Асфиксия

Эта уникальная Дисциплина позволяет вампиру выделять яд, наносящий летальный урон и обладающий Токсичностью, равной уровню Асфиксии + Силе крови протагониста. При поражении организма подобным ядом жертва проходит проверку Выносливости + Решительности – Токсичности. Если она получает хотя бы один успех, урон обнуляется. Жертва может почувствовать слабую боль, однако она не получит существенных повреждений. В случае провала урон наносится в полной мере.

Наличие защитного снаряжения может предоставить жертве от +1 дайса (если она носит обычную маску) до +5 (полное защитное обмундирование).

Асфиксия действует только на живые организмы, а потому не способна поразить организм вампиров, оживлённых покойников и другой нежити. Живые чудовища наподобие оборотней и подменышей уязвимы к яду, однако они добавляют свою сверхъестественную характеристику к проверкам защиты. В дополнение к этому, от яда могут защищать и дополнительные факторы. Например, Прометиды добавляют к проверке защиты +4 дайса благодаря естественной устойчивости к токсинам. Это же касается некоторых Физических Преимуществ.

• Кашель

Вампир выделяет яд на кончиках пальцев и касается жертвы. Уже спустя считанные секунды она начинает страдать от кашля и обильного слезотечения.

Сородич проходит проверку Ловкости + Медицины + Асфиксии против Выносливости + Решительности противника. В случае успеха он налагает штраф -1 на любые действия жертвы. Штраф остаётся в силе на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно успехам, полученным при броске активации этой способности.

Исключительный успех продлевает действие штрафа до окончания сцены.

•• Поражение

Вампир окропляет небольшой предмет (или поверхность крупного объекта) одним очком своего отравленного Витэ. Кровь быстро впитывается и остаётся по большей части невидимой. Когда живое существо касается такого предмета, яд немедленно обжигает кожу и провоцирует вышеописанную проверку Выносливости + Решительности – Токсичности.

Яд действует однократно. Кроме того, восход солнца рассеивает его уже в первые минуты после рассвета.

••• Обжигающее касание

Вложив очко Витэ, Рядовой выделяет несколько капель яда на кончиках пальцев. Ближайшее прикосновение к живому существу спровоцирует проверку Выносливости + Решительности – Токсичности.

•••• Отравленное дыхание

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Силы + Науки + Асфиксии, вампир выдыхает ядовитое облако, которое окутывает небольшую область непосредственно перед ним.

Газ заполняет площадь размером около пяти метров в длину и ширину и порядка трёх метров в высоту. Исключительный успех удваивает этот диапазон.

Яд продолжает действовать несколько раундов:

Успехи	Длительность
1	1 раунд
2	2 раунда
3	4 раунда
4	Вся сцена
5+	Вся ночь

••••• Растворение

Вложив по очку Воли и Витэ, персонаж растворяется облаком ядовитого дыма. В этом состоянии он может двигаться с полной Скоростью и просачиваться через небольшие отверстия наподобие вентиляционных шахт или приоткрытых форточек. Для того чтобы отравить жертву собственным телом, вампир должен сосредоточить основной объём дыма у её горла. С игромеханической точки зрения это действие предполагает проверку захвата.

При сильном ветре персонаж должен проходить проверку Выносливости + Решительности из раунда в раунд со штрафом, зависящим от напора ветра (обычно до -3). В случае провала газ рассеивает по всей округе. Основная его часть впитывается в землю, где вампир погружается в непродолжительный сон. К наступлению следующей ночи он пробуждается в своём нормальном обличье неподалёку от места, в котором он находился в момент проверки.

Народная воля (Теневой культ)

Я знаю, что нужно делать

В самом начале Гражданской войны в России несколько Картианцев, следовавших коммунистическим идеалам, собрали вокруг себя группу анархистов и террористов, которая получила название Народной воли – даже если она выражала волю далеко не всего народа, что следует из самого понятия *гражданской* войны. Говорят, в культ вошли даже первые террористы девятнадцатого столетия, стоявшие за убийством царя Александра II в 1881 году. Разумеется, сам цареубийца Игнатий Гриневицкий до формирования Теневого культа не дожил.

Лидером группы стал Картианец Григорий Герцен, который руководит ей и по сей день. Во время штурма Зимнего дворца в 1917 году Герцен попал под завал и был вынужден отгрызть собственную ногу подобно волку, угодившему в капкан. Языки пламени обожгли и иссушили его глаза, но зрение за последующие месяцы восстановилось. Что касается ноги, то он не смог или – по его собственному заявлению – не *захотел* её отрастить. Полученную травму он считает великим символом своего мученичества.

Начиная с двадцатых годов, Герцен возглавил Теневой культ практически в открытую. Ему служат несколько Картианцев, отслеживающие любых деспотов и тиранов среди Сородичей по всей России – а в последнее время и за её пределами. Эти агенты, именуемые Тайными представителями, руководят ячейками из нескольких смертных, которые в курсе существования вампиров и называются Временным советом. Наконец, Временный совет управляет деятельностью множества второстепенных агентов, которые могут и не знать, что они борются не с простыми пережитками царизма, а с аристократией Проклятых.

Вопрос:

Что такое Теневой культ?

Ответ: это средство контроля. Лучшее, какое Сородичи могут использовать для расширения своего влияния за пределы домена. Смертные представители культа практически ничего не знают о его истинных целях, однако получают солидные преимущества взамен на верную службу. Вампиры, вступающие в ряды культа, со временем узнают о его настоящем предназначении и могут стать его лидерами.

С игромеханической точки зрения членство в Теновом культе представлено в виде особого Преимущества *Посвящение*.

Посвящение (от • до •••••)

Ограничение: Смертные могут получить только первый уровень этого Преимущества. Гули способны развить его до второго, и только Сородичи не сталкиваются ни с какими ограничениями.

Эффект: Каждый Теневой культ предлагает своим агентам особые преимущества. Неизменным остаётся только одно, наименее ценное: при первой встрече с другим членом культа персонаж добавляет к своим Социальным броскам очки этого Преимущества. Более важные ресурсы зависят от конкретного культа.

Содружество?

При желании вы можете использовать Народную волю в качестве содружества охотников из **Hunter: the Vigil** или изобразить её как большую ячейку первого яруса.

Выгоды Посвящения

- Персонаж добавляет +2 очка Контактв и приобретает Специализацию *Радикальная оппозиция* в Навыке *Политика*. Тем не менее, смертные (и только смертные) члены

Народной воли становятся жертвами Винкулума второй степени, который связывает их с тремя разными представителями Временного совета.

••• Персонаж сам становится членом Временного совета и отныне может изучать Ясновидение и Величие как клановые Дисциплины (то есть по цене *нового уровня* $x5$ вместо $x7$).

•••• Персонаж становится *Тайным представителем* культа. Ему предоставляют четыре очка Убежища: возможно, самостоятельного, но возможно – соединённого с убежищем других Тайных представителей.

Глава вторая:

Экспедиция Монтроуза (1839-1869 гг. н. э.)

Всё началось в середине девятнадцатого столетия, когда предприимчивый исследователь Дикого Запада по фамилии Монтроуз отправился в экспедицию в сторону Орегона. С ним двинулось сразу несколько дилижансов с будущими поселенцами. Но они были не одни. С ними в незнакомые земли отправилось и несколько молодых Сородичей, считающих всю экспедицию своим Стадом.

В одну из ночей на экспедицию напала целая свора Проклятых, которых и люди, и сами вампиры поначалу приняли за обезумевших призраков. Эти хищники не были похожи на обычных вампиров. Они буквально сливались с Сумраком, ускользая от ударов и появляясь за спиной у несчастных жертв за мгновение до того, как впивались им в шею.

Экспедиция окончилась катастрофой. Из десятков людей и вампиров, отправившихся с Монтроузом в Орегон, не выжил практически никто. Одной из нескольких уцелевших оказалась Грета Девенпек – основатель редкой династии Гангрел, способной управлять толпами смертных подобно стаду животных. Грета вернулась к другим Сородичам, неся печальную весть о своей первой встрече с бесчеловечной родословной Ста-Ау: чудовищах, живущих на границе между мирами призраков и Сородичей.

Спустя годы она вернулась, чтобы отомстить.

Ста-Ау

Если ты пойдёшь с нами, назад ты уже не вернёшься.

Мы покажем тебе великую Землю червей, и в ней ты останешься с нами навеки.

Ста-Ау говорят, что они умерли дважды. Первый раз они умерли, чтобы стать вампирами. Затем они умерли, чтобы стать призраками. Кто они? Ответ может показаться на удивление простым, но в своей основе Ста-Ау – не более чем заблудшие искатели Голконды. Они считают вампиров промежуточной формой жизни между людьми и призраками. А потому большинство из них даже не пытаются вести себя как люди. Они мертвы – или даже дважды мертвы.

Многие из них затачивают себе зубы, выжигают на лице жуткие символы и украшают свои убежища человеческими черепами. Большую часть времени они проводят в безжизненных и засушливых местах, не пригодных для человека. В конце концов, именно в таких местах должны жить привидения – разве нет?

Проблемы начинаются тогда, когда Ста-Ау становится нечего есть. Тогда они покидают свои мёртвые владения и отправляются на поиски пищи – которой вполне могут стать другие Сородичи.

Родной клан: Любой. Родоначальник династии неизвестен, однако многие считают, что он был Тенью или Дикарём.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Затемнение, Превращение, Сопротивление. После вступления в родословную вампир сохраняет все Дисциплины, которыми он обладал ранее, однако с этого момента клановыми для него считаются только четыре вышеуказанных Дисциплины.

Прозвище: Останки, Дважды мёртвые

Слабость: Вампир сохраняет клановое проклятие, но дополняет его уникальной слабостью всех Ста-Ау: он не способен восстанавливать Человечность. Если при понижении Человечности он получает психическое отклонение, он никогда не сможет от него избавиться.

Репутация: Мало кто знает о существовании родословных, но в городах, соседствующих с их безжизненными владениями, Ста-Ау считаются неким аналогом дикарей-каннибалов из городских легенд. Разумеется, всё это не мешает исследователям Ордо Дракул время от времени налаживать с ними контакт в попытке узнать их взгляд на

Голконду и трансцендентность. Иногда Драконы настолько уживаются со Ста-Ау, что сами вступают в ряды их династии.

Практики Ста-Ау

Призрачный шаг

(Затемнение ••, Превращение •••••)

Вложив очко Воли, Сородич растворяется в воздухе и становится призраком ровно на один час. Его характеристики меняются на Могущество (выберите самый высокий результат из Атрибутов *Интеллект*, *Сила* и *Внушительность*), Грацию (*Сообразительность*, *Ловкость*, *Манипулирование*) и Сопротивление (*Решительность*, *Выносливость*, *Самообладание*). Основную часть времени он проводит в Сумраке, хотя и может попробовать материализоваться после приобретения Нумена *Манифестация*. Кроме того, персонаж видит призраков и может с ними общаться.

Эфемерная плоть вампира вмещает до 10 очков Эссенции: начальный запас равен текущему уровню Воли. Персонаж не получает бесплатных Нумина, однако может приобретать их по цене 6 очков опыта за каждую отдельную силу. После приобретения эти способности будут доступны при каждой активации Призрачного шага.

Если Корпус вампира падает до нуля, он возвращается в своё тело и впадает в торпор по обычным правилам, хотя и не получает физического урона.

Освоить эту Практику можно за 21 очко опыта.

Посмертный взгляд

(Ясновидение ••, Затемнение ••)

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + ясновидения, персонаж наделяет себя способностью видеть призраков и других обитателей Сумрака до окончания сцены. Кроме того, он может читать ауры привидений и общаться с ними без каких-либо проверок.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

Шёпоты войны

(Превращение •••, Сопротивление ••)

Вампир должен использовать эту Практику в начале раунда ещё до того, как кто-либо ещё совершил своё действие. Тем не менее, активация Практики носит пассивный характер, а потому вампиру не обязательно находиться на первом месте в порядке Инициативы. Если вампир обращается к этой Практике уже после того, как кто-либо совершил своё действие, Шёпоты войны начинают действовать только со следующего раунда.

На протяжении всего раунда вампир находится в эфемерном, бесплотном состоянии, в котором никто не может нанести ему вреда. Разумеется, сам вампир также не может физически повлиять на врагов, однако он может двигаться с полной Скоростью, говорить или выполнять другие действия, не требующие вмешательства в материальный мир.

Активация Практики стоит 1 очко Витэ.

Освоить её можно за 15 очков опыта.

Игра за Ста-Ау

Хотя эта родословная может показаться сугубо антагонистической, мы создали её специально для игроков, которым нравятся сложные и необычные образы. В отличие от большинства Сородичей (которые — как можно судить из их самоназвания — даже избегают *называть* себя вампирами), Ста-Ау полностью признают свою монструозность. Они не верят, что Проклятые могут вернуться к человеческой жизни — и говоря откровенно, они этого не хотят.

Если ваши игроки собираются примерить на себя роли Ста-Ау, подумайте о следующих сторонах истории:

- Охота должна быть сложной и кровавой. Поставьте этих Сородичей в ситуацию, в которой они должны будут подобраться поближе к домену других вампиров. Если игроки захотят похитить несколько человек и увести их в свои логова вместо того, чтобы нападать на них прямо на городских улицах, позвольте им это сделать. Такой подход обеспечит игре особенно острый конфликт, поскольку в глазах других Проклятых подобная тактика будет считаться сродни браконьерству.

- Что если один из Ста-Ау добьётся желаемого и действительно превратится в гибрид вампира и призрака? Станет ли он настоящим монстром, которого будут бояться даже другие Ста-Ау? Или к нему потянутся паломники со всех окрестностей – включая исследователей Ордо Дракул?

- Прочитайте описание Земли червей, описанной ниже. Хотя она предназначена для любых историй (включая те, которые выходят за рамки сеттинга **Vampire**), в первую очередь она будет интересна Ста-Ау.

Пастыри

Помни: я за тобой слежу. Не жадничай... слишком сильно.

Опытный хищник знает, когда можно напасть на жертву, а когда лучше оставить её в покое. Как и другие вампиры, Пастыри видят в смертных простой источник пропитания – однако они считают, что человечеству нельзя причинять настоящий вред. Когда вампиры начинают охотиться (и особенно убивать людей) слишком часто, смертные становятся осторожнее. Они запирают двери и окна. Они перестают ходить в клубы, искать сексуальные приключения и болтать с незнакомцами. Что ещё хуже, иногда они берут в руки факелы и дробовики.

Пастыри называют своё отношение к смертным Четвёртой Традицией, или Традицией Стада. Бытующее среди Проклятых пренебрежение к смертным кажется им вопиющим нарушением этой Традиции. И поэтому они делают то, что кажется многим Сородичам просто немыслимым: они защищают людей от чрезмерных проявлений агрессии со стороны Проклятых.

Родной клан: Гангрел

Династические Дисциплины: Анимализм, Затемнение, Превращение, Сопротивление

Прозвище: Наблюдатели, Фермеры

Слабость: Пастыри могут и не быть по-настоящему человечны, однако они *человекоподобны*. Они получают новое очко Силы крови лишь раз за сто лет, а повышение этой характеристики за очки опыта удваивается до *нового уровня x10*. Кроме того, удваивается и сумма успехов, которую Пастырь должен набрать для успешного совершения диablerи.

Репутация: Пастыри могут быть немного упёртыми и самоуверенными, однако по большей части они выполняют действительно полезную функцию в обществе Проклятых. В конечном итоге многие Пастыри даже становятся Сенешалями и Шерифами.

Проблема заключается в том, большинство из Проклятых не заинтересованы в “благополучии всего общества”. Они просто хотят есть, веселиться, трахаться и смеяться, чувствуя, как свежая кровь стекает по подбородку. Некоторые даже не понимают, о какой высшей цели говорят Пастыри. Для них важно лишь то, что эти вампиры стоят у них на пути *в текущий момент*.

Практики Пастырей

Оцепление дилижанса

(Анимализм •, Превращение ••, Сопротивление ••)

Цена: 1 очко Витэ за сцену

Бросок: Внушительность + Выживание + Сопротивление

Вампир вызывает у окружающих чувство уверенности и безопасности. Все, кто находится в пределах нескольких ярдов (равных его Сопротивлению) от протагониста, добавляют к своей защите рейтинг защиты самого вампира. Что ещё важнее, все, кто находится в этом радиусе, смягчают аггравированный урон до летального, а летальный – до тупого. Тем не менее, эта способность не разграничивает своих и чужих, а потому в некоторых ситуациях может помочь скорее противникам Пастыря, чем его друзьям.

Наконец, эта способность не действует на самого вампира.

Освоить Практику можно за 21 очко опыта.

Оценка стада

(Ясновидение •, Анимализм ••, Затемнение ••)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Анимализм

Действие: продолжительное. Всего нужно набрать по успеху за каждые десять человек в группе. Один бросок занимает два раунда.

Пастырь ходит среди людей, молчаливо оценивая их состояние. Набрав необходимую сумму успехов, он начинает улавливать господствующее настроение группы. Примерами таких “состояний” могут служить счастье, упорство, бдительность, паника и другие виды психического состояния, которые может придумать Рассказчик.

Зная настроение толпы, вампир может использовать его в своих целях. До тех пор, пока настроение толпы не изменится, персонаж будет добавлять к любым Социальным проверкам значение своей Эмпатии или Анимализма (в зависимости от того, что *выше*).

Кроме того, попытка спрятаться в толпе получает +1 дайс. Использовать эту Практику можно и на зверях, заменяя проверку Эмпатии Знанием животных.

Освоить Практику можно за 15 очков опыта.

Таинственное место:

Земля червей

Некоторые части света мертвы – и не только в экологическом смысле слова. Вопреки своему названию, Земля червей находится сразу во множестве мест по всей Земле, однако многие оккультисты из числа Проклятых подозревают, что эти места так или иначе связаны друг с другом – возможно, духовно, а возможно, даже физически.

Ста-Ау считают Землю червей своим домом, однако они не претендуют на владение этими территориями. Они знают, что она принадлежит самой Смерти – включая духов, призраков и других чудовищ, служащих загробному миру. В частности, когда они сталкиваются с другими монстрами, несущими разорение и опустошение в царство плоти, они могут даже принять их как своих братьев.

Однако примечательно, что когда в одном из подобных мест появляется Созданный, оно оказывается неподвержено Опустошению. Иногда целые своры Созданных разыскивают такие места, чтобы осесть в них для духовного обновления – так называемого “погружения в пустоши”.

Безжизненный край

Границы Земли червей отмечены символами Ста-Ау: как правило, черепами и кровью. Однако ещё раз следует повторить, что Ста-Ау владеют далеко не всеми подобными землями. Многие территории носят знаки хозяев, сущность которых остаётся загадкой даже для самих Ста-Ау.

Простого успеха при проверке Сообразительности + Самообладания или Оккультизма достаточно, чтобы случайный путник заметил эти символы и осознал, что находится на чужой территории. Если персонаж обладает силами, которые позволяют ему видеть призраков или духов, он получает +3 дайса к этой проверке.

Некоторые учёные из Ордо Дракул и вовсе считают, что эти места сами по себе являются призраками умерших земель.

Эффекты

На территории Земли червей игроки могут столкнуться со следующими эффектами (и проблемами):

- Призраки получают +3 дайса к проверкам Нумина и попыткам материализоваться.
- Живые создания (не считая вампиров и другие *оживлённых* существ) неспособны лечить в таком месте летальные и аггравированные раны. Исцеление тупого урона занимает по одному дню за очко.
- Если живое существо проведёт здесь около недели, оно начнёт страдать от различных заболеваний, даже если поддерживает здоровый образ жизни
- Человек, умерший в такой зоне, становится призраком. Он остаётся привязан к этой земле как к якорю.
- Попытки питания в таких местах не дают ни малейшего насыщения, однако странным образом живые существа не испытывают самой потребности в питании. Они могут чувствовать голод, однако пока они находятся в Земле червей, их организм поддерживает мистическая сила этого проклятого края.
- Из-за слабости здешнего солнца вампиры получают только летальный урон от его лучей.

Сюжетные зарисовки

- Князь соседнего домена объявляет Кровавую охоту на преступника, однако последний сбегает в Землю червей.
- В городе появляются кочевники, утверждающие, что они попали сюда через Землю червей. Но что ещё удивительнее, по их словам, в самой Земле червей они появились

после длительного пребывания на аналогичной территории в другой части света. Что если разные зоны Земли червей служат своего рода порталами, усеивающими весь земной мир?

- В Элизиуме объявляют аукцион, на котором будут выставлены работы знаменитого исследователя Земли червей. Сир или наставник протагонистов велит им достать эти работы любой ценой. Он открыто заявляет, что они могут купить их, украсть, убить победителя аукциона, нарушить все заповеди Маскарада – что угодно, только бы тексты оказались у них в руках! Но почему их заказчику так нужны эти записи?

Глава третья:

Век предательства (1857 гг. н. э.)

В период стремительного расширения Индии в семнадцатом и восемнадцатом веках местные Сородичи наконец стали открыто выходить на связь с европейскими Проклятыми. Хотя индийские Сородичи предполагали, что это поможет им добиться выгодных соглашений с Князьями по всему миру, в действительности это привело к тому, что иностранные Сородичи начали захват самой Индии. Отголоски этой кровавой колонизации звучат в Элизиумах по всему Индийскому субконтиненту до сих пор.

Амара Хавана

Ты правда считаешь себя равным моей династии? Неужели тебе не ведомо, что в моих жилах течёт кровь воинов и богов?

Амара Хавана считают себя порождениями войны, которая бушевала за тысячи лет до возникновения человеческой цивилизации. По их утверждениям, в это тёмное время миром правили *асуры* – богоподобные существа, которые вели непрерывную войну друг с другом. Когда зарождающееся человечество обратилось к самой милостивой из асур, богине Дурге, с просьбой помочь им обрести своё место в мире, она наполнила несколько человек своей кровью и заявила, что отныне они будут вести человечество к процветанию. Так появились Амара Хавана – посредники между богами и смертными, в жилах которых текла кровь асуров.

Некоторые представители этой родословной даже заходят так далеко, что утверждают, будто весь западный клан Дэва пошёл от них. Любопытно, что подобное заявление делает и другая индийский родословная – Ракшаса (описанная в книге **Bloodlines: the Hidden**), члены которой считают себя прародителями всех Носферату.

Когда европейцы (и их Сородичи) начали планомерную колонизацию Индии, Амара Хавана объединились с Ракшасами и родословной кшатриев Ананта Нага из клана Мехет. Работая в тесном сотрудничестве, они сами начали проникать в европейские домены, стараясь узнавать их уязвимые точки изнутри. И если Ананта Нага действовали на дипломатическом уровне, а Ракшаса ослабляли экономические ресурсы ненавистных захватчиков, то Амара Хавана делали то, что и должны делать мифологические защитники человечества: они доставали оружие и наносили европейским Сородичам один удар за другим.

Родной клан: Дэва

Династические Дисциплины: Стремительность, Величие, Мощь, Сакти Пата

Прозвище: Стражи

Слабость: Руки Стражей постоянно сочатся кровью, однако, к удивлению многих европейцев, она носит лишь иллюзорный характер. Например, если Страж пожмёт руку своему собеседнику, тот не почувствует никакой влаги. Тем не менее, на любых предметах, к которым прикасается Страж, остаётся едва заметный кровавый отпечаток. Избавиться от этого эффекта можно лишь вкладывая по очку Воли за сцену.

Репутация: Даже среди индийских Сородичей Амара Хавана не пользуются особой любовью. С одной стороны, они ведут себя как подлинные кшатрии и придерживаются древних воинских кодексов чести. Известны случаи, когда они отпускали достойного врага или отказывались от своих прав на определённую территорию после того, как их представитель проигрывал в поединке чести. С другой стороны, их стремление видеть мир как поле боя вкупе с их утверждениями о божественном происхождении своей династии делает Амара Хавана скорее *вынужденными*, чем желанными союзниками.

Сакти Пата

• Халахала

Цена: 1 очко Воли (возможно, с дополнением очка Витэ, если вампир смачивает своей кровью оружие)

Бросок: Выносливости + Оккультизм + Сакти Пата

Вампир наполняет свою кровь мистическим ядом, который обладает Токсичностью, равной полученным успехам + Силе крови. Если кто-либо проглатывает хоть каплю такой крови, ему нужно пройти проверку Выносливости + Решительности – Токсичности. В случае провала жертва получает летальный урон в размере всё той же Токсичности.

Если вампир решает покрыть такой кровью оружие, он вкладывает от одного до нескольких очков Витэ. Суммарный объём Витэ определяет, сколько ударов таким оружием будут обладать токсичным эффектом. В случае успешной атаки вампир заставляет жертву пройти вышеописанную проверку всё с теми же эффектами.

•• Дар Индры

Цена: 1 очко Витэ + 1 очко летального урона

Бросок: Выносливость + Холодное оружие + Сакти Пата

Вампир создаёт из собственной крови оружие или броню типичными для них характеристиками. Оружие обладает тем же рейтингом урона, что и стандартный для него образец; Броня обладает рейтингом, равным Силе крови вампира, и защищает от тупого и летального урона. Такая Броня понижает Защиту Сородича на -1 пункт.

Вампир может вложить несколько очков Витэ и пройти несколько проверок активации этой силы, чтобы создать целый арсенал кровавого вооружения. Тем не менее, он получает только одно очко летального урона за сцену.

••• Благословение Рудры

Вложив очко Воли, вампир дарует себе возможность тратить на 1 очко Витэ за раунд больше, чем допускают обычные правила – но только в целях самолечения.

•••• Поцелуй Дурги

Цена: 1 очко Воли

Активировать эту способность можно только во время проливного дождя. Таинственным образом его капли превращаются в Витэ за мгновение до попадания на кожу вампира. Считайте, что вампир восстанавливает либо весь запас Витэ, либо хотя бы заметную его часть.

••••• Покровительство Йамы

Вложив очко Воли, вампир навсегда покидает собственное тело, вырываясь из него разумным потомком крови. Он обладает той же Скоростью, которой обладал и в собственном теле. Ночная тьма наделяет его +3 дайсами при проверках Скрытности, хотя по очевидным причинам любое открытое столкновение со смертным не может не привести к катастрофическим последствиям для Маскарада – если не для самого вампира.

Как только вампир находит свежий труп, он может вложить очко Воли, чтобы затечь в него сквозь поры кожи. После этого он захватывает чужое тело и в течение ближайшего месяца постепенно меняет его Атрибуты, Навыки и даже внешность, создавая некий гибрид между своим текущим и прежним обликом.

Новая Практика

Танец Кали

(Стремительность •••, Сакти Пата •••••)

Для обращения к этой Практике вампиру нужно располагать хотя бы пятью очками Витэ. Игрок вкладывает по очку Витэ и Воли, после чего кровь вырывает из тела

Сородича во все стороны подобно багровым стрелам. Пройдите проверку Ловкости + Атлетики + Стремительности, игнорируя любые виды брони, кроме сверхъестественной. Если вокруг находится сразу несколько противников, используйте правила стрельбы очередями (даже если по очевидным причинам вампир и не окатывает противников целым шквалом подобных стрел). Успехи наносят врагам летальный урон.

Канда Бану

Почему ты так хочешь меня прогнать? Я ищу мирного пути к разрешению наших противоречий. Может быть, если мы просто сядем и поговорим, на завтра мы станем друзьями.

Среди индийских Сородичей Канда Бану считаются образцами великого благочестия. Они служат примером истинных браминов, умеющих управлять своими эмоциями и держать свои пороки в узде. По мнению многих вампиров, то, что хорошо для этих браминов, должно быть хорошо для всего домена.

Разумеется, большинство Канда Бану знают о своей репутации и пользуются ей в своих политических интересах. До тех пор, пока окружающие соглашались с их предложениями, они делают вид, что служат на благо всего домена. Но когда кто-нибудь встаёт у них на пути, они используют весь свой политический вес для того, чтобы очернить его и изобразить врагом всего общества.

Родной клан: Вентру

Династические Дисциплины: Анимализм, Ясновидение, Доминирование, Соппротивление

Прозвище: Учителя

Слабость: Трудно сказать, чем вызван этот эффект, однако с мистической точки зрения Канда Бану считаются родственниками всех Сородичей. Когда окружающие направляют на них свои Дисциплины или другие оккультные силы, они получают бонус за наличие кровавых уз с Канда Бану. Обычно подобный бонус добавляет +2 дайса к активации соответствующих Дисциплин, но некоторые способности наподобие ритуалов Круака получают и более внушительный бонус.

Новые Практики

Глаз Шивы

(Ясновидение •••, Доминирование ••)

Для обращения к этой Практике персонажу необходимо установить зрительный контакт с жертвой. Пройдя проверку Манипулирования + Обмана + Ясновидения – Самообладания, персонаж вызывает у жертвы приступ вины или сожаления, связанного с её величайшим провалом в жизни – или хотя в последний её период.

С игромеханической точки зрения жертва утрачивает возможность действовать столько раундов, сколько успехов получил игрок. В случае исключительного успеха вампир также наделяет её умеренным отклонением до конца ночи.

Освоить эту Практику можно за 18 очков опыта.

Поиск брамина

(Ясновидение •• + Доминирование • или Анимализм •)

Пройдя проверку Интеллекта + Ясновидения + Политики или Знания животных, вампир автоматически определяет самого сильного или уважаемого члена группы (или стаи зверей). При дальнейшем взаимодействии с этой группой вампир будет добавлять значение своего Ясновидения в качестве бонуса к проверкам Политики, Коммуникабельности и Обмана.

Освоить эту Практику можно за 9 очков опыта.

Союз Южных Городов

Миру Сородичей известно сразу два политических объединения, получившие название Союза Южных Городов. Оба находились на территории Индии, однако если первый сформировался в девятнадцатом веке в целях налаживания отношений с европейскими колонизаторами, то после его распада по воле чужеземных вампиров индийские Проклятые собрали новый Союз – на этот раз для того, чтобы вернуть европейцам этот должок.

Исторический вариант Союза Южных Городов представлял собой уникальный географический ковенант индийских Сородичей, которые процветали за счёт сотрудничества с европейскими Проклятыми. Хотя многие его члены действительно обрели власть и богатства благодаря работе с Инвиктус и Ланцеа Санктум, в конечном счёте оба вышеупомянутых ковенанта проникли в самое сердце Индии и избавились от ненужных помощников.

Сегодня Союз работает по принципу тайного агентства, в котором состоят многие индийские Сородичи, помнящие о той чудовищной роли, которую европейцы сыграли в жизни их страны меньше двухсот лет назад. Они собирают информацию о своих врагах, проникают в их домены и постепенно дестабилизируют их изнутри. Как нетрудно догадаться, основную работу выполняют Амара Хавана, Ракшаса и – в меньшей степени – Канда Бану.

В соответствии со своим названием, Союз Южных Городов действует по принципу конфедерации. У него нет единого лидера, и хотя некоторые Сородичи уполномочены принимать решения за представителей сразу нескольких городов, в целом деятельностью этого тайного ковенанта управляют десятки разных вампиров.

Варны индийских Сородичей

По иронии судьбы, будучи ответом на вторжение европейских ковенантов на Индийский субконтинент, сам Союз Южных Городов до сих пор остаётся единственным подлинным ковенантом индийских Сородичей. На протяжении большей части своей истории индийские Проклятые делили друг друга не на ковенанты, а на касты – или, более точно, *варны* – которые фактически соответствуют понятию *родословных*.

Самыми известными родословными браминов считаются следующие:

Амрита Бхага (Дэва): Чувственные и элегантные покровители музыкантов. Практически вся родословная состоит из женщин.

Абхи Джина (Гангрел): Самые воинственные из браминов, решающие конфликты между кастами.

Хиранья Нага (Мехет): Могущественные кровавые колдуны, обладающие на удивление благородной репутацией для своей деятельности.

При-Чакша (Носферату): Прямые соперники Хиранья Мага, считающие себя истинными наследниками демонов и асуров и практикующие особенно жуткие варианты кровавой магии

Канда Бану (Вентру): Политики и дипломаты, поддерживающие репутацию честных и скромных Сородичей (что редко соответствует действительности).

В свою очередь, самыми известными родословными Кшатриев считаются следующие:

Амара Хавана (Дэва): Гордые и упрямые воины, мечтающие уничтожить всех врагов своей касты.

Абхи Дхвана (Гангрел): Чрезвычайно молодая династия, пришедшая на смену старой родословной воителей и ещё не успевшая зарекомендовать себя с какой-либо стороны.

Ананта Нага (Мехет): Шпионы и диверсанты, использующие оккультные силы для незаметного проникновения в стан врага.

Ракшаса (Носферату): Контрабандисты, поддерживающие торговые связи с десятками городов по всему миру и нередко работающие за рубежом.

Айа Дхрста (Вентру): Вымирающие потомки великой родословной, разорённой войнами последних столетий.

Глава четвёртая:

Гаитянская революция (1857 гг. н. э.)

Восемнадцатое столетие стало настоящим золотым веком для всех Сородичей Сан-Доминго, ныне известного как Гаити. Прибыв сюда вместе с первыми европейскими поселенцами, вампиры начали стремительно занимать позиции власти, управляя плантаторами, губернаторами и священниками по всей округе. К сожалению для них, эклектичная гаитянская культура быстро вдохнула жизнь сразу в две опасные родословные Проклятых: таинственных вудуистов Аполлинер и мстительных Ле Жё Либре – самопровозглашённых “свободных людей Гаити”, которые подняли бунт и сожгли несколько плантаций, прежде чем сбежать в анархичный домен Нового Орлеана.

Вскоре после пожаров и бунтов плантаторам пришлось иметь дело со второй волной европейских Сородичей, которые главным образом принадлежали к Инвиктус или Ланцеа Санктум и обладали собственными интересами на гаитянской земле.

Аполлинер

Я видел вещи, которые сводили других с ума. Если хочешь, я покажу их тебе.

Незадолго до Гаитянской революции один из влиятельных Сородичей Сан-Доминго вступил в культ вудуистов и обнаружил в себе настоящий дар к общению с духами вуду – лоа. С годами он стал настолько могущественным унганом, что в конечном счёте привлёк к себе внимания лоа смерти Геде. Одной ночью великий дух предстал перед одним из самых преданных и верных слуг своего культа, Аполлинером, и обратился к нему с предложением.

– Иногда я устаю от своей работы, – сказал лоа. – Ты доказал свою верность не на словах, а на деле, и я бы хотел позволить тебе выполнять мою работу одну ночь в году. Я же смогу хоть изредка отдыхать от своих вечных обязанностей. Взамен я предоставлю тебе и твоим потомкам дары, которых не получало ещё ни одно существо из плоти и крови.

Так Аполлинер был удостоен чести раз в год заменять самого Геде. Когда он произнёс свой обет служения, Геде выколол ему левый глаз, наполнив опустевшую глазницу своим колдовством, чтобы Аполлинер мог видеть души усопших.

С тех пор Аполлинер и его потомки служат буквальными заместителями Геде в мире людей. Один раз в году лоа обращается к ним с призывом заменить его на его вечном посту, и тогда вся Проклятая династия Аполлинера бросает свои мирские дела и отправляется патрулировать границы между мирами живых и мёртвых. Они защищают усопших от разрушительного влияния некромантов и экзорцистов, но в то же время не позволяют и самим призракам проникать в мир живых. Говорят, в эту ночь самые верные слуги Геде могут увидеть его на улицах современных городов, где великий лоа предаётся увеселениям, пляшет, пирует и пьёт в обличье простого смертного.

Родной клан: Вентру

Династические Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Соппротивление, Каррефур

Прозвище: Привратники Геде

Слабость: При вступлении в родословную вампир выкалывает себе левый глаз, позволяя Геде наполнить его пустую глазницу энергией самой смерти. С игровой точки зрения все представители этой династии обладают Недостатком *Один глаз*, который не приносит им дополнительных очков опыта.

Репутация: Из-за своих связей с вуду и заявлений о службе самому лоа смерти династия Аполлинер пользуется не лучшей репутацией у тех Сородичей, которые придерживаются традиционных европейских ценностей. Особенно это касается Благословенных и Первой знати, которые считают их безумцами и язычниками.

Глаз Геде

Начиная с первой же ночи после вступления в родословную вампир начинает видеть и слышать призраков (но не духов). Кроме того, они видят и слышат его самого. Если призрак пытается избежать внимания такого вампира, он проходит проверку Сопротивления + Грации против Сообразительности + Самообладания протагониста. В случае провала призраку не удаётся ускользнуть от бдительного ока Геде.

Каррефур

По утверждениям самих Привратников Геде, знание этой Дисциплины передал им сам великий лоя. В ночь его отсутствия активация Дисциплины получает бонус +3.

• Гови-ловушка

Под названием *гови* вудуистам известна маленькая бутылка, в которую, по легендам, можно поймать душу умершего. Достав такую бутылку и пройдя проверку Сообразительности + Убеждения + Каррефур против Грации + Сопротивления призрака, вампир запирает душу покойного в гови на количество часов, равное его знанию этой Дисциплины.

•• Ключ от всех дверей

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Кража + Каррефур

Персонаж может раскрыть любую дверь, даже не потревожив сигнализации. Если она заблокирована, предметы мистическим образом отодвигаются от двери ровно настолько, чтобы вампир сумел протиснуться в образовавшийся проём.

Если вампир запирает дверь вместо того чтобы раскрывать её, любым возможным агрессорам придётся либо уничтожить дверь целиком, либо использовать на ней эту же Дисциплину.

••• Дорога Веве

Начертив мелом проход в стене или другом барьере, персонаж вкладывает очко Витэ и проходит проверку Сообразительности + Ремесла + Каррефур. В случае успеха он может пройти сквозь этот барьер и попасть в следующее помещение.

•••• Раскрытие байё

Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + Каррефур, персонаж создаёт врата в призрачный мир, известные как байё. Успех позволяет Привратнику создать проём в Сумрак, через который может пройти по одному персонажу за каждый успех. Например, три успеха позволят трём Сородичам переместиться в Сумрак в пределах одного раунда.

Тем не менее, для того чтобы вернуться обратно, персонажам нужно воспользоваться другим байё, который необходимо открыть именно в материальном мире. Иными словами, вампир должен либо пройти особенно успешную проверку этой способности и совершить чрезвычайно краткое путешествие в Сумрак, либо договориться с другим членом родословной о том, чтобы он вовремя раскрыл байё для его возвращения.

Некоторым представителям родословной приходилось питаться *друг другом*, прежде чем другие Привратники находили их и открывали для них дверь в физический мир.

••••• Смена порога

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Манипулирования + Оккультизма + Каррефур, вампир связывает одну дверь с любой другой. Например, он может решить, что дверь из его квартиры в Нью-Йорке будет вести в лондонскую квартиру его знакомого. Одновременно с созданием такой связи он определяет, какое действие (например, слово, символ или ритмичный стук) будет активировать этот портал.

С этого момента любой персонаж, знающий ключ активации портала, сможет проходить через эту дверь в точку назначения. Говорят, некоторые Привратники составляют целые списки подобных порталов и способны обойти за ночь практически весь физический мир.

Ле Жё Либре (Свободные люди)

Я лучше умру, чем снова стану рабом!

Родословная Ле Жё Либре ценит свободу превыше всего – и по очень веской причине. До своего Обращения члены этой династии были рабами. Большинство из них работали на плантации, хотя некоторые прислуживали богатым хозяевам или бесчеловечным вампирам. Когда один из представителей клана Гангрел проникся симпатиями к рабу, сохранявшему силу духа вопреки всем тяготам и страданиям, и решил сделать его своим потомком, Новообращённый понял, что в смерти он обрёл силы, которые позволят ему освободить от цепей своих братьев.

С тех пор Ле Жё Либре ведут борьбу против любых признаков тирании, считая себя настоящими братьями по несчастью. Не стоит и говорить, что они редко вступают в формальные организации Проклятых, хотя некоторых представителей этой династии можно встретить среди гаитянских и новоорлеанских Картанцев.

Родной клан: Гангрел

Династические Дисциплины: Затемнение, Анимализм, Сопротивление, Стремительность

Прозвище: Свободные

Слабость: Кровь Ле Жё Либре никогда не вызывает зависимости и Винкулума. Разумеется, сами члены династии не считают этот побочный эффект проклятием или слабостью и видят в нём очередной символ своей победы над тиранией.

Репутация: Не то чтобы эти Сородичи часто встречались в доменах Проклятых, но когда они появляются в городах, отмеченных явным влиянием Инвиктус или Ланцеа Санктум, многие из них начинают бороться с ними столь радикальными методами, что от союза с ними порой отрешиваются даже Картанцы.

Артефакт:

Кровавый компас

Несмотря на своё название, Кровавый компас представляет собой простую полоску ткани, пропитанные кровью вампира.

Вложив очко Воли и пройдя проверку Решительности + Убеждения + Силы крови, вампир узнаёт, где находится враждебный ему Сородич. Рассказчик определяет, сколько успехов необходимо набрать для точного определения местонахождения цели. Старайтесь не сводить всё к одному мгновенному действию: например, даже для обнаружения жертвы, прячущейся в соседнем здании, может потребоваться не менее трёх успехов. Поиск хорошо спрятавшегося Сородича может потребовать накопления двадцати и более успехов. В этом случае проверка становится продолжительной, и вампиру позволяет сделать только один бросок за ночь.

Успешная активация Компаса длится до окончания ночи. Если вампир не успеет настичь свою жертву за это время, ему придётся активировать артефакт заново.

Новые Практики

Расторжение Винкулума

(Сопротивление •••, Ясновидение •)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Решительность + Убеждение + Сопротивление против Решительности + Силы крови (если другой вампир не собирается утрачивать узы крови)

Каждый успех позволяет избавиться от Винкулума на один час.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Освобождение разума
(Ясновидение •, Затемнение •••)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Решительность + Обман + Затемнение

Каждый успех, полученный при броске активации, наделяет Сородича равноценным бонусом к защите от Доминирования до конца ночи. Если определённый эффект Доминирования не допускает сопротивления, соответствующее число дайсов вычитается из броска активации самого агрессора.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Телепатическая сеть
(Ясновидение ••••, Затемнение •••)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Скрытность + Ясновидение

Каждый успех позволяет установить телепатическую связь с одним Сородичем до конца сцены. Кроме того, вампиры, объединённые такой связью, не вызывают у других Проклятых Метки хищника и на первый взгляд кажутся смертными.

Освоить эту Практику можно за 21 очко опыта.

Проклятое вуду

Свои поклонники вуду встречаются и среди вампиров. Начав практиковать эту форму ритуального колдовства, вампир связывает свою душу с одним из великих духов лоа. Каждый раз, когда персонаж обращается к своему лоа, он должен предложить ему особое подношение. Если дух не сочтёт это подношение достойным, он может отказаться даровать Сородичу свои силы – на этот раз.

Теоретически эту ветвь магии может освоить любой вампир, хотя по очевидным причинам он должен изучить верования и ритуальные практики вуду. Степень его мастерства отражается уровнем Расположения, которое испытывает по отношению к ритуалисту тот или иной лоа. Каждое очко Расположения стоит *7 очков опыта за новый уровень*.

Добившись очередной степени Расположения, персонаж узнаёт один ритуал равнозначного уровня. Новые ритуалы этого уровня персонаж может изучать за *2 очка опыта x уровень ритуала*.

Ритуалы первых двух уровней могут проводить любые вампиры. Начиная с третьего уровня, персонаж должен заключить сделку с одним из лоа. Он не может изменить этот выбор в дальнейшем. Например, вампир, добившийся попечительства Папы Легба, сможет проводить любое количество ритуалов второго уровня, однако магия 3-5 уровней будет ограничена только теми способностями, которым благоволит Папа Легба.

Вампиры, практикующие эту ритуальную Дисциплину, называются унганами.

Цена: Любая способность требует вложения очка Витэ и соответствующего подношения.

Бросок: Внушительность + Убеждение + Расположение

Действие: продолжительное. Требуемая сумма успехов равна уровню ритуала. Каждый бросок занимает раунд.

Лоа

Каждый лоа требует своего подхода и своих подношений. С игромеханической точки зрения поклонение разным лоа выступает в роли отдельных ветвей этой Дисциплины.

Геде

Геде считается повелителем смерти и хранителем кладбищ.

Характерные черты: Вампир, служащий Геде, со временем начинает напоминать живого покойника. Под глазами у него образуются круги, щёки впадают внутрь, а кожа натягивается так сильно, что лицо персонажа начинает напоминать голый череп.

Ритуальные подношения: Ром, сигары и пища.

Смертельное эхо

(ритуал первого уровня)

Вампир касается праха умершего Сородича и получает видение, показывающее ему последние мгновения Реквиема погибшего от первого лица.

Прикосновение Геде

(ритуал второго уровня)

Вампир заставляет предмет расколоться, сгнить или покрыться ржавчиной. Его Прочность (но не Структура) снижается на значение Силы крови вампира.

Создание зомби

(ритуал третьего уровня, доступный только служителям Геде)

Унган оживляет мёртвое тело, наделяя его Могуществом и Грацией 1, Сопротивлением 2, Размером 5 (или меньше при оживлении небольшого тела), Скоростью 1, Защитой 1 и Инициативой 1. При желании Сородич может вкладывать по очку Витэ, чтобы повысить

любые две характеристики на +1 уровень или одну на +2 уровня. Израсходовать в этих целях можно *любое* количество Витэ.

Зомби не страдают от штрафов за раны, однако не способны и залечивать физические травмы. Они не теряют сознания и не кровоточат – остановить их может только нанесение агgravированного урона всему запасу Здоровья. Кроме того, гаитянские зомби боятся соли. Если заставить их проглотить хоть щепотку соли, они вернутся в неподвижное состояние и превратятся в обычные трупы.

Гаитянские зомби продолжают гнить и получают по очку летального урона каждые несколько ночей (точное число ночей равно Атрибуту *Сопротивление*).

Прах к праху

(ритуал четвёртого уровня, доступный только служителям Геде)

Вампир призывает душу умершего Сородича обратно в его прах. Подобие его лица появляется прямо посреди горстки праха. Ритуалист может задать ему по одному вопросу за каждый Уровень этой Дисциплины. Призрак отвечает ему сухим, мягким голосом.

Ритуал не обязует призрака говорить правду. Кроме того, вудуист не способен призвать душу диаблеризованного вампира.

Обман смерти

(ритуал пятого уровня, доступный только служителям Геде)

Сородич гарантирует, что в течение часа после завершения этого ритуала никто и не что не сможет его убить. Последняя клетка его Здоровья не заполняется *никаким* уроном, если только вампир не впадает в безумие.

Ритуал можно провести лишь один раз за ночь.

Папа Легба

Папу Легба считают посредником между миром духов и человечеством.

Характерные черты: Вампир начинает заметно хромать.

Ритуальные подношения: Чёрный кофе, табак, жареный арахис или кукуруза.

Духовный посредник

(ритуал первого уровня)

Персонаж наделяет себя способностью видеть и слышать духов. Роме того, он сам может говорить с духами, но только если они находятся в Сумраке (разумеется, если вампир обладает способностью взаимодействовать с царством Тени благодаря другим мистическим силам, он может воспользоваться и ими). Эффект длится по одному часу за каждое очко Расположения.

Универсальный переводчик

(ритуал второго уровня)

Вампир способен читать и писать на любом языке человечества.

Проклятие Папы Легба

(ритуал третьего уровня, доступный только служителям Папы Легба)

Вампир заставляет жертву забыть об определённом месте, предмете или индивиде на число дней, равное своему Расположению. Она попросту не способна сосредоточиться на мыслях об этом явлении.

Похищение знаний

(ритуал четвёртого уровня, доступный только служителям Папы Легба)

Обездвижив жертву, вампир кладёт на неё руки и после успешного проведения ритуала навсегда забирает у неё очко Навыка, развитого у жертвы сильнее, чем у него самого. Жертва понижает этот Навык на -1 уровень. Эффект длится вечно.

Проведение этого ритуала считается преступлением против Человечность 4 уровня.

Создание гри-гри

(ритуал пятого уровня, доступный только служителям Папы Легба)

Под этим названием известны небольшие сумки с травами, камнями, маслами, костями, ногтями и волосами, якобы обладающие мистическими качествами. Для создания такого предмета вампиру необходимо пройти проверку Ловкости + Ремесла, делая по броску в пять минут и стремясь накопить десять успехов.

После этого вампир проходит проверку самого ритуала, после чего Папа Легба заставляет одного духа средней силы вселиться в его гри-гри. Отныне вампир сможет использовать этот артефакт для того чтобы заставлять духа применять известные ему Нумина в интересах протагониста. Обращение к духу, запёртому в гри-гри, требует проверок Сообразительности + Убеждения + Расположения. При каждом таком обращении у духа появляется шанс на побег. Если его проверка Сопротивления принесёт больше успехов, чем вампир получит при проверке Сообразительности + Убеждения + Расположения, дух навсегда покинет гри-гри.

Калфу

Этот loa отвечает за чёрную магию и проклятия.

Характерные черты: Говорят, именно Калфу наполнил мир тьмой. Неудивительно, что служащие ему унганы сами напоминают живые тени – практически неприметные, но неизменно жуткие, когда их всё-таки удаётся заметить.

Ритуальные подношения: Благовония, сахар, сырое мясо.

Сглаз Калфу

(ритуал первого уровня)

Пройдя проверку Внутренности + Убеждения + Расположения против Решительности + Силы крови жертвы, вампир налагает на все проверки жертвы штраф в размере своего Расположения (если вампир служит именно Калфу, то этот штраф вырастает ещё на единицу).

Штраф действует на несколько ближайших проверок, число которых равно всё тому же Расположению.

Обет Калфу

(ритуал второго уровня)

Этот ритуал позволяет нескольким Проклятым связать себя одной клятвой. Знать ритуал может даже всего один персонаж: остальные должны просто согласиться со словами клятвы и пролить несколько капель крови на белый лён.

Если после принесения клятвы кто-либо начинает действовать в противовес собственным обещаниям, loa проклинает его, наделая штрафом -5 к любым действиям. Этот штраф сохраняется до тех пор, пока жертва не сдерживает слово или не умирает. Кроме того, устранить штраф можно, уничтожив белый лён, который вампир окроплял в момент принесения клятвы.

Дурное знамение

(ритуал третьего уровня, доступный только служителям Калфу)

Вампир вызывает у жертвы сильнейшую фобию по отношению к одному объекту, месту или индивиду. Если она окажется в пределах 10 ярдов от источника своей фобии, ей придётся проходить проверку Решительности + Самообладания – Силы крови унгана из раунда в раунд. В случае провала она попытается сбежать прочь. Если ей не удастся и это, она автоматически впадёт в безумие страха.

Проклятый объект

(ритуал четвёртого уровня, доступный только служителям Калфу)

Вампир прокликает определённый объект (чаще всего украшение или другой небольшой предмет). Всякий, кто к нему прикоснётся, получит штраф к любым действиям, равный Расположению ритуалиста. Эффект длится несколько часов, равных самому штрафу.

Кукла вуду

(ритуал пятого уровня, доступный только служителям Калфу)

Перед проведением ритуала вампир должен получить образец крови, волос или кожи противника. Затем он создаёт куклу своей жертвы, делая по одному броску на Ловкость + Ремесло каждые пять минут. Как только он набирает десять успехов и проходит проверку на проведение ритуала, у него появляется возможность проткнуть куклу гвоздём для воздействия на его тело. В каждый отдельный момент мистической силой может обладать только один гвоздь: даже если вампир изрешетит всю куклу гвоздями, проклятие будет зависеть только от первого из них. Другое дело, что первый гвоздь всегда можно достать и переместить в другую область.

Сердце: Если жертвой оказывается вампир, то её парализует так же, как если бы её сердце пробили колом. Если жертвой проклятия становится простой человек, считается, что его Выносливость падает до нуля с точки зрения определения всевозможных модификаторов и Здоровья.

Глаз: Слепота

Ухо: Глухота

Рот: Немота

Лоб: Жертва получает штраф к Ментальным проверкам, равный Силе крови протагониста.

Желудок: Жертва не может питаться (обычной едой в случае с людьми и кровью в случае с Проклятыми).

Конечность: Жертва получает штраф к соответствующим проверкам Физических способностей, равный Силе крови протагониста.

Вуду в Новом Орлеане

Если вы используете сюжетные зарисовки, описанные в основной книге правил и некоторых дополнениях, считайте, что Барон Симитир и его последователи могут использовать приведённые здесь ритуалы.

Глава пятая: Потерянное поколение (1618 – 1648 гг. н. э.)

Термин “потерянное поколение” неоднократно использовался для описания крупных войн в мире смертных. Однако когда о потерянном поколении говорят Сородичи, чаще всего это означает, что они застали кровопролитные годы начала и середины семнадцатого столетия, когда целое поколение неонатов впервые начало массовую борьбу за свободу от Князей, Епископов и старейшин.

Само собой, неонаты поднимали такие восстания и раньше, однако подобные войны они вели в попытке *занять* места своих повелителей. Потерянное поколение стало первым периодом в истории Проклятых, когда неонаты начали воевать за саму свободу – и за изменение ветхого феодального строя, царившего в большинстве доменов Европы.

Гехайм

Невозможно очистить то, что никогда не покрывалось грязью. Так почему же вы призываете меня к соблюдению благородных принципов, если я ещё не достиг глубин порока?

Первыми Гехайм стали Сородичи из австрийской знати, скорее интересовавшиеся алхимическими учениями, чем практиковавшие их на хоть сколько-нибудь серьёзном уровне. Разбросанные по разным доменам Священной Римской империи, котерии этих кровавых алхимиков лишь начинали искать духовного просветления через изучение мистических качеств Витэ. Тогда их ещё не называли Гехайм, и австрийским Сородичам они были известны просто как Дилетанты.

Своё подлинное могущество они получили одновременно с именем, когда в их ряды вступил граф Гехайм, Обращённый из смертной династии Габсбургов. Если верить официальному документу, подписанному Инвиктус, Ланцеа Санктум и Ордо Дракул, в 1577 г. Гехайм и двое его потомков – Сесилия и Фолькер – открыто объявили о создании родословной, пообещав использовать свои алхимические познания на благо всех Проклятых, но взамен потребовав признать их суверенные права сразу на несколько доменов в Австрии и Швейцарии. Учитывая богатство графа и степень влияния его смертных родственников, последнее требование было удовлетворено без каких-либо колебаний.

Вскоре после этого представители родословной начали проведение встреч в салонах по всей Европе для обсуждения различных эзотерических текстов. И пока другие Сородичи теряли своё влияние (если даже не жизни) в “Войне с Анархами”, Гехайм и его наследники обретали всё большую популярность как среди старых, так и среди молодых вампиров. В те годы Гехайм начал активно поддерживать ковенант Ордо Дракул, который в тот период сам считался сравнительно новой организацией Проклятых. Неудивительно, что некоторые историки ордена приписывают стремительное повышение популярности Ордо Дракул среди центральноевропейских Сородичей именно деятельности Гехайм.

К сожалению для самих Дилетантов, после Тридцатилетней войны династия Габсбургов перешла к своему многовековому упадку. Граф приказал потомкам создать череду тайных культов по всей Европе, чтобы компенсировать отсутствие денег элитным статусом таких организаций.

Самой печально известной из этих организаций впоследствии стало Общество Туле, созданное группой немцев в начале XX столетия. С наступлением двадцатого века многие из последователей этого общества поддержали нацистский режим, и немалая часть Сородичей, принадлежавших к этой династии, оказались в их числе. А об этом не забыл никто, кроме самых бесчеловечных Сородичей.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Дилетанты

Династические Дисциплины: Блут Алхемі, Анимализм, Сопротивление, Доминирование

Слабость: Если вампиру не удаётся выпить хоть одно очко крови в пределах ночи, то он не восстанавливает очка Воли при следующем пробуждении, а проверки сопротивления безумию гнева получают штраф -2. Этот штраф исчезает сразу после того, как вампир делает хотя бы один глоток крови. В дополнение к этому, Дилетанты страдают от вечного штрафа -1 при проверках на возникновение зависимости от крови.

Блут Алхемі

Блут Алхемі (дословно “Кровавая алхимия”) представляет собой особую аналитическую Дисциплину, созданную родословной Гехайм для изучения мистических качеств крови. В отличие от большинства Дисциплин, для использования её сил вампиру необходимо находиться в своём убежище (Размером не меньше •) или лаборатории Ордо Дракул (что предполагает наличие Статуса в соответствующем ковенанте • и выше).

Любая из описанных ниже сил требует проведения длительной процедуры, которая занимает долгие часы кропотливой работы. А это мешает использовать Блут Алхемі для быстрого обретения преимуществ в ходе игры. Учтите это, если хотите примерить на себя роль Гехайм.

• Анализ крови

Вампир проходит продолжительную проверку Интеллекта + Расследования + Блут Алхемі. Каждый бросок занимает час, а каждый успех позволяет узнать один из следующих фактов:

- Возраст смертного или количество лет, прошедшее с Обращения или последнего торпора вампира
- Наличие заболеваний (по одному за успех)
- Общее состояние здоровья
- Количество Витэ в организме вампира на момент взятия образца.
- Присутствие человеческой, звериной или оборотнической крови в образце (по одному ответу за успех).
- Присутствие крови другого вампира.
- Клан Сородича (каждый успех позволяет игроку задать по вопросу о принадлежности вампира к тому или иному клану)
- Если кровь принадлежит гулю, в каком клане состоит его повелитель
- Состоит ли вампир в Гехайм или другой родословной, известной алхимику.

•• Дистилляция Витэ

Вампир может превращать кровь в другие виды жидкости – от Витэ до нитроглицерина.

Бросок: Интеллект + Наука + Блут Алхеми

Действие: продолжительное. Каждый бросок занимает час, и всего нужно набрать сумму успехов в размере Ресурсов, которые могли бы потребоваться для приобретения итогового вещества.

Каждый бросок проходит со штрафом, равным стоимости целевой жидкости в очках Ресурсов – 1. Например, если вампир хочет создать жидкость стоимостью 4, каждый бросок будет получать штраф -3.

••• Внутренний атанор

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Решительность + Оккультизма + Блут Алхеми, персонаж временно увеличивает свою Силу крови. Каждый успех либо повышает Силу крови на единицу, либо продлевает действие этого бонуса на одну ночь. Например,

получив четыре успеха, вампир может повысить свою Силу крови на +2 уровня на две ночи.

•••• Кровавая трансмутация

Цена, бросок и действие полностью аналогичны второму уровню, однако изменениям может подвергаться только Витэ Сородичей. Теперь персонаж может производить взрывные вещества наподобие фосфора. По усмотрению Рассказчика создание некоторых субстанций может потребовать броска на удачу. В случае полного провала они взрываются.

Каждый бросок проходит со штрафом, равным стоимости целевой субстанции в очках Ресурсов – 1. Например, если вампир хочет создать вещество стоимостью 5, каждый бросок будет получать штраф -4.

Если вампир пытается наделить вещество необычными свойствами вроде радиоактивного излучения, штраф повышается ещё на –5 единиц.

••••• Кровавый безоар

Вампир скормливает 5 очков своего Витэ любому млекопитающему, заставляя собственную кровь сгуститься в его организме и превратиться в камень. На следующую ночь животное умирает, и вампир достаёт камень из его внутренностей. Использовать камень можно одним из четырёх способов:

- Одна ближайшая процедура Блут Алхеми получает бонус +5
- Если Гехайм проглатывает камень, до окончания сцены попытка другого вампира выпить его кровь будет наносить по очку агgravированного урона за каждый пункт Витэ.
- Безоар блокирует действие одного яда.
- Если камень проглатывает другой вампир, он получает очко агgravированного урона и теряет несколько очков Витэ в размере Силы крови протагониста.

Септеми

Теперь я прозрел. То, что прекрасно, может не быть добродетельным. То, что уродливо, может и не быть злым. Благословенные слишком долго мне лгали.

Многие вампиры путают учение Ланцеа Санктум с мирными религиями наподобие христианства или иудаизма. Однако Благословенные не призывают вампиров творить добро. Они считают себя чудовищами – и призывают Сородичей превращать жизнь людей в кошмар наяву, напоминая им, что счастье возможно только в Раю.

Септеми считают учение Ланцеа Санктум ересью и лицемерием. Именно эта династия – а не теурги Ланцеа Санктум – действительно призывают Сородичей к добродетели. Основателем родословной считается некто Роберт ле Тутё, который служил солдатом в армии самой Жанны д'Арк. По его утверждениям, возможность служить под началом самой избранницы Божьей, а также встреча с мудрым Дэва по имени Семтим положили начало его вере в добродетельное начало всего сущего. Став вампиром, Роберт призвал своих потомков нести свет в жизнь людей и Сородичей.

С тех пор династия Септеми распалась на три общих фракции, каждая из которых по-своему видит собственную миссию. Самыми активными считаются Юстициарии, которые подрывают деятельность лицемеров Ланцеа Санктум. Вторая фракция, называющая себя Пацифистами, старается помогать тем, кто пострадал от так называемых Благословенных. Если священник Ланцеа Санктум наложил на другого Сородича Винкулум, Пацифисты снимают его. Если Архиепископ держит домен в страхе, Пацифист распространяет по городу литературу, полную надежды и веры.

Наконец, Опекуны минимизируют своё собственное влияние на жизнь Проклятых, стараясь жить в соответствии со своими принципами. Они стараются показать, что вампир может жить, не причиняя ни малейшего вреда смертным.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Сами себя Септеми порой называют Милосердными. Благословенные предпочитают другие названия: Идолы и Тараканы.

Династические Дисциплины: Ограждение, Стремительность, Мощь, Величие

Ковенант: Большинство вампиров считают Септеми наивными детьми, не знающими, какие опасности поджидают их в Пляске смерти. Тем не менее, учитывая, что родословная дожила до современных ночей, некоторые начинают относиться к ним немного серьёзнее.

Инвиктус и Ланцеа Санктум считают их бунтарями и отступниками – если даже не преступниками. Колдовской круг нечасто пересекается с этой династией, однако сами Септеми стараются поддерживать с ними хоть сколько-нибудь добрые отношения из-за враждебных отношений между Аколитами и Ланцеа Санктум.

С исследовательскими экспедициями Ордо Дракул пути родословной пересекаются редко. Что касается Картианцев, то они глубоко уважают всех, кто готов предложить Сородичам новые варианты Реквиема – а заодно бороться с Инвиктус или Ланцеа Санктум.

Слабость: Когда персонаж видит шанс поступить в соответствии со своей Добродетелью, невзирая на явный риск, но пытается удержаться от этого ради собственной безопасности, он обязан вложить сразу два пункта Воли. Эта слабость раскрывается во всей полноте в том случае, когда персонаж уже удовлетворил Добродетель, однако испытывает необходимость вкладывать очки Воли, чтобы не приняться за отстаивание своих идеалов снова.

Ограждение

• Духовные опоры

Прошептав молитву, перекрестившись или сосредоточившись на священных образах, персонаж вкладывает очко Витэ и взамен получает бонус к сопротивлению *любым* мистическим силам (включая Дары Урата и заклинания магов), равный уровню этой

Дисциплины. Если подобная сила не допускает защитной проверки со стороны персонажа, соответствующее число дайсов вычитается из броска самого агрессора.

•• Свет истины

Септеми уничтожает магическую иллюзию.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Решительность + Расследование + Ограждение

Действие: продолжительное. Всего нужно набрать столько успехов, сколько враждебный колдун получил при создании иллюзии. Каждый бросок отражает раунд молитвы.

••• Очищение сознания

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Ограждение

Вампир тихо читает молитву, после чего целует союзника в лоб. В случае успеха он снимает один эффект, влияющий на разум жертвы.

•••• Изгнание слуги

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Ограждение против Могущества + Сопротивления или Решительности слуги

Действие: продолжительное состязание. Каждый бросок отражает раунд противостояния. Вампиру нужно накопить сумму успехов в размере Воли слуги, в то время как жертве – в размере Ограждения + Силы крови Септеми.

В случае победы вампир прогоняет слугу другого заклинателя и мешает ему приступить к службе на протяжении нескольких ночей, число которых равно полученным успехам. Например, призраки возвращаются в Сумрак, духи – в Тень, а животные – в дикие леса.

••••• Волнорез

Вложив очко Воли и пройдя проверку Решительности + Оккультизма + Ограждения против Самообладания + Силы крови жертвы, вампир навсегда избавляет жертву от мистической зависимости (наподобие зависимости от крови). Для избавления от Винкулума персонажу необходимо понизить значение Воли на единицу вместо того, чтобы просто вкладывать один пункт.

Януссарен

Легенды о Дикой охоте давно не дают покоя Сородичам, живущим в лесах и горах Центральной Европы. О, местные неонаты поторопятся убедить вас в том, что всё это – не более чем старинная байка, которую одни вампиры придумали для того, чтобы запугивать других. Возможно, хотя бы отчасти подобное мнение соответствует действительности. Однако факт остаётся фактом: многие Проклятые в Центральной Европе рассказывают о неупокоенных мертвецах, охотящихся на одиноких вампиров.

Само название Януссарен пришло из легенды, которую христианские воины часто рассказывали друг другу во время Тридцатилетней войны, согласно которой османские янычары отличались такой фанатичной преданностью своим полководцам, что после смерти возвращались к ним и вновь предлагали свои услуги – на этот раз в виде нежити.

Глава шестая:

Гремио де Коражозо (1415-1580 гг. н. э.)

Начало пятнадцатого столетия стало настоящим взрывом в сфере географических открытий. Вся западная цивилизация из года в год отправляла новых исследователей в далёкие края, через моря и леса, в надежде, что они откроют Новый Свет. И хотя большинство вампиров стараются избегать путешествий, те из них, кто буквально вырос с мечтой об исследовании мира, сохранили в себе первооткрывательскую жилку и после Обращения. Таких Сородичей оказалось настолько много, что в начале пятнадцатого столетия они даже объединились в Гильдию храбрецов – или Гремио де Коражозо.

Коражозо

Смотри, куда проливаешь кровь. Я столько узнал о тебе, следуя по её каплям...

На протяжении всего двенадцатого и тринадцатого веков территория Португалии и Галиции (сегодня уже Испании) принадлежала как европейским, так и мавританским Сородичам. Одна из важнейших династий местного общества принадлежала Вентру по имени Афонсо. После того как маврам удалось отнять у него большую часть влияния, Афонсо исчез на несколько лет. Большинство вампиров, включая обоих его потомков, считали, что он погрузился в торпор, однако несколько лет спустя Афонсо вновь появился в родном домене, утверждая, что он познал истинную сущность мира.

Если верить Афонсо, он прошёл обучение у величайших магов и оккультистов этого мира. С этого момента он видел только один способ развития своей родословной, даже если он предполагал пренебрежение стандартными процедурами и традициями. Афонсо хотел сделать свою династию величайшими первооткрывателями от мира Сородичей. И благодаря способностям к телепатии, которые он передал своим потомкам, у него это получилось.

Как нетрудно понять из названия, Коражозо стали одними из ключевых представителей кочевой гильдии Проклятых, известной как Гремио де Коражозо и посвятившей себя изучению окружающего мира.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Телепаты

Династические Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Соппротивление, Линагем

Слабость: Всякий раз, когда Коражозо находится в присутствии двух или нескольких Сородичей, не состоящих в его родословной, вампир слышит отрывки их мыслей или отвлекается на вспышки их эмоций. Это лишает его возможности перекидывать результаты 10 при проверках Решительности и Самообладания. Кроме того, если определённые психические силы позволяют Сородичу защищаться своей Решительностью, она сокращается на -1 пункт.

Репутация: Как и о любой успешной династии Проклятых, о Телепатах ходит немало легенд. В основном другие вампиры стараются рассказывать о них всевозможные басни, сводящиеся к тому, что ни один здравомыслящий индивид не станет доверять Коражозо. Тем не менее, любой Сородич, желающий узнать больше о незнакомом месте, всегда может обратиться к этим вампирам за необходимыми сведениями – а значит, Коражозо доверяют куда больше, чем можно судить по сплетням и байкам.

Линагем

• Пристрастие к крови

Попытки узнать что-либо о вампире, попробовав его кровь, получают бонус в размере уровней этой Дисциплины. Кроме того, проверки других вампиров и смертных на сопротивление Винкулуму любого уровня получают штраф, равный Линагем.

•• Кровавые секреты

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Линагем – Сила крови жертвы

Попробовав кровь любого существа, вампир получает короткое ментальное изображение, показывающее ему лицо донора этой крови, а также всех, кто связан с ней мистическим образом. За каждый успех он узнаёт по одной такой связи. Например, попробовав кровь вампира и получив четыре успеха, он может увидеть лицо самого Сородича, его сира, потомка и гуля.

••• Связующие нити

Бонус, который вампир получает при активации Дисциплин за наличие кровных уз с другими Сородичами, повышается с +2 дайсов до уровня этой Дисциплины.

•••• Кровь лжёт

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Линагем против Решительности + Силы крови жертвы

Вампир посылает другому Сородичу, обладающему хотя бы самой лёгкой связью с его кровью, телепатический призыв, напоминающий по эффекту кровавую симпатию. Адресат проходит проверку Сообразительности + Оккультизма +2 и в случае успеха чувствует то, что хочет сообщить ему протагонист. Тем не менее, вампир не способен вкладывать в это послание буквальные слова. Он передаёт лишь эмоции, указание времени, места и другие намёки на смысл своего послания. Ничто не мешает ему посылать ложные эмоции.

••••• Далёкий голос

Вложив очко Воли, вампир может направить любую способность Анимализма и Доминирования на жертву, связанную с его кровью (будь это родственник, гуль или жертва Винкулума). Такая жертва должна находиться в 50 милях от самого вампира *или* от другого персонажа, связанного с кровью протагониста.

Новая Практика

Кровавый маяк

(Ясновидение •••, Линагем •••••)

Вложив очко Витэ и Воли, персонаж окропляет предмет или место собственной кровью. Отныне он сможет осматривать обстановку вокруг этого предмета или места, поворачивая своё внутреннее зрение в любом направлении подобно мобильной камере. Более того, он сможет накладывать пятый уровень Линагема на жертв, находящихся в 50 милях от этого места или предмета.

Для осмотра обстановки вампир проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Линагем. Каждый успех позволяет осматривать место в течение одного раунда. Исключительный успех позволяет делать это до окончания сцены.

Освоить эту Практику можно за 24 очка опыта.

Адроанзи

Под завалами истории покоится не один бог.

Но некоторые из них всё ещё слушают, о чём говорят смертные.

Задолго до того, как первые европейские колонизаторы ступили на африканскую землю, вампиры правили этим континентом подобно богам. Многие из них даже считались великими покровителями своих смертных племён и открыто ходили среди людей по ночам, рассуждая споры, наказывая преступников и вознаграждая героев. Вероятно, лучше всего свои действия координировали Сородичи из Центральной Африки. Они встречались друг с другом для обсуждения будущего всех местных племён или проводили спортивные игры при свете луны.

Но и среди них находились те, кто обладал наибольшим влиянием и могуществом. Одним из крупнейших центральноафриканских племён Сородичей считалась родословная Адроанзи. Они жили на территории современной Уганды и Конго и поклоняясь богу по имени Адроа. Учитывая, что Адроанзи называли его своим прародителем, некоторые из Сородичей предполагают, что он и сам был вампиром.

Так это или нет, Адроанзи защищали людей от диких животных, иноземных налётчиков и бандитов. Благодаря уникальным качествам своей крови они помогали смертным выращивать превосходный урожай, напитанный Витэ самих Адроанзи. Тем не менее, они были столь же коварными и мстительными, сколько и добродетельными. Тех, кто переходил им дорогу, Адроанзи утаскивали в свои лесные владения, где высились целые рощи ядовитых растений, плотоядных деревьев и ползающих ядовитых цветов.

Родной клан: Носферату

Династические Дисциплины: Нбуру, Кошмар, Затемнение, Мощь

Прозвище: Садоводы, Лакримисты

Ковенант: Современные Адроанзи мало чем отличаются от своих предков. Они постоянно напоминают другим Сородичам о своём божественном происхождении и гордятся тем, что по-прежнему обладают властью над дикой природой. Если они и вступают в западные ковенанты с хоть сколько-нибудь заметной частотой, то большинство из них ограничиваются только Колдовским кругом, умеющим ценить волю древних богов.

Слабость: Если только игрок не вкладывает очко Воли для умирения Адроанзи, тот начинает *жевать* мясо своей жертвы одновременно с поглощением крови. Последнее отражается в нанесении дополнительного очка летального урона за каждый пункт поглощённого Витэ. Если игрок вкладывает очко Воли, он может кормиться без описанных осложнений только одной жертвой по своему выбору до окончания текущей сцены.

Мандрагоры

Мандрагоры подробно описаны в книге **Ghouls**, но если говорить коротко, то они представляют собой мутировавшие растения, взращённые на Витэ Сородичей. Многие вампиры и вовсе называют их гулями, поскольку процесс создания подобных растений напоминает превращение смертного в гуля.

На протяжении нескольких недель вампир получает такое растение своей кровью. Если оно не погибает (что происходит в абсолютном большинстве случаев), растение приобретает некий аналог базового интеллекта и начинает тянуться к источникам крови точно так же, как обычные растения тянутся к солнцу.

Кроме того, оно вырабатывает небольшое количество жидкости, которую Сородичи называют Лакримой или Слезам мандрагоры. Несмотря на специфический вкус, при её разбавлении кровью смертного или животного Лакрима становится редким деликатесом.

Мандрагоры чрезвычайно редки, и поддерживать их в рабочем состоянии могут лишь самые опытные вампиры. По этой причине даже простое наличие целого сада мандрагор может существенно поднять репутацию их хозяина в местном домене.

Нбуру

• Тихий проход

Вложив очко Витэ, вампир гарантирует, что в пределах сцены он не будет оставлять никаких следов. Его шаги не издадут ни звука даже во время бега. Его кожа не источает запаха. В крайних случаях, когда вампир перемещается по лёгким поверхностям наподобие песка или снега, Рассказчик может позволить преследователям сделать бросок на Расследование или Восприятие со штрафом -5.

•• Осквернённая аура

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Силы + Выживания + Нбуру, вампир убивает растительную жизнь и насекомых в пределах одного раунда за успех. Как вариант, он наносит урон одному конкретному предмету, понижая его Структуру в обход Прочности.

••• Синтез

Вампир сливается с растением, приобретая круговое восприятие, включая возможность видеть всё происходящее в радиусе 360°. Кроме того, персонаж может “выйти” из растения в любой его точке. Иногда вампиры используют эту способность просто для того, чтобы немедленно вскарабкаться на вершину огромного дерева. Технически вампир покидает растение в конце сцены, но он может сделать это раньше, вложив очко Витэ.

Если вампир хочет наброситься на жертву, находящуюся рядом с его укрытием, он может вложить ещё одно очко Витэ, чтобы нанести ей внезапный удар.

•••• Голодный рой

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Внутренности + Выживания + Нбуру – Защиты жертвы, вампир приказывает ближайшему рою муравьёв, комаров или пауков забраться на любую жертву в пределах 30 ярдов от него и сожрать её заживо.

Каждый раунд такая жертва получает по очку летального урона или утрачивает по очку Витэ, если это вампир. Кроме того, любые действия в окружении роя получают штраф -2.

Если только Сородич не получает исключительного успеха при проверке активации этой Дисциплины, каждый раунд управления роем требует от него вложения Витэ.

••••• Тёмный дух леса

Вложив очко Воли, Сородич входит в одно растение и выходит из любого другого, которое он способен увидеть собственными глазами.

Сюжетные зарисовки:

Кипящий котёл

- Один из протагонистов, состоящий в клане Вентру, оказывается в чрезвычайно опасной ситуации. По счастью, рядом оказывается котерия Телепатов, которые протягивают ему руку помощи. Когда герой спрашивает, как они на него вышли, они отвечают, что почувствовали сильнейший всплеск страха, напоминающий действие кровавой симпатии. По всей видимости, Вентру приходится им отдалённым родственником. Что если они предложат герою присоединиться к их странствиям?
- В городе протагонистов появляется троица Телепатов, которые ищут сбежавшего диаблерика. Они уверены, что это кто-то из местных Сородичей.
- Один или несколько персонажей состоят в родословной, некогда входившей в состав Гремие де Коражозо. Князь, Авус или другой влиятельный вампир предлагает всей их котерии выйти на связь с уцелевшими членами Гильдии храбрецов, которым сегодня должно было исполниться уже более пятисот лет.

Глава седьмая: Первое королевство Таиланда (1238-1368 гг. н. э.)

Первое историческое королевство Таиланда возникло в начале тринадцатого столетия, когда тайский народ сверг своих правителей из народа кхмеров и посадил на трон короля Рамкамхенга. Сегодня уже трудно сказать, был ли Рамкамхенг таким мудрым правителем, каким его изображают в легендах, однако он удостоился чести управлять государством в один из его золотых веков.

Ему часто приписывают создание тайского алфавита, утверждение буддизма в качестве национальной религии и покровительство всем видам искусства на государственном уровне. Кроме того, с тех пор тайский народ не ведал истинных поражений.

Увы, мир Сородичей в этот период стал зеркальным отражением Таиланда. Большую часть времени сразу несколькими доменами правил некто Змеиный король, который запомнился Проклятым того времени как один из самых жестоких Князей в истории. Считается, что в конечном счёте Змеиный король встретил духовного учителя в лице загадочной вампирицы Мэй Цзи, которую некоторые из западных Сородичей считают представителем Ордо Дракул (но считают, по всей видимости, ошибочно). По легенде местных Сородичей, Мэй Цзи сумела убедить Змеиного короля отказаться от деспотичных практик и помочь ей основатель монашеский орден Сакадагами.

Само собой, далеко не все верят в историю о духовном перерождении Змеиного короля, однако существование Мэй Цзи и ордена Сакадагами большинство тайских Сородичей признают неоспоримым фактом.

Киннари

Твой наставник разжирел от крови тех жертв, которых ты к нему приводишь.

Убей его. Принеси мне его пепел. И тогда я покажу тебе, как обрести свободу.

Киннари считают себя асурами – своего рода богоподобными демонами из индуистской мифологии. Если верить самим Киннари, их родословная уже долгие сотни лет защищает Таианд от врагов как в физическом мире плоти, так и в загадочном мире демонов. Тем не менее, несмотря на свой искренний патриотизм, Кинари считают своей задачей напоминать смертным тайцам о существовании демонов, охотящихся за человеческой плотью. Фактически их философия тождественна Завету Лонгина, которому следуют члены Ланцеа Санктум и который призывает вампиров забыть о своей человеческой жизни и начать новое существование в качестве грозы всего человечества.

Родной клан: Дэва

Династические Дисциплины: Стремительность, Величие, Мощь, Ясновидение

Прозвище: Фауны (от тайского слова “*фаун*”, означающего “*танец*”)

Слабость: Когда вампир чувствует, что вот-вот поддастся безумию гнева, он должен вложить сразу два очка Воли, чтобы *не* попытаться оседлать волну.

Репутация: Большинству местных (и тем более западных) Сородичей Кинари известны скорее как представители своего клана Дэва, а не как члены более специфической родословной. Тем не менее, они часто вступают в союз с местными Картинцами, подбивая их на борьбу с Инвиктус и другими вампирами, которые – по их мнению – ведут их родину к нравственному и экономическому упадку. Любопытно, что благодаря своей философии Кинари достигли определённого взаимопонимания с местными членами Ланцеа Санктум, которые в большинстве своём следуют Учению Иблиса – мусульманскому аналогу Завета Лонгина.

Боевой стиль: Муай Тай (от • до •••••)

Будучи своего рода тайской вариацией бокса, этот боевой стиль дублирует второй, третий и четвёртый уровни *Боевого стиля: Бокс*.

Удар под колено (•): Боец может осознанно ослабить удар, направив всю силу на постепенное обездвиживание противника. С игромеханической точки зрения атака наносит на одно очко повреждений меньше (если боец получит всего один успех, атака всё равно считается удачной, просто не наносит урона вообще). Тем не менее, Скорость противника падает на -1 пункт до окончания сцены. Если нанесённый урон оказывается равен Размеру противника, тот падает наземь.

Пригибание и уклонение (••): Персонаж обучен инстинктивному уклонению и отступлению с траектории ударов противника. В рукопашных схватках (основанных именно на Рукопашном бое, а не Холодном оружии) для определения своей Защиты персонаж использует самое высокое значение Ловкости или Сообразительности вместо самого низкого. Если в пределах одного раунда персонажа атакуют как при помощи Рукопашного боя, так и при помощи Холодного оружия, он использует стандартный уровень Защиты.

Шквал ударов (•••): Опыт и тренировка позволяют бойцу обрушивать на противника шквал молниеносных ударов. В качестве одиночного действия он может провести сразу две атаки, основанные на Рукопашном бое. Вторая атака проходит со штрафом -1.

Недостаток: Персонаж не может использовать Защиту против атак, направленных на него в том же раунде, в котором он применяет этот манёвр. Если он использовал Защиту против атак тех противников, которые действовали перед ним благодаря более высокой Инициативе, он не может использовать этот манёвр. Он слишком занят уклонением и блокированием поступающих атак.

Хеймейкер (••••): Способность наносить точные, мощные удары позволяет протагонисту вырубить противника одним движением. Если одиночная атака, основанная на Рукопашном бое, даёт количество успехов, равное или превышающее Размер противника, то удар может мгновенно вырубить жертву. Противник должен пройти проверку Выносливости. В случае успеха он остаётся в сознании, но теряет следующее действие вследствие сильнейшего удара по корпусу. В случае провала он теряет сознание на количество раундов, равное нанесённому урону.

Недостаток: Персонаж не может использовать Защиту против атак, направленных на него в том же раунде, в котором он применяет этот манёвр. Если он использовал Защиту против атак тех противников, которые действовали перед ним благодаря более высокой Инициативе, он не может использовать этот манёвр. Он слишком занят уклонением и блокированием поступающих атак.

Тайский захват (•••••): Если боец использует *Шквал ударов* (второй уровень этого Преимущества) для того, чтобы сначала заключить противника врасплох, а затем нанести ему урон, вторая проверка получает бонус в размере Ловкости протагониста.

Недостаток: Персонаж всё ещё получает штраф -1 ко второму действию.

Тапы: ритуалы смирения (ритуалы Круака первого уровня)

Вместо одного конкретного ритуала Тапы представляют собой сразу целую череду обрядов, демонстрирующих смирение тайских вампиров. Все они длятся до окончания сцены. Ниже приведены только три общих примера таких ритуалов – Рассказчик может ввести в игру и намного больше.

Ма Дурга: Вампир взывает к священному истребителю демонов и прокусывает язык, не показывая дискомфорта и боли. От неопытного ритуалиста последнее может потребовать проверки Решительности + Самообладания. До конца сцены Ма Дурга наделяет вампира +2 дайсами при использовании мечей.

Брама: Вампир получает +2 дайса к Политике.

Ханнуман: Вампир должен символически сломать шею кабану или хряку, хотя слово “символически” в данном случае означает, что ему будет достаточно просто нарисовать картинку животного и надорвать её в нужном месте. До конца сцены ритуалист получает +2 дайса к проверкам Знания животных.

Гора Мукхи (ритуал Круака второго уровня)

До конца сцены вампир добавляет Круак к проверкам Запугивания, а любые противники получают равнозначный штраф к Инициативе. Тем не менее, вампир утрачивает доступ к навыкам Убеждения и Коммуникабельности до окончания сцены.

Кроме того, при желании ритуалист может вложить очко Витэ и отрастить небольшие когти, наносящие +1 очко летального урона.

Новая Практика Асура Йуу Тхи Ней (Круак •, Ясновидение ••, доступно только Киннари)

Попробовав крови смертного, Киннари проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Ясновидения и в случае успеха определяет, находится ли этот человек под воздействием Доминирования, Величия, кровавых уз, вторжения духов или иных вредоносных воздействий.

Освоить эту Практику можно за 9 очков опыта.

Маярап

Забудь о том, что говорили твои жрецы. Забудь о любви своей матери. Забудь, кем был твой сир. Всё это – просто иллюзии. А теперь перестань стонать, и давай перетянем то, что осталось от твоей ноги.

Маярап идут по пути самосовершенствования и духовного очищения – и нет, в отличие от многих других Сородичей, они не используют эти слова для облагораживания преступлений или сокрытия своих истинных целей. Маярап стараются жить в гармонии с окружающим миром, не причиняя ему боли чаще, чем необходимо. Когда-то каждый из них был сломлен – в том или ином смысле этого слова. Одни были наркоманами. Другие грабили туристов или похищали людей ради выкупа. Третьи совершали заказные убийства.

Когда они стали вампирами, Маярап разыскали их и показали, насколько лучше их новая жизнь может быть по сравнению с предыдущей. Они убедили их в том, что можно довольствоваться окружающим миром, не причиняя ему вреда. Если они не соглашались, от них избавлялись. Зародившись более восьмисот лет назад, Маярап и по сей день ведут мирный образ жизни в соответствии с законами Мэй Цзи – уникальной религией тайских вампиров, напоминающей одновременно буддизм и трансцендентальные учения Ордо Дракул.

Родной клан: Носферату

Династические Дисциплины: Бумиспарса, Кошмар, Затемнение, Соппротивление

Прозвище: Дремлющие змеи

Слабость: Маярап не способны впасть в безумие гнева и вместо этого поддаются Ротшреку. Кроме того, они не могут даже попытаться оседлать волну безумия.

Бумиспарса

Вложив очко Витэ, вампир наделяет себя очками Брони, защищающей от любых атак, не связанных с пламенем (или солнечным светом). Уровень Брони равен значению этой Дисциплины. Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

Тем не менее, если в пределах ночи Маярап вкушает крови человека против его воли, он утрачивает доступ к Дисциплине до следующего заката.

Сакадагами:

Дети змеи

Таиланд не всегда был свободен. Долгое время тирания в нём считалась печальной необходимостью. С этим успели столкнуться и местные Сородичи. До зарождения ордена Сакадагами вампирами правил Змеиный король, известный как величайший тиран в истории азиатских Проклятых. В те ночи Сородичи подразделяли себя на жёсткую кастовую систему, в основе которой лежал статус и благосостояние сира каждого Проклятого. Тот, кого Обратил низкорождённый сир, никогда не мог подняться на следующую ступень.

Если верить легенде, всё изменилось, когда Змеиный король принял буддизм. Некоторые утверждают, будто к нему во сне явился сам будда, который открыл ему глаза на его собственные пороки. И всё же большинство тайских Сородичей склоняются к другой версии, предполагающей, что к Змеиному королю явилась Мэй Цзи. Эта легендарная женщина исповедовала уникальную религию на стыке между буддизмом и трансцендентальными учениями Ордо Дракул. После того как Мэй Цзи показала Змеиному королю, насколько её тело свободно от большинства проклятий вампиров – включая голод, приступы Ротшрека и уязвимость к пламени – Змеиный король обратился к ней с просьбой научить его своему мастерству. Так величайший тиран Тайланда принял другую религию всего за одну ночь.

Хотя не все верят в легенду о кровожадном тиране, превратившемся в смиренного монаха, один факт известен доподлинно: более восьмисот лет назад Сородич по прозвищу Змеиный король основал монастырское движение – ковенант мудрецов и исследователей, стремившихся преодолеть врождённые слабости вампиризма (во многом аналогично Ордо Дракул, который займётся той же задачей спустя несколько веков). Конечно, не всех устроила переделка социальных классов в доменах Таиланда, и менее чем через сто лет после основания Сакадагами последователям нового учения пришлось столкнуться с агрессией Колдовского круга и некоторых других Сородичей, недовольных заменой политической тирании на духовные искания.

Несмотря на определённые трудности, Змеиный король – а теперь уже Змеиный монах – сумел провести новообразованный ковенант через войны и тяготы, и к восемнадцатому столетию Сакадагами стали одной из главных политических сил во всём Таиланде.

Сокровища Мэй Цзи

Учение Мэй Цзи призывает Сородичей управлять своим голодом, очищать душу и дисциплинировать свой разум. Вполне возможно, что Сакадагами Таиланда являются древним прародителем Ордо Дракул. С другой стороны, некоторые оккультные практики Сакадагами могли позаимствовать у Ордо Дракул в дальнейшем. Как всегда, всё это определяет Рассказчик.

Если вы считаете, что Сакадагами могут осваивать Кольца Дракона, просто замените их названия на следующие:

Кольцо крови – Тахна (Кровавая жажда)

Кольцо напастей – Аникка (Очищение несовершенства)

Кольцо зверя – Дуккха (Борьба со зверем)

Несмотря на существование этих названий, Сакадагами чаще всего упоминают Сокровища Мэй Цзи в описательном и метафорическом виде. Например, мастер Кольца зверя будет зваться скорее “алмазным разумом”, чем “знатоком Дуккха”

Явные различия

Несмотря на определённое сходство с Драконами, Сакадагами следует иной философии. Они не видят в вампиризме никакой загадки и считают его физическим выражением *страдания*, известного каждому последователю буддийских учений. Кроме того, они не интересуются изучением Гнёзд Вирма, поскольку охота на места оккультной

силы кажется им таким же странным мероприятием, каким оно может показаться и смертным.

Кроме того, существуют три способности, обладающие уникальным статусом и известные только Сакадагами. С игромеханической точки зрения вы можете считать их новым Кольцом Дракона, обладающим следующими тремя ярусами.

Разум, подобный раскрытой ране: Вложив очко Воли, Сакадагами получает +2 дайса к сопротивлению зависимости от крови до конца вечера, однако и сам не может вызвать зависимость у другого вампира.

Разум, подобный молнии: Сакадагами может получить новую стадию Винкулума только раз в месяц. Если весь месяц он не пробует крови другого вампира, Винкулум падает до прежней стадии.

Разум, подобный алмазу: Ни один мистик не способен узнать клан Сородича. Это влияет даже на Дисциплину Блут Алхемí, описанную ранее в этой книге.

Сюжетные зарисовки

- Мэй Цзи покидает свой храм впервые за сотни лет. После непродолжительного путешествия судьба заносит её в современный Лос-Анджелес, где она наблюдает ситуацию, напоминающую ей о правлении Змеиног короля в начале прошлого тысячелетия. Мэй Цзи начинает призывать Сородичей к борьбе за свою истинную сущность. Не все знают легенды о Мэй Цзи, но Картинцы тотчас же хватаются за её учение как за символ грядущей революции.

- Старый Аколит из Тайланда узнаёт о философии Сакадагами. Он просит котерию протагонистов отправиться в Тайланд и узнать правду о Мэй Цзи.

- И наконец, это произошло! Котерия Ордо Дракул случайно наткнулась на тайный храм Сакадагами. Приняв себя поначалу за единомышленников, эти вампиры быстро понимают, что в их идеологии есть существенные различия. Драконы понимают, что Сакадагами – не учёные, а Сакадагами видят, что Ордо Дракул – отнюдь не монашеский орден. К чему это приведёт?

Глава восьмая: Крестовые походы (1095-1300 гг. н. э.)

Падение Камарильи погрузило европейских Сородичей в тёмную эру ужасов и дикарства. По иронии судьбы, в это же время эпоха варварских войн начинается и в мире смертных. Одни Сородичи в ужасе наблюдают за тем, как последние крохи цивилизованности уходят из их доменов. Другие с радостью берутся за новый шанс и пытаются перекроить мир по собственному усмотрению.

Мистикой

В этом мире встречаются твари, о которых ты не имеешь ни малейшего представления. Впрочем, едва ли ты поймёшь меня, если я скажу, что встречаются они и во многих иных мирах.

Когда византийский император Иоанн I Цимисхий предоставил Армении правовую свободу в области вероисповедания, в византийские земли потянулись целые группы паломников и сектантов. С ними шли и Сородичи, желающие посмотреть на величайшую из империй, унаследовавших сам дух Древнего Рима. А среди этих Сородичей главными оказались еретики Мистикой.

Мистикой представляют собой одну из немногих родословных, построенных большей частью на едином религиозном учении. В первые годы своего существования эти Сородичи состояли в Ланцеа Санктум, хотя и призывали не запугивать смертных, а стремиться к духовному очищению. По их мысли, когда Сородичи смогут очиститься от своих пороков и заслужить прощение, Господь примет их в своём божественном мире, и на Земле воцарится покой.

Призывы Мистикой очистить свои души “ослепительным светом небесного совершенства” не слишком гармонично уживались с тёмным учением Ланцеа Санктум, что и заставило родословную в конечном счёте сменить выбор ордена.

Сегодня династия Мистикой действует в рядах Ордо Дракул, фактически выполняя одни из самых важных заданий ордена. Многие эрудиты из числа Драконов утверждают, что именно учения Мистикой в своё время способствовали развитию ордена и что без влияния этой династии современное обличье Драконов было бы совершенно другим.

Родной клан: Гангрел

Династические Дисциплины: Анимализм, Превращение, Сопротивление, Спиритус Санкти

Прозвище: Просветлённые, Бюрократы (в древности)

Слабость: Мистикой не способны вкладывать Волю в сопротивление безумию или Дисциплинам, провоцирующим их Зверя. Кольцо зверя в их случае также работает немного иначе: для того чтобы вообще им воспользоваться, персонаж должен вложить очко Воли. Это влияет на первый и второй ярусы и не затрагивает только последний.

Репутация: Несмотря на своё историческое значение, в современные ночи Мистикой ведут тихий образ жизни в тайных убежищах Ордо Дракул. Они редко делятся с окружающими своими теориями и никогда не пытаются проповедовать свою религию.

Спиритус Санкти

• Принятие незримого двойника

Вложив очко Витэ, персонаж может попытаться оседлать волну безумия с бонусом, равным уровню этой Дисциплины.

•• Глаза внутреннего архонта

Оседлав безумие, вампир получает возможность видеть обитателей Сумрака до окончания сцены.

Цена: 1 очко Витэ + 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Самообладание + Спиритус Санкти

Действие: продолжительное. Всего требуется пять успехов, каждый бросок отражает раунд.

••• Явление святого духа

Вампир погружается в иррациональное состояние, напоминающее начало безумия. До окончания сцены он может общаться с представителями Сумрака на понятном им языке. Тем не менее, каждую минуту он проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала поддается настоящему безумию.

Цена: 1 очко Витэ + 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Экспрессия + Спиритус Санкти

Действие: продолжительное. Всего требуется пять успехов, каждый бросок отражает раунд.

•••• Общение с высшими царствами

Цена: 1 очко Витэ + 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Оккультизм + Спиритус Санкти

Вампир погружается в транс на пять минут за каждый успех, отправляя своего Зверя в астральный мир, где тот ищет ответы на величайшие загадки природы (или просто решение текущей ситуации). Затем персонаж возвращается к действительности, интуитивно зная ответ на один интересующий его вопрос. Подобный ответ не должен быть точным, однако он обязательно помогает вампиру докопаться до истины.

При любых проверках, связанных с дальнейшими изучениями вопроса, вампир получает бонус +2. Когда он пытается совершить самое важное действие, связанное с расследованием, бонус вырастает до +3 (но только один раз).

••••• Божественная мантия

Цена: 1 очко Витэ и 2 очка Воли

Бросок: Решительность + Самообладание + Спиритус санкти

Действие: продолжительное. Каждый бросок отражает полчаса молитвы. Всего нужно набрать шесть успехов.

На протяжении нескольких ночей, равных сумме полученных успехов, персонаж получает +3 дайсы к проверкам Анимализма; приобретает Преимущество *Потусторонне чувство*, направленное на обнаружение призраков и любых существ, поддающихся всплескам ярости; может вложить очко Витэ для того, чтобы видеть Сумрак на протяжении *семи* ближайших раундов и, наконец, получает один из следующих эффектов по своему выбору.

Железная воля: Вложение Воли не только добавляет дайсы, но и позволяет перебрасывать “девятки”. Вложение Воли в защитных целях даёт +4 очка вместо +2.

Великая сила: Физические проверки проходят с бонусом +1 и преимуществом *снова-девятка*. Рукопашные атаки вызывают Нокдаун.

Прочная шкура: +1 уровень Брони и отсутствие штрафов за раны.

Слово архонта: Персонаж может использовать способность Доминирования *Гипноз* на духов и призраков. Если он не обладал этой способностью, он получает её бесплатно.

Звериное чутьё: +1 дайс и эффект *снова-девятка* при проверках Восприятия. Кроме того, персонаж развивает Чувство опасности.

Первозданная красота: Сногшибательная внешность ••••.

Упорное сердце: Попытки повлиять на героя с помощью Доминирования, Величия и аналогичных сил проходят со штрафом -3 (если игрок должен делать ответный бросок, он получает бонус +3).

Клыкастая пасть: Укус персонажа наносит аггравированный урон. Более того, вампиру не нужно заключать жертву в захват перед укусом. Тем не менее, он не может прятать клыки.

Орден святого Мартина

Моя болезнь поразила лишь плоть. Твоя затронула саму душу.

Орден святого Мартина действует в роли тайной полиции Инвиктус, которая выслеживает преступников там, куда не готов отправиться ни один другой Проклятый. И несмотря на личные недостатки этих Прокажённых рыцарей, Инвиктус ценит их услуги на протяжении уже тысячи лет.

Основателем родословной был древний Сородич по имени Мартин, который попал в Святую землю ещё до крестовых походов. Хотя среди Проклятых он считался рыцарем, в действительности он был простым прокажённым, который скитался по колониям больных и немощных в поисках исцеления. Узнав о приближении Первого крестового похода, Мартин отправился в лагерь европейских Сородичей. Разочарованный Святой землёй, он присоединился к нападению крестоносцев, а спустя несколько крупных битв нашёл себе нескольких потомков среди умирающих и больных.

Так зародился Орден святого Мартина – воинственная родословная прокажённых Носферату, которые разносили болезни среди врагов и позволяли союзникам выигрывать многие схватки, даже не выходя на поле брани.

Родной клан: Носферату, хотя известны слухи о принятии в эту родословную и других вампиров

Династические Дисциплины: Кошмар, Затемнение, Соппротивление, Мощь

Прозвище: Прокажённые рыцари (в случае оскорбления – просто Прокажённые)

Слабость: Во время питания вампир проходит проверку Решительности + Выносливости. В случае провала его начинает тошнить, и он утрачивает очки Витэ в размере своей Силы крови (если только не выпил меньше).

Преимущества вступления

После вступления в орден вампиры, обладающие хотя бы одним очком Статуса в Инвиктус, приобретают Убежища, Боевые стили, Слуг и Наставников за половину стоимости, хотя и утрачивают аналогичную скидку Инвиктус на приобретение Стада.

Очищение тела

(Соппротивление •, Мощь ••)

Цена: 1 очко Витэ и 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Медицина + Мощь

Персонаж очищает своё тело от любых заболеваний и токсинов. Некоторые из Прокажённых намеренно заражаются опасными заболеваниями, чтобы отравить Стадо другого Сородича, после чего очищают себя при помощи этой Практики.

Освоить её можно за 9 очков опыта.

Омерзительный облик

(Кошмар ••, Затемнение ••••)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Обман + Кошмар против Самообладания + Силы крови

Вампир использует второй уровень Кошмара, фактически дублируя его эффекты, однако заставляет свой облик принять именно те черты, которых больше всего страшится противник. Например, если жертва боится инфекции, облик протагониста примет необычайно болезненный вид.

Освоить эту Практику можно за 18 очков опыта.

Аль аль-Джабаль

Мученики

*Если мне нужно рискнуть, чтобы спасти пламя человеческой веры
от угасания – быть посему.*

Хотя мало кто знал об этом в саму эпоху крестовых походов, именно в эти годы харизматичный мусульманин по имени Хасан-Сабах сформировал секту гашишинов, осевшую в долине Аламут и со временем превратившуюся в орден наёмных убийц. Секта получила немало ярких эпитетов, однако их искажённое самоназвание – ассасины – со временем стало известно по всему миру.

В своё время гашишинам пришлось столкнуться с внутренними расколами, большую часть которых они подавили по законам военного времени. Тем не менее, самый крупный раскол породило формирование группы Аль аль-Джабаль – фанатиков и убийц, утверждавших, что европейцев привели в Святую землю не военачальники и епископы, а демоны и чудовища.

Возглавлял эту группу сириец Рашид ад-Дин Синан, также известный как Шейх аль-Джабель (то есть Старейшина горы). Долгое время Рашид считал, что европейцы каким-то образом переманили на свою сторону величайшего мусульманского полководца – султана Саладина. По иронии судьбы, Саладин – которому также доводилось сталкиваться с европейскими чудовищами – был уверен, что группа фанатиков из Аламута служит демонам и захватчикам.

Трудно сказать, было ли это простым совпадением или следствием манипуляций со стороны европейских Сородичей, однако в конечном счёте оба предводителя встретились в 1176 году на нейтральной территории. После нескольких часов оживлённого диалога они разошлись своими путями и больше никогда не встречались.

Лишь самые близкие люди Синана знали, что произошло между ними. Поняв, что именно паранойя и страх перед европейскими чудовищами настроили их друг против друга, Синан и Саладин договорились бороться против захватчиков на двух разных фронтах. Саладин будет возглавлять армии на полях сражений, в то время как Синан будет проникать в лагеря чудовищ и наносить им удары под покровом ночи.

Синан-чудотворец

Любопытно, что многие современники Синана приписывали ему колдовские способности, включая даже такие подвиги, как воскрешение мертвецов. Некоторые противники этой организации даже считают Синана гулем или некромантом. Сами последователи Аль аль-Джабаль не видят причин сомневаться в святости своего основателя. В конце концов, даже если он был колдуном, он использовал свои силы во благо всего человечества.

Принципы и философия

Как и исторические гашишины, от которых они некогда откололись, Аль аль-Джабаль используют свои кровавые методы в надежде принести человечеству свет. Всегда, когда это возможно, они стараются добиться наибольших результатов при наименьшем количестве жертв.

Лишь две ключевые группы противников никогда не заслуживают милосердия в глазах этих охотников. Первые, именующие себя Ланцеа Санктум, искажают смысл любого религиозного учения, призывая друг друга вредить живым существам вместо того, чтобы помогать им. Вторые, называющие себя Дэва, буквально одержимы пороком и часто утягивают окружающих в ту же бездну, в которую погружаются сами.

Статус

Парадоксально или нет, Статус в рядах аль-Джабаль заслуживают не тот, кто убил больше монстров, а тот, кто искреннее исповедует мусульманскую веру. Религия и

приверженность её принципам служит единственным мерилom, которое Мученики используют для оценки других членов собственной организации.

- Содружество принимает героя как *фидая* – верного слуги Аллаха. Персонаж чаще участвует в тренировках и может развивать Боевой стиль *Два клинка* за половину стоимости. Обычно этот стиль используется для нанесения ударов кинжалом и кукри.

- Персонажа называют *рафик*, что приблизительно означает “сведущий”. Он получает бесплатную Специализацию *Мистицизм*, *Гностицизм* или *Философия* в любом из Навыков, а также очко Союзников (Аль аль-Джабаль).

- Охотника признают *даем* – одним из великих учителей содружества. Он развивает Преимущество *Вдохновитель*. Если он уже обладал им, эффекты этого Преимущества удваиваются. От большинства таких учителей ожидается готовность отправиться в другой город или даже страну, чтобы собрать там новую ячейку охотников.

Глава девятая:

Чёрные улицы Вавилона (625-539 гг. до н. э.)

Мало кто из Сородичей помнит великолепные улицы и грандиозные зиккураты Вавилонской империи. В сущности, даже их сиры и грандсиры редко рассказывают о том, как выглядел Реквием к тем далёким годам, когда вампирам практически не приходилось скрываться от смертных. Однако те из Сородичей, кому известно о ночной жизни Вавилонской империи по древним летописям или рассказам древнейших вампиров, знают, что даже вавилонским Сородичам приходилось дорого платить за свою свободу. Они могли не так уж и часто скрываться от смертных – многие из них выдавали себя за богов и духов, – однако им приходилось прятаться от других чудовищ: кровожадных Экимму, которые защищали улицы Вавилона от скверны Сородичей.

Илтани

Ты правда меня не помнишь? Неважно.

Я-то тебя не забыл. Позволь, я освежу тебе память.

Если верить этим Гадюкам, основательницей их династии была жрица Мехет по имени Нанше Илтани. Она обладала великой мудростью и красотой, однако из всех мужчин больше всего она ценила своего друга (а затем и любовника) Арахунаа. Когда в одну из ночей к ней за советом явилась одна из владычиц, правивших местными Сородичами, Арахунаа так приглянулся гостье, что она забрала его с собой невзирая на все мольбы Нанше Илтани.

Илтани знала, что ей не удастся отомстить одной из самых влиятельных вампирок во всём Вавилоне. А потому она разработала особую ритуальную технику, наделявшую её способностью отравлять собственную кровь и превращать её в самое настоящее алхимическое оружие.

Со временем её месть породила феномен Эдимму, который – по всей видимости – и уничтожил вавилонскую культуру Проклятых. Подробнее об Эдимму можно будет прочесть в конце этой главы.

Родной клан: Мехет

Династические Дисциплины: Анимализм, Ясновидение, Стремительность, Затемнение. Обратите внимание, что Дисциплина Мэргес, описанная уже в следующем абзаце, считается внеклановой даже для самих Илтани – однако с исторической точки зрения они осваивают её чаще других Сородичей.

Прозвище: Гадюки

Слабость: Когда игрок проваливает любую проверку, Рассказчик кидает один дайс. Если у него выпадает единица, персонаж чувствует растущую ярость и должен пройти проверку на сопротивление безумию (хотя для успешного сопротивления достаточно всего двух успехов).

Репутация: Мало кто знает о существовании Гадюк – что во многом только способствует их успехам в сфере выполнения заказных убийств.

Мэргес

На шумерском языке слово “мэргес” может означать как “яд”, так и “злость”.

Использование любой силы Мэргеса требует вложения очка Воли. Как и в случае с другими ритуальными дисциплинами, вампир может обладать любым количеством сил своего уровня. Каждое очко этой Дисциплины стоит 7 очков опыта за новый уровень.

При повышении Дисциплины персонаж узнаёт один ритуал нового уровня. Другие ритуалы персонаж может изучать за 2 очка опыта х уровень ритуала.

Добиться мастерства в этой Дисциплине можно только забыв о прощении и милосердии. Человечность такого протагониста не может превышать значение, равное 10 – уровень Мэргеса.

Если вампир обладает одновременно Мэргесом и Круаком, Человечность ограничивается самым высоким показателем из этих двух Дисциплин.

Бросок: Решительность + Запугивание + Мэргес. Обладатели Гнева всегда добавляют к этой проверке +1 дайс. Сторонники Воздержанности теряют -1 дайс.

Действие: продолжительное. Каждый бросок отражает один раунд ритуального действия. Всего нужно набрать сумму успехов, равную уровню ритуала.

Ядовитый укус (первый уровень)

При укусе вампир заставляет жертву пройти проверку Выносливости + Решительности – Токсичности, которая равна Мэргесу + Силе крови протагониста. В случае провала жертва получает летальный урон, равный всё той же Токсичности.

За ночь персонаж может произвести яд лишь для нескольких подобных укусов. Максимальное число отравленных укусов равно Силе крови вампира.

Основной вариант этого ритуала просто наносит жертвам урон. На первом уровне Мэргеса отравленный укус наносит тупой урон. На пятом – аgravированный. На всех промежуточных урон считается летальным.

Тем не менее, персонаж может производить и другие виды яда, однако каждый из них считается самостоятельным ритуалом первого уровня.

Паралич: Жертву парализует на количество часов, равное Мэргесу протагониста.

Безумие: Жертва получает по одному умеренному отклонению за каждый уровень Токсичности. Тяжёлое отклонение требует “траты” двух уровней Токсичности. Эффект длится несколько ночей, число которых равно самому Мэргесу.

Летаргия: Скорость жертвы падает до значения её Силы (без добавления Ловкости и стандартных +5 очков). Инициатива равна наименьшему значению Ловкости или Самообладания. Преимущество *Стремительные рефлексy* утрачивает свою силу. Яд действует количество часов, равное Мэргесу протагониста.

Управление гневом (первый уровень)

Вампир поддаётся безумию или даже погружается в него добровольно (если ситуация не предполагала никаких всплесков ярости или страха). При этом он не получает штрафов за раны, добавляет +1 дайс к Физическим проверкам и применению Мэргеса и в целом понимает, что происходит вокруг.

Передача яда (второй уровень)

Вампир передаёт способность *Ядовитый укус* пауку, змее, скорпиону или другому подходящему созданию. За ночь персонаж может произвести яд лишь для нескольких подобных существ. Максимальное число отравленных существ равно Силе крови вампира.

Затем вампир может подослать животное или насекомое к противнику – например, с помощью Анимализма. Если существо не укусит жертву в пределах нескольких ночей, максимальное число которых равно Силе крови + Мэргесу протагониста, оно умрёт от собственного яда.

Провокация (второй уровень)

Вампир заставляет жертву стремиться к утолению своего Порока любой ценой. Эффект длится количество часов, равное Мергесу протагониста.

Противоядие (третий уровень)

Вампир избавляет жертву или предмет от любых токсинов.

Мастер ядов (четвёртый уровень)

Вампир может использовать более ранние ритуалы *Ядовитый укус* и *Передач яда* для впрыскивания следующих ядов.

Слабость: Физические Атрибуты жертвы падают на -1 за каждый уровень Токсичности до конца ночи.

Выгорание: Жертва боится любых видов света, включая искусственный. При Токсичности 1 жертва теряет -1 дайс от любых проверок, требующих сосредоточения, и получает по очку тупого урона за час. Токсичность 2 повышает штраф до -2 и сокращает интервал получения повреждений до 30 минут.

Токсичность 3 повышает штраф до -3 и сокращает интервал до 15 минут. Урон становится летальным и заставляет вампиров проходить проверку Ротшрека (хотя жертве достаточно двух успехов для преодоления этого страха). Токсичность 4 сокращает интервал до 5 минут, повышает штраф до -4, а проверки Ротшрека требуют набора 3 успехов.

Наконец, Токсичность 5 повышает штраф до -5 и наносит урон каждые 10 секунд, причём для вампиров такой урон становится аггравированным. Проверки Ротшрека требуют уже накопления пяти успехов.

Некоторые вампиры используют этот яд в комбинации с парализующим укусом, направляя на обездвиженную жертву простой фонарь и выпытывая из неё нужные сведения.

Обман: Жертва верит всему, что говорит вампир.

Господство над яростью (пятый уровень)

Пройдя проверку Сообразительности + Запугивания + Мергеса, вампир погружается в добровольное состояние безумия на одну сцену. Он игнорирует штрафы за раны, а когда его последняя клетка Здоровья заполняется летальным уроном, он может продолжать действовать ещё несколько раундов, равных своей Силе крови + Мергесу.

Проверки Физических Атрибутов и ритуалов Мергеса получают бонус +2.

Наконец, все вампиры в пределах 50 ярдов за каждый успех, полученный при активации этой силы, проходят проверку Решительности + Самообладания со штрафом -3, чтобы не впасть в безумие.

На протяжении всей сцены персонаж осознаёт, что происходит вокруг него.

Эн

Напомни, мальчик, как твоё имя? А впрочем, неважно.

Ты принёс мне головы семи Новообращённых?

Родословная Эн неспроста носит имя, происходящее от шумерского слова, означающего “правитель”. Долгое время в эту династию принимали лишь тех, кто был достоин владычества над другими вампирами. Вся политическая система вавилонских Сородичей напрямую дублировала иерархию смертных, а потому среди местных вампиров были и свои императоры, и свои жрецы, и своя чернь. Говорят, эта родословная держала под собой вавилонских вампиров на протяжении двенадцати тысяч лет. Некоторые заходят ещё дальше, рассказывая, будто всё это время самой династией правил её основатель – Дэва по имени Исиратуу. Однако учитывая, что столь долгий Реквием кажется современным вампирам попросту невозможным, мало кто воспринимает эти истории с большей серьёзностью, чем любые другие легенды древности.

Помимо своего политического и социального положения, Эн отличались от других Проклятых и своей удивительной способностью вступать в симбиотические отношения с вавилонскими демонами алу. Хотя эти демоны не встречались за пределами Древнего Вавилона, сами Эн утверждают, что каждого алу порождает совершенно конкретный Сородич. У каждого свой алу, и каждый из них отражает тёмные стороны своего хозяина. Другое дело, что вместо борьбы со своими демонами Эн предпочитают заключать с ними взаимовыгодные соглашения.

Родной клан: Дэва

Династические Дисциплины: Стремительность, Доминирование, Величие, Мощь

Прозвище: Императоры

Слабость: Персонаж всецело полагается на Социальные характеристики и боится любых условий, в которых он не способен контролировать ситуацию. Использование нетренированных Социальных Навыков налагает штраф -3 вместо -1, а проверки Эмпатии, Убеждения и Коммуникабельности не позволяют перекидывать “десятки”.

Репутация: Вся родословная Эн считают воплощением образа коррумпированных аристократов. Эти Сородичи делают всё, чтобы как можно быстрее прийти к власти, не брезгуя даже диablери – которое редко оказывает на них столь же разрушительное воздействие, что и на других Проклятых. Всё это делает Эн одной из самых ненавистных правящих династий на свете – хотя со времён Древнего Вавилона они появляются среди Сородичей всё реже и реже.

Дары алу

Активация этих сил не требует никаких вложений или бросков. Тем не менее, если – или правильнее будет сказать, *когда* – Человечность вампира упадёт до нуля, алу окончательно захватит власть над его телом.

Иммунитет к зависимости

Требование: Сила крови: 1

Вампир никогда не становится жертвой зависимости от крови, Винкулума и наркотиков.

Обход Амаранта

Требование: Сила крови: 2

Во время совершения диablери вампир может сделать число бросков, равное его Воле +3. В случае успеха он не только получает все стандартные бонусы диablери, но и очищает свою ауру от тёмных пятен, котоыре могли бы выдать в нём преступника. Хотя его Человечность автоматически падает на единицу, он не проходит проверок на получение отклонений.

Создание вывода

Требование: Сила крови: 4

При Обращении смертного персонажу достаточно вложить всего очко Воли вместо того, чтобы понижать на единицу само значение этой характеристики. Тем не менее, он проходит проверку дегенерации, делая бросок всего двух дайсов. В случае провала он утрачивает очко Человечности, хотя всё так же не проходит проверок на получение отклонений.

Кровь императоров

Требование: Сила крови: 7

Если Сила крови вампира становится слишком высокой, чтобы он мог находить себе подходящую пищу, алу поддерживает его. Когда персонажу не удаётся найти себе пищу на протяжении нескольких недель, равных его Силе крови, алу понижает эту характеристику на единицу – и так до тех пор, пока вампиру не удаётся найти подходящую жертву. Эта способность никогда не ослабляет Силу крови до уровня ниже 6.

Поглощение души

Требование: Сила крови: 8

Заклучив другого вампира в захват, персонаж может пройти проверку Решительности + Рукопашного боя + Силы крови против Решительности + Самообладания жертвы. В случае успеха он заставляет душу жертвы выйти из тела и начинает поглощать её, не совершая типичных для диаблери действий.

Духовное обновление

Требование: Сила крови: 10

Диаблери позволяет похищать уникальные Династические Дисциплины.

Эдимму

В своём стремлении отомстить тайным правителям вавилонской цивилизации Илтани обратилась к своему тайному культу, игравшему в те годы приблизительно ту же роль, которую в современном мире Сородичей играет Колдовской круг. Вместе с другими жрицами она призвала в земную реальность семерых призраков, которым было позволено войти в тело пленённого вампира. После этого Илтани приказала чудовищу отправиться ко всем правителям Вавилона – Сородичам из династии Эн – и покончить с их святотатственным правлением.

Она даже не могла представить, насколько эффективным окажется её тёмное порождение. Этот монстр, Эдимму, начал отслеживать Эн по запаху их демонических спутников *алу*. Однако добравшись до Эн, Эдимму не просто убивал его. Он поглощал его душу в ходе особенно жуткого варианта диablerи, который поглощал душу Сородича и затем разрывал её на семь частей. Тело самого вампира при этом не погибало и становилось домом для семерых призраков.

Таким образом, с каждым убийством Эдимму создавал новых Эдимму. Большинство вампиров либо не знают о существовании этих ревенантов, либо считают их пережитком прошлого. Увы, когда Эдимму появляются на пороге их современных убежищ, шансов на спасение у них уже не остаётся.

Характеристики

Новый монстр рождается после того, как другой Эдимму совершает диablerи над его телом. В этом случае Рассказчик делает бросок семи дайсов против Решительности + Выносливости жертвы. В случае победы Рассказчика душа жертвы разрывается на семь частей и остаётся в собственном теле, превращаясь в Эдимму.

В своей естественной форме Эдимму сохраняют прежний облик, заимствованный у диablerизованного Сородича. Тем не менее, его конечности часто вытягиваются или искривляются под действием призраков, которые рвутся изнутри в разные стороны. Иногда они надрыдают или приподнимают кожу Эдимму, отчего он напоминает прокажённого, или шевелятся прямо под ней.

Каждый призрак обладает собственной уязвимой точкой наподобие страха перед религиозными символами или боязни своего истинного имени. Если противнику удастся задействовать сразу все семь уязвимых точек, Эдимму замрёт на месте, и враг сможет провести экзорцизм по правилам, описанным в основной книге правил.

Атрибуты: Те же, что и в прошлой жизни, +7 очков по выбору Рассказчика.

Навыки: Большинство Навыков сохраняются целиком. Кроме того, Эдимму получают +2 очка Расследования, +1 очко Оккультизма, +2 Атлетики, +1 Рукопашного боя, +2 Скрытности, +1 Запугивания, +2 Убеждения и +2 Обмана. Наконец, они отличаются Стремительными рефлексами 2 и Быстрым бегом 3.

Маскировка: Единственным способом отличить Эдимму от полноценного Сородича всегда остаётся определённая метка, которую можно заметить на его теле. Многие Эдимму стараются перемотать себе руку, лоб, ногу или другие места, отмеченные этим символом, чтобы окружающие не заметили их отличия от других вампиров. По иронии судьбы, иногда слишком старательная попытка скрыть метку вызывает лишь дополнительное внимание.

Знание хозяина: Эдимму знает все Дисциплины и ритуалы, известные хозяину. Тем не менее, вместо Витэ они используют Эссенцию.

Подстрекание: Один раз за ночь Эдимму может вызвать у другого вампира приступ сильнейшего голода. Он проходит проверку Сообразительности + Убеждения – Решительности жертвы. В случае успеха Эдимму заставляет жертву впасть в состояние голодной ярости с особой тягой к диablerи. Преодолеть эту ярость можно лишь накопив несколько успехов, сумма которых зависит от того, насколько агрессивен вампир и как

часто он совершал диablerи в прошлом. В целом от пероснажа может потребоваться набрать как всего два, так и шесть или больше успехов.

Психическая защита: Эдимму чрезвычайно устойчивы к Дисциплинам, позволяющим мистически подчинять жертву чужой воле. Они получают +3 дайса к защитным броскам. Если броска не предполагается, Защитный Атрибут Эдимму удваивается в целях сопротивления таким силам.

Духовный ожог: Когда Эдимму заключает жертву в захват и продолжает наносить ему удары, урон становится аггравированным.

Искажение формы: Эдимму способны изменять своё тело – например, удлиняя руки или наделяя себя бронёй. В целом такие изменения дают небольшое количество дайсов к выполнению соответствующих действий.

Ночной хищник: Эдимму буквально чувят Проклятых, получая бонус +5 к поиску и выслеживанию любых прячущихся жертв.

Чтение ауры: Проверка Сообразительности + Самообладания позволяет Эдимму читать ауры Проклятых.

Глава десятая:

Заря ковенантов (1279 гг. до н. э.)

Египет был страной единой религии, но многих богов. К середине 1300-х годов до н.э. фараон Эхнатон попытался монотеизировать культуру Египта, объявив запрет на поклонение любым богам, кроме его собственного. Разумеется, это имело серьёзные последствия как для самого фараона, так и для нежити, которая привыкла управлять неизменным, стабильным миром.

Спустя почти сотню лет распрей последователи разных языческих пантеонов смогли наконец добиться взаимопонимания как друг с другом, так и с поклонниками единой религии Эхнатона. Так сформировалась одна из первых организаций Проклятых во всём мире, которую некоторые историки из числа Сородичей называют Великим ковенантом.

Великий ковенанта состоял из членов всех пяти кланов, однако вампиры подразделяли друг друга скорее на культы, служащие разным богам, чем на отдельные кланы и родословные. Так, например, служители Ра определяли долгосрочную политику Сородичей и считались высшими судьями во всех спорах, в то время как слуги различных богов Дуата – египетского мира мёртвых – давали разрешения на Обращение новых потомков.

Усири

Конечно, ты можешь мне доверять

В коллективе египетских проклятых Усири считались мёртвыми воинами, однако в действительности уже вскоре после формирования своей династии они начали шпионскую деятельность, посвящённую сбору чужих секретов.

Усири преследовали двойственную задачу: прежде всего, они обеспечивали другим Сородичам как можно более мирный торпор. По их собственной мифологии, они спускались вместе с душами усопших Сородичей в глубины царства теней, защищая их от враждебных призраков. С другой стороны, Усири запоминали всё, что им говорит засыпающий (или даже спящий) Сородич, постепенно накапливая целые архивы чужих секретов.

В современные ночи редкие представители этой династии обрели свою нишу в качестве собирателей информации, вдумчивых психологов и консультантов по вопросам торпора.

Родной клан: Носферату

Династические Дисциплины: Ясновидение, Гипнагогия, Кошмар, Затемнение

Прозвище: Мёртвые воины (в древности), Спящие (в современности)

Слабость: Усири искренне верят в то, что когда они засыпают, их души отправляются в Дуат с оружием в руках для защиты невинных. К моменту пробуждения они утрачивают очко Воли из-за волнения и стресса. Речь идёт не о том, что они не способны восстановить очко Воли во время сна – они именно *утрачивают* его из-за психологических тягот, сопутствующих их дневным грёзам. Иными словами, если по каким-либо причинам Усири не восстановит очка Воли во время сна, ему всё равно придётся потратить ещё одно очко Воли по пробуждении.

Гипнагогия

Для обращения к этой Дисциплине вампир должен находиться в нескольких ярдах (не дальше чем в десяти шагах за каждое очко Силы крови) от Сородича, погружённого в сон или торпор. Со стороны кажется, что засыпает и сам Усири.

• Тьма

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Убеждение + Гипнагогия против Решительности + Силы крови жертвы

В случае успеха Усири выбирает определённое воспоминание жертвы и сохраняет его в особой части своего разума, который представители родословной чаще всего называют Тьмой. Такое воспоминание невозможно исказить никаким колдовским воздействием, поскольку до определённой степени Усири сам не знает, что оно находится в его сознании.

Когда хозяин воспоминания проснётся, Усири может передать ему сохранённое воспоминание.

•• Переписывание

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Гипнагогия против Самообладания + Силы крови жертвы

В отличие от предыдущей силы, вампир намеренно искажает воспоминание жертвы в выгодном ему ключе.

••• Промежуточное царство

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Гипнагогия против Самообладания + Силы крови

Усири успокаивает Зверя, бушующего в душе другого вампира. До конца сцены союзник (или, в редких случаях, противник) Усири получает штраф -3 к попыткам совершения агрессивных действий, а сопротивление безумию получает аналогичный бонус.

•••• Духовный проводник

Цена: 1 очко Воли + 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Убеждение + Гипнагогия против Самообладания + Силы крови жертвы

Вампир убеждает спящего Сородича в том, что ему можно доверять. Затем он задаёт один вопрос, на который получает совершенно честный ответ.

••••• Табула раса

Эту способность вампир может направить даже на бодрствующую жертву.

Цена: 1 очко Воли + 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Убеждение + Гипнагогия против Решительности + Силы крови (против спящего) или Манипулирование + Запугивание + Гипнагогия против Решительности + Самообладания + Силы крови (против бодрствующего).

Использование этой силы считается преступлением против Человечности 4 уровня.

Жертва теряет всё, что она узнала в начале текущей истории – включая Навыки и Дисциплины (хотя подобные характеристики можно выучить заново за половину цены).

Бак-Ра

Помоги нам снять проклятие или возвращайся к остальным в свою тёмную конуру

Когда-то Бак-Ра (то есть в буквальном смысле “Служители Ра”) считались неоспоримыми правителями и судьями египетских Сородичей. После вторжения римлян в их южную цивилизацию Бак-Ра подверглись гонениям как слуги “ложных богов”. Большинство из них не сумели найти себе новое место в мире и уснули вечным сном в своих роскошных усыпальницах.

Тем не менее, в последние века эти древние Сородичи начали пробуждаться по всему миру, заявляя – тем, кто может понять их язык – что сам Ра жаждет возродить свой солнечный культ и что он обещал вернуть вампиров в мир дневного света.

С практической точки зрения Бак-Ра отличаются непоколебимым упрямством. Они уверены, что их мифологический взгляд на мир – единственный, который имеет смысл. Их невозможно в чём-либо переубедить. Они *знают* правду. И они запомнят всех, кто встанет у них на пути к возвращению в мир солнечного света.

Родной клан: Мехет

Династические Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Величие, Затемнение

Прозвище: Служители Ра, Дети солнца, Солнцеходы (обычно в ироническом смысле)

Слабость: Бак-Ра всегда было трудно служить богу солнца в мире вечной ночи. При каждом пробуждении они тратят дополнительное очко Витэ.

Репутация: Бак-Ра считаются эксцентричными неудачниками. Они родились в интересное время и многое помнят, однако любой здравомыслящий Сородич видит в них лишь безумцев с манией величия, которые отчаянно ищут того, чего не смогут получить никогда.

Сюжетная зарисовка:

Жуткий новый мир

Одна из европейских котерий отправляется в Египет в поисках реликвий, якобы погребённых под одной из великих пирамид Гизы. Пробравшись в древнюю усыпальницу, они обнаруживают спящего вампира, который явно провёл в торпоре не меньше трёх тысячелетий. Понимая, сколь многому они смогут научиться у такого древнего Сородича, вампиры его пробуждают – и становятся его жертвами. Теперь где-то в песках Египта скитается многотысячелетний вампир, не знающий современного языка и даже не представляющий, сколько времени он провёл во сне.

Новые Практики

Откровение тени

(Ясновидение ••, Величие ••)

Вампир вкладывает в определённый предмет любую эмоцию по своему выбору. Когда этого предмета касается жертва, он может вложить очко Воли и пройти проверку Манипулирования + Эмпатии + Величия – Самообладания жертвы. В случае успеха он заставляет жертву поделиться с ним своими мыслями или воспоминаниями, связанными с этой эмоцией.

Величие Ра

(Ясновидение ••••, Величие ••••)

Цена: 2 очка Воли

Бросок: Внушительность + Убеждение + Величие против Самообладания + Силы крови

Вампир защищает свою психическую проекцию от солнечных лучей. Более того, он делает её настолько похожей на своё материальное тело, что окружающие буквально слышат голос вампира, чувствуют его касание или видят, как он поднимает предметы и раскрывает двери. Как правило, Бак-Ра прибегают к этой способности для того, чтобы

обманом убедить других в том, что они действительно могут ходить под солнцем благодаря покровительству своего бога.

Посвящение в грёзы и пламя

Под этим странным названием известна древнеегипетская книга знаний, написанная Сородичами на заре современной истории. Что именно содержится в книге, известно только Рассказчику, однако все, кто читал её, высоко отзываются о мудрости её авторов.

Для изучения книги персонаж должен либо владеть поздним вариантом древнеегипетского языка, либо читать переводный текст (что может наложить на его проверки определённый штраф). В обоих случаях персонаж проходит проверку Интеллекта + Образования, делая по броске за четыре часа. Всего нужно накопить двадцать успехов, однако если игрок решает накопить двадцать пять успехов, он добавляет +3 дайса к *следующей* проверке (см. ниже).

Сразу по завершении исследования игрок проходит проверку Интеллекта + Оккультизма. Каждый успех понижает стоимость ближайшей покупки Фивейского чародейства, Круака, Мегреса или другой формы кровавой магии на одно очко опыта.

Тем не менее, когда вампир решает впервые провести ритуал, изученный с помощью этой книги, он приобретает новый Недостаток.

Ослабление памяти: Когда вампир засыпает, его воспоминания начинают мистическим образом ослабевать. К началу следующей ночи игрок выбирает один из двух эффектов. Первый вариант предполагает, что вампир утрачивает сразу три очка Воли, поскольку чувствует, что начинает забывать, кто он такой. Второй вариант предлагает игроку пройти проверку Решительности + Самообладания – Силы крови. В случае провала до конца ночи вампир получает штраф -2 на любые проверки, связанные с запоминанием информации. Если он провалит эту проверку несколько раз, точное число которых равно его Решительности, он утратит очко любого Навыка.

Излечиться от этого Недостатка можно, связавшись с Усири, совершив путешествие в Египет для поиска древних реликвий или расшифровав отдельные главы книги.