

Содержание

1. **Что же такое Мир Тьмы?**
 - a. Готик-Панк
 - b. Города
2. **Сородичи**
 - a. Иерархия Сородичей
 - i. Патриархи
 - ii. Старцы
 - iii. Старейшины
 - iv. Служители
 - v. Неонаты
 - vi. Птенцы
 - vii. Анархи
 - viii. Каитиффы
3. **Становление (или Обращение)**
 - a. Первые ночи
 - b. Охота
 - c. Убежища
 - d. Домен
4. **Общество Сородичей**
 - a. Князь
 - i. Как стать Князем?
 - ii. Очищая дом
 - iii. Преимущества Князя
 - iv. Ночные игры
 - b. Другие важные Сородичи
 - i. Примоген
 - ii. Шериф
 - iii. Гарпия
 - iv. Секретарь
 - v. Сенешаль
 - vi. Хранитель Элизиума
 - vii. Чистильщик
5. **Традиции**
 - a. Маскарад
 - b. Домен
 - c. Потомство
 - d. Ответственность
 - e. Гостеприимство
 - f. Уничтожение
 - i. Кровавая охота
 - g. Элизиум
6. **Секты**
 - a. Камарилья
 - b. Шабаш
 - c. Инконню
 - d. Культ Геенны
7. **Кланы**
 - a. Кланы Камарильи
 - i. Бруха

- ii. Гангрел
 - iii. Малкавиан
 - iv. Носферату
 - v. Торeadор
 - vi. Тремер
 - vii. Вентру
 - b. Клань Шабаша
 - i. Ласомбра
 - ii. Цимисхи
 - c. Независимые кланы
 - i. Ассамиты
 - ii. Последователи Сета
 - iii. Джованни
 - iv. Равнос
 - 8. **Котерии**
 - a. Цели котерий
 - 9. **Смертные и «другие» существа**
 - 10. **Мифология Каинитов**
 - a. Каин
 - b. Первый город и потомство Каина
 - c. Великий потоп и конец Первого города
 - d. Второй город и Джихад
 - e. Геенна
 - 11. **Поколения**
 - a. Второе поколение
 - b. Третье поколение
 - c. Четвертое и пятое поколение
 - d. Шестое, седьмое, восьмое поколение
 - e. Девятое, десятое поколение
 - f. 11, 12, 13 поколение
 - g. 14, 15 поколение
 - 12. **История Сородичей**
 - a. В начале
 - b. Первый Город
 - c. Второй Город
 - d. Древний мир
 - e. Карфаген
 - f. Темные века
 - g. Огненные времена
 - i. Костры Инквизиции и Восстание Анархов
 - h. Ренессанс
 - i. Восемнадцатый век
 - j. Эпоха пара – век прогресса
 - k. Эпоха духов
 - l. Революция
 - m. Мировые войны
 - n. Современная эпоха
 - 13. **Послесловие**
-



Что же такое Мир Тьмы?

В общих чертах Мир Тьмы похож на «реальный» мир, в котором мы все обитаем. Популярны те же группы, насилие так же распространяется внутри городов, взятки и коррупция процветают среди тех же правительств и люди посещают те же города ради их культуры. В этом мире есть Статуя Свободы и Эйфелева башня. Однако в отличие от нашего мира в нем есть скрытый ужас – в Мире Тьмы все болезни нашего мира еще более серьезны. Наши страхи гораздо реальней. Наши правительства еще более упадочные. Наша экосистема все больше умирает с каждой ночью. И вампиры существуют.

Многие различия между нашим миром и Миром Тьмы зависят именно от вампиров. Древние и непостижимые, Сородичи играют с человечеством как кот играет с пойманной мышью. Бессмертные Сородичи манипулируют обществом чтобы хоть как-то развеять скуку, которая преследует их в течение множество ночей или чтобы защититься от махинаций столетних соперников. Бессмертие является проклятием для вампиров, так как они заперты в мертвых телах и ведут неизменное существование.

Готик-панк и предзнаменования будущего

«Готик-панк», возможно, является наилучшим словом, чтобы описать суть Мира Тьмы. Столкновение различных стилей и влияний, напряжение, вызываемое соприкосновением различных этносов, социальных классов и субкультур делают этот мир резонирующим и опасным местом.

Готический аспект описывает окружение Мира Тьмы. Огромные здания простираются ввысь, украшенные классическими колонами и горгульями. Жители, подавленные размерами этих громад, теряются среди шпилей, которые устремляются к Небесам словно в попытке вырваться из физического мира. Ряды Церкви растут, поскольку смертные готовы идти за любым, кто подаст им надежду на лучшее будущее. В подполье расцветают культы, обещающие власть и искупление. Институты, контролирующие общество еще более уравновешенные и консервативные, чем в нашем мире, так многие, кто имеет власть, предпочитают зло мира, который они знают, хаосу перемен. Это мир, который разделяется на тех, у кого есть все и тех, у кого нет ничего, на богатых и бедных, на тех, кто живет в излишке и тех, кто живет в нищете.

Панк-аспект отражает стиль жизни многих обитателей Мира Тьмы. Чтобы придать своим жизням какой-то смысл, они восстают, разбиваясь о неприступные скалы власти. В качестве реакции на бессмысленную жизнь «по книге» по улицам начинают бродить банды и организованная преступность начинает разрастаться в подпольном мире. Музыка

становится более громкой, быстрой и жестокой или гипнотически монотонной, и ее слушают массы, которые видят спасение в бегстве. Язык становится более грубым, мода вычурней, искусство более шокирующим и технология готова предоставить что угодно и кому угодно по одному нажатию кнопки. Мир становится более развращенным, люди духовно нищими и бегство от жизни заменяет надежду.

Однако и это еще не все: в течение нескольких последних лет сообщество Сородичей переживало небольшие, но повсеместные потрясения. Многие Сородичи шепчут о Джихаде, войне или игре, которую, как говорится, ведут наиболее древние вампиры. Эта война ведется с начала времен, однако многие вампиры опасаются, что если одно тысячелетие сменяет другое и проклятие не-жизни становится слабее, то это означает, что приближается конец всего. Знаки и предзнаменования, многие из которых запечатлены в пророческой Книге Нод, беспокоят вампиров всех кланов и возрастов, даже тех, кто открыто признает, что не верит во все это. Как в ковенах Шабаша, так и в салонах Камарильи говорят о беспорядках на Востоке, об армиях бескланового сброда, о вампирах, чья кровь настолько слаба, что они не могут даровать Становление, о встречах с таинственными старейшинами, чья сила значительно превосходит их видимый возраст, о черных полумесяцах и луне, красной как кровь. Все это, как говорят те, кто верит в предзнаменования, знаки приближения Последних Ночей и что конец всего близок.

Некоторые Сородичи верят в Расплату, верят, что силы Рая готовят последний суд для вампиров за то, что они сделали с миром. Другие говорят об Отсеиванье или Геенне, ночи, когда наиболее древние вампиры восстанут, чтобы пожрать своих потомков, поглотят менее проклятую кровь, чтобы утолить свой голод. Мало кто признает подобные суеверия, однако многие чувствуют некое напряжение в эти ночи. Старые вампиры играют в свои игры, приводя столетние схемы к единому безумному действию. Стаи Шабаша атакуют крепости своих врагов, потому что бояться, что им может не представиться другого шанса. Группы Ассамитов-канибалов, избавившихся от великого проклятья, охотятся на других вампиров и пьют их кровь. Параноидальные старейшины охотятся за вампирами неопределенного возраста и уничтожают их, потому что бояться, что они являются вестниками Геенны. Терпение является особо ценной добродетелью среди бессмертных, однако его становится все меньше и меньше, и весь мир Сородичей катится к краю и сотрясается в коллективном безумии.

Готик-панк является настроением и сутью игры. Вся работа по созданию окружения ложится на плечи Рассказчика, однако игроки также должны хорошо проработать своих персонажей. Разумеется, окружение является делом вкуса. Некоторые игроки могут предпочесть, чтобы в их историях было больше Готики, чем Панка, в то время как другие предпочтут, чтобы их было поровну. В конце концов эта ваша игра, и вы вольны делать с ней все, что пожелаете. Просто помните, что для того, чтобы создать хороший мир, нужно приложить усилия, и поэтому игроки и Рассказчик должны сделать все возможное, чтобы сделать его более правдоподобным. Действия, события, персонажи и описания – все это выражает эстетику Готик-Панка.

Города

Вампиры являются прирожденными городскими существами, хотя некоторые говорят, что это скорее дело привычки, чем их природы. Городские массивы могут дать все, что Сородич пожелает: практически бесконечные источники крови, связи, способные удовлетворить наиболее социальных вампиров (и достаточно уединенных мест, чтобы удовлетворить изоляционистов), и убежище от оборотней, которые обитают в диких землях за пределами городских огней.

Однако к несчастью для Сородичей, города так же являются местом для Джихада, великой гражданской войны между немертвыми, которая длится столько, сколько старейшие из вампиров себя помнят. Ночь столь же непостоянна, как и сами Сородичи, и долгие периоды относительного мира могут смениться кровопролитием без всякого предупреждения. Вампиры цепляются за города ради защиты и пропитания, и поэтому соседство с другими Сородичами неизбежно.

В былые ночи, когда людей было мало и города не были настолько перенаселены, Сородичи часто в одиночестве обитали на своих охотничьих угодьях и могли никогда не увидеть себе подобного. В современном же мире контакт с другими хищниками практически неизбежен, и поэтому в городе обычно существует своеобразный баланс сил. Старые вампиры управляют своей территорией, князья нежити правят стальной рукой, не признающие закон анархии сражаются на улицах и в трущобах и дикие вампирские празднества устраиваются подальше от глаз смертных. Даже наиболее важные из Сородичей вынуждены соблюдать Маскарад, свод правил, который предписывает Сородичам скрывать свое существование от окружающих их людей.

По иронии судьбы, города являются одновременно раем и тюрьмой для Сородичей. Если они покинут города, то рискуют потерять свои не-жизни от голода или когтей оборотней. Если останутся, то смогут удовлетворить свои страсти, однако будут вынуждены постоянно сталкиваться с себе подобными. Их существование является напряженным, и оно наполнено мириадами проклятий бессмертия: депрессиями, тщетностью и сводящей с ума скукой.

Соотношение количества вампиров и смертных сильно изменилось за последнее столетие. Многие князья вампиров настаивают, что для того, чтобы сохранить существование Сородичей в секрете, на 100 000 смертных должен приходиться один вампир. Однако в последние годы в некоторых городах это соотношение было превышено, и растущая популяция Сородичей стала серьезной проблемой. В городах, где Маскарад соблюдается не сильно, например в тех, что контролирует Шабаш, количество вампиров может превышать допустимый уровень в два-три раза. Перенаселение не является легкой проблемой – ни один князь не хочет решать, какой вампир должен остаться, а какой – встретить Окончательную Смерть, исключая критические случаи.

Некоторые вампиры чувствуют, что ситуация начинает накаляться. Молодые вампиры со слабой кровью начинают с необычайной скоростью появляться в городах старейшин, и многие Сородичи шепчутся, что время «выпаса», когда скрытные мастера Джихада восстанут и пожрут остальных, уже не за горами.



Сородичи

В течение долгого времени вампиров боялись, так как считали, что они прожорливые чудовища ночи, черные тени, которые крадутся в темноте, чтобы похищать младенцев и пить кровь невинных. Однако так же их считали существами, обладающими смертоносной красотой, безмерной страстью и хищнической чувственностью.

Каждый вампир уникален, и у каждого из них есть своя очаровательная история, которую он может поведать. Наиболее важная черта, которая объединяет всех вампиров – это их проклятье. Вне зависимости от возраста, клана, секты или убеждений все они – неживые хищники. Верность и обязанности уходят на второй план перед неотвратимым голодом. Все без исключения вампиры паразиты, и они обречены охотиться на тех, кем и сами когда-то являлись.

В игре Вампиры эта тема преобладает над всеми остальными. Вампиры – чудовища. Какого это – оставить обескровленный труп ребенка на свалке? Манипулировать смертными как пешками на шахматной доске? Подозревать, что старейшины используют вас как невольное оружие в борьбе против своих древних врагов? Провести всю свою не-жизнь прячась и поглощая кровь? Поддаваться на уловки Зверя и разрывать невинных жертв на куски?

Подстраиваясь под окружающий мир, Сородичи создали свое общество, которое существует вне поля зрения смертных. Возраст, клан, сир, сила, влияние и многие другие аспекты не-жизни делают Сородичей теми, кем они являются. Частью существования любого Сородича является членство в различных социальных кастах, которые существуют в обществе вампиров. Создавая и вводя различные должности и роли для себя, вне зависимости от того, насколько они искусственные, Сородичи пытаются сбежать от Зверя, который обитает внутри их. В этом и состоит двусмысленность игры Вампиры: Маскарад. Вампиры скрываются не только от смертных, но и от себя, притворяясь что они не такие ужасные, какими являются на самом деле.

Одним из признаков отличия среди Проклятых являются возраст и поколение, насколько далеко Сородич удален от прародителя вампиров, Каина. Молодые вампиры должны доказывать свою значимость своим старейшинам, чтобы получить хоть какой-то статус, а общество вампиров обычно столь же инертно, как и сами бессмертные Проклятые. Существует лишь небольшая степень мобильности, так как старейшины Сородичей всегда ищут сторонников и союзников, которые помогли бы им в борьбе с их противниками по Джихаду.

Величайшими из вампиров являются Патриархи, вампиры третьего поколения. Большинство вампиров считает, что эти Сородичи – всего лишь легенда, так как никого из них не видели в современные ночи. Наиболее низшими по рангу считаются неонаты и бесклановые Каитиффы, вампиры, которые не принадлежат ни к одному из кланов или чья кровь уже слишком слаба.

Иерархия Сородичей

- Патриархи
- Старцы
- Старейшины
- Служители
- Неонаты

- Птенцы
- Вне общества*
- Анархи
 - Каитиффы

Патриархи: Эти древние существа, если они вообще существуют, являются наиболее могущественными существами в мире. Представители Третьего Поколения, Патриархи, всего на два шага удалены от Первого Вампира, Каина. Когда Патриархи пробуждаются от своего долго сна, они оказывают воздействие на всех, с кем входят в контакт: согласно некоторым проявлениям их деятельности, они обладают воистину божественными силами. Согласно легендам Сородичей, существовало 13 истинных Патриархов, однако как утверждается, некоторые из них уже уничтожены. Их вечная война, Джихад, затрагивает всех Сородичей, и их бесчисленные и многоступенчатые манипуляции и обманы делают их замыслы практически нераспознаваемыми.

Старцы: Если Патриархи – боги Сородичей, то ужасные Старцы являются полубогами. Между одной и двумя тысячами лет существования с Сородичем происходят серьезные изменения. Он может измениться физически, однако чаще всего он изменяется умственно и эмоционально. Однако какими бы не были изменения, в конце концов в вампире уже не остается ничего человеческого. Полностью перейдя от земных дел в царство сверхъестественного, Старцы часто предпочитают схорониться в земле, где они могут спать, не опасаясь клыков голодных молодых вампиров. Однако их силы настолько велики, что они продолжают осуществлять свои непостижимые планы, общаясь магически или телепатически (и чаще всего незаметно) со своими прислужниками.

Сородичи очень боятся Старцев, так как им приписываются ужасные свойства. Сплетни говорят о Старцах, чья кожа могла превращаться в камень, о тех, кто был настолько кошмарно уродлив или нереально прекрасен, что на них даже нельзя было взглянуть. Некоторые верят, что Старцы пьют кровь только других вампиров или контролируют судьбы целых наций из своих холодных могил.

Старейшины: Старейшины – это Сородичи, которые существуют уже сотни лет и обычно имеют от шестого до восьмого поколения. Столетиями накапливая хитрость и ужасную жажду власти, старейшины Сородичей являются наиболее активными участниками Джихада – они не страдают от склонности к торпору, которая мешает Старцам и Патриархам, однако они и не такие слабые и легко внушаемые, как молодые Сородичи. Термин «старейшина» довольно субъективен: Сородич, считающий себя старейшиной в Новом Свете, в Европе или еще более старом уголке Земли может быть просто служителем. Старейшины держат в своих руках власть над Сородичами, и препятствуют получению влияния молодыми вампирами благодаря контролю, который они осуществляют десятилетиями, если не столетиями.

Служители: Служители – относительно молодые вампиры (между одной и двумя сотнями лет), которые доказали, что являются ценными членами общества Сородичей. Служители – лакеи великих Сородичей и завтрашние старейшины (если они достаточно умны или удачливы). Служитель занимает позицию между старейшиной и неонатом, он является Сородичем, который уже наострилли свои зубы (если так можно выразиться), однако нехватка возраста и опыта не позволяет ему стать истинным мастером Джихада. Так как население в мире значительно выросло за последних два столетия, то большинство вампиров являются служителями или неонатами (смотрите ниже).

Неонаты: Неонатом может считаться как недавно получивший Становление птенец, так и Сородич, которому исполнилось сто лет или даже больше. Неонаты страдают от того, что еще не доказали свою полезность старейшинам, и возможно в одну из ночей из них что-то получится, однако сейчас они обычно используются как пешки в планах других немертвых.

Птенцы: Так же известные как «дети» (не смотря на то, что каждый из вампиров, кроме Каина – чье-то дитя), птенцы – недавно получившие Становление вампиры, которые еще обучаются и находятся под защитой своих сиров, вампиров, которые создали их. Птенцы не являются полноправными членами общества Сородичей, и обычно к ним относятся неуважительно или как к собственности сиров. Когда сир решит, что его дитя готово, с одобрения князя птенец может стать неонатом.

Анархи: Анархи – это вампиры, которые отвергают Традиции Каина и диктатуру старейшин, которые правят ими. По иронии судьбы, старейшины нехотя признают статус анархов, в основном из-за их способности добывать власть не смотря на противодействие самих старейшин. Так же анархов уважают за их страсть и целеустремленность, которой обладают немногие увядшие старейшины из-за своих возраста и неудовлетворенности. Однако большинство Сородичей видят в анархах шакалов, которые хватают то, что проскальзывает между пальцами старейшин.

Каитиффы: Каитиффы – бесклановые вампиры, изгнанные из общества Сородичей и презираемые теми, кто их вообще замечает. Вампир может стать бесклановым, если не имеет понятия о том, кем был его сир и какого он происхождения или из-за того, что обладает настолько высоким поколением, что в нем уже не проявляются никакие характерные признаки клана. К Каитиффам обычно относятся как к ублюдкам и сиротам, однако среди анархов некоторые из них могут даже достигнуть какого-то положения. Раньше Каитиффов было немного, однако после Второй Мировой войны их количество стало резко возрастать. Некоторые старейшины шепчутся о том, что наступило «Время Слабой Крови», что означает приближение Геенны.

Становление

Каждая жертва Поцелуя вампира не становится Сородичем – для создания нового вампира требуются сознательные усилия и обычно разрешение. Становление – термин, обозначающий процесс превращения смертного в вампира. Когда вампир хочет создать потомство, его охота приобретает новое значение. Сородич уже не ищет просто пропитание – он становится более разумным и изощренным, и начинает искать идеальную кандидатуру для бессмертия.

Причины для Становления нового вампира варьируются от вампира к вампиру. Некоторые сирсы чувствуют угрызения совести по поводу вечного проклятия вампиризма, и выбирают смертных, которые могут «что-то привнести» в развращенную расу Сородичей. Некоторые вампиры ищут великих художников, мыслителей, творцов или просто сострадательные души, чьи таланты должны быть сохранены навеки. Эти вампиры часто очень страдают, когда видят, к чему приводит их эгоизм, так как Становление часто тушит искру творчества. Сородичи неспособны изобрести что-то новое – они следуют за тенденциями смертных, а не устанавливают их, и даже их наиболее великие работы – всего лишь бледное отражение ранее созданных шедевров смертных. По иронии судьбы Сородич, который решит сохранить дар своего дитя, навечно наносит больший урон таланту своего потомства, чем нанес бы возраст, если бы все шло своим чередом.

Другие Сородичи используют Становление в качестве мести, выбирая тех смертных, которых они хотят заставить страдать. Некоторые жестокие Малкавиане любят давать Становление жалким и полностью безумным людям, надеясь, что смогут найти новое прозрение в безумии своего птенца, когда тот провалится в бездну отчаянья. Ужасные Носферату любят давать Становление тщеславным или красивым смертным, и наслаждаются, наблюдая за муками своего дитя, когда то превращается в уродливое страшилище. Даже деградировавшие Тореадоры иногда выбирают детей для того, чтобы испортить их еще больше, нежели они были испорчены при жизни.

Тем не менее, большинство Сородичей дают Становление из-за одиночества или страсти. Для вампира это худший из вариантов, так после того, как их страсть или тоска проходят, они обнаруживают, что создали не родственные души, а голодных и бессердечных чудовищ, таких же, как и они сами.

Сородичи редко даруют Становление спонтанно – право на создание потомка довольно тяжело заработать, и те, кто соблюдает Традиции, не желают разбрасываться возможностью, которая может более не представиться в течение тысячи лет. Однако некоторые вампиры относятся халатно, небрежно или просто невнимательно к праву князя уничтожить их самих и их потомство. Таким образом тот Сородич, который не знает своего происхождения и был оставлен легкомысленным вампиром или сиром, который совершенно не беспокоился о нем, становится Каитиффом.

Процесс создания Сородича - вещь не слишком сложная, поэтому многие сироты отказываются посвящать в него своих детей. Сперва вампир выпивает всю кровь из своей жертвы – это несложно осуществить при помощи Поцелуя, так как жертва обычно агонизирует от удовольствия и не может сопротивляться нападающему. После того, как он высосет всю кровь из вен своего будущего дитя, сир помещает небольшое количество крови в рот потомка. Существует множество способов того, как это можно проделать – некоторые вампиры буквально вскармливают детей кровью из своих запястий, в то время как другие помещают лишь несколько капель на губы и начинают наблюдать, как Зверь овладевает их потомками. Вампиры Шабаша закапывают своих детей в землю после Становления, заставляя их буквально выкапываться из собственных могил.

В любом случае, дитя умирает как смертный, чтобы воскреснуть в качестве сверхъестественного существа. В большинстве случаев умирающий испытывает сильные боли и мучения, дитя сотрясают судороги и спазмы в то время как его тело избавляется от оков смертности.

Перерождение наоборот является величайшим удовольствием, которое может испытать Сородич и возможно последним настоящим экстазом, который доступен вампиру. Когда мистические процессы трансформируют труп в дитя, они делают его тело даже более красивым, хотя и в своеобразной манере. Подобная красота пугает тех, кто на нее смотрит, она напоминает грацию хищника вроде акулы или ядовитой змеи. Чувства дитя так же поднимаются на невообразимый уровень, и оно способно ощущать звуки, которые раньше даже не слышало, ощущать то, что раньше никогда бы не почувствовало при прикосновении, видеть цвета, недоступные человеческому глазу, и ощущать мириады различных запахов.

Вкусовые ощущения вампира так же увеличиваются, однако лишь для одного ужасного вкуса. Лишь одна субстанция может удовлетворить вампира – человеческая кровь. Начиная с того момента, как он воскрес, вампир – раб своего Голода, и с момента

Становления до конца вечности у него существует жажда, которую можно удовлетворить, охотясь на своих бывших собратьев.

После Становления сир наставляет и защищает своего птенца пока не решит, что тот готов встретиться с ночью один на один. В обязанности сира входит научить свое дитя путям Сородичей, однако подобное обучение чаще всего является не формальным, а крайне неоднородным, и зависит от ревности и предубеждений сира. Многие сирсы, которые являются страстными конспираторами, социопатами или наглыми обманщиками, могут отравить разумы своих детей, натравив их на своих врагов или намеренно не сказав чего-либо важного, чтобы затем лучше управлять своими потомками.

Первые ночи

Когда дитя начинает медленно проникать в мир Проклятых, оно узнает все больше об обществе немертвых благодаря наставлениям сира и собственному опыту. Когда сир представляет свое дитя другим Сородичам, птенец может получить свои первые знания о помпезности и ритуалах общества вампиров. Однако большинство сиров предпочитают изолировать своих детей от других Сородичей, опасаясь, что пример других Сородичей может выветриться из головы птенца то, чему научил его сир.

Многие из первых ночей вампир проводит, обучаясь тому, что значит быть немертвым. Дитя познает своего Зверя и впадает в безумие или учится тому, как противостоять его дикому зову. Сир может предложить помощь и наставления по усмирению Зверя или наблюдать за тем, как он овладевает его потомком и лишь затем предупредить и рассказать об опасности Зверя. Дитя узнает, что не-жизнь – это проклятие, и что, несмотря на силу, которую дает Становление, оно больше не является самим собой и должно постоянно опасаться Голода, который полыхает внутри.

Так же в это время дитя учится ценить (к сожалению, слишком поздно) эмоциональные способности смертных. Когда дитя становится вампиром, его сердце умирает, остается только холодный труп, не способный на настоящие эмоции. Большинство вампиров компенсируют это тем, что заставляют себя чувствовать, придаваясь воспоминаниям о давно умерших эмоциях. Отчаянье – это единственное, что остается в сердцах вампиров, когда они осознают, что умерли как смертные.

Первые ночи – это время мрачных откровений. Многие птенцы не могут приспособиться к ночному миру, в котором они переродились, и предпочитают встретить уничтожающие лучи солнца вместо того, чтобы продолжать свое существование.

Охота

Наиболее важный урок, который должен выучить недавно получивший Становление Сородич – это как охотиться на людей. Сир играет крайне важную роль в этом процессе, инструктируя дитя о том, как питаться, или он может просто оставить потомка самому себе и затем лишь критиковать то, что он делает.

Злобная натура Сородича выходит наружу, когда дитя учится охотиться. Многие вампиры даже не предлагают своим потомкам пройти период «кормления грудью», когда вампир питается кровью животных. Фактически, многие сирсы даже не говорят своим детям о том, что кровь животных может насытить их. Они быстро наставляют своих потомков против человечества, заставляя их охотиться на тех, кем они когда-то являлись.

Дитя быстро учится тому, что охота – это сущность вампирского существования. Из всего того, чему сир учит дитя, питание – это единственное, что абсолютно необходимо для

существования вампира. Поэтому многие сирь довольно быстро приучают своих детей смаковать охоту, вымещая свои страсти на жертвах или предвкушая вкус крови еще до того, как она коснется губ. Укус вампира, известный как Поцелуй, вызывает экстаз у сосуда, человека, которым вампир питается. Не стоит говорить, что Сородичи так же испытывают блаженство, когда кровь бежит по их жилам, чтобы заполнить пустоту вампирской души.

Сородичи питаются множеством различных способов, которые лучше всего отражают их сущность. Некоторые Сородичи предпочитают питаться грубо, хватая понравившиеся им сосуды и затем оставляя их полностью разбитыми. Другие предпочитают использовать чувственность Поцелуя, они создают множество различных способов соблазнения и создают целые гаремы смертных любовников, из которых они могут питаться. Некоторые Сородичи крадут кровь у сосудов, которые даже не подозревают об этом, питаясь теми, кто спит или находится в забытьи. Сородичи так же имеют достаточно опыта насчет сосудов со специфической кровью – вите больных неприятно на вкус и может иметь негативные последствия для вампира, а Сородич, питающийся из сосуда, который выпил или находится под действием наркотиков может даже почувствовать, как будто он сам пьян или под кайфом. Некоторым Сородичам нравится этот опосредованный кутеж, и они выбирают свои сосуды специально для такого опьянения.

В конце концов, каждый вампир культивирует свои собственные стиль и предпочтения в питании. Если вампир научился питаться, то он сам может найти подобные предпочтения, и сирь обычно любит наблюдать за тем, как его дитя делает первые шаги к тому, чтобы стать истинным хищником. Однако Сородич обязан помнить, что он должен соблюдать Маскарад, когда питается. Для этого они обычно зализывают раны, которые нанесли их клыки, и те заживают магическим способом и не оставляют никаких следов присутствия вампира.

Убежища

Пока пленец узнает все больше и больше о путях Сородичей, он так же должен создать собственное убежище. Свои первые ночи он проводит вместе с сиром, в его безопасном убежище, однако затем наступает время покинуть гнездо.

Выбор убежища – процесс весьма личный, так же как и выбор жилья у смертных. Однако вампиру при выборе убежища стоит учесть несколько требований, на которые смертный может даже не обращать внимание.

Прежде всего убежище должно быть защищено от лучей солнца. Даже слабый отблеск солнечного света способен испепелить Сородича. Кроме того убежище должно быть достаточно изолированно – любопытные соседи, которые будут замечать ночные приходы и уходы могут вызвать проблемы. Наконец, убежище должно обеспечивать физическую защиту: в дневное время вампиры спят исключительно крепко, и даже если они заставят себя проснуться, они будут действовать лениво и сонно. Враг, который обнаружил логово вампира имеет над ним большое преимущество, так как Сородич находится полностью в его власти.

По этим причинам многие Сородичи предпочитают недоступные или хорошо защищенные убежища. Носферату предпочитают скрытность канализации, в то время как любой уважающий себя Вентру не согласится на меньшее, чем хорошо обставленные апартаменты. Некоторые Сородичи используют в качестве убежищ дома, где они жили, когда еще были смертными, в то время как другие выбирают места, куда никто даже не додумается заглянуть, чтобы отвадить непрошенных гостей.

Домен

Лишь наиболее влиятельные вампиры могут называть какие-либо регионы своими доменами, однако многие вампиры так же подразумевают под этим названием небольшую территорию личного влияния. Разумеется, большинство князей позволяют вампирам считать своими доменами лишь их убежища и прилегающую к ним территорию.

Домен вампира – это место, где он пользуется авторитетом, является королем в своем замке, если так можно выразиться. Однако это вовсе не означает, что он полностью «контролирует» или возлагает особые интересы на домен, который считается его «землей». Но все же прежде чем посетить домен, Сородичи должны спросить разрешение у вампира, который считается его хозяином.

Немногие молодые вампиры могут назвать доменом что-то помимо своего убежища, так как все важные районы городов уже давным-давно контролируют старейшины. Это является камнем преткновения среди многих вампиров, так ресурсы убывают, популяция немертвых растет и им требуется личная территория. Иногда восстания или хитрая узурпация являются единственными способами получить новый домен.

Общество Сородичей

Прежде всего вампиры являются хищниками-одиночками. Сородич может в течение нескольких лет или даже десятилетий не видеть других вампиров, предпочитая охотиться в одиночку или находясь в какой-либо одной группе смертных. Однако большинству Сородичей по собственному желанию или по принуждению приходится взаимодействовать с себе подобными: Джихад редко оставляет в покое даже наиболее уединенных из вампиров.

Общество Сородичей похоже на общество смертных. Здесь так же есть свои должности, титулы и возможности по продвижению в высшие эшелоны власти города, и обладателям подобных должностей принадлежит большая власть – однако они так же сопряжены с некоторыми опасностями, так как те, кто находится внизу общества Сородичей обычно пристально наблюдают за владельцами титулов.

Приведенная ниже социальная иерархия Сородичей относится к секте, известной как **Камарилья**. Защищая Маскарад и древние традиции власти, Камарилья устанавливает стандарты взаимодействия среди вампиров. Вампиры могут одобрять правила Камарильи или уклоняться от них, но они не могут игнорировать их. Сородичи вне Камарильи обычно следуют совсем другим правилам. Но мы поговорим об этом позже.

Князь

Так или иначе, вампиры живут по закону Дарвина: выживает сильнейший. Тот, у кого есть характер, чтобы получить власть, и сила, чтобы удержать ее, им и является. Вампиры выставляют себя как военачальники и аристократы, которые контролируют территорию, которую могут удержать, соблюдая нелегкое перемирие между смертными и Сородичами и ища способы расширить влияние на другие владения и стадо. В городах древнего мира это обычно приводило к бедственным последствиям, так как вампиры сражались за имущество и пропитание.

В былые ночи, наиболее сильный вампир в городе или регионе провозглашал эту территорию своим доменом и предпринимал все необходимое, чтобы сохранить контроль

над ней. Прошло время, традиции контроля и провозглашения расцветали, появилось множество возможностей молчаливо принимать власть или же попытаться отобрать ее силой. Камарилья устанавливала и насаждала подобные идеалы в течение многих веков после Ренессанса. В 1743 году, в Лондоне, один анарх написал памфлет, в котором высмеивалось древнее общество Сородичей и нарушался Маскарад самым красочным образом. Камарилья быстро среагировала, сперва прикрыв инцидент («Наиболее великолепное произведение фантастики!») и уничтожив анарха, а затем официально признав должность князя. Многие вампиры в нынешние ночи все еще носят это звание.

Попросту говоря, князь – это тот вампир, у которого достаточно силы, чтобы удержать домен в городе, составить законы для этого города и сохранять мир. Обычно эту должность занимает старейшина, ведь у кого, кроме старейшины, хватит личных сил и обаяния, чтобы удерживать домен в крупном городе? Более молодые вампиры так же могут провозгласить небольшие городки своими доменами, но их владения редко уважают котерии из больших городов. Иногда случается, что молодой вампир также может получить должность правителя города, однако ему редко удается удержать ее, когда появляются старейшины.

Титул «князь» – это просто понятие, чтобы обозначить должность, вне зависимости от того, занимает ее мужчина или женщина. Среди вампиров нет династий, которые бы владели городами в течение столетий, нет наследственных традиций. Иногда князь может носить звание, которое больше подходит к землям, которыми он правит, например «барон», «султан», «граф» или менее формальный титул, например «босс». Исследователи Сородичей утверждают, что это понятие восходит к Темным Векам и оно обозначало владельца поместья, а затем стало устоявшимся термином после опубликования книги Макиавелли «Государь».

Князь не «правит» городом. Он скорее играет роль наблюдателя или судьи, чем монарха. Он разрешает споры между Сородичами, является авторитетом по соблюдению Традиций в городе, и сохраняет мир. Прежде всего его заботой является Маскарад и его соблюдение, означает ли это, что он постоянно вычищает от членов Шабаша свой город или держит в узде его наиболее диких обитателей. Не каждый князь понимает или заботится о том, что его власть столь неформальна: некоторые хотят, чтобы к ним относились как к королям в былые времена, держат собственный «двор» и чтобы «поданные» в их домене воздавали им королевские почести. Подобные высокомерные князья могут истязать свое население, лишая прав молодых и раздражая старейшин.

Вампиры города не приносят князю клятв верности и не признают себя его вассалами. Их послушание зависит от их трусости, и большинство князей стараются различными способами поддерживать эту трусость. Если кто-либо угрожает власти князя или сомневается в ней, он может прибегнуть к силе, чтобы установить контроль. Разумеется, если князь не сможет справиться с проблемой или останется без союзников, его правление закончится.

Следуя протоколу, установленному Традициями, большинство вампиров игнорируют своего князя или слушают его в пол уха, чтобы просто убедиться, что они не упустили ничего касающегося лично их. У вампиров есть множество дел, которыми они могут себя занять вместо того, чтобы слушать своего «лидера». Некоторые старейшины, члены Инконню, и те, чья должность позволяет им ни о чем не беспокоиться (например, юстициарии), считают, что князь заставляет вампиров представляться лишь из-за высокомерия и для собственного развлечения, однако молодых вампиров вся эта помпезность по-прежнему впечатляет.

Когда все сказано и сделано, князю делать уже нечего. В его руках сосредоточена временная власть, при помощи которой он может закрепить и усилить свою позицию. Помимо разрешений отношений Сородичей города, князь обычно имеет немалое влияние на дела смертных. Полиция, пожарные, строительные компании, больницы, офис мэра – все полезное для того, чтобы повергнуть своего врага или получить влияние в какой-либо сфере деятельности. Если князь хочет уничтожить банду анархов, которая доставляет ему проблемы, он может воспользоваться услугами строительной компании, чтобы та снесла их убежище посреди бела дня. Охотник-церковник, действующий при помощи местного собора может получить звонок из мэрии касательно финансовых проблем его церкви. Подобное влияние обычно привлекает внимание тех, кто любит совать свой нос в дела князя. Неразумно гневить того, кто может сровнять твое убежище с землей при помощи бульдозера или «случайно» перерезать телефонную линию во время газовых работ.

Как стать Князем? Как было сказано выше, не существует династий или королевских семей, из которых выбирали бы князей (хотя некоторые кланы могут поспорить по этому поводу). Традиционно считается, что городом правит наиболее старый вампир, однако это является истинной далеко не во всех городах. Старейший вампир может править городом, однако любой Сородич может вступить с ним в борьбу за домен и место князя. Князь может править лишь тогда, когда на его место никто не покушается. Если же ему приходится противостоять одному или нескольким конкурентам, дела могут принять дурной оборот. Схватка за корону князя – это безумная борьба, и тот, кто останется в конце, тот и будет править. «Коронация», если ее можно так назвать, может представлять из себя все, что угодно, от бескровной интриги старейшины до жестокой узурпации со стороны кровожадной котерии. Обычно текущий режим свергается жестоко и беспощадно, что служит двойной цели – избавиться от старого князя и продемонстрировать силу нового. Кем бы ни был князь, и как бы он ни получил свое место, он должен заручиться поддержкой старейшин, если хочет удержать свою корону больше чем на ночь. Что еще более важно, совет старейшин, известных как примогены, должен признать власть князя – без этого она быстро закончится.

Борьба за место князя – это не просто стрельба из пистолетов ночью посреди пустынной улицы или еще какой-либо вид прямой схватки. Как и в прочих делах Детей Каина, здесь преобладает хитрость, и война за корону проходит в тени. Городские вампиры – старейшины, котерии, отдельные вампиры выбирают собственные стороны, привлекают союзников и устанавливают противников. Многие причины могут заставить Сородича выбрать сторону кого-либо из претендентов – обещание награды, лояльность по отношению к вампирам своего клана, гарантия определенных уступок после восхождения, личные убеждения, угрозы, но после того, как он выбрал, менять лояльность будет крайне опасно, особенно если он встал на сторону не того претендента, когда схватка окончена. Организации смертных, которые находятся под влиянием вампиров – банки, промышленность, высшее общество, образование, полиция, подпольный мир – все может быть использовано в борьбе. Редко новый князь настолько великодушен, чтобы оставить противника в живых – даже если это и случится, примогены, скорее всего, никогда этого не допустят. Месть, особенно проигравших соперников – это блюдо, которому лучше никогда не быть приготовленным.

Очищая дом. Иногда группа анархов или служителей решает свергнуть князя раз и навсегда. Любые попытки будут крайне рискованны, пока заговорщики не узнают все о его союзниках. Князя редко сидят на своем троне в одиночестве, обычно у них есть дети, способные их защитить. Если кто-то решил убрать князя, то это означает, что он должен

избавиться от примогонов, которые решительно подавят любое восстание ради стабильности в городе.

Удачная попытка обычно вызывает политический вакуум, а в мире Сородичей подобный вакуум может иметь далеко идущие последствия. Беспорядки в городе означают нестабильность: котерии сражаются ради своего места при новой власти, старейшины – ради выживания, и все это иногда вызывает нежеланное присутствие Шабаша, оборотней или охотников. В результате возникает угроза Маскараду, которую можно попытаться решить, поставив на место князя любого подходящего вампира, чтобы тот навел временный порядок в городе, однако обычно подобные решения не имеют успеха и в дальнейшем вызывают лишь больший хаос.

Большинство старейшин и вампиров города поддерживают князя ради стабильности в городе. Война никогда не является приятным делом, и для старейшин, которые беспокоятся насчет своего выживания, она также означает потенциальную возможность встретить свою Окончательную Смерть. Пока князь не станет окончательно неуправляемым из-за безумия, сверхъестественного проклятия или чрезмерной тирании, Каиниты его города, скорее всего, будут согласны с его правлением.

Разумеется, в некоторых случаях возможно и отречение. В современные ночи ряд странных и внезапных отречений, а также жутких исчезновений пошатнул древнюю структуру власти. Если один или несколько примогонов по каким-то причинам захотят сделать не-жизнь князя ужасной, то он может лишиться власти. Явное голосование также возможно, однако оно крайне редко, так как может вызвать хаос, если князя вынудят оставить власть или он вынужден будет отказаться от нее по каким-то обстоятельствам.

Преимущества князя. Некоторые вампиры верят, что лишь безумцы или неудачники будут желать занять место князя. Он – символ власти Каинитов в городе, и поэтому является целью для анархов, Шабаша и других угроз. Добавьте к этому политические склоки и интриги внутри «двора» князя, и вы поймете, что возможно, критики правы. Поэтому место князя должно давать преимущества, о которые заставят мечтать о нем даже низших членов общества вампиров, что оно и делает.

- **Право на потомство** – только князь может свободно создавать потомство. Другие вампиры, которые хотят даровать Становление, должны сперва получить у него разрешение, иначе их новое дитя и они сами подвергаются риску быть уничтоженными. Князь может отказать Сородичу, который оскорбил его, в разрешении создать дитя, а сам он может создавать столько детей, сколько пожелает, обычно для того, чтобы иметь больше верных последователей. Большинство князей неохотно выдают своим подданным разрешение на Становление. Это зависит частично от паранойи, частично от соображений насчет свободного места: перенаселенный город ставит Маскарад под удар.

- **Защита старейшин** – пока князь соблюдает порядок, примогоны обычно поддерживают его, охраняя Маскарад и защищая город в трудные времена, например, во время вторжений оборотней или атак Шабаша.

- **Политическая власть** – в Камарилье князь имеет более весомый статус, чем большинство Сородичей, и большинство старейшин прислушивается к нему. На любом собрании к нему обычно относятся с наибольшим уважением.

- **Контроль над доменом и теми, кто его посещает** – Согласно Пятой Традиции, власть князя распространяется на тех, кто посещает его домен, будь то даже целый город или

регион. Прибывающие вампиры, будь они путешественниками или желающими поселиться в городе насовсем, должны подчиняться этой Традиции и предстать перед князем. Князь может наказать Сородича, который не соизволит ему представиться.

- **Питание** – князь может ограничить охотничьи угодья для других вампиров по многим причинам, списав все на соблюдение Маскарада. Обычно Сородичам сообщается где (например «Не в районе красных фонарей» или «Избегайте гостиницу Клеромонт») и кем («Не трогайте священников и детей») нельзя питаться. Неповиновение подобным приказам может быть крайне опасно, так как князь может покарать злоумышленников за нарушение Маскарада.

- **Власть над врагами** – благодаря Шестой Традиции князь может объявить кровавую охоту на того, кто перешел ему дорогу слишком много раз. Князь не может уничтожать своих противников направо и налево (он потеряет поддержку старейшин, если превысит свои полномочия), однако если он установит, что его враги нарушили одну или несколько Традиций, он имеет полное право покарать их. Жесткость Традиций можно широко использовать во имя власти.

Ночные игры. Игры и интриги, которые крутятся вокруг князя, редко бывают скучными. А когда за более высокое положение и доступ к князю борются несколько старейшин, жизнь становится и вовсе захватывающей. Каждый Каинит по-своему пытается склонить правителя на свою сторону – хитростью, лестью, обманом или даже угрозами, если ставки достаточно высоки. При этом игроки демонстрируют видимую незаинтересованность во всем этом грязном деле, но только глупец может в это поверить. Доводить дело до государственного переворота или отречения от престола не рекомендуется – вакуум власти может означать кровь на улицах, – но в коридорах власти старейшины ведут не одну игру.

Большинство князей «советуются» с группой старейшин, называемых примогенами. В совокупности примогены могут считаться одними из самых могущественных вампиров в городе и соперничать с князем за влияние на городских Сородичей. Однако по отдельности они либо не столь могущественны, как князь, либо не стремятся посвятить себя поддержанию города (последних следует остерегаться, поскольку в случае недовольства они могут совершить переворот, просто потянувшись). Примогены обычно служат противовесом власти князя, стремясь при этом продвинуть свои собственные интересы или интересы своего клана. Препирательства примогенов могут затормозить принятие самых простых решений и доставить не меньше, а то и больше проблем, чем властные заявления князя.

Борьба между князем и примогеном – далеко не единственная составляющая политической игры Сородичей. Князь против старейшин, клан против клана, старейшина против неоната, традиционалист против анарха – добавьте сюда личные разборки, месть, жадность, союзы и власть имущих, и получится очень беспокойная смесь, которая может меняться от ночи к ночи.

Другие важные Сородичи

В течение столетий в городах появлялись новые должности. Кто-то сперва просто помогал князю сохранять порядок, а кто-то занимал более «суетные» должности, которые однако утвердились и закрепились с течением времени.

- **Примогены** – это старейшины, которые представляют каждый из кланов в городе. Чаще всего каждый из кланов имеет своего представителя среди примогенов, но в некоторых городах князь может отказать в членстве какому-либо клану в этом совете старейшин. В

теории, примогены обычно представляют свой клан в политике клана, однако на практике примогены чаще всего являются «клубом старых вампиров» и гнездом вероломства и ложных любезностей. Примогены обычно уповают на благоразумие князя. В городах с сильным или деспотичным князем примоген может быть лишь формальной фигурой, в то время как в других городах князь может зависеть от прихотей совета старейшин.

Стоит отметить, что князь чаще всего не является примогеном своего клана. Некоторые Сородичи утверждают, что два представителя в политической структуре просто помогают клану приобретать больший вес, однако в реальности никто не собирается менять положение вещей.

- **Шериф** – большинство шерифов назначаются князем и одобряются примогенами. Описание его работы может различаться от города к городу, однако прежде всего шериф является «боевиком» князя, вампиром, который доставит нарушителей ко двору, который поддерживает порядок на улицах, и готов помочь власти при помощи «мускул». Шериф может выбрать себе помощников, что требует разрешения князя.

- **Гарпии** – эти сородичи гордятся тем, что являются социальными управляющими Элизиума. Они имеют дело со сплетнями и социальными взаимоотношениями, и статус – их разменная монета. При помощи верного или неверного слова князю, они могут создать или уничтожить место вампира в городе. На эту должность редко назначают открыто – те, кто способны стать гарпиями, имеют тенденцию с течением времени подниматься выше. Большинство из них нельзя впечатлить простым хвастовством, они демонстрируют глубокие познания природы вампиров. Противостоящий гарпиям может на года оказаться у подножья лестницы власти.

- **Секретарь** – примогены обычно держат секретарей в качестве помощников. Должность секретаря не сильно отличается от такой же в смертном правительстве, его работа заключается в том, чтобы поощрять дискуссии и принятия решений во время встреч клана, и держать клан в курсе дел примогена. Секретари выбираются примогенами.

- **Сенешаль** – многие князья хотели бы обойтись без этой должности, но иногда она необходима. Некоторые из князей считают, что назначить кого-то на эту должность – это все равно что приставить нож к собственному горлу. Сенешаль является камергером, правой рукой и советником князя. В любое время его могут попросить занять место князя, если тот покинул город, отрекся или был убит. Разумеется, князь хочет, чтобы его мнение было главным по поводу того, кого назначить на эту важную должность, и может спорить об этом с примогенами бесконечно. Эта должность является довольно опасной по многим причинам – близкие отношения с тем, кто ее занимает, могут навести некоторых на определенные мысли...

- **Хранитель Элизиума** – это тот, кто следит за тем, что происходит в Элизиуме. Торeadор хочет продемонстрировать свою последнюю работу, Тремер хочет дать лекцию, Бруха хочет провести открытые дебаты по поводу политики князя – все это должно быть согласовано с хранителем, который может разрешить или запретить провести мероприятия на территории, где соблюдается Маскарад. Хранитель должен убедиться, что смертные не попадут на территорию Элизиума во время мероприятия и что все пройдет хорошо. Большинство хранителей назначаются князем, обычно при этом подразумевается, что их назначение соответствует их квалификации.

- **Чистильщик** – из-за того, что ночи становятся все более и более жестокими и города наполняются незнакомыми Сородичами, некоторые князья восстанавливают эту древнюю

должность. Чистильщик патрулирует границы владений князя, находит и чаще всего уничтожает тех, кто не соизволил представить себя. Каитиффы, а так же птенцы 13, 14 и 15 поколения должны сильно опасаться чистильщика. В некоторых случаях даже те вампиры, которые соблюли протокол, могут стать жертвой чистильщика, если князь решит провести акцию устрашения против перенаселения и шпионажа. Некоторыми чистильщиками являются Ассамиты, которые работают на князя по контракту

Традиции

Вампиры, которые живут в городе, которым управляет князь, должны иметь некоторые обязанности в обмен на предоставляемые безопасность и стабильность. Стабильность обеспечивается лишь тогда, когда все Сородичи ведут себя одинаково, согласно практически универсальному своду правил. Эти правила известны как Шесть Традиций, и их трудно назвать добровольными пожеланиями. Они могут трактоваться по-разному, но они все равно остаются. Именно благодаря давлению со стороны этих законов князь преимущественно и получает свою власть. Разумеется, поэтому князя является одним из самых ревностных сторонников Традиций.

Считается, что Шесть Традиций, которые устанавливают законы общества вампиров, восходят еще к тому времени, когда велись войны, в которых было уничтожено Второе Поколение. Их редко записывают, однако никогда не забывают, и все Сородичи знают их в той или иной форме. Даже те вампиры, которые презирают Традиции, знают их. Традиции могут быть описаны разными словами, однако смысл всегда остается один и тот же.

Согласно популярному мнению в Камарилье сир обучает дитя Традициям перед тем, как его признают неонатом. Некоторые князья устраивают грандиозные спектакли в честь того, что дитя переходит от птенца к неонату, в то время как другие даже не требуют его представить, доверяя исполнительности сира. Почти все птенцы изучают Традиции до того, как их представят, так как они имеют важный символизм и влияют на отношения в Камарилье. Яростные приверженцы Камарильи и Традиций утверждают, что Сородич, получивший Становление, не становится настоящим вампиром, пока сир не расскажет ему о Традициях. Традиции – вещь серьезная, и сир отвечает за дитя, пока не обучит его самого поддерживать свод правил.

Некоторые вампиры верят, что Традиции создал сам Каин, когда дал Становление своим детям, и поэтому современные вампиры просто доносят пожелания их прародителя до своих потомков. Другие наоборот думают, что их создали Патриархи, чтобы контролировать своих детей или просто установить общие идеи, которые просуществовали в течение тысячелетий, потому что они работают. Например, считается что Традиция Маскарада существовала в той или иной форме со времен Первого Города, однако была изменена во времена Инквизиции.

Некоторые молодые вампиры, дети современного мира, считают, что Традиции просто являются инструментом старейшин, который позволяют им удерживать свои позиции в обществе Сородичей, и что они давно устарели. Времена, когда был создан Маскарад, давно прошли и теперь они история. Каин, Геенна, Патриархи – все это точно такие же мифы, как Потоп и Вавилонская башня, и они созданы для того, чтобы контролировать молодое поколение. Время отбросить Традиции и жить в современном мире. Вампиры Шабаша твердо придерживаются подобного мнения, и отказ от Традиций является одним из основных мотивов, по которым они атакуют древние структуры власти.

Большинство старейшин видят в молодых Сородичах темпераментных подростков, которые думают, что знают все, но которым не достает мудрости и опыта старых вампиров. Так как большинство бунтарей являются анархами и неонатами, у большинства из которых нет власти или права голоса в обществе Сородичей, поэтому неудивительно, что они настолько дикие. Однако не все старейшины относятся к ним столь снисходительно. Многие думают, что отчаявшиеся щенки, которые требуют упразднить Традиции, могут осуществить свои желания, обрушив смертное общество на головы своих врагов. Однако мало кто из них проходит естественный отбор, так как этому «отбору» часто способствует князь, который потерял терпение из-за непокорного молодого вампира.

Ниже приведено, как примерно звучат Традиции. Помните, что эти формулировки используются старейшинами или же как формальности. Их описание может различаться в зависимости от клана, возраста или же просто личных предпочтений. Когда дитя представляют князю, его могут попросить продекламировать Традиции в качестве доказательства того, что сир хорошо обучил его.

- **Первая Традиция: Маскарад**

Ты не должен проявлять свою истинную природу перед теми, кто не принадлежит к Крови. Сделав это, ты будешь лишен прав Крови.

- **Вторая Традиция: Домен**

Твой домен – твоя забота. Все другие должны уважать тебя, пока находятся в нем. Никто не может перечить твоему слову в твоём домене.

- **Третья Традиция: Потомство**

Ты должен давать Становление только с разрешения твоего старейшины. Если ты дашь Становление без разрешения твоего старейшины, ты и твоё потомство будете уничтожены.

- **Четвертая Традиция: Ответственность**

Те, кого ты создаешь – твои дети. Пока потомство не будет отпущено, ты должен во всем управлять им. За их грехи ответишь ты.

- **Пятая Традиция: Гостеприимство**

Уважай чужой домен. Когда ты приходишь в чужой город, ты должен представиться тому, кто правит им. Если ты не представился, ты никто.

- **Шестая Традиция: Уничтожение**

Тебе запрещено уничтожать себе подобных. Право уничтожения принадлежит лишь твоему старейшине. Только старейший среди вас может воззвать к кровавой охоте.

Традиция Маскарада

Эта Традиция является основой современного общества Сородичей. Маскарад скрывает вампиров от глаз смертных. Если смертные узнают о вампирах, последствия будут катастрофическими. Большинство людей не верят в вампиров, однако если о существовании вампиров станет известно, то все Сородичи окажутся под угрозой. В прежние ночи, во время Темных Веков и в более суеверные времена, эта Традиция соблюдалась менее строго, и вампиры бродили в ночи, не сильно заботясь о том, видят ли их смертные. Инквизиция и Огненные Времена резко изменили эту позицию, так как вампиров, которых видели, убивали и пытали, чтобы выведать их секреты. Молодые могут болтать все что угодно об Инквизиции и старых временах, однако воспоминания о ней до

сих пор свежи у тех старейшин, которые пережили ее. Это является одним из основных разногласий между Камарильей и Шабашем – Шабаш не видит нужды прятаться от немощных людей, в то время как Камарилья знает, что произойдет в противном случае.

Нарушение Маскарада – наиболее серьезное преступление, которое может совершить вампир, и его легче всего сфабриковать, если князь решит наказать врага. В зависимости от того, насколько строго князь соблюдает Маскарад, все что угодно, начиная от прилюдной демонстрации вампирских сил и заканчивая смертными друзьями может быть интерпретировано как его нарушение.

Что бы как-то развеять бессмертную скуку, многие вампиры подходят настолько близко к границе нарушения Маскарада, насколько это возможно, что доставляет им возбуждение и пробуждает забытые чувства из-за того, что их не-жизнь находится в опасности. Мир знает многих художников, поэтов, писателей, музыкантов, моделей, завсегдатаев клубов, актеров и дизайнеров, которые были вампирами, к неведению остальных. Разумеется, не-жизни многих из этих вампиров резко оборвались, потому что другие Сородичи решили, что их существование ставит под угрозу всех Детей Каина.

Маскарад – опасный баланс: по иронии судьбы старейшины, которые наиболее сильно поддерживают его, могут ему же угрожать (хотя и косвенно и несознательно).

Апокрифическая история рассказывает о двух охотниках на вампиров – новичке и шефе, которые несли вахту в ночном клубе. Шеф сказал своему помощнику: «В этом заведении есть вампир. Найди его». И помощник немедленно указал на худого, бледного джентльмена, который был одет в бархат и парчу 18 века. Разумеется, это был вампир – посланник Вентру из соседнего города.

Традиция Домена

Однажды вампиры постановили, что у них будут специальные места в качестве их охотничьих угодий, которых они будут держаться из-за власти или из-за того, что хотят позаботиться о них. Затем эта Традиция была использована для того, чтобы привить идею о «домене», и что вампир имеет право убить кого угодно, если его домен подвергся нападению. С течением времени общество изменилось и это стало неприемлемо. За последние 200 лет или около того город или регион, которым управляет князь, стал считаться его доменом, по крайней мере в теории. По правде говоря, многие вампиры создают свои домены согласно сложившимся обычаям («Канализация всегда была доменом Носферату» или «Вентру управляли этим банком с момента его основания»). Разумеется, в современные ночи, когда в городе проживают 30, 50, 100 или даже больше вампиров, требуется делать некоторые уступки. Поэтому многие вампиры охотятся там, где пожелают, на общих охотничьих угодьях вроде баров, театров и ночных клубов, которые на сленге Сородичей называются «Кормушка».

Молодые и некоторые старые вампиры часто пытаются отхватить часть территории, чтобы защищать ее и использовать в качестве охотничьих угодий. Некоторые анархи провозглашают, что эти мини-домены они получили от князя в качестве награды, и доказывают, что не представляют опасности. Это неправда – Сородич, который поступает так, нарушает Вторую Традицию, и князь не должен терпеть это. Однако он часто терпит подобные нарушения во имя целесообразности: есть гораздо более важные дела, чем охотиться за каждым мелким анархом, который отхватил себе кусочек территории. Так же он может поручить союзникам защиту определенных территорий и дать им некоторые привилегии за их работу, однако в конце концов город считается доменом лишь князя. Это позволяет ему поддерживать порядок согласно Второй Традиции и безнаказанно карать нарушителей.

Для одиноких вампиров или маленьких групп, которые хотят получить собственную территорию, домен крайне ценен, даже если им является городская пустошь. Некоторые князья могут даровать территорию, однако она редко достается случайным «поселенцам», князья предпочитают, чтобы эти вампиры помогали им и поддерживали закон. Обратной стороной этого является то, что между анархами и котериями могут вспыхнуть схватки за территорию, что может быть замечено в смертном мире и поставить под угрозу Маскарад. Некоторые князья заходят настолько далеко, что сами провоцируют конфликты, невзирая на опасность, чтобы натравить нарушителей спокойствия друг на друга и избавить город от них.

Если не возникает никаких препятствий, то любой Сородич может объявить убежище своим доменом и нести ответственность за него и его окрестности. Некоторые вампиры весьма интересуются своим окружением, чтобы обезопасить свое убежище, в то время как другим достаточно комнаты, где они могут спрятаться от солнца и отдохнуть.

В нынешнее ночи спорят, как точно определить понятие домена. Является ли домен территорией и тем, что к ней прилагается (охотничьи угодья и убежище), или он так же дает доступ и влияние к деятельности смертных? Многие князья утверждают, что домен является лишь территорией в «физическом» смысле, однако мудрые заявляют, что влияние на смертных приходит вместе с территорией, вне зависимости от того, что заявляют другие. Вампир, чей домен находится в доках, так или иначе будет вовлечен в ночные дела смертных, связанные с кораблями и профсоюзами, хотя бы для того, чтобы обезопасить свое убежище (забастовка рабочих может быть достаточно неприятной, особенно по другую сторону от пикетчиков). Крайне немногие вампиры выбирают свой домен там, где они не способны каким-либо образом влиять на смертных, что может стать как облегчением, так и головной болью для князя. Разумеется, князь вмешается, если власть вампира в каком-либо домене станет угрожать его собственной.

В то время как ночи проходят и знаки Геенны проникают в общество Сородичей, все больше и больше вампиров устанавливают личные домены, невзирая на запреты князя. По мнению этих параноидальных существ, только так они смогут пережить Джихад.

Традиция Потомства

Большинство князей настаивают на том, что именно они являются «старейшинами», о которых говорится в Традиции, и поэтому любой вампир, который хочет создать дитя, должен сперва получить у них разрешение. Большинство вампиров повинуются больше из страха, чем из уважения, ведь под угрозой находится не-жизнь их детей. Если дитя все же было создано без разрешения, князь может объявить, что дитя принадлежит ему, объявить дитя и сира изгоями и выгнать их из города, или же попросту убить обоих. Так же по решению князя, дитя, которое создали и бросили, не обучив основам существования, может быть «усыновлено» другими вампирами, на которых возлагается полная ответственность вне зависимости от того, создавали ли они детей сами. Камарилья признает за князем право на ограничение создания для того, чтобы предотвратить перенаселение. Так как Камарилья крайне озабочена этим вопросом, то на последнем конклаве ее лидеры решили восстановить должность чистильщика. Чистильщики патрулируют домены князей и находят Сородичей, которых создали без разрешения и затем изгоняют или уничтожают их.

В Старом Свете эта Традиция имеет еще несколько нюансов. Будущий сир должен проконсультироваться со своим сиром, а так же с князем, в чьем домене находится убежище сира (если таковой существует). Европейские Сородичи известны крайне малой

терпимостью к тем, кто нарушает эту Традицию. Если у этих немертвых не получить разрешения, то скорее всего дитя будет немедленно убито, так же как и сир. Равнодушие и неуважение может и свойственно американскому сброду, но в Старом Свете это неприемлемо.

Традиция Ответственности

Если вампир создает дитя, он ответственен за него так же, как и смертный родитель за свое дитя. Если оно не может вынести груз вампиризма, сир должен позаботиться о нем так или иначе. Если дитя угрожает Маскараду, из-за невежества или злого умысла, сир должен предотвратить это. Сир должен убедиться в том, что дитя обучено Традициям и ответственности, а так же в том, что оно не поставит под угрозу себя или Маскарад до того, как будет отпущено. Так же сир должен защищать свое дитя. Князь еще не признал его, поэтому другие вампиры могут безнаказанно убить дитя или выпить его кровь.

Перед тем как дать Становление, мудрый вампир убедится, насколько зрелым является его дитя. Сможет ли оно перенести изменения своих тела и души? Поймет ли оно, что от него хотят, когда ему продекларируют Традиции? Ни один сир не хочет отвечать за дитя вечно (хотя случаи длинного «детства» имели место), но если он отпустит его до того, как оно будет готово, то его уничтожат.

Сир отпускает дитя обычно после того, как представит его князю, в чьем домене он, и его дитя проживают. Дитя могут попросить продекларировать Традиции или привести другие доказательства, что оно выучило и поняло их. Если по каким-то причинам князь откажется принять дитя, то ему придется искать другой город. Также иногда сир должен представить дитя своему собственному сиру, однако это требуется далеко не всегда.

После того, как его отпустят, дитя (теперь неонат) получает право жить в городе с полными правами и согласно законам князя и Традициям. Это освобождение рассматривается как серьезный переход в не-жизни, так же как и взросление у смертных, так как теперь неонат сам отвечает за свои действия. За ним будут внимательно следить еще в течение нескольких месяцев, и своими действиями он должен доказать, что уже является «взрослым» и к нему следует относиться соответственно.

Традиция Гостеприимства

Некоторые называют эту Традицию «вежливостью»: стучите, прежде чем войдете. Это делалось еще до того, как князья начали править городами, и будет делаться даже тогда, когда в домене будет обитать всего один Сородич. Проще говоря, вампир, который прибыл в новый город, должен представиться князю или другому старейшине, который им управляет. Этот процесс может быть пугающе формальным, если князь захочет удостовериться касательно новоприбывшего и расспросить его касательно статуса, политической принадлежности и происхождения, он так же может быть совершенно непринужденным, достаточно просто прийти в Элизиум и вежливо представиться. Некоторые князья требуют представляться немедленно по прибытию, в то время как другие разрешают делать это в течение недели или лунного месяца. Некоторые весьма либеральные князья даже позволяют вампирам приходить и уходить когда им вздумается, и требуют, чтобы гость представлялся, только если он захочет насовсем поселиться в городе.

Те, кто решают не представляться, подвергают себя серьезной опасности. Если город столкнулся с Джихадом, то новичка по ошибке могут принять за врага. Князь может воззвать ко Второй Традиции и безнаказанно уничтожить подозрительного вампира. Согласно Пятой Традиции, право князя допрашивать всех, кто вступает в его домен

неоспоримо, даже если иногда его возможность изгнать кого-то ставят под сомнение. Так же у князя есть право отказать во входе в город, особенно если у новичка плохая репутация или на него ведется кровавая охота, либо он является врагом или другой потенциальной угрозой для Маскарада в городе.

Подобные отказы являются частым явлением в современные ночи, так как в свете приближающийся Геенны князя все больше становятся параноиками и ксенофобами. Некоторые князья, которым представляется сразу группа Сородичей, могут позволить войти некоторым членам котерии, а другим отказать, мотивируя это тем, что если у них есть какие-либо злые намерения, то сокращение их числа уменьшит потенциальную угрозу с их стороны. Некоторые печально известные Сородичи могут стать нежеланными гостями в некоторых городах, в то время как их товарищей примут безо всяких оговорок.

Не каждый вампир хочет представляться. Такие Сородичи как члены Инконню, Старцы и даже некоторые старейшины не признают власти князя над собой, даже если они находятся в его домене. Вампиры независимых кланов (такие как Равнос или Джованни) могут не захотеть показываться на глаза князю для тщательного изучения. Отшельники и анархи просто презирают князя: они не являются членами его партии, поэтому почему они должны стучаться? А вампиры, которых создали, а затем бросили (все более распространенное явление) могут просто не знать об этой необходимости.

Традиция Уничтожения

Традиция Уничтожения, вероятно, является той Традицией в своде правил Каинитов, которой легче всего злоупотребить и которая наиболее горячо обсуждается. Мало какой из законов вызывает столько споров в коридорах власти, и поэтому эта Традиция всегда интерпретируется по-разному.

Большинство верит, что ее значением является то, что сир может уничтожать свое потомство (и что поддерживается законом Сородичей). Разумеется, если слово «старейшина» интерпретировать как «князь», Традиция приобретает свое современное значение, которое охотно поддерживается большинством князей: только князь может призвать к уничтожению другого Сородича в городе. Камарилья поддерживает это утверждение, чтобы еще больше обезопасить власть князя. Это право многие князья ценят особенно, и прибегают к нему с особой жестокостью, если это необходимо.

Убийство другого Сородича тем, кто не обладает Правом на Уничтожение, не потерпят. Если вампира поймают на месте преступления, это обычно означает, что его так же убьют. Расследование по поводу преступления подобного убийцы обычно бывает тщательным и быстрым, также некоторую роль в этом играет и статус жертвы. Обычно, чем выше статус жертвы, тем более быстрым и тщательным бывает расследование. Убийца двух неонатом может привести общество в ужас, однако может понадобиться смерть старейшины, чтобы колеса правосудия завертелись быстрее. Некоторые служители решают, что подобная Традиция позволяет им безнаказанно убивать анархов. Это довольно опасно: князь может покарать убийцу за то, что тот узурпировал его право, дарованное ему Традицией

Некоторые считают, что беспорядок на улицах покрывает их убийство, однако если их поймают, наказание будет таким же. Единственным случаем, когда вампир ниже ранга старейшины имеет право кого-то убить, является кровавая охота.

Закон воздаяния. Древний закон «Око за око, зуб за зуб» работает у Сородичей так же, как и у смертных. Правила довольно простые: того, кто нарушает закон, убивают. Если вампир нарушает Традиции и обрушивает гнев старейшин на свою голову, то за ним

охотятся, а затем его уничтожают. От всех, кто услышит подобный зов, ожидается помощь и участие. Обычно подобное действие называют кровавой охотой.

Только старейший в городе может призвать к кровавой охоте. В большинстве случаев «старейшим» считается князь. Другие старейшины или даже служители также могут призвать к охоте, но на их зов мало кто откликнется: переступить границы дозволенного на территории князя неразумно. Только глупый князь открыто объявит охоту по личным причинам: даже самые ничтожные из Сородичей знают, что означает охота, и князь, который использует ее без права на правосудие потеряет уважение в глазах своих подданных.

Помощь жертве охоты – верный способ вызвать кровавую охоту еще и на свою голову. Номинально всем на данной территории рекомендуется принять участие в охоте, даже если кто-то из Сородичей с ней не согласен. Могущественный князь может заставить принять всех вампиров города участие в охоте, пригрозив, что в противном случае объявит их сообщниками преследуемого. Обычно это припасается для тех, кого преследуют за самые серьезные преступления.

Кровавая охота – это не английская охота на лис, аналогия с которой может прийти в голову молодым вампирам. Охотники сетью рассыпаются по городу и ищут жертву, а затем призывают других, когда ее находят. Как и во всем, что касается вампиров, Маскарад прежде всего, и смертные редко замечают, что вокруг что-то происходит, разве что произойдут какие-то странные случаи, о которых они забудут или прочтут в завтрашних газетах. Во многих случаях влияние в смертном мире также используется для охоты: жертва может обнаружить, что внезапно закрылись все авиалинии, полиция получила ориентировку на него, его стали преследовать охотники, связанные с церковью, его банковский счет закрыли до того, как он успел им воспользоваться и т. д. К тому же все больше и больше князей прибегают к услугам Ассамитов, используя их в качестве гончих на охоте.

Кровавую охоту не так-то легко вызвать, однако в последнее десятилетие к ней стали прибегать гораздо чаще, чем в предыдущих столетиях. Камарилья сохраняет за собой право делать выводы о правосудии князя на конклаве, заслушивая доводы за и против обвиняемого. Угрозы со стороны конклава вполне достаточно, чтобы отменить охоту. Князь, который взывает к охоте без особой причины редко подвергается формальному наказанию (разве что если это входит у него в привычку), однако он может сильно потерять в статусе. К сожалению, даже если затем было установлено, что обвиняемый был невиновен, то традиция все равно провозглашает, что если призвали к кровавой охоте, то ее уже нельзя остановить.

Жертва может попытаться сбежать из города и найти новое убежище, иногда ему предлагает сделать это князь, если его заставляют изгнать кого-либо из города или если в качестве наказания он не хочет применять смерть. Однако согласно традиции, охота все равно продолжается, вне зависимости от того, кто правит в городе. Тот, за кем охотятся, никогда не должен возвращаться в этот город, если только он не хочет встретить свою Окончательную Смерть.

Кровавые охоты обычно проводятся в тех городах, в которых их и организуют. В случае особо ужасных преступлений, зов разносится по другим городам, и в них так же объявляется охота на преступника. Сородичи, совершившие преступления, которые досадили всей Камарилье (например, нарушение Маскарада по национальному телевидению) могут стать целью для подобной охоты.

Элизиум

Многие молодые вампиры считают традицию Элизиума устаревшей и вышедшей из употребления, однако она является одной из наиболее важных традиций Сородичей. Князь может провозгласить какую-то часть своего домена Элизиумом, местом, свободным от насилия. Именно сюда приходят многие вампиры, чтобы провести свои ночи, ведут дебаты, спорят о политике и плетут интриги в течение многих часов. Так же здесь обустроиваются многие дела Сородичей, и поэтому почти каждый вампир хотя бы раз побывал в Элизиуме, хотя бы для того, чтобы поговорить с князем или старейшиной. Разумеется, Элизиум является игровой площадкой для старейшин, и молодые вампиры, которые осмеливаются придти сюда, должны помнить об этом.

Элизиум находится под действием «Pax Vampirica», и это означает, что он является нейтральной территорией и тут неприемлемо насилие в любой форме. Соперники могут обмениваться обидными словами, но они должны держать себя в руках. Так как извинения обычно не работают, нарушителю просто показывают на дверь и говорят обуздать свой характер. Если события выходят из-под контроля, князь может покарать нарушителей даже Окончательной Смертью.

Большинство Элизиумов находятся в местах, как-то связанных с искусством или интеллектуальной деятельностью, например в операх, театрах, музеях, галереях, университетах и т. д. Иногда Элизиумом провозглашается ночной клуб или даже убежище какого-либо Сородича. Если кто-либо собирается посетить Элизиум, он должен одеться и вести себя соответствующим образом, разумеется, в интересах Маскарада.

Правила Элизиума просты:

- 1) **Не допускается никакое насилие.** (Некоторые князья идут еще дальше и запрещают ношение любого оружия в Элизиуме, чтобы горячие головы не смогли перейти от слов к делу.)
- 2) **Ни одно из произведений искусства не может быть уничтожено** под страхом Окончательной Смерти. (Иногда под «искусством» подразумевается и сам художник, что делает вампиров клана Тореадор одними из самых яростных защитников Элизиума.)
- 3) **Элизиум – нейтральная территория** (См. Правило Номер Один: то, что происходит на территории Элизиума – это одно, а то, что за его пределами – совсем другое, и поэтому если неонат оскорбил старейшину в Элизиуме, то ему лучше как можно скорее добраться до своего убежища после того, как он его покинет.)
- 4) **Все время помните о Маскараде** (Это касается таких вещей как вход или выход, особо горячих аргументов или охоты.)

Появляться в Элизиуме голодным – дурной тон. Иногда в Элизиуме можно немного подкрепиться, однако чаще всего это неприемлемо, и поэтому охота может вызвать подозрения. Если Сородич привел гостя в Элизиум, то он за него отвечает.

Секты

Секты – это группы вампиров и кланов, которые разделяют сходную идеологию. Это современная затея, но она крайне важна. Секты в том виде, в котором они известны

сегодня возникли после Великого Восстания Анархов, грандиозного переворота, который произошел в Европе в 15 веке. Многие старейшины неохотно вступили в них, заявляя, что «секты – это глупость, Кровь превыше всего». В ночи после Великого Восстания Анархов и Инквизиции эти старейшины заявляли, что сект вовсе не существует. Некоторые вампиры до сих пор спорят по этому поводу – если вампир в каком-то городе может не видеть себе подобных в течение десятилетия или даже больше, то к какой секте он принадлежит?

Однако большинство вампиров принадлежит к той или иной секте, некоторые заявляют, что они не имеют предпочтений и независимы или что служат своему клану, а не какой-то секте. Секта, известная как Камарилья является наиболее большой и могущественной, однако ее противники, Шабаш, предпринимают значительные набеги на ее территорию и противостоят ей. Скрытные Инконню не позиционируют себя как секту (если их мнение вообще удастся спросить), однако они организованы и стремятся делать подсказки другим сектам. Обратной стороной медали являются анархи, которые притворяются, что являются сектой, однако первыми предлагают помощь Камарилье, когда на горизонте появляется Шабаш. Поэтому Камарилья считает, что анархи находятся в сфере ее влияния.

Камарилья

Наибольшая из ныне существующих сект вампиров, Камарилья соотносит себя с Маскарадом, и таким образом надеется закрепить место Сородичей в мире в современные ночи. Камарилья – открытое общество: она провозглашает, что все вампиры являются ее членами (хотя они того или нет), и что любой вампир может стать членом этой секты в не зависимости от своего происхождения. Согласно противоречивой истории, Камарилья была сформирована в конце Восстания Анархов, в 15 веке. Сородичи клана Вентру громко провозглашают, что именно они сыграли самую важную роль в создании секты, и что многие Сородичи обязаны им своими не-жизнями. При помощи введения Маскарада Сородичи смогли скрыться от Инквизиции, подразделения Церкви, которое уничтожало сверхъестественных существ.

Несмотря на то, что Камарилья является наибольшей из сект, в нее входит лишь примерно половина из 13 известных вампирских кланов. Секта устраивает собрания, известные как созывы, на которых представители активных кланов могут обсудить свои дела. Так же периодически проводятся конклавы, на которых может присутствовать любой член секты, желающий обсудить важные дела секты. Лишь юстициарии, которых выбирает Внутренний Круг, чтобы защищать традиции, могут сзывать конклавы. Юстициарии обычно являются старыми вампирами и их все боятся, так как они крайне строго следят за соблюдением Традиций. Юстициариям оказывают помощь котерии вампиров, известных как архонты: встреча с архонтом – обычно зловещее знамение.

Официально Камарилья не признает существование Патриархов или Каина. Считается, что даже если они и существовали, то уже давно встретили свою Окончательную Смерть, и те, кто упоминает о них, подвергаются публичному осмеянию.

Шабаш

Согласно слухам, Шабаш берет свое начало от средневекового культа смерти, и те, кто не являются его членами, крайне опасаются этой секты. Эта секта жестока и чудовищна, и ее члены больше не цепляются за человеческую мораль или философию. Вместо этого они наслаждаются своими вампирскими не-жизнями. Шабаш, который так же иногда называют Черной Рукой, хочет отбросить Традиции, уничтожить Камарилью и поработить человечество. Шабаш принимает в свои ряды кого угодно, он разрастается подобно сорной траве и уничтожает все вокруг себя. В отличие от Камарильи, Шабаш признает

существование Патриархов и яростно противостоит им. Согласно пропаганде Шабаша, Патриархи дергают за ниточки во всем мире и контролируют их противников. Они видят в членах Камарильи пешки Древних, и противостоят им как физически, так и политически. Большинство членов Шабаша презирают вампиров Камарильи, в ком они видят трусливых неудачников, которые отвергают свою хищническую природу.

Чужаки мало что знают о внутренних делах Шабаша. Некоторые Сородичи Камарильи даже сомневаются в его существовании, считая, что это всего лишь ужасный слух, придуманный старейшинами, чтобы держать в узде своих проблемных детей. Мрачные истории об этой секте распространяются подобно лесному пожару, говорят, что ее члены постоянно практикуют диаблери, заключают сделки с демонами, охотятся за другими вампирами и убивают их, а также обладают способностью разрушать узы крови. Единственный достоверный слух говорит, что члены Шабаша любят огонь – привычка оставлять за собой выжженные земли создает секте ужасную репутацию.

Инконню

Инконню скорее не секта, а группа вампиров-единомышленников. Они больше не хотят, чтобы ими управляли те, кто старше их и устали от интриг тех, кто младше их, поэтому члены Инконню решили покинуть Джихад. Этим и отличается Инконню от других сект – ее члены отгораживаются от других вампиров и их презренных махинаций.

Ходят слухи, что члены Инконню (практически никто не видел их в действительности) крайне стары и могущественны. Говорят, что многие из них большую часть своего времени проводят в торпоре, чтобы избежать Джихада. Некоторые Сородичи сравнивают Инконню с Патриархами, и говорят, что они отреклись от мира и превратились в вечных существ с нечеловеческой логикой. Другие верят, что все члены Инконню достигли или стремятся достигнуть Голконды, мифического состояния вампирского спасения.

Сородичи, которые имели дело с членами Инконню, обычно покидают их с чувством таинственности и благоговения. Несмотря на то, что Инконню является неформальной сектой и слабо организована, ее члены хорошо взаимодействуют между собой. Члены Инконню знают, как избегать Сородичей, когда от них прятаться и когда проявлять свою великую силу, чтобы заставить вампиров убраться прочь. Их цели, если они вообще существуют, неизвестны.

Культы Геенны

Страх перед Геенной охватывает общество Сородичей, и возникает все больше и больше культов Геенны. Эти группы, которые по сути являются тайными обществами, обычно состоят из членов Камарильи, однако некоторые культы Геенны есть в Шабаше и даже в независимых кланах. Культы обычно держат свои дела в тайне, а само их существование преподносится как глупая шутка. Однако в современные ночи они разрастаются, и многие вампиры, имеющие немалые власть и влияния тайно принадлежат к ним.

Культы Геенны существуют, чтобы подготовиться к концу света или предотвратить его. Опасаясь кульминации Джихада и возвращения Патриархов, члены культов готовятся служить Древним (чтобы предотвратить собственное уничтожение, когда придет конец) или же хотят найти тайные убежища Патриархов (чтобы уничтожить их и предотвратить Геенну).



Кланы

Согласно мифу о Патриархах, Каин создал несколько потомков, а те в свою очередь дали Становление еще нескольким детям. Эти дети, известные как Третье Поколение, являются прародителями современных кланов, и у всех их потомков есть сходные черты.

Разумеется, в некоторой степени это правда, так как у каждого клана есть вампирские силы, которые его члены могут изучать легче, чем другие, а также у каждого клана есть своего рода слабость, по которой можно распознать его членов.

Происхождение крайне важно для Сородичей. Они являются одиночками и избегают друг друга по своей природе, однако Проклятые придают большое значение своему наследию. Слава вампира зависит от его клана так же, как и от поколения, и даже самому вялому Сородичу положено немного уважения, если того требует происхождение.

Существует 13 известных кланов, каждый из которых породил один из Патриархов, однако среди Сородичей ходят слухи о «малых» кланах или линиях крови, которые откололись от своих кланов в предыдущие ночи. Некоторые из Сородичей даже встречали тех, кто провозглашал себя членами этих мифических линий крови, и чаще всего они оказывались просто Каитиффами с большим самомнением. Принято считать, что из 13 «великих» кланов семь принадлежат к Камарилье, два к Шабашу, а четыре оставшихся не относятся ни к одной из сект.

Кланы Камарильи

Камарилья заявляет, что все вампиры являются ее членами, хотя они того или нет. На самом деле в нее входят лишь семь кланов, однако любой вампир может быть признан ее членом, если он этого захочет.

- **Бруха.** Как говорят сами Бруха, когда-то они были королями-философами Месопотамии, Персии и Вавилона. Они контролировали империи от колыбели цивилизации до Северной Африки и собирали знания по всему миру. Однако в своем стремлении к просвещению и свободе они убили своего прародителя, и за это Каин изгнал их из Первого Города. С тех пор в клане Бруха начался неизбежный упадок. Сейчас их воспринимают как испорченных детей, у которых не осталось ничего от их гордости и истории. Бруха были одними из главных зачинщиков Великого Восстания Анархов, однако основатели Камарильи смогли приструнить их, и весь клан до сих пор негодует по поводу этого. Бруха номинально принадлежат к Камарилье, однако они являются смутьянами и агитаторами секты, пробуя Традиции на прочность и бунтуя во имя чего угодно. Многие Бруха являются анархами, пренебрегая авторитетом и правлением князей.

- **Гангрел.** Крадущиеся в ночи Гангрелы являются дикими вампирами и обладают многими звериными чертами и повадками. Гангрелы редко надолго остаются в одном месте и являются странствующими путешественниками, испытывая наслаждение лишь

тогда, когда бегут в одиночестве под ночным небом. Говорят, что в отличие от всех остальных Патриархов, их прародительница была дикаркой, и поэтому Гангрелы часто дают Становление отрешенным людям. Гангрелы дикие, отчужденные и сторонятся других, поэтому часто они являются трагическими индивидуалистами: многие из них ненавидят городские толпы и строения, однако враждебность оборотней не позволяет большинству Гангрелов жить на дикой природе. Гангрелы помогают Камарилье лишь потому, что она меньше вторгается в их не-жизни, чем Шабаш. Некоторые Гангрелы считают, что независимость лучше, чем их номинальное место в Камарилье, и поэтому членство этого клана в секте под вопросом.

- **Малкавиан.** Клан Малкавиан страдал в течение всей своей истории, и это продолжается и в нынешние ночи. Каждый член этого клана безумен, и все они являются рабами своего истощающего помешательства. Говорят, что их прародитель был одним из самых великих вампиров старины, однако он совершил какое-то ужасное преступление и поэтому Каин проклял его и его потомков безумием. В течение всей истории Каинитов Малкавиан сторонились из-за их странного характера и искали у них совета из-за их еще более странного пророческого дара. Те, кто постоянно имеют дело с Малкавианами говорят, что теперь клан еще более нестабилен, чем раньше, и распространяет безумие подобно заразной болезни. В течение всей истории Малкавиане были рассредоточены и неорганизованны, однако недавние волны миграции и необъяснимые собрания заставляют многих старейшин сильно беспокоиться о будущем клана.

- **Носферату.** Члены клана Носферату страдают от наиболее заметного проклятья из всех. Становление сильно деформирует их, превращая в настоящих чудовищ. Легенды говорят, что Носферату были прокляты в наказание за грехи их прародителя и за злобный характер его детей, однако в нынешние ночи клан Носферату известен как наиболее вдумчивый и уравновешенный из всех перед лицом опасности. Носферату имеют репутацию торговцев информацией и собирателей секретов, так как их ужасный внешний вид заставляет их оттачивать свои мистические способности, которые позволяют им скрываться иногда буквально у всех на виду. В настоящее время клан заявляет, что он отрекся от своего прародителя и больше не служит ему. Некоторые Сородичи шепчут, что у членов клана ужасные отношения со своим создателем, и что он хочет уничтожить их всех.

- **Тореадор.** Моты среди Сородичей, члены клана Тореадор наслаждаются излишествами и упадком, а также заявляют, что покровительствуют искусству. По большому счету, эти заявления правдивы, так как в клане присутствует множество талантливых художников, музыкантов, писателей, поэтов и других одаренных творцов. С другой стороны, в клане полно «позеров», тех, кто считает себя великими эстетам, но сами творить не могут. Согласно легенде, покровительство Тореадоров искусству берет свое начало еще в те времена, когда их прародительница дала становление двум близнецам. Эти близнецы проводили свои не-жизни среди красоты и праздности, в то время как их сир, Арикель (если верить легенде) безумно любила их и защищала от всех напастей, которые обрушились на Первый Город. Так же ходят темные слухи о том, что одного из близнецов развратило бессмертие и он убил своих брата и сира. Тореадоры категорически отрицают это, и тот, кто подымет эту тему, рискует нарваться на ярость клана.

- **Тремер.** Ни один из кланов не окружает столько таинственности, как клан Тремер. Создатели и мастера ужасной кровавой магии, Тремеры имеют жесткую политическую структуру, основанную на силе, о которой из-за фанатичной лояльности клана другим Сородичам почти ничего не известно. Так как клан окружает завеса таинственности, многие рассказывают ужасные истории о происхождении клана. Некоторые Сородичи заявляют, что Тремеры вообще не являются настоящими вампирами, что они смертные

маги, которые обрекли себя на вечность, когда исследовали бессмертие. Одним из наиболее популярных слухов, который распространился благодаря цыгану, который побывал в капелле клана в Вене, является тот, в котором говорится, что с основателем клана, самим Тремером, произошло ужасное изменение и он превратился во что-то другое. Клан Тремер хранит молчание по этому поводу и косо смотрит на тех, кто осмеливается проникать в его тайны.

- **Вентру.** Номинальные лидеры Камарильи, Вентру заявляют, что создали эту организацию и поддерживали ее с самого основания. Клан подозревает, что его основатель был убит членом клана Бруха, что нанесло серьезный удар по гордости Вентру. Так или иначе, создателя клана больше не существует и таким образом его члены полностью независимы от своего Патриарха. Вентру являются активными участниками Джихада, в котором их наиболее грозным оружием является влияние на дела смертных. Однако несмотря на деятельность этого хорошо организованного клана среди Сородичей по-прежнему существует много слухов, и иногда сплетни о темных тайнах и спящих Древних просачиваются несмотря на жесткий контроль Вентру.

Кланы Шабаша

Как и Камарилья, Шабаш приветствует любого Сородича, который захочет стать его членом, нужно лишь принять нечеловеческую философию секты. Так же почти у каждого клана Камарильи есть так называемое антитрибу или «анти-клан» в Шабаше: эти бунтари отвергают принципы основного клана в угоду чудовищному мышлению секты. Два лидирующих клана Шабаша заявляют, что уничтожили своих Патриархов, и говорят, что так же собираются уничтожить всех прочих.

- **Ласомбра.** Ласомбра – мастера тьмы и теней, и обладают задатками лидеров так же, как и клан Вентру. Многие Сородичи видят в Вентру и Ласомбра извращенные отражения друг друга. Когда-то Ласомбра были благородным кланом, однако хаос, произошедший в истории Сородичей, и формирование Шабаша заставили многих его членов повернуться спиной к своим истокам. Теперь Ласомбра полностью отдали себя проклятию существования в виде вампира. Шабаш влияет на клан так же, как и Ласомбра влияют на Шабаш, и без руководства этих падших аристократов секта давным-давно развалилась бы на части.

- **Цимисхи.** Бывшие тираны Восточной Европы, Цимисхи были изгнаны из своих владений в Старой Стране и укоренились в Шабаше. Обладающий извращенным достоинством, связанный со злом, которое находится за пределами понимания смертных, клан Цимисхи руководит Шабашем в том, что касается отвержения всего человеческого. Предания Сородичей рассказывают о том, что когда-то Цимисхи были одним из самых сильных кланов в мире, но ход истории и заговор других Каинитов свергли их. Больше чем какие бы то ни было другие вампиры, Цимисхи наслаждаются своей чудовищностью. Они практикуют Дисциплину «лепки плоти», при помощи которой они измываются над своими врагами и изменяют себя до ужасной красоты.

Независимые кланы

Независимые кланы отвергают членство в любой секте и предпочитают следовать принципам своих мифических создателей. Члены независимых кланов обычно являются наиболее социально активными, так как их обязанности перед своим кланом заставляют их взаимодействовать с другими вампирами практически ежедневно. В былые ночи члены независимых кланов старались держать свои домены подальше от убежищ других Сородичей и не принимали особо активного влияния в борьбе против Инквизиции и Восстания Анархов. Так как их редко видели, то многие считали их скорее легендой,

нежели реально существующими вампирами. Все изменилось в течение нескольких последних лет. В то время как мир сжимается и смертные говорят о «геополитике» и «глобальной экономике», интересы кланов Камарильи и Шабаша все больше и больше начинают конфликтовать с интересами независимых кланов. Независимые Сородичи стали все чаще и чаще появляться в доменах Камарильи и Шабаша, и члены этих сект начинают понимать, что четыре «нейтральных» клана имеют собственные связи, интересы и цели, о которых они раньше не могли даже вообразить.

- **Ассамиты.** Ассамиты – устрашающие убийцы с Востока. Члены этого клана как никто другой имеют репутацию заслуженных диаблеристов, так же они предоставляют свои смертоносные услуги другим Сородичам, работая в качестве наемных убийц. Согласно учению самих Ассамитов, пить кровь других Сородичей повелел им их Создатель, и они делают это в попытке очиститься от собственной порчи. Ассамиты вызывали немалый ужас, поэтому в ночи Восстания Анархов Тремеры прокляли их, сделав неспособными пить кровь других Сородичей. Однако недавно Ассамиты смогли разрушить это проклятье, и они снова охотятся за кровью других вампиров. Сородичи, которые постоянно имеют дело с Ассамитами стали замечать, что среди членов этого клана возросла кровожадность, а так же они стали отвергать свой бывший кодекс чести. Некоторые вампиры верят, что Ассамиты действуют по повелению древних сил и готовятся сыграть ведущую роль в последних этапах Джихада.

- **Последователи Сета.** Говорят, что происходящие из Египта змееподобные Сетиты верят в немертвого вампирского бога Сета и служат ему изо всех сил. Сетиты известны тем, что сеют «развращенность», превращают своих жертв в рабов, используя их слабости, но никто в точности не знает, зачем же они это делают. Другие Сородичи презирают Последователей Сета и считается, что у клана нет союзников. Однако многие ищут встречи с Сетитами, так как ходят слухи, что они обладают магическими дарами и тайнами древних ночей. Так или иначе, порок и разложение повсюду следуют за Сетитами, и многие князья запрещают им доступ в свои города. Некая греховная цель объединяет Последователей Сета, и ходят слухи, что они один из немногих кланов, который имеет связь со своим создателем. Многие сородичи опасаются этих вампиров с разветвленными языками, так как иногда одного их присутствия достаточно, чтобы привести Сородича к краху.

- **Джованни.** Презираемые так же, как и Сетиты, Джованни – клан финансистов и некромантов. Влияние в мире неупокоенных душ дает клану невообразимую силу, а влияние в мире финансов делает клан крайне богатым. Другие Сородичи не склонны доверять торговцам Джованни, которые используют свое влияние ради неких неведомых целей. Часть дурной репутации Джованни происходит из-за того, что они являются крайне замкнутым кланом, практически все члены которого выбираются из их смертной семьи, в которой нередко бывают случаи кровосмешения. Также серьезный урон репутации Джованни наносят слухи о том, что узурпировали свой статус у других Сородичей, которые даровали им Становление. Вскоре после того, как он стал вампиром, лидер клана Джованни уничтожил своего сира и его потомство и переделал клан по своему усмотрению.

- **Равнос.** Являясь потомками цыган и их родичей из Индии, вампиры Равнос ведут кочевой образ не-жизни. Как и цыган, Равнос не любят за их репутацию воров и бродяг. Многие князья и лидеры Шабаша преследуют Равнос из-за хаоса, который следует за членами этого клана. Равнос отплачивают им той же монетой, презирая как Камарилью, так и Шабаш. Равнос известны благодаря своему умению создавать удивительные иллюзии, при помощи которых они могут еще лучше проворачивать свои трюки. В

последнее время волнение среди Равнос стало еще более странным, чем обычно: в городах Европы и Азии начали циркулировать слухи о том, что из торпора восстало несколько Старцев Равнос, чтобы направить своих молодых потомков.

Котерии

Так или иначе, вампиры – одинокие существа. Они больше не способны видеть свет солнца или общаться с другими, не возжелав при этом испить их крови, и поэтому вампиры обычно уединяются и крадутся в ночи лишь для того, чтобы обеспечить свое существование. Однако одиночество имеет свою цену для Сородичей-изоляционистов. Поэтому молодые вампиры (неонаты и птенцы) часто собираются в группы, чтобы защититься от собственных же старейшин. Подобные группы, известные как котерии, стали обычным явлением в обществе Сородичей по крайней мере в последние сто лет.

Старейшины высмеивают котерии, так как сами они существуют в старомодных убежищах вдали от смертоносных дел смертных. Сравнивая их со стаями животных, которые собираются для охоты или со стаями Шабаша, старейшины часто не понимают, что у молодых, слабых вампиров часто просто нет другого выбора, иначе им придется встретить свою Окончательную Смерть. Одинокий неонат так же может существовать некоторое время, однако если у него не будет того, кто сможет приглядывать за его тылами, то рано или поздно он падет от рук одного из бесчисленных хищников города. По правде говоря, многие старейшины боятся котерий неонатов, поэтому они никогда не признают их. Опытные вампиры подмечают все нарастающую силу котерий, и опасаются их гибкости и современного подхода.

Так что котерии имеют свое право на существование. Неестественные, беспокойные, часто неумелые и почти всегда напряженные, котерии – единственная возможность для тех вампиров, которые хотят от своих не-жизней чего-то большего, нежели простого существования.

Котерии персонажей. Игроки должны уделить особое внимание целям своей котерии, и выбрать единую причину, которая бы удовлетворяла концепциям всех персонажей. Сородичи – неживые существа, и они не собираются вместе просто так. Если персонажи в котерии чувствуют друг к другу неприятие или апатию, то она не продержится долгое время. Во время создания персонажей игроки должны убедиться, что у них есть причины для сотрудничества. Вампиры – это игра ужаса, тайн и манипулирование, и ее настрой легко разрушить при помощи избытка мелких склок.

Будьте внимательны. Создавайте персонажа, который не разрушит всю игру.

Совет Мастеру: Перед составлением сюжета, спросите своих игроков о мотивации их персонажей. Что ими движет в их не-жизни? Дайте сначала высказаться каждому и пусть каждый игрок их выслушает. Возможно на этом моменте у многих появится идея или кто-то решит изменить свои цели. Важно обсудить это вместе перед основной игрой.

Как вариант вы можете пойти от противного и сразу дать понять игрокам, что за котерию они должны сформировать в угоду сюжета. Такой подход может быть тяжелее и зачастую не дает тех ощущений, но он подходит для быстрых игр.

Цель

Главной целью, по которой вампиры создают котерии (не считая безопасности), являются общий интерес: кровные узы, сходные идеологии, образование банды, практические склонности или простое удобство. Котерии так же разнообразны, как и Сородичи, которые создают их. О примерах целей смотрите ниже.

Разумеется, этот список котерий не является полным – вампиры могут собраться вместе по какой угодно причине, однако они должны быть достаточно привержены цели, которая объединяет их. Котерии – это своеобразные клики неживых, и они крайне редко соответствуют стереотипам. Так или иначе, причины, по которым вампир вступил в ту или иную котерию уникальны, так как и он сам. Поэтому котерии редко являются «единым фронтом», чаще они представляют из себя инструмент, при помощи которого каждый конкретный вампир хочет достигнуть своих целей.

- Клановые котерии. Один из наиболее популярных типов котерии, клановая котерия, состоит исключительно из представителей одного клана. Группы Бруха – наилучший из примеров подобных котерий, так же как и потомки одного сира, которые начинают цепляться друг за друга после того, как надоедят своему создателю и останутся сами по себе. Молодые Вентру иногда организуют консорциумы, совмещая свои ресурсы, чтобы узурпировать власть своих старейшин. Кабалы Тремеров также известны благодаря совмещению своих ресурсов: эти группы часто связаны с кланом в целом, что отражает саму суть Колдунов. Ужасные гнезда Носферату расположены под улицами городов, подальше от бдительных глаз Сородичей и смертных. Группы Малкавиан, собирающиеся вокруг обаятельного лидера часто представляют из себя культ, подобие Семьи Мэнсонов или другого сборища нездоровых разумов. Даже независимые и территориальные Торeadоры иногда собираются вместе, чтобы организовать салон или «художественное движение», состоящее из нескольких заинтересованных Сородичей. Семейные группировки Джованни так же иногда классифицируются как котерии, так же как и прочие группы, возглавляемые старейшиной или служителем клана, вроде ячейки убийц Ассамитов или культа Сетитов. По существу, любая группа Сородичей со сходным происхождением могут иметь повод собраться вместе, однако это не всегда является истинной среди грубых индивидуалистов вроде Гангрелов или Цимисхов.

- Котерии-банды. Популярны среди уличных и неимущих Сородичей, котерии-банды являются настоящим городским кошмаром. Состоящие из группы вампиров, их гулей и тех, кого Сородичи каким-то образом убедили, что они не собираются их есть, эти котерии являются настоящим бичом городов. В них входят жестокие вампиры, обычно из кланов Бруха, Гангрел, Малкавиан и Равнос, так же иногда в них входят Каитиффы, ищущие лучшей доли. Котерии-банды жестоки и безжалостны, однако некоторые из них защищают права бродяг и бездомных (которые обычно являются членами их банды или их стадом). Эти котерии могут быть бродячими, вроде байкеров или цыган, или оседлыми, как части общенациональных или местных банд. Котерии-банды обычно вовлечены в местную торговлю наркотиками, и проводят практически все свое время, сражаясь с другими бандами и схожими котериями за «распределение прав», а так же полицией.

- Котерии анархов. Из-за жестокой тактики, стиля одежды и клановой раскраски котерии анархов иногда путают с котериями-бандами, однако их идеологии серьезно различаются. Котерии анархов противостоят власти и планам старейшин, заявляя, что по справедливости любой вампир имеет права на домен и охотничьи угодья. Котерии анархов обычно состоят из членов кланов Бруха, Гангрел, Малкавиан и Носферату, но иногда к ним присоединяются обиженные Вентру и лишившиеся иллюзий Тремеры. Если Торeadора видят в компании анархов, то скорее всего он просто посещает трущобы или хочет досадить своему сирu. Анархами обычно являются молодые вампиры, и их котерии

живут недолго, так подобные группы обычно привлекают внимание князей и затем их уничтожают или разгоняют городские старейшины и их прислужники. Анархи достигли определенных успехов на Западном побережье США, однако их власть разъедает влияние Катаянов с Востока.

- **Котерии военного времени.** Камарилья довольно эффективно противостоит Шабашу, и одной из ее лучших тактик является использование котерий военного времени. Когда город становится ареной битвы между двумя сектами, Шабаш обычно посылает против своих врагов волны только что получивших Становление вампиров. Камарилья, которая лучше организована и обладает большими ресурсами, нашла эффективный способ противостоять этим атакам, создавая команды из неонатом и служителей, которые получают возможность впечатлить своих старейшин, отбив нападение. Эти котерии обычно состоят из членов самых различных кланов – воины Бруха и Гангрел, разведчики Носферату и Малкавиан, маги Тремер, дипломаты Вентру и Тореадор. Эти котерии обычно создаются на ограниченное время, однако иногда их члены, отражавшие угрозу со стороны Шабаша, продолжают сотрудничать и дальше.

- **Дипломатические котерии.** Иногда князю срочно требуется решить какой-либо вопрос в политике или еще каком-либо подобном деле, однако ограниченность ресурсов не позволяет ему сделать это самому. В этом случае он просит старейшин города порекомендовать ему кого-либо для этого задания. После обмена клятвами и обещаний выгоды (или оплаты долгов), князь получает в свое распоряжение подобную группу вампиров. Обычно это очень разношерстные котерии, которые столь же разнообразны, как и котерии военного времени, однако предпочитающие решать проблемы не прибегая к физическому насилию. Дипломатические котерии обычно пользуются поддержкой старейшин, князя и примогонов, однако это может сработать против них, если их оппоненты настроены против текущего режима.

- **Криминальные котерии.** Криминальные котерии напоминают семьи мафии, гуми якудза, круги сеульпа, наркокартели или китайские тонги. Они являются сборищем вампиров, которые хотят делать деньги «вне системы», и занимаются рэкетом, вымогательством, проституцией, торговлей наркотиками (обычно при помощи более слабых криминальных котерий или котерий-банд), ликвидацией «неприятных проблем», угоном машин, крупным воровством, забастовками, мошенничеством, букмекерством и «защитными» операциями. Если что-то является нелегальным, то они все равно сделают это: сила и влияние вампиров позволяют создавать криминальным котериям крайне эффективную смесь из преступности и коррупции. Обычно в криминальные котерии входят Бруха, Тореадоры, Вентру, Джованни и некоторые Каитиффы, однако ходят слухи, что во главе одной из уличных банд Нью-Йорка стоит Носферату.

- **Деловые котерии.** Похожи на криминальные, но только занимаются легальными делами.

- **Разведывательные котерии.** Князь обычно не собирает сам информацию, а посылает кого-то делать это за себя. Князь или один из его помощников собирает подобную группу Сородичей, а затем засылает ее в другой город или иногда к другой фракции в этом же городе и ждет результатов. Древние Сородичи поднаторели в подобном шпионаже, используя свои пешки и своих агентов, чтобы досадить соперникам. Работа шпиона требует определенных условий, и от Сородичей в подобных котериях обычно требуется быть предельно осторожными и иметь столько связей, сколько это возможно.

- **Развлекательные котерии.** Некоторые Сородичи взаимодействуют друг с другом лишь для того, чтобы как-то преподнести себя другим. Подобные группы состоят из вампиров,

которые движутся сквозь общество вампиров и путешествуют по стране подобно смертным музыкантам, выступая перед известными князьями и Тореадорами, которые покровительствуют искусству. Подобные драматические труппы вампиров собираются вместе, чтобы ставить популярные пьесы или даже произведения других Сородичей. «Вейнья» в подобных представлениях приходят и уходят, в зависимости от социальных событий или вкусов публики. Обычно подобные котерии формируются из Тореадоров, однако так же существуют музыканты Бруха, актеры Малкавиане и шокирующие Носферату со своими представлениями. Даже некоторые Гангрелы иногда пользуются возможностями, которые дают подобные туры.

- **Ищущие котерии.** Джихад длится в течение тысячелетий, и многие секреты скрыты в глубине времен. Ищущие котерии являются мистическими археологами, которые ищут не только артефакты Сородичей, но и секреты самой истории Сородичей. Ищущие котерии обычно организуются по доброй воле, они ищут скрытые знания гораздо чаще по собственному желанию, нежели по приказу. Некоторые докладывают о результатах своим князьям или покровителям, в то время как другие действуют независимо. Ищущие котерии обычно состоят из Тремеров, Тореадоров и Вентру, так же к ним присоединяются многие Бруха, так же иногда некоторые Последователи Сета допускаются в эти котерии. Ищущие котерии обычно являются бродячими, путешествуя туда, куда заводят их поиски.

- **Социальные котерии.** Птицы с одинаковым оперением собираются в стаи, то же можно сказать и о социальных котериях. Объединенные общими социальными интересами или простым энтузиазмом, социальные котерии одинаково популярны в городах Камарильи и Шабаша. Некоторые социальные котерии собираются вокруг готической, клубной или другой контркультуры, имея сходные вкусы в музыке и моде. Котерии высшего общества разделяют сходные интересы насчет влияния, искусства, моды или какой-либо другой причуды, в то время как социальные котерии Шабаша предпочитают гротескное времяпровождение. Смертные общества вроде Фабианцев или Алгонкинского круглого стола могут служить примерами социальных котерий смертных, а гарпии являются прекрасным примером социальной котерии Сородичей. Член любого клана может вступить в одну из социальных котерий, так как членство в них редко зависит от умений или полезности, и их члены более всего склонны к дружескому общению.

- **Кровавые культы.** Начавшие расцветать после распространения слухов о приближении Геенны, кровавые культы презираются почти всеми князьями и классифицируются ими как нарушение Маскарада. Кровавые культы – это группы Сородичей, которые вовлекают смертных в «религиозные» ритуалы, а затем питаются «прихожанами» или превращают их в рабов. Комбинируя наиболее гнусные аспекты культов и создания гулей, эти котерии охотятся за чаявшимися смертными, которые ищут что-то, что придало бы смысл их жизни. Так или иначе, существование этих культов нарушает Маскарад, так как если вампир показывает свою сверхъестественную сущность пастве (даже если он и не позиционирует себя как вампира), он рискует обрушить ярость смертных на все общество Сородичей.

- **Котерии диаблеристов.** Котерии диаблеристов – еще одна реакция на приближение Геенны. Многие молодые Сородичи, находящиеся под непоколебимой властью старейшин, выбирают простой и короткий путь к силе, охотятся на старейшин, убивают их, а затем выпивают их кровь. В дополнение к наслаждению от патрицида и приобретению мистических сил, диаблери дает еще одно оружие подобным вампирам против их врагов – уничтожение. Разумеется, далеко не все котерии существуют именно для этой цели, однако именно из-за групп диаблеристов старейшины боятся молодых Сородичей и

котерий, которые они формируют. Наиболее устрашающими из них являются фалаки или боевые ячейки Ассамитов, которые охотятся на старейшин подобно волчьим стаям.

- **Стаи Шабаша.** Существующие исключительно в Шабаше, стаи являются базовой социальной единицей Черной Руки. Состоящие из нескольких вампиров Шабаша, стаи гарантируют лояльность своих членом тем, что каждый из них регулярно пьет смесь из крови всех остальных членом стаи. Благодаря этой мистической связи, стаи Шабаша являются одними из самых сплоченных и жестоких групп вампиров из ныне существующих. Каждая стая уникальна, у каждой есть свое название, требования к членству, стиль одежды и ритуалы. Некоторые стаи существовали в течение столетий и имеют свою «славную» (или ужасную) историю, легенды о павших товарищах и соперничестве с другими стаями.

Смертные и «другие» существа

Охотники и другие смертные

Сородичи охотятся на смертных – это в порядке вещей. Однако старейшины осознают, что на них также могут охотиться. Вампиры должны существовать незаметно и помнить о Маскараде: если человечество обратит свое внимание на Детей Каина, то они быстро исчезнут. Предрассудки – лучшее оружие вампиров. Поддерживая неверие смертных, культивируя заблуждения, списывая проявления вампиров на воображения детей и сумасшедших, Сородичи позволяют основной массе людей защищать себя от тех немногих, кто знает, что вампиры обитают в ночи.

Разумеется, эти немногие существуют. Игнорируя или насмехаясь над заблуждениями своих собратьев, эти смертные хотят проникнуть в тайный мир Сородичей. Некоторые делают это из любопытства или ради развлечения, другие боятся Сородичей и хотят уничтожить их всех. Дети Каина стараются пресекать эти попытки на корню: старейшины еще помнят времена Инквизиции, когда раса вампиров было почти сметена приливом из огня и крови. «Знающие» смертные известны как охотники, этим термином Сородичи обозначают своих религиозных мучителей.

Инквизиция все еще существует сегодня, хотя Церковь официально и не говорит об этом. Современная Инквизиция известна под названием Общество Леопольда. Многие его члены – исследователи и оккультисты, однако среди них есть и фанатичные охотники на вампиров, которые безжалостно искореняют и уничтожают «отродий Сатаны» в стиле Торквемады.

Большинство инквизиторов – фанатики, но они плохо организованы и тренированы, поэтому редко представляют реальную угрозу. Все знания о Сородичах они черпают из старых записей и плохо переведенных манускриптов. Разумеется, это приводит к ошибкам во время охоты, что весьма неразумно, когда имеешь дело с вампирами. Большинство инквизиторов являются простыми смертными без каких-либо сверхъестественных способностей, которые приписывают святым. Подобные охотники могут тыкать крестом в лицо вампира, однако тот способен преспокойно отбросить этот святой символ. Разумеется, некоторые инквизиторы все же обладают достаточным количеством Веры и могут отогнать или даже ранить Проклятых при помощи своей святости.

Сородичи обычно проникают в самые высшие эшелоны власти смертных. Хотя они действуют скрытно и быстро, у некоторых разведок мира уже появились подозрения на

этот счет. В современные ночи, когда существуют тесты ДНК и компьютерные базы данных, Маскарад легко может оказаться под угрозой.

Другие группы смертных оказываются на периферии мира Проклятых. Тайное мистическое сообщество, известное как Арканум, ищет различные проявления паранормального. Сородичи высмеивают Арканум и относятся к ним как комической организации или «охотникам за привидениями» из детского сада, но иногда и им удается наткнуться на что-то интересное. К тому же, некоторые криминальные организации так же обнаружили, что являться лишь пешками в замыслах Сородичей.

Другие существа

Сородичи не являются единственными чудовищами, которые крадутся по улицам Мира Тьмы. В тених может скрываться пара глаз, которая принадлежит кому-то... другому. Сородичи делят ночь со многими другими нечеловеческими существами. Когда Сородичи контактируют с «другими», результат редко бывает приятным, так как сверхъестественные существа соперничают за превосходство течение тысячелетий. Многие Сородичи подозревают, что у других сверхъестественных существ так же есть свое общество. Однако мало кто из них смог что-либо разузнать об этом, и еще меньше смогли уцелеть и рассказать что-либо об этом другим.

В мифической Книге Нод говорится о подобных существах, так в ней Сородичей предупреждают, что когда настанут Последние Ночи, эти существа восстанут, чтобы подготовиться к концу мира. В нынешние ночи все чаще происходят встречи Сородичей (чаще всего враждебные) с этими таинственными существами.

Люпины. Вне защищенных городских улиц лежат земли, которые принадлежат люпинам, чудовищам, которые являются заклятыми врагами вампиров с незапамятных времен. Так же известные как оборотни, люпины путешествуют стаями, так же как и обычные волки. Вампиры крайне боятся оборотней, так как те являются безжалостными и смертоносными убийцами, и не один вампир заявляет, что видел, как всего один разгневанный люпин уничтожил целую котерию Сородичей. Недалекие и враждебные, оборотни ненавидят Сородичей: причины этой ненависти точно неизвестны, но вампир, встретившийся с оборотнем, подвергается смертельной опасности. Мудрые Сородичи стараются держаться городов, зная, что если они покинут их, то рискуют встретиться с тварью, покрытой шерстью и вооруженной клыками. В ночи полной луны Сородичи могут слышать вой люпинов и буквально ощущать их свирепость.

В последние годы случаи агрессии со стороны люпинов участились. Ранее неохотно покидающие свои лесные угодья, в последние несколько лет стаи оборотней стали атаковать Сородичей в городах и даже нападать на их неприступные домены. Вампиры клана Гангрел, которые знают о люпинах гораздо больше, чем другие Сородичи, опасаются, что это начало великой войны, и что первый ход в окончании Джихада сделают не вампиры, а оборотни.

Маги. Мастера волшебных искусств, маги походят на людей даже больше, чем Сородичи. Тремеры заявляют, что маги фактически и являются людьми, просто они обладают тайнами древней магии. Маги не враждебны по отношению к вампирам, однако они предпочитают уединение и не колеблясь уничтожат надоедливого Сородича. Мало кто из вампиров знает о силах, которыми владеют маги, но в их присутствии случаются странные вещи. Ходят слухи, что маги могут добиваться воистину фантастических эффектов, однако они соблюдают что-то вроде Маскарада, чтобы защитить себя от ярости обычных людей.

Призраки. Некоторые люди продолжают существовать и после смерти, досажая смертным или пытаясь завершить дела, которые им не удалось доделать при жизни. Так как призраки существуют «на другой стороне», мало кто из вампиров имел с ними дело, однако члены клана Джованни известны тем, что могут сотрудничать с ними. Некоторые призраки являются душами жертв, убитых вампирами, и возвращаются, чтобы наполнить ночи своих убийц воем и мучениями.

Феи. Мало кто из вампиров вообще знает что-либо о феях, и крайне похоже на то, что «Чудесный Народ» боится вампиров или избегает их по каким-то другим причинам. Так или иначе, феи обладают чудесными и удивительными силами, а так же способностью насылать ужасные проклятья. Поэтому с «дикими» лучше не шутить.

Гули. Сородичи, которым нужны сильные слуги, обычно создают гулей. Их создают, дав выпить человеку или животному немного вампирской крови и при этом не выпивая их собственной. Хозяева-вампиры, известные как домиторы, обычно используют их в качестве слуг. Гули не столь же сильны, как и Сородичи, однако они могут использовать поглощенное витэ, чтобы стать сильнее и выносливее.

Большинство гулей фанатично преданы свои хозяевам, так как гули подвержены узам крови точно так же, как и Сородичи. Гулю требуется кровь домитора, чтобы поддерживать свое состояние, поэтому он обычно постоянно пьет витэ одного и того же вампира.

Однако ходят ужасные слухи о бродячих гулях, которые восстали против своих хозяев-Сородичей, убили их, и начали охотиться за витэ других вампиров. Эти гули-мародеры не служат никаким хозяевам: они нападают на неосторожных или слабых Сородичей и забирают кровь силой, обычно уничтожая при этом этих неудачливых вампиров. Многие Сородичи насмеются над этими слухами, однако другие знают, насколько сильны могут быть гули, и поэтому внимательно следят за тем, что происходит вокруг.

Катаяны. Дети Каина распространились по всему миру, и на Дальнем Востоке они столкнулись с мистическими Катаянами, вампирами, которые не являются Сородичами. Катаяны или «Сородичи Востока» имеют крайне мало общего со своими западными собратьями. Слухи о демонических силах, которыми обладают гости из Азии, их загадочном характере и чуждом менталитете заставляют беспокоиться многих западных Сородичей. Так же положение дел ухудшают возросшие сообщения о «Тайном Мандарине», грозном Катаяне, которому приписывается участие в бедственных для Сородичей событиях.

Загадочные существа. Помимо этих внушающих опасения свидетельств некоторые Сородичи так же заявляют, что имели дело даже с более странными существами. Заявляется о встречах с демонами, бессмертными мумиями, зомби, таинственными духами, животными-перевертышами, живыми горгульями, ангелами и еще более странными существами, и иногда это даже задокументировано. Единственное, что можно понять из этих заявлений – это то, что Мир Тьмы настолько разнообразен, насколько он ужасен.

Поколения и мифология Каинитов

Согласно наиболее распространенной версии истории Сородичей, прародителем расы вампиров является Каин, изгнанный в землю Нод после того, как он убил своего брата

Авеля. Каин был проклят Богом и стал первым вампиром. После этого Каин создал трех детей, которые создали еще детей, и т. д.

Часто упоминаемое собрание знаний Каинитов, известное как Книга Нод содержит кое-какие сведения про миф о появлении Сородичей. К сожалению для тех, кто хочет знать все, книга вызывает больше вопросов, чем ответов, и даже создает подоплеку для другой теории о появлении Сородичей, Цикла Лилит (который порицается и считается в Камарилье ересью).

В конце концов, точных ответов касательно этих вопросов не существует. Возможно, ответа на эту загадку не существует вовсе.



Каин

Известный как «отец всех вампиров», в современные ночи Каин скорее миф, нежели реальность. Некоторые представители Четвертого Поколения, а так же некоторые члены Шабаша заявляют, что встречались с тем, кто называл себя Каином, но эти истории столько раз передавались из уст в уста, что никто уже не может сказать, где заканчивается правда и начинается ложь.

Отец вампиров. Устная история Сородичей (некоторые заявляют, что это больше легенды, чем история) занимает значительное место в обществе вампиров. Наиболее известной и чаще всего упоминаемой легендой является легенда о Каине, Первом Вампире и убийце своего брата. Таинственный текст, известный как Книга Нод, рассказывает об изгнании Каина и его последующем путешествии на восток. Многие из того, что «известно» о Каине основывается на различных высказываниях из Книги Нод, однако, разумеется, мало кто может подтвердить истинность написанного в этой книге.

*«В начале был только Каин. Каин, который принес своего брата в жертву из любви.
Каин, который был изгнан.
Каин, который был навечно проклят бессмертием.
Каин, который был проклят жаждой крови.
Мы все произошли от Каина,
От сира наших сиров.
Долгое время он жил в земле Нод,
В одиночестве и страдании.
Целую вечность он был один.
А затем он вернулся в мир смертных,
В мир, который создали его брат и дети его брата».*

Первый Город Енох и потомство Каина. Многие верят, что когда Каин вернулся к Детям Сифа (так вампиры называют смертных), он создал великий город, в котором сосуществовали вампиры и смертные. Некоторые историки Сородичей говорят об этом периоде как о времени идеальной гармонии, однако более циничные Каиниты утверждают, что вампиры были для Детей Сифа хуже чумы. Считается, что в это время было положено начало 13 кланам, когда дети Каина дали Становление собственным детям. Существует предположение, что во Втором Поколении могло быть больше трех представителей, а в Третьем – больше 13. Культы Каинитов, преданные легенде о создателе утверждают, что могло существовать около сотни вампиров Третьего Поколения, однако этому нет никаких подтверждений.

*«Хоть он и был повелителем могучей нации, он все еще был одинок,
Потому что не было подобных ему. И его печаль снова усилилась.
И затем совершил он еще один великий грех, создав потомков,
[И было их лишь трое.]^{1†}
Но они создали еще больше потомков, внуков Каина,
И затем сказал Каин: **«Да закончатся эти злодеяния. Не будет более потомства.»**
И так как слово Каина было закон, его потомки подчинились ему.
Город существовал течение многих веков,
И стал центром могучей империи».*

Великий потоп и конец Первого города. Как рассказывается далее в этой истории, по прошествии множества ночей Бог послал Великий Потоп, чтобы стереть проклятую расу Каинитов с лица земли. Согласно Библейским предания, Ной построил ковчег, чтобы человечество избежало участи, на которую само же себя и обрекло. Выжившие вампиры стали известны как Патриархи или Допотопные, так как они получили Становление еще до потопа.

*«Но затем пришел Великий Потоп и смыл все с лица земли.
Город был уничтожен,
А вместе с ним и его жители.
Снова впал Каин в великое уныние и удалился он,
Стал он подобен псу, лежащему среди нечистот,
И он оставил своих потомков самих по себе.
Они приходили к нему и умоляли его вернуться,
Чтобы помочь отстроить город.
Но он не пошел с ними,
Сказав, что Потоп был послан в наказание
За то, что он вернулся в мир живых
И нарушил истинный закон».*

Второй город и Джихад. Без их отца, Каина, вампиры начали спорить и ссориться между собой. Убийство и алчность стали законом для Сородичей, и хотя они пытались воссоздать славу Первого Города, Второй Город стал логовом интриг, вероломства, жажды крови и диаблери.

^{1†} — Некоторые историки Сородичей верят, что эта строка была неправильно переведена, и во времена Первого Города она звучала по-другому, чем в современные ночи. Заметки ранних историков вампиров говорят о том, что в некоторых переводах Книги Нод это строка интерпретировалась как «И было их около трех».

*«И они вернулись одни к смертным, которых оставили,
И объявили, что будут новыми правителями.
Каждый из них создал свое потомство,
Чтобы продолжить славу Каина,
Однако у них не было его мудрости и сдержанности.
Великая война разразилась между древнейшими и их детьми,
И дети убили своих родителей».*

Эти вампиры-убийцы и создали то, что сегодня известно как кланы, и от них произошли Сородичи Четвертого и более высоких поколений. Недостаток мудрости не позволил им предвидеть, что их собственные дети восстанут против них так же, как они восстали против своих сиров. Когда это стало очевидно, Древние создали великую игру, свою тайную войну, Джихад, и скрылись, чтобы направлять действия своих потомков из тайных убежищ.

К несчастью, в результате этой войны Второй Город был уничтожен, Сородичи и Дети Сифа разошлись по всем концам земли, где они могли существовать без чудовищного влияния Патриархов, как они думали. Разумеется, они заблуждались, так как власть и влияние Третьего Поколения не имеет границ. Надписи на камнях говорят, что Джихад продолжается и по сей день, и что все Сородичи – всего лишь пешки в этой войне старейшин.

*«Бунтари построили новый город
И привели в него [13] племен.^{2‡}
Это был красивый город, и люди поклонялись им как богам.
Они создали собственное потомство,
Четвертое Поколение Каинитов.
Но они боялись Джихада,
И поэтому запретили этим детям
Создавать себе подобных.
Эту власть старейшие оставили себе.
Если создавалось новое дитя, то за ним охотились и его убивали,
И его сира вместе с ним.
Этот город был так же велик, как и город Каина, но он начал стареть.
И как все живые существа, он начал медленно умирать.
Сперва боги не видели истинны,
А когда они опомнились, было уже слишком поздно.
Город был уничтожен и их власть была свергнута,
И они были вынуждены бежать, забрав свое потомство с собой.
Но многие из них были убиты во время бегства, ибо стали слабы.
Так как уважение к ним исчезло, каждый мог свободно создавать свое потомство,
И вскоре появилось много новых Каинитов,
Которые стали править по всей земле.
Но это не могло продолжаться вечно.
Со временем стало слишком много Каинитов,
И снова началась война.
Старейшие скрылись,*

^{2‡} - Большинство Сородичей считают, что ввиду имеется именно число 13, так как нынче известно 13 существующих кланов, однако по крайней мере в одном из отрывков Книги Нод про Третье Поколение сказано «три по десять», а не «три и десять». Поэтому некоторые Сородичи утверждают, что когда-то могло существовать 30 «кланов», однако большинство из них затем угасло.

*Ибо уже научились осторожности.
Однако их дети создавали собственные города и собственное потомство,
И они были теми, кто был убит на этой войне.
Война была столь велика, что никто из того поколения
Больше не дает о себе знать.
Горы смертной плоти были посланы через континенты
Чтобы уничтожить и сжечь города Каинитов.
Смертные думали, что ведут собственные войны,
Но ради нас они проливали свою кровь.
Когда эта война была кончена,
Все Каиниты спрятались друг от друга
И от людей, которые окружали их.
И мы скрываемся и в эти ночи,
Ибо Джихад все еще продолжается».*

Скептически настроенные Сородичи заметили несоответствие в легенде о Каине: если его первые дети – Второе Поколение, и они на два шага удалены от Каина, где же тогда Первое Поколение? Каин не может быть Первым Поколением, так как он не может быть удален на один шаг от самого себя. Подобные вопросы всегда остаются без ответа.

Второе Поколение (Цилла, Ирад, Енох (Энки))

Согласно текстам Сородичей неизвестного происхождения, Каин дал Становления трем детям. Созданные, чтобы утолить печаль Каина, эти дети (многие источники сходятся во мнении, что их звали Цилла, Ирад и Енох, последнего так же часто называют Энки) проводили свои не-жизни в Первом Городе, Енохе.

Мало что известно о Втором Поколении – лишь то, что они дали Становление Третьему, но ничего неизвестно о том, что случилось после того, как их дети восстали против них самих. Считается, что Второе Поколение было уничтожено во время Великого Потопа или пало от рук своих потомков.

Третье Поколение (Патриархи или Допотопные)

Третье Поколение, вампиры, известные как Патриархи (так как они пережили Великий Потоп), по общему мнению положили начало тому, что сейчас известно как кланы. Недавно слухи об активных Патриархах стали разрастаться, и новые известия (весьма сомнительные) об их действиях поступают каждую ночь. Камарилья насмехается над слухами о выживших Патриархах, однако существует информация разной степени достоверности как минимум о четырех Патриархах. Люциан и Мекхет очевидно являются псевдонимами основателей кланов, которые пожелали остаться неизвестными, но эти имена – единственные широко известные прозвища представителей Третьего Поколения. О клане Джованни и его создателе сообщения поступают постоянно, а нечеловеческое существо, которое некоторые считают основателем клана Тремер, недавно видели в Мехико. Существует надежда, что Патриархи были уничтожены, но никто не может подтвердить этого.

Патриархи являются истинными игроками Джихада, древней и ужасной игры, которую, как утверждается, представители Третьего Поколения ведут друг против друга. Повороты Джихада непостижимы, но у Патриархов есть пешки во всех уголках земли, которые выполняют наставления своих спящих хозяев. Правила неизвестны точно так же, как игроки, и поэтому приемлемо все, что угодно – от прямой войны то столетнего шпионажа.

Представляла ли эта игра из себя действия и противодействия, всегда неизвестно – есть ли правила, или может быть Джихад деградировал в мелкую свару? Некоторые вампиры, ссылаясь на оригинальное значение слова Джихад утверждают, что существуют еще какие-то факторы. Возможно, некоторые из Сородичей, вовлеченных в Джихад достигли мифического состояния Голконды, и пытаются помочь (или хотя бы направить) других, чтобы они так же достигли подобного умиротворения. Разумеется, им так же противостоят враги, которые не хотят следовать этому пути.

Патриархи обладают воистину божественными возможностями и обладают непостижимыми способностями. Исследователи Джихада выдвинули гипотезу, что представители Третьего Поколения были последними вампирами, полностью овладевшими жизнью и смертью и могут быть уничтожены если только сами того захотят или силой, сходной с ними самими. Эти же вампиры гадают, не является ли Джихад состязанием, и не станет ли в нем победителем последний уцелевший Патриарх.

Четвертое и пятое поколения (Старцы)

Эти могущественные вампиры известны как Старцы. Им тысячи лет, они крайне редки, и сильны почти так же, как и Третье Поколение. Мало кто из представителей этих поколений принимает активное участие в Джихаде, так как их могучая кровь соблазняет Сородичей, которые младше их. Многие Старцы скрылись, впад в торпор, благодаря чему они могут избежать опасности быть диаблеризированными более слабыми Сородичами и могут контролировать собственные силы, которые принимают участие в Джихаде. Ходят слухи, что несколько могущественных Старцев пробудились в разных уголках Земли, и что наиболее влиятельные члены Внутреннего Круга Камарильи, а так же регент и прискусы Шабаша так же являются Старцами.

Шестое, седьмое и восьмое поколения (Старейшины)

Наиболее могущественными и очевидными участниками Джихада являются вампиры с шестого по восьмое поколения. Сородичи этих поколений обычно имеют немалое влияние и большую власть (что не мешает им самим быть лишь пешками в Джихаде, так как эти вампиры не могут даже помыслить о том, что ими тоже может кто-то манипулировать). Князья, могущественные юстициарии и примогены обычно относятся к этим поколениям, однако стоит отметить, что те вампиры, кто носит подобные титулы в Европе обычно более могущественны и имеют более низкое поколение, нежели те, кто обитают в Америке.

Представители этих поколений обычно считаются старейшинами: считается, что лишь вампиров до восьмого поколения можно считать старейшинами, однако это довольно субъективно. Большинство представителей восьмого поколения получило Становление задолго до современных ночей, и поэтому обладают немалыми властью и статусом.

Девятое и десятое поколения (Служители)

Сородичи девятого и десятого поколения играют в опасную игру. Представители девятого и десятого поколения обычно слишком стары и опыты, чтобы быть причисленными к более слабым неонатам и служителям, однако слишком слабы и неопытны, чтобы занять свое место среди старейшин, поэтому чаще всего они остаются предоставленными сами себе. Ими не требуется управлять, как дикими, молодыми Сородичами, поэтому они могут спокойно заниматься своими делами. Как смертные подростки, представители девятого и десятого поколения пробуют на вкус власть и влияние, к которым они могут вскоре приобщиться.

11, 12 и 13 поколения (Неонаты)

Неонаты и молодые служители, представители этого поколения относительно недавно получили проклятье вампиризма. Они могущественные существа по сравнению со смертными, на которых они охотятся, но их новоприобретенные силы ничто по сравнению с возможностями старейшин, которые существуют уже сотни лет.

Большинство персонажей игроков принадлежат к этим поколениям.

14 и 15 поколения (Слабокровные)

Прискорбное явление современности, слабокровные Сородичи стали активно появляться лишь в последние несколько лет. Кровь Каина настолько слаба в них, что по слухам они даже могут выносить свет солнца и есть пищу смертных. Многие исследователи Сородичей со страхом наблюдают за увеличением их количества, припоминая часть Книги Нод о «Времени Слабой Крови», которое будет предшествовать Геенне.

Геенна

Наиболее популярным мифом сородичей является легенда о Геенне. Сородичи верят, что этот апокалипсис надвигается с каждой ночью. Когда начнется Геенна, пробудятся Патриархи и разрушат весь мир, сойдутся в последней битве Джихада и пожрут всех Сородичей и смертных.

Мало кто из Сородичей Камарильи считает это правдой, однако многие вампиры наблюдают за разложением мира и верят, что скоро наступит Геенна – возможно, даже в течение нескольких следующих лет. Фанатично собирая фрагменты истории и мифологии Каинитов, эти Сородичи пытаются узнать истину о Геенне и о том, как можно предотвратить ее. Старые вампиры знают о неумолимости Патриархов. И если они вернуться, то начнется Геенна, и все смертные и вампиры будут уничтожены волной крови и огня.

Несмотря на это, Сородичи пытаются помешать или помочь Джихаду, так как видят, что их роли приближаются к критической кульминации. Тысячелетнее напряжение, охватившее планету, несомненно, является предвестником грядущего апокалипсиса, и Последние Ночи уже наступили.

Пророчества конца

«Хроника Тайн», пророческая часть Книги Нод, рассказывает о наступлении Геенны. Предсказания загадочны и полны мистицизма, однако многие Сородичи верят, что в современном мире уже проявляются знаки, о которых говорится в Хронике. Однако мало кто из Сородичей верит, что Геенна уже начинается.

*«И мир станет холодным
И нечистые твари полезут из-под земли
И начнутся великие бури, грозы зажгут огонь
Тела животных начнут гнить,
И изуродованные они падут.
Наши Грандсиры тоже поднимутся
Из земли
Они порвут нас на куски,
Они пожрут нас всех...
Вы узнаете, что пришли последние времена
Когда настанет Время Слабой Крови, когда появятся вампиры,
Которые не смогут дать потомство,
Вы будете знать их как Бесклановых,*

*Которые будут править
Вы будете знать их как Диких,
Которые будут охотиться на нас даже в самых могущественных городах
Вы узнаете их,
Когда пробудится кто-то из древних...
И те, кто будут питаться кровью из сердец будут процветать,
И пойдет Сородич против Сородича,
И витэ станет редким, как алмазы...
Светит черное солнце!
Светит кровавая луна!
Скоро настанет Геенна».*

История Сородичей

По версии Айслинг Старбридж из клана Тремер, Регента Пяти Капелл Нью-Йорка

Читающий эти записи должен быть предупрежден о коварстве Тремер. Даже если слова их кажутся логичными, ищите в них ложь. Отбросьте в сторону желание знать «правду», ибо Тремер нет доверия.

В начале

Большинство из того, что мы знаем о нашем происхождении, основано на отрывках из Книги Нод, и даже если это всего лишь легенды, многие из нашего рода свято верят в это. Все мы знаем о Каине и Авеле (я надеюсь). Бог изгнал Каина из общества смертных за его преступление, и Каин ушел в «Землю Нод», где бы она ни была. Согласно Книге, там он встретил Лилит, первую жену Адама в еврейском фольклоре. Она одна из всех смертных пожалела Каина, и он долгое время провел с ней, в течение которого его посетили архангелы Уриил, Рафаил и Михаил. Каждый из них сказал, что ему стоит лишь покаяться перед Богом, и тогда его изгнанию придет конец. Каждый раз он отказывался, и каждый из архангелов проклинал его, пока он наконец не превратился в то, что можно назвать первым вампиром. При помощи Лилит он научился способностям, которые мы теперь называем «Дисциплинами», и после того, как он решил, что она больше не сможет его ничему научить, он оставил ее.

Первый Город

В течение неизвестного количества времени Каин странствовал, жалкий и одинокий, пока в одну из ночей он не наткнулся на поселение людей. Первый Город, согласно самым старым отрывкам из Книги Нод, был чудом древности. На самом деле навряд ли это было что-то грандиозное – скорее всего примитивный город с глиняными хижинами, обнесенный стеной, однако Каин впервые встретил людей за много лет. Люди, пораженные способностями Каина, сделали его своим правителем, и на время он был удовлетворен. Однако по прошествии нескольких лет одиночество начало терзать его. Он решил дать Становление из-за самого популярного повода – чтобы у него была компания. Мало что изменилось за все эти годы, по крайней мере в этом смысле.

Невзирая на предзнаменования, что его дети поубивают друг друга так же, как он убил своего брата, согласно легендам он создал по крайней мере трех детей – Еноха (по имени которого и был назван город), Циллу и Ирада. Они стали известны как Второе Поколение. И все бы было хорошо, если бы эти трое не захотели создать собственных детей. Они давали Становление не подумав, назло Каину, пока Енох не был практически перенаселен. Люди и вампиры жили бок о бок, зная друг о друге, однако люди служили вампирам, а не сосуществовали с ними. Великий Потоп (да, тот самый Потоп из истории про Ноя)

уничтожил множество смертных и несколько слабейших вампиров. Когда вода сошла, никто не мог вообразить, что же случится дальше.

Второй город

Каин скрылся от своих внуков, сам их вид был ему ненавистен. Он верил, что Потоп был наказанием Бога за то, что он давал Становление, и он решил больше не поддаваться искушению. Он не хотел, чтобы его нашли, а тех, кто приходил к нему, он изгонял прочь. Однако пока он прятался, Третье Поколение (известное как Патриархи, так как они пережили Потоп), убило Второе Поколение.

Енох был уничтожен во время Потопа, однако на его месте вскоре было построено то, что мы называем Вторым Городом. С течением времени Патриархи стали сражаться друг с другом, посылая в бой свое потомство. Эта вражда затронула всех, включая смертных, и вскоре город пал. Это было началом Джихада, однако никто в точности не может сказать, из-за чего конкретно все это началось. В Книге Нод говорится, что Джихад – это проклятие Уриила, наложенное на Каина за то, что он создал потомство, невзирая на запрет. Другие верят, что это была просто ссора между двумя Сородичами (совсем как в наши дни), которая затем вышла из-под контроля.

Однако если Каин и скрывался, то это не означало, что он больше не интересовался своими внуками. В легендах говорится, что он проклял прародителя Носферату уродством за какое-то ужасное деяние (в легендах как всегда точно не говорится, за какое именно) и Малкава безумием, за то, что он исказил его образ. Оплакивая Второе Поколение, он так же проклял остальных внуков, предвещая, что они уничтожат друг друга и весь мир. Однако это не остановило Третье Поколение. Джихад уже начался, дав им цели, которыми они будут заняты в течение следующих нескольких тысяч лет.

Древний мир

После уничтожения Второго Города, многие вампиры разбрелись по свету, ища собственные пути и судьбы. Сородичи ходили по древним Британии, Греции и Риму как боги, вдохновляя поэтов и воинов на две тысячи лет вперед, и те называли их ламиями или ликантропами.

Разумеется, где бы не селились Сородичи, везде возникало соперничество. В Греции вампиры из Афин сражались против своих врагов из Спарты, они развязали Пелопонесскую войну и почти уничтожили два города: Спарта потерпела поражение, а Афины израсходовали практически все свои ресурсы. Сородичи из Македонии спровоцировали начало завоевательных походов. Особо стоит отметить противостояние между Римом и Карфагеном. Карфаген сыграл особую роль в истории Сородичей, а возможно, и в развитии всего общества Сородичей.

Карфаген

Вампирская колония Карфаген – это величайшее достижение Сородичей или пример ужасающего высокомерия, в зависимости от того, кого вы спросите. Но одно очевидно – Карфаген отбрасывал свою тень еще в течение многих веков. Некоторые вампиры ссорятся и сражаются друг с другом из-за того, что произошло две тысячи лет назад.

Карфаген, столица Финикии, был значительным городом в мире смертных. Финикийские торговцы пересекали Средиземное море, чтобы обогатить свои города при помощи торговли. Финикийские моряки были одними из лучших в греко-римском мире, их корабли бороздили моря от Плодородного Полумесяца до Иберии. В течение многих лет Карфаген даже превосходил Рим по красоте, что Риму не слишком нравилось. Но пока

смертные ссорились из-за прав на торговлю, и римлян сжигала зависть, когда они видели процветающий Карфаген, в тених этих городов происходило нечто большее. Карфаген был создан вампирами из клана Бруха как великий эксперимент, попытка воссоздать Первый Город и доказать, что смертные и Сородичи могут открыто сосуществовать вместе.

Я слышала столько историй об успехе этого эксперимента, что не уверена, какие из них правдивы. Судя по всему, у вампиров Карфагена получилось сделать это, пусть и ненадолго. Смертные, которые жили рядом с вампирами, понимали, что их соседи «отличаются от них», и они принимали это. Вампиры питались кровью на бойнях и из специально отобранных слуг. Не смотря на характер Бруха, нет сведений о том, что город превращался в скотобойню лишь из-за того, что кто-то оскорбил вампира. Разумеется, помимо этих существуют другие истории, о кровавых жертвоприношениях и поклонении демонам – каким из них вы склонны больше верить? По крайней мере, в Карфагене была хотя бы видимость порядка и вампиры могли там сосуществовать со смертными.

Но было одно «но». Этим «но» был Рим, римские вампиры, в особенности Вентру и Малкавиане, если записи правдивы, то они завидовали богатству Карфагена и пришли в ярость от «эксперимента» Бруха. Возможно, суеверные Малкавине решили, что в Карфагене прямым образом нарушается закон Каина о том, что между Детьми Каина и Детьми Сифа не должно быть ничего, кроме вражды. Или, возможно, их просто раздражало то, что кто-то из их рода преуспел больше, чем они сами. Так или иначе, они захотели уничтожить Карфаген.

В результате двух Пунических войн желание Сородичей Рима осуществилось. Город был сожжен и разрушен, а вампиры, которые не покинули его, были убиты. Земля была засыпана солью, и те, кто скрывались под землей от огня иссохли, так как кровь покинула их тела. Вампиры, которым удалось сбежать, унесли свою историю и горечь с собой. И в нынешние дни многие Бруха презирают Вентру за их роль в уничтожении «Величайшего Общества».

Темные Века

Согласно мнению некоторых, это была величайшая эпоха для нас, или по крайней мере, лучшее время для того, чтобы быть вампиром. Для нас это время было одной из наиболее либеральных эпох. Маскарад еще не был официально принят, многие вампиры правили городами или занимали высокие должности в церкви или государстве, иногда достаточно открыто. Смертные жили в страхе перед сверхъестественным, веря в ведьм, ликантропов, фэй и вампиров. Сородичи извлекали из этого большую выгоду, и они действительно были хозяевами этого мира долгих ночей. Камарилья и Шабаш еще не существовали – каждый был независим настолько, насколько ему этого хотелось.

В это время наш клан, Тремер, присоединился к вампирам. Наши записи свидетельствуют о том, что когда-то мы были кабалом смертных магов, и наши лидеры, Хозяин и проклятый Горатрикс захотели бессмертия для себя и для своего дома, чтобы у них было время для работы над своей магией. С этой целью они стали исследовать «жизненные» процессы Сородичей, чтобы продублировать их. План Хозяина сработал превосходно, однако затем кабал обнаружил, что находится в серьезной опасности, и его лидеры решили занять место в иерархии вампиров до того, как они будут уничтожены. Кульминацией всего этого стало уничтожение Саулота, Древнего давно вымершего клана Салюбри.

Огненные Времена

К несчастью, открытость вампирского общества повлекла за собой серьезные последствия. Далеко не каждый боялся вампиров, которые правили из своих замков.

Церковь, используя храбрость и Веру как оружие, начала наносить ответные удары. Жадность или ярость некоторых смертных пешек наконец переселила их страх, и они предали своих хозяев. Некоторые были полны религиозным рвением, они верили, что очищают мир от зла. У тех, кто наблюдал за высокомерием и жестокостью вампиров во время так называемой «Долгой Ночи» или слышал истории об этом, также были свои причины.

Современные вампиры не слишком задумываются об этом – большинство думает, что Инквизицию просто выдумали старейшины, чтобы держать молодежь в повиновении или что она была уставшей и безобидной. Однако все это далеко от истинны. Представьте себе мир, где Церковь контролирует все – начиная от медицины и образования и заканчивая политикой. Она может провозглашать войны, свергать королей и требовать повиновения от кого угодно в обществе. И она обрушила всю эту мощь на вампиров.

Все еще не испугались? То же было и с теми вампирами до 13 века, когда церковь начала побеждать.

Костры Инквизиции и Восстание Анархов. Крестовые походы закончились, и для смертных Европы они имели плачевные последствия. Им требовалась кого-либо обвинить в этом, и Церковь принялась искать «порчу». В течение следующих двухсот лет Инквизиция и ее союзники стали распространять свою чудовищную политику по всей Европе. Из Швейцарии она расползлась по Германии, Франции, Венгрии, Испании и Англии. Эти люди убивали всех, кто мог ввергнуть Европу и божьих людей в ад, будь то евреи, мусульмане, катары, женщины, политические враги, еретики, вампиры... Полный список занял бы слишком много места, но надеюсь, вы поняли.

Некоторые из вампиров были найдены и казнены – пойманы в своих убежищах, преданы или просто убиты. Да, «убиты», и никак иначе. Некоторые старейшины, пытаясь спастись, решили использовать неонатов и служителей в качестве пушечного мяса, чтобы защититься от инквизиторов. Однако все пошло не так, как они планировали – инстинкт самосохранения не исчезает после Становления. Некоторые из этих «пешек» бежали и стали ради безопасности собираться в банды. Так было положено начало тому сброду, который называл себя анархами. Это движение началось по стоящим причинам, однако затем превратилось в банду молодых вампиров, орущих без толку и служащих любому, кто мог достаточно заплатить.

Во время всех этих беспорядков, когда старейшины сражались, чтобы сохранить свою власть, анархи решили, что они готовы скинуть иго раз и навсегда. Время было самое подходящее – между Крестовыми походами и Инквизицией, когда старейшины исчерпали почти все свои ресурсы. Тогда еще не было формальной организации, системы защиты от банд анархов, да и старейшины были слишком независимы и параноидальны, чтобы объединиться. Однако затем около двух дюжин старейшин из разных кланов собрались вместе и решили создать тайное общество, которое затем станет Камарильей. Было проведено множество встреч, однако нервные старейшины все еще не хотели объединяться со своими столетними противниками. Однако затем положение дел приняло другой оборот – стали распространяться новости о том, что анархи создали магию, которая, согласно слухам, могла разрушать узы крови. Число анархов возросло, и стали ходить слухи о том, что в это движение стали вливаться целые кланы: некоторые предполагали, что ритуал был разработан в Восточной Европе, землях, которые в течение долгого времени были известны как территория Цимисхи. В Италии буквально из ниоткуда появился новый клан, и многие старейшины гадали, как же это произошло, после чего они, несмотря на все подозрения, стали вести переговоры, посылая «друзей

своих друзей». Неизвестно, что послужило финальным толчком, однако в 1459 году семь величайших кланов Европы собрались вместе на первое официальное заседание Камарильи.

В это время Шпренгер и Крамер со своим трудом *Malleus Maleficarum* (Молот Ведьм) только подлили масла в огонь. После его опубликования мы, Тремеры, оказались в еще большей опасности. Наши исторические связи с магами убедили многих охотников в том, что мы вместе с ними повинны во всем. Из-за злобы на наших союзников и «родственников», наши потери были гораздо большими, нежели у других Сородичей.

Я даже не знаю, как Сородичи пережили все это. Некоторые впали в торпор, однако забыли сказать кому-либо, где они находятся, поэтому их так никогда и не разбудили – возможно, некоторые до сих пор спят где-то в Европе. Кто-то умер от рук своих врагов, которые воспользовались всеобщим хаосом. Многие сгорели в огнях инквизиции, когда раскрывали их истинную натуру, во время попыток защитить свои стада либо же по причинам, вообще не связанных с вампиризмом. Другие чахли в подземельях или были испелены силой фанатичной Веры. Те, кто выжили, крайне хорошо все спланировали. Или же им просто повезло. Некоторые выжили, используя все свои ресурсы – например, создавая детей в качестве заслона. Некоторые могли предчувствовать неприятности, поэтому скрылись в тихих местах или даже покинули Европу. Позже, что наиболее важно, был адаптирован и введен Маскарад (который до этого воспринимался как простая мера предосторожности, а не как вопрос жизни и смерти). Вампиры перестали разъезжать в ночи, пугая крестьян, и открыто править своими владениями и аббатствами. Это было начало той не-жизни, которую знает большинство из нас – бродить в тених, никогда не показываясь на глаза массам.

Однако вернемся к Восстанию Анархов. Теперь Камарилья была организована, и имела силу, чтобы обрушиться на Анархов с яростью Каина. Для Тремеров это была личная война – мы давно враждовали с трижды проклятыми Цимисхи и теперь они были на противоположной стороне. У нас просто не было выбора. После сорока лет ночных битв Камарилья наконец-то получила преимущество. Поняв, что продолжать дальше будет самоубийством, анархи подняли белый флаг. Первый конклав был созван в 1493 году, и с подписанием Торнского Соглашения война закончилась, однако ненадолго. Некоторые анархи отказались сдаться и решили сбежать и перегруппироваться. Когда они всплыли снова, то превратились в чудище, известное как Шабаш. Столетие кровавых схваток разделило нас на две стороны, и это предвещало еще больше схваток в последующие годы.

Черная Смерть. Современные Сородичи скажут вам, что мы не подвержены болезням, что мы можем лишь разносить их, когда питаемся, а для нас самих они не представляют угрозы. Однако это не так.

Многие вампиры забывают о Черной Смерти, скорее всего из-за того, что многие современные вампиры не жили в то время. Я тоже не жила в то время, но встречала тех, кто жил. Каждый, кто думает, что болезни не влияют на нас, также должен поговорить с кем-то из них. Существует три типа чумы – бубонная, пневмоническая и септиматическая. Из-за бубонной жертва покрывается ужасными нарывами, во время пневмонической жертва начинает кашлять и проявлять симптомы, похожие на обычную простуду, во время септиматической жертва начинает кашлять кровью и умирает в течение двух часов. Септиматическая передается через кровь и крайне заразна. Если ни о чем не подозревающий вампир питается из жертвы, зараженной септиматической чумой, он становится ее разносчиком. Что еще хуже, он сам начинает слабеть: терять кровь при

кашле, испытывать боль, когда тело пытается очиститься от заразы и даже может впасть в торпор.

От чумы пострадали не только европейские священники, мы также потеряли почти целый орден: многие заразились, учась проводить Последний Ритуал с кровью умирающих. Согласно записям того времени, Черная Смерть превращала питание в кошмар. Многие вампиры стали питаться друг другом, результатом чего были узы крови или диаблери. Некоторые старейшины стали создавать детей просто для того, чтобы сожрать их. Те, кто путешествовал в это время, например в Скандинавию или Латвию приносили чуму с собой вместе с блохами в их одежде.

Чума снова вспыхнула в Англии в 17 веке, почти в то же время, что и Великий Пожар. Чем больше я изучаю этот случай, тем больше убеждаюсь, что все это произошло из-за того, что из торпора восстал какой-то зараженный чумою вампир и начал питаться. К счастью, она далеко не распространилась – Великий Пожар хорошо очистил город.

Ренессанс

Так или иначе, это была одна из величайших эпох для немертвых и других сверхъестественных существ. Когда потухли огни инквизиции, многие люди были так счастливы, что остались в живых, что немного двинулись умом. Среди смертных стали появляться поэты, писатели, романтики и изобретатели, а среди сверхъестественных существ... также появились поэты, писатели, романтики и изобретатели. Сородичи постоянно общались со смертными, даже если смертные не подозревали об этом. Пока кто-либо из вампиров мог играть свою роль, люди принимали его.

То, что сохранили Сородичи, снова возвращалось в мир: некоторые вампиры учили впечатлительные молодые умы греческой и римской культуре, если конечно, они могли их найти. Я не удивлюсь, если узнаю, что потерянные труды из греческой и римской литературы были восстановлены благодаря книгам из библиотек вампиров. «Придворный» Кастильоне и «Государь» Макиавелли превратили лидерство и дипломатию в искусство, и не сомневаюсь, что «современное» правительство Сородичей многое из них почерпнуло. Смертные художники, ищущие покровительства, дали многим вампирам шанс снова влиться в общество смертных и восстановить свою человечность. Я даже подозреваю, что наши Элизиумы обрели свое нынешнее воплощение в это время, когда вампиры наблюдали за представлениями в Глобусе, интригами при дворах Медичи и Елизаветы Первой и за дворцами богатых классов.

Да, в те времена в Европе было где развлечься, будь вы вампиром, человеком или кем-то еще. После долгих лет, когда правила Церковь, враг вампиров, вооруженная сталью и огнем, многие из Сородичей были готовы «вздыхнуть свободно» и вспомнить о хороших вещах в не-жизни.

Однако не все было столь радужно. Все еще бушевали сражения между Камарильей и Шабашем как отголоски Восстания Анархов, и этот этап Джихада занял около двухсот лет. Однако, в конце концов, Камарилья заставила Шабаш отступить. Было ли это стратегическое отступление Шабаша или он просто исчерпал свои ресурсы, однако его почти вытеснили из Европы. Согласно одному из моих источников, Шабаш отступил на север Скандинавии, чтобы залезть свои раны и нанести ответный удар, если представится такая возможность. Наверное, их хорошо потрепали, так как следующие пятьдесят лет они вели себя достаточно тихо.

Восемнадцатый век

Когда был открыт Новый Свет, Шабаш опередил Камарилью и прибыл туда первым на испанских кораблях (если то, что рассказывал мне мой «дядя», правда). Многие европейские Сородичи в это время думали: «Ну и пускай они туда едут. Это дикая земля, там полно животных и дикарей. Как и они сами». Они думали, что Шабаш истребит себя сам и никому не придется пачкать руки.

Я не знаю, почему старейшины совершили такую глупость по отношению к Шабашу. Некоторые европейские Сородичи обратили внимание на колониальную политику, и вскоре они поняли, что там что-то происходит... Я не могу сказать точно, что происходило в колониях в то время, так как вся информация основана на слухах. Все, что я могу сказать точно, это то, что Сородичи, влиявшие на колонии, стали слишком жадными, особенно в Англии. Революция стала для них ударом, и они заявили, что в этом виноват Шабаш. Однако я думаю, что во всем были виноваты «наглые» смертные. За все то время, что я имела дело с Черной Рукой и читала сообщения о них, я крайне редко видела, чтобы они использовали смертных в качестве своих пешек – они слишком гордые, чтобы использовать настолько «плохое» оружие.

Однако стоит помнить, что европейские Сородичи в Старом Свете контролировали ряд управляющих колониями, и смертные (а так же немногочисленные вампиры) в Америке рисковали бы многими выгодными торговыми договорами, если бы развязали против них войну, проявив «великую дерзость», как говорил один князь Тореадор того времени. Я уверена, что немногочисленные американские вампиры, которые наслаждались тем, что сбежали из Старого Света от контроля и формальностей старейшин, приняли бы в этой борьбе любую помощь, даже если бы она исходила от Шабаша. Революция стала еще одним поводом для стычки Камарильи и Шабаша, однако она быстро закончилась из-за немногочисленности тамошних вампиров.

За океаном, во Франции, люди, возможно вдохновленные успехом в Америке, начали еще одну революцию, более кровавую и менее мотивированную. Кого можно обвинить в этом? Наверное, как обычно, Шабаш – он у нас очень удобная страшилка. Мой сир, который был смертным во времена Робеспьера, считает, что виновниками являются Бруха и Носферату, в то время как один из моих бывших регентов (который также существовал в те времена, но уже в виде вампира) во всем обвинял Малкавиан. Я же склонна считать, что вампиры просто снова подключились к тому, что делали смертные. Я не думаю, что Шабаш сыграл большую роль в этом, он был слишком занят в колониях – нет никаких записей о войне или вторжении Сородичей. Так или иначе, некоторые вампиры все же смогли воспользоваться хаосом или же погибли во время него. Так как вампиры обычно поддерживали королевскую власть, было не так уж сложно заставить толпу поверить в то, что во всем повинны именно они – Мадам Гильотина отдыхала редко. К счастью, мои грандсир и сир успели бежать от Правления Тerrorsа.

Эпоха пара – век прогресса

Это было время исследований и индустрии. Смертные устремились к прогрессу, а Сородичи покровительствовали им и наслаждались плодами цивилизации. В те времена элегантности и манер многие старейшины наслаждались тем положением, которое давал им их возраст, и даже в нынешние ночи они продолжают придерживаться традиций, которые были созданы тогда. Куда бы смертные ни пошли, мы уже были там. И я хочу сказать, что в своих действиях мы руководствовались не только «выгодой».

Так обычно пишут в книгах для учеников. Все, что произошло в 19 веке, можно уместить в одном параграфе. Однако кое на чем стоит остановиться поподробней.

Вампиры были вынуждены искать себе домены и стада на континентах, где раньше они редко бывали, и там они столкнулись с врагами и чудесами, с которыми никогда не встречались прежде. Для многих это было первым контактом с вампирами Дальнего Востока, Индостана и Африки. Многие из Сородичей были шокированы, когда обнаружили, что эти вампиры отличаются от тех, что обитают в Европе и Америке. Однако как и другие исследователи, они решили колонизировать эти земли. Но в отличие от смертных, эти странные вампиры дали отпор в полную силу. Невиданные силы обрушались на захватчиков. В то время как европейцы завоевывали и «приносили цивилизацию дикарям» в тени также велась война. В конце концов как смертные, так и сверхъестественные существа этих земель объединились против захватчиков. Сородичи отступили и решили позволить смертным сделать всю работу за себя до того, как попытаться снова. Однако даже после этого те, кто вернулись, решили не испытывать свою удачу и держаться «цивилизованных» мест – Гонг Конга, Мадагаскара, Каира, Бомбея, словом тех мест, где белые люди имели власть. Так что я считаю, что мы знаем о Дальнем Востоке и Африке далеко не так много, как нам хотелось бы, кроме тех историй, в которые мне бы не сильно хотелось верить.

Африка стала настоящей проблемой для Тремеров – все попытки основать там капеллы провалились по неизвестным причинам. Азия всегда оставалась загадкой для нас. Единственная капелла находилась в стабильном и полном западных людей Гонг Конге, и в настоящий момент, в связи с передачей контроля над городом, ее будущее обсуждается. Было бы глупо прекратить нашу экспансию на Восток, но нам нужны те, кто лучше разбирается в восточной культуре и мистицизме (или хотя бы говорит по-китайски), чтобы получить там преимущество и противостоять Восточным Сородичам.

Пар произвел переворот в производстве, путешествиях и индустрии. Сородичам пар так же принес ряд преимуществ. Пароходы и локомотивы значительно облегчили путешествия для вампиров – малое количество остановок, быстрое передвижение и защита от солнца позволяли быть уверенным в том, что вы скорее всего доберетесь до места своего назначения. Пар на фабриках приносил доход, и Сородичи начали делать при помощи этого деньги, как только поняли, что за паром будущее. Лучшим примером является Майкл Вандербилт, который благодаря своей проницательности вошел в высшее общество Нью-Йорка и завладел многими фабриками на Восточном Побережье.

19 век так же был временем социальных сдвигов и перемен. Не все Сородичи участвовали в этом, однако кое о чем можно сделать соответствующие выводы. На фабриках эксплуатировался труд рабочих и Бруха буквально взбесились. Репортеры, социальные работники и профсоюзы устраивали выступления, обычно с подачи таинственных информаторов (Носферату?), но вмешательство старейшин никогда не позволяло им зайти настолько далеко, насколько они хотели. Работа на фабриках приводила людей из маленьких провинциальных селений и городов в трущобы, что было хорошо для охоты. Текстильная промышленность, рудное дело и прочая индустрия нанесли непоправимый урон природе, воздух был отравлен смогом, леса вырублены, а вода загрязнена, что разумеется, привело в ярость наших врагов люпинов.

В эту эпоху социальной активности некоторые вампиры стали находить смертных, чьи идеи были похожи на их собственные, пусть и не слишком. Я уверена, что Малкавиане наблюдали за Нелли Блай, которая делала отчеты о клиниках для душевно больных. Некоторые Носферату, особенно в Лондоне и Нью-Йорке влияли на социальных работников, чтобы присматривать за своими стадами. Бруха братались с социалистами, профсоюзами и социальными работниками чтобы «дать больше униженным и оскорбленным», хотя я уверена, что они просто искали легкие способы добычи крови.

Более взыскательные Сородичи покровительствовали тому, что было модно в то время, а в те времена было модно участвовать во всяческой «благотворительности». Так или иначе, они заботились о стаде так, как хороший фермер заботится о своих животных. Здоровые коровы дают хорошее молоко, если вы понимаете, о чем я.

Вечеринки и Элизиумы проходили в те времена как на страницах у Эдит Вартон. Одним делом было иметь деньги в эти ночи, однако если у вас не было того, кто мог бы сказать вам, где и как их потратить, вы могли стать мишенью для гарпий. Идеалы Элизиума, не менявшиеся со времен Ренессанса, отряхнули от пыли, приделали к ним несколько новых оборочек, и снова выставили на всеобщее обозрение. Соклановцы говорили мне, что в это время Элизиум мог представлять из себя все, что угодно – интеллектуальное (лекция по социализму), художественное (выставка картин) или трансцендентное (упражнения по поиску у собравшихся «трансцендентальных способностей», чем бы это ни было) мероприятие.

Шабаш решил еще раз попытаться выбить Камарилью из Америки, и согласно мнению некоторых непопулярных исследователей нашего рода, старейшины были близки к поражению. Скажите спасибо Шабашу, который так и не смог довести дело до конца – иначе вы бы не читали этих строк. Оборотни из американской глуши решили, что они не собираются делить ее с нами. Также, если хотя бы половина того, о чем я читала и слышала от старейшин правда, то вампиры, в особенности Сетиты, играли немалую роль в создании районов «красных фонарей» и торговле наркотиками.

Большинство Сородичей, с которыми я говорила, сходятся на том, что в это время что-то сверхъестественное витало в воздухе. Как иначе можно объяснить все эти сверхъестественные происшествия? Фотографии фей, спиритические сеансы, проклятые приходы, оккультизм, и вслед за 19 веком наступил 20.

Эпоха духов

Эпоха спиритуализма длилась два века и сыграла гораздо более значительную роль в истории Сородичей, чем некоторые думают. Рассмотрев ее с обеих точек зрения (как смертных, так и вампиров), я могу сказать, что это было время, богатое на всякие странные и сверхъестественные события.

Мы, Тремеры, были заняты в это время больше, чем обычно. Это была эпоха спиритических сеансов, медиумов... а так же мошенников, обманщиков, фокусников и разоблачений, которые заняли у нас долгие годы. Мы хотели проникнуть в тайны призраков и медиумов, и эта эпоха подходила для этого как нельзя лучше. Даже Сородичи, которые традиционно призирали оккультизм из-за своего богатого не-жизненного опыта, занимались исследованиями в этой области и делали неожиданные открытия.

Побывав на нескольких мошеннических сеансах, где я пыталась связаться со своей умершей матерью я стала понимать, почему Гудини стал разоблачать этих шарлатанов. Я слышала истории от Тремеров и других вампиров об этом времени, и во многих из них было полно горечи – это были истории об утраченных любовниках, детях и сирах, с которыми они надеялись связаться, только чтобы оказаться обманутыми и ослепленными. Разумеется, не все принимали это близко к сердцу, однако даже Проклятые не любят, когда эксплуатируют их хрупкие надежды и эмоции. В этом смысле мы не отличаемся от смертных, и я думаю, что были те, кто хотел раскрыть подобные обманы. Возможно, они даже иногда подкупали ассистентов, чтобы устраивать публичные провалы этих трюков.

Некоторые считают, что в эту эпоху сверхъестественными явлениями прикрывались там, где слабел Маскарад. Однако это лишь часть правды. Сверхъестественное стало желанной вещью для обсуждения и изучения, и даже самые скромные люди стали рассказывать истории о встречах с призраками и другими ночными существами, зная, что их воспримут не слишком серьезно. Сверхъестественная литература так же стала популярна, особенно литература о вампирах. И в конце концов, люди стали серьезно заниматься исследованием призраков, медиумов и прочих паранормальных явлений, например основав Общество Психических Исследований (ОПИ) в Америке.

Согласно моему сиру, который провел большую часть своего времени в Лондоне, некоторые вампиры стали проникать в печатную индустрию после того, как истории о вампирах и призраках стали появляться в больших количествах. Однако публикация «Дракулы» стала сюрпризом для Камарильи. Некоторые нашли эту книгу чудесной, но далеко не все. Некоторые старейшины верили в то, что это книга является серьезным нарушением Маскарада и может вызвать нежелательное любопытство со стороны смертных или же гнев со стороны разъяренных Цимисхи. Некоторые города вдруг наполнились архонтами, готовыми обрушить карающий меч правосудия на голову любого провинившегося Сородича. К удивлению, Изверги вели себя довольно тихо, однако я уверена, что они сожгли каждую копию книги, которая попала к ним в руки за то, как там был изображен «Дракон».

Из-за «Дракулы», фотографий из Коттингли и спиритических сеансов охотники не знали, на кого же им охотиться. Однако к несчастью для нас, с течением времени их становилось все больше и больше – ложь и жадность фокусников, мировая война, спятившие серийные убийцы и всеобщая подавленность повлияли на верования смертных и их терпимость к сверхъестественному. Воодушевленные Гудини, подстрекаемые Инквизицией, смертные были готовы обрушиться на нас, однако не могли найти такой же поддержки, как и в Огненные Времена. Шабаш предпринял несколько попыток наступления в Америке, думая, что Внутренний Круг не следит за ней, но был крайне удивлен, натолкнувшись на готовых к войне князей. Мир переживал свои последние грезы, однако революционеры и фанатики уже решили разбудить его раз и навсегда.

Революция

Когда 20 век сменил 19, революционеры вскипели недовольством и разразилась буря. По всей Европе свергались старые монархии и устанавливался «новый порядок», который должен был удовлетворить пролетариат.

Наиболее ярким примером является Октябрьская Революция, которую устроил Ленин в России, свергнув деспотичную монархию и правительство. Согласно моим исследованиям, даже самые ярые сторонники теории заговора не смогли отыскать следов влияния Сородичей в падении Романовых. Их казнь в Екатеринбурге шокировала многих вампиров, и не только Голубую Кровь. Это была смерть эпохи монархии, время королей и императоров наподобие царя Николая и его смертных современников прошло. Однако, по крайней мере три клана заявляют, что дали Становление Анастасии. Однако поскольку ни одна из них не несет признаков родства с Романовыми, я думаю, что эта ложь была придумана теми кланами, чтобы повысить их статус, однако затем сыграла против них. А Распутин... не будем даже вспоминать об этом.

Франция, Германия, Испания, Сербия – по всему континенту смертные рвались к свободе. Кто-то выиграл, кто-то проиграл, кто-то вернулся к тому, с чего начинал. Сородичи как всегда наблюдали и делали ставки на победителей. Некоторые Сородичи заявляли, что конкретные вампиры провоцируют недовольство среди смертных, рискуя стабильностью

городов для того, чтобы поколебать статус кво. Многие нападения Шабаша на Камарилью были синхронизированы с революционными возмущениями. Анархи также предприняли несколько попыток в это время.

Мировые войны

Я думаю, что многие Сородичи считали, что знают все о войне и ее жестокостях до того, как началась Первая Мировая война. Однако я знаю несколько самодовольных вампиров, которые крайне обеспокоились, когда танки стали перепахивать поля Франции, горчичный газ превращал людей в гнилое мясо, а скорострельное оружие убивало их дюжинами одновременно. Для них жестокость означала что-то совсем другое – мечи и топоры, грабеж и мародерство, словом, все в гораздо меньшем масштабе. Но на этот раз уничтожение вышло на новый уровень, новое оружие наносило куда больший ущерб. Некоторые молодые вампиры погрузились в безудержные сражения, однако большинство старейшин пустилось в бегство. Горчичный газ может навредить вашему легким даже если вы больше не дышите. Жестокость тех времен поразила многих. Я называю Первую мировую войну Великой Войной, и не без причин – в это время буквально целые нации сражались друг с другом. А благодаря телефону, телеграфу и радио любой мог получить последние новости о войне вне зависимости от того, где он находился.

Камарилья продолжала сражаться с Шабашем, даже в это время. Наша война с ними никогда не кончалась, лишь иногда затухала, чтобы затем разгореться с новой силой. Занималась ли Камарилья алкоголем в Чикаго, питалась ли раздробленным населением в России, наблюдала ли за зарождающейся киноиндустрией или просто выживала, Шабаш всегда был рядом.

Сразу после Депрессии активность Шабаша снизилась. Боевые стаи все еще устраивали небольшие уличные стычки, однако все выглядело спокойно. Я до сих пор не знаю, что заставило уйти Черную Руку в подполье. Такое ощущение, как будто они увидели Каина. Так или иначе, учитывая, сколько Сородичей Камарильи противостояло им, гражданская война – это последнее, чего хотелось Шабашу.

Мало кто из вампиров сегодня любит говорить о своем влиянии на Вторую Мировую войну в Европе, и проанализировав свои записи, я думаю, что не имею права их обвинять. Взглянув назад, легко сказать «Мы не виноваты, мы держались подальше от дел смертных, нас толкнули на дурной путь и т. д.» Это звучит как какое-то извинение. Мы, являясь живыми реликвиями, не можем заявлять, что это случилось впервые в истории, так как это уже случалось раньше. Неведение не является прощением для попустительства геноциду, который кроме того что был ужасен, так еще и истреблял стада. И так или иначе, это была Великая Война, Часть Вторая, с небольшими изменениями. Горчичный газ исчез, но блицкриг залил города огнем, что навряд ли можно считать улучшением дел. Сородичи пытались сбежать из ада, которым стала Европа, в Штаты, давя на структуры власти и расходуя почти все свои ресурсы. Те, кто остались, наблюдали за бомбардировкой городов из своих «безопасных» подвалов, сражались голыми руками с мародерами или пили кровь из всего, что носило немецкую форму.

Современная эпоха

После бомбардировки Хиросимы и Нагасаки мир как бы попытался перестроить себя. И он до сих пор не успокоился.

Реконструкция была тяжелой и долгой, для вампиров она была даже более тягостной, чем для смертных. Многие старейшины и служители увидели, что их мир, их убежища, их сокровища превратились в руины. Многие благоразумные (и удачливые) переместили свои

величайшие сокровища (детей, книги, реликвии) в безопасные места, но далеко не всем так повезло. Старый мир был буквально разорван на части и шит заново, и поэтому для старейшин Сородичей это было тяжелым временем. Некоторые просто не смогли наблюдать за разрушением своего мира и предпочли впасть в торпор или встретить рассвет.

Эра Маккартни – я наблюдала за ней вместе с еще несколькими вампирами, заботясь о том, чтобы мы не потеряли несколько важных пешек. Многие старейшины после Мировых войн вернулись в свои гробы и склепы: большинство из них были, так или иначе, европейцами и видели слишком много общего между Огненными Временами и этими слухами, чтобы чувствовать себя комфортно. Возможно, они даже были правы: конечно, виновного уже не сжигали прилюдно на городской площади, их могли прилюдно унижить и опозорить, что было настолько же плохо. Ну, почти настолько же.

Эпоха Водолея – хотите верьте, хотите нет, но Тремеры мало чем занимались в шестидесятые. После холодных и стерильных пятидесятых интерес к магии возрос, однако нам это мало что давало. По правде говоря, оргии, психоделики и музыка важны лишь для тех, кто еще жив. Да, я пробывала кровь, насыщенную психоделиком, однако не выгоды ради – это была просто ошибка в питании, которую я никогда не забуду. Так или иначе, со всей этой модой и музыкой, со всеми этими людьми это была одна из самых абсурдных эпох, мною виденных.

И вот теперь наступила эпоха, когда смертные высадились на Луну, когда возник и исчез Железный Занавес, и одно из самых разрушительных оружий создавалось для целей «защиты». Даже после бомбардировки Хиросимы эта технология стала распространяться как лесной пожар: буквально каждую ночь появлялось какое-либо новое изобретение. Я знавала старейшин, которые настолько отстали от времени, что не пользовались телефоном или электронной почтой лишь из-за того, что боялись этих вещей. Однако я должна заметить, что и меня саму иногда пугает то, что машины и идеи, о которых я читала в книгах Герберта Уэллса и Жюль Верна в 1904 году, когда еще была смертной девушкой, входят во всеобщее употребление. Иногда я отказываюсь учить что-то новое, иногда я опускаюсь до помощи неоната, однако такова часть нашего бытия – мы можем «остановиться», а мир нет. И если вы за ним не поспеваете, то останетесь на обочине. Однако больше всего пугает то, что иногда старые вампиры уничтожают молодых, которые умеют пользоваться технологиями из-за того, что боятся их. И они собираются ввести нас в следующее тысячелетие?

Сегодня большинство жестоких преступлений не имеют отношения к вампирам, но они создают отличное прикрытие для других вещей. Когда я впервые прибыла сюда, Милос Килар (предыдущий регент) сказал мне, что за последние десять лет атаки Шабаша становятся все более яростными. Выходило одно из двух: либо они хотели нанести «последний удар перед падением», либо отчаянно пытаются изменить то, что грядет. Я склоняюсь к первому варианту, хотя понятия не имею, куда же они могут нанести удар.

Когда одно тысячелетие сменяет другое, культы Геенны и старейшины-пророки (наверняка вы встречали кого-то из них – сперва они публично насмеваются над слухами о Патриархах, а затем шепчут о своих страхах и богохульствуют в своих убежищах, когда думают, что их никто не слышит) становятся еще более обеспокоенными и отчаянными. Я знаю одного понтифика, который страдает навязчивой идеей найти «женщину со знаком в виде полумесяца», о которой говорится в Книге Нод, игнорируя куда более важные задачи. Некоторые заявляют, что Шабаш готовится к последней битве из-за того, что их лидеры считают, что Патриархи восстанут после наступления нового тысячелетия или вскоре

после этого. Также они захватили несколько доменов князей, и заявляют, что захватят еще несколько из тех, что традиционно принадлежат Камарилье. Мы держим линию обороны в Нью-Йорке, цепляясь за него когтями подобно кошке, которая боится намокнуть. Если падет Нью-Йорк, падет и Восточное Побережье.

Что же касается Камарильи, то вот мое мнение. Мы быстро приспосабливаемся, однако, как шепчут в некоторых капеллах, из нас уже начинает сыпаться пыль веков. Если что-либо случится – лидеры придут в себя, Шабаш исчезнет или пробудится Хозяин, то секта начнет разваливаться подобно старому надгробию. И тогда уже не будет значения, какие города нам принадлежат, так как без Камарильи, которая так или иначе поддерживает порядок, падут все Сородичи. Вот где мы находимся после 5000 лет нашей истории.

Послесловие

Многое произошло в Мире Тьмы за последнее время, и многие Сородич убеждены, что приближаются Последние Ночи. В некоторых событиях усматриваются действия Патриархов – в мире и среди Сородичей произошли значительные изменения.

Различные проявления Патриархов, большинство которых правда в действительности таковыми не являются, стали обычным явлением, и это означает, что чем ближе предполагаемый конец света, тем больше вероятность, что кто-то все же проиграл Джихад. Являются ли эти проявления истинными или нет, они вызывают паранойю и чувство беспокойства, которые раньше были неведомы. Истории о встрече с существом, которое называло себя Каином стали так же стали столь же популярны, как никогда ранее. Многие насмеются над подобными абсурдными слухами, однако некоторые Сородичи предполагают, что в них может быть какая-либо доля правды.

Активность Шабаша возросла, его члены начали сражаться за влияние в Чикаго, Атланте, Вашингтоне и других городах, которые контролировали старейшины. Звероподобная и чудовищная, эта секта пронеслась подобно саранче по Восточному Побережью и южным границам Соединенных Штатов. Его влияние в Канаде также возросло, и похоже на то, что Шабаш начал великое наступление, окружая Соединенные Штаты и отрезая доступ к другим территориям. Многие Сородичи, которые направлялись из Соединенных Штатов в Европу или наоборот были уничтожены или исчезли, так как Шабаш прежде всего устанавливал свое влияние там, где для него были наилучшие возможности – на границах.

Западное Побережье относительно свободно от присутствия Шабаша, но это лишь из-за того, что сюда вторглись Катаяны из Азии. Калифорния, территория анархов, стала полем битвы, и гордым анархам пришлось умолять Внутренний Круг Камарильи о помощи, чтобы отразить азиатскую угрозу. Сородичи Востока добились поразительных успехов на Западном Побережье Соединенных Штатов, и их присутствие вскоре может изменить баланс сил среди Детей Каина.

Господство Камарильи подточено, и ее влияние уменьшается с каждой ночью. По мере того как нарастает тысячелетняя истерия, секта совершает ошибки одну за другой, и ее члены терпят поражение. Например, один из ее самых великих представителей, могучий юстициарий Петрадон, был убит неизвестными в Чикаго.

Шабаш так же понес потери, поэтому нельзя сказать, что он находится в выигрышном положении. Недавно все Тремеры Шабаша были уничтожены в результате большого

пожара в Мехико. Помимо этого Малкавиане Шабаша разделили свое безумие с родичами из Камарильи и анархов, и Шабаш потерял еще один козырь. Так же обе секты пострадали от действий независимых кланов, особенно от Ассамитов, которые вновь стали на свой смертоносный путь. Даже беззаботные Равнос стали действовать с большей целеустремленностью и враждебностью, и некоторые старейшины опасаются, что недооценив Обманщиков они проигнорировали клыки у собственной глотки.

Мир Тьмы разлагается все больше и больше с каждой ночью. Уверенности все меньше и меньше, зловещие предзнаменования становятся все более очевидными, многие Сородичи гадают, что же принесет им будущее, потому что бессмертие значит не слишком много, если конец всего мира уже близко.