

# Содержание

- **Кланы и Секты**
  - **Камарилья**
    - *Бруха*
    - *Гангрел*
    - *Малкавиан*
    - *Носферату*
    - *Тореадор*
    - *Тремер*
    - *Вентру*
  - **Шабаш**
    - *Ласомбра*
    - *Цимисхи*
  - **Независимые кланы**
    - *Ассамиты*
    - *Последователи Сета*
    - *Джованни*
    - *Равнос*

---

## Кланы и Секты

Как рассказывают сиры своим детям, в первые ночи 13 внуков Каина, которые пережили разрушение Первого Города создали потомство по своему подобию, передав ему свои мистические силы и магические проклятья. Так были основаны 13 великих кланов Сородичей, которые существуют в мире в эти ночи.

Столетие следовало за столетием, и каждый клан создал свою историю, свои традиции и свое знание. Однако Джихад продолжался, Патриархи удалились, и дети кланов стали сами править в ночи.

Разумеется, в течение веков не все было мирно. Ходят слухи, что кланы Шабаша уничтожили своих создателей. С течением времени в некоторых кланах, например в клане Джованни, произошли жуткие междоусобицы, и один клан, таинственные Салюбри, был практически уничтожен, и их место узурпировали смертные выскочки.

В этой главе описаны 13 кланов, каждый из которых происходит от одного из мифических Патриархов, и которые представляют большую часть Детей Каина. Так как эти кланы находятся в разных сектах, мы сгруппировали описания кланов в зависимости от секта, к которым они принадлежат. Сперва идут кланы Камарильи, хранители Традиций, которые выказывают к ним реальное или ложное почтение (Бруха, Гангрел, Малкавиан, Носферату, Тореадор, Тремер, Вентру). Затем идут кланы-основатели Шабаша, архиврага Камарильи, Ласомбра и Цимисхи. В конце идут четыре независимых клана, которые держатся особняком – Ассамиты, Последователи Сета, Джованни и Равнос.

Игрок может выбрать себе персонажа, который представителем любого из этих 13 кланов или же стать Бесклановым (Каитиффом). У каждого клана есть свои силы и слабости, которыми обладает каждый его член.

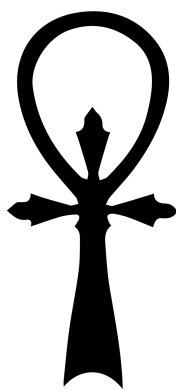
## **Линии крови**

Происхождение крайне важно для Проклятых. Вампиры, происходящие от одного знаменитого сира, обычно разделяют сходные характеристики, а некоторые вампиры вообще отклоняются достаточно значительно от стандартов своего клана. Большинство из этих вещей могут быть отображены при помощи отыгрыша или Достоинств и Недостатков (стр. 295): например, у детей могучего Хардештадта могут быть сходные пристрастия в питании или заикленность на власти, однако они не будут значительно отличаться от обычных Вентру. Иногда все же линии крови обладают собственными Дисциплинами или недостатками: подобные случаи отмечены как «Линии крови» в описании каждого из кланов.

## **Кланы и персонажи (Важно)**

Разумеется, Рассказчик может ограничить выбор игрока. Например, в городе Камарильи большинство Сородичей будут из семи основных кланов этой секты. Разумеется, Ассамита или Цимисхи также можно включить в подобную хронику, однако это потребует дополнительных усилий со стороны Рассказчика, и мы советуем Рассказчику быть настолько строгим или лояльным, насколько это подходит ему самому.

Также необходимо избегать распространенных заблуждений или хотя бы не выводить их на первый план. Не считая пары исключений, клан – это группа Сородичей, связанных общей кровью, не больше и не меньше. Кто-то может говорить о «настоящем Бруха» или «типичном Вентру», однако члены клана прежде всего являются вампирами. Считать, что «если он Тореадор, то он должен любить искусство» или «если он Ассамит, то он должен быть хладнокровным убийцей» крайне опасно, так же, как и судить о людях лишь по их этнической принадлежности или религии в реальном мире. У большинства кланов нет «генеральной линии партии» или всеобщих идей, которым должны быть привержены все члены клана – мало кто согласится перенести боль Становления и сражаться со Зверем лишь для того, чтобы провести всю вечность в качестве безликого агента или бюрократа какой-то «организации». На каждого «типичного» члена клана найдется тот, кто будет пренебрегать его всеобщей мудростью. Многие вампиры следуют учением клана настолько, насколько это выгодно им, и не больше. Отыгрывайте вампира, уникального персонажа, а «клона из клана».



## **Камарилья**

Камарилья была создана как попытка сплотить общество вампиров против Инквизиции в конце 15 века. При помощи ее железного правления, Традиция Маскарада стала из простой предусмотрительности принципом не-жизни Сородичей. Даже сегодня Камарилья выставляет себя как секта, заботящаяся о соблюдении Маскарада, удержании гармонии

между Сородичами и скотом и противостоянии Шабашу, который является ее непосредственным врагом.

Камарилья преподносит себя как общество для всех Сородичей, и частично это верно. Она является самой большой сектой немертвых на планете. Практически любой вампир, вне зависимости от своего происхождения, может стать членом Камарильи. Эта секта утверждает, что все вампиры итак находятся под ее протекцией, вне зависимости от их желания.

В течение многих лет секта пыталась расширить свое влияние и на другие сферы вампирской не-жизни, и каждый раз натывалась на дерзость и неповиновение. Князя не вмешивались в отношения в своих городах, а древние Старцы смеялись над безрассудной молодежью, которая хотела сама участвовать в Джихаде. В конце концов, все влияние Камарильи зависит лишь от защиты Маскарада и гарантии сосуществования Сородичей и скота.

Камарилья заявляет, что любой вампир вне зависимости от своего происхождения может стать ее членом, однако большей частью ее членов являются представители семи основных кланов. Именно эти кланы основали секту и лишь их представители являются членами Внутреннего Круга. Вампиры других кланов также могут посещать конклавы и собрания, но их голоса обычно остаются не услышанными.

После Восстания Анархов Камарилья стала активно противостоять Шабашу, видя в себе единственное средство для удержания боевых стай этой секты в узде. Камарилья в одиночку поддерживает и защищает Маскарад, в то время как Шабаш отбросил Традиции и все святое, чтобы удовлетворить свои параноидальные мечты о Геенне. Разногласия – слишком большая роскошь в военное время, и поэтому Камарилья считает, что те, кто не с ней, против нее. Разумеется, у ужасных старейшин, которые находятся в высших эшелонах власти Камарильи, врагов довольно немного.

В современные ночи Камарилья является монолитом, широко разрекламированным его сторонниками. Старейшины вцепились в свои места и не желают отдавать их тем, кто вступил в новую эпоху. Молодые вампиры чувствуют, что они остаются вне организации, которую должны поддерживать, и которая почти никак не вознаграждает их усилия и появляется лишь тогда, когда следует наказать за провинность. Служители пойманы посередине, неспособные стать на сторону молодых или старых вампиров: если они примкнут к неонатам, то рискуют утратить статус и власть, а если к старейшинам, то рискуют переступить границы дозволенного и быть уничтоженными за наглость.

Многие старейшины в высших эшелонах власти Сородичей начинают чувствовать себя антиквариатом. Многие из них не хотят или не могут принять новые технологии, которые используют молодые – мобильные телефоны, карманные компьютеры, кевлар, фосфорные гранаты, ультрафиолетовые лампы, зажигательные патроны, даже неспособность пользоваться радио и телефоном доставляет старейшинам немалые проблемы в современном мире. Если же они откажутся от своих мест и покинут коридоры власти Камарильи, то их влияние в этой секте значительно уменьшится и они тут же окажутся в положении мишеней. Пара банд служителей, использующих последние технологии и замыслившая диابلери – и старейшина может почувствовать себя устаревшим по многим статьям. Поэтому в приступах паранойи старейшины иногда убивают лучших из лучших, которые могут в будущем представлять для них угрозу. В результате организация может начать пожирать себя изнутри и в одну из ночей сильно пожалеть о своей ошибке.

## **Внутренний Круг**

Истинное ядро Камарильи, эта группа Сородичей встречается каждые 13 лет в Венеции, чтобы обсудить дела и развитие общества вампиров в той мере, в какой эта группа способна диктовать свою волю расе бессмертных хищников. Во Внутреннем Круге присутствует по одному представителю от каждого клана, и обычно это старейший представитель клана, так как лишь он может изъявлять волю всего клана. Другие вампиры могут так же присутствовать на этих встречах и высказываться, однако право голоса всегда остается за этими старейшинами.

Одной из самых важных целей Круга является назначения юстициариев, по одному на каждый из семи кланов. Назначение обычно представляет из себя длительный процесс, так как каждый из кланов хочет занять наиболее выгодную для себя позицию. Обычно, когда голосование заканчивается, проигравшим достается слабый или слишком молодой юстициарий, которого могут игнорировать в течение всех его 13 лет правления. Назначаются обычно наиболее многообещающие кандидаты или те, кем по мнению Круга легко манипулировать. Однако последний тип кандидатов иногда способен проявить неожиданную инициативу и даже укусить руку, которая их кормит.

## **Юстициарии**

Эти семь могущественных вампиров – судьи, которых назначает Внутренний Круг, и которые служат глазами, и если потребуется, кулаками Камарильи. Юстициарии имеют власть над всеми Сородичами Камарильи, не считая Внутренний Круг. Они имеют право трактовать Традиции как им вздумается. В этом деле никто им не указ. Если юстициарий решил наказать кого-то за нарушение Традиций, то к нему не будет проявлено ни малейшей жалости. Юстициарии могут созвать конклав, если хотят свершить правосудие, однако с течением лет, когда их сила стала расти, к подобным мероприятиям стали прибегать все меньше и меньше. Юстициарии имеют право созвать конклав в любое время, чтобы укрепить свое правление или принять решение, ответственность за которое ни один из юстициариев не желает на себя брать.

Юстициарий выбирается на 13 лет, и его действия могут быть оспорены лишь другим юстициарием. Если атмосфера накаляется, то один из противников может созвать конклав, также его может созвать другой юстициарий, чтобы разрядить обстановку. Если же соперничающие юстициарии решат сразиться, мало кто из Сородичей сможет остаться в стороне от их противостояния.

Многие вампиры, как молодые, так и старые, негодуют по поводу власти, сосредоточенной в руках юстициариев, и того, как они ей злоупотребляют. Однако мало кто осмелится открыто противостоять им, учитывая их возраст и ресурсы. В 1997 году произошло шокирующее исключение из этого правила, когда могучий юстициарий Носферату Петродон был убит неизвестными. Неизвестно, был ли это удар, направленный против самих юстициариев или чей-то очередной ход в Джихаде.

## **Архонты**

Каждый юстициарий выбирает себе несколько прислужников, известных как архонты, которые действуют от его имени и во имя его целей. Если юстициарии – руки Внутреннего Круга, то архонты – пальцы этих рук. Ни один из юстициариев не может находиться везде, где он хочет или необходим, поэтому архонты делают их присутствие ощутимым, если не видимым. Архонты являются частью иерархии Камарильи, однако их нежизнь не слишком отличается от не-жизни других Сородичей, и мало кто вне этой иерархии может распознать их, что делает архонтов идеальными наблюдателями. Некоторые Сородичи пытаются специально привлечь внимание архонтов в надежде, что те упомянут о них

своим хозяевам. Это обычно влечет за собой негативные последствия, так как попытки вызвать благосклонность чаще всего вызывают подозрение.

Архонты обычно выбираются из лучших служителей, а иногда из старейшин, которые имеют не слишком значительный статус. Подобное престижное назначение может продвинуть или разрушить карьеру Сородича в коридорах власти Камарильи. Иногда юстициарии избирают архонтов для специальной миссии, и иногда предпочитают политическое чутье, прозорливость и умение известности.

Архонт обычно занимает свою должность столько, сколько это требуется юстициарию, или пока длится срок юстициария. Иногда новый юстициарий вновь назначает архонта, который служил его предшественнику, доводя до его сведения, кто теперь его хозяин. Однако в большинстве случаев юстициарии предпочитают набирать новых архонтов, особенно если их предшественники оставили свои места при странных или печальных обстоятельствах.

### **Конклав**

Конклав – величайшее событие в политике Камарильи, или по крайней мере величайшее событие, в котором может быть заинтересован каждый вампир. Один американский Сородич описал своему потомку конклав как «собрание Государственной Комиссии, Высшей Палаты и оживленное действие вместе взятые». Конклав – значительное событие для Сородичей Камарильи, собрание, на котором обсуждается и устанавливается будущая политика Камарильи, а также основные положения касательно Маскарада и отношения смертных и Сородичей.

Любой из Сородичей, кто слышал о конклаве, может принять в нем участие. Подобное событие может длиться от нескольких часов до нескольких недель. Жители города, в котором проводится конклав, могут так ничего и не заметить, разве что гостиницах будут заняты все места. Однако конклавы так же довольно опасное предприятие: множество вампиров (из которых много кто является могущественными старейшинами), собравшихся в одном месте представляют из себя заманчивую цель для Шабаша или диаблеристов. Поэтому многие участники узнают о конклаве лишь за несколько ночей до его начала.

Лишь юстициарии могут созвать конклав, и они делают это лишь по необходимости. Конклав обычно проводится в географическом районе, по которому следует принять большинство решений или с которым связаны наиболее актуальные проблемы. Прибывшие на конклав вампиры организуют собрание, на котором может говорить каждый, если заручится поддержкой минимум двух его членов. Каждый член собрания рассматривается как отдельный голос при рассмотрении вопросов.

Конклавы обычно созываются, чтобы рассмотреть дело могущественного индивидуума, например князя, или серьезное нарушение Традиций. Каждый Сородич может подать жалобу на конклаве и ожидать, что ее рассмотрят. Князь может попросить кое-какого ослабления Традиций, чтобы справиться с Шабашем или анархами или разрешить опасную ссору между двумя могущественными старейшинами. На конклаве может быть объявлена кровавая охота на любого индивидуума, в том числе и князя, так же могущественный князь может быть снят со своей должности. Право на смещение князя в Камарилье дается кому-либо крайне неохотно, юстициарий может быть и не в состоянии сместить его напрямую, однако он может созвать конклав, чтобы заставить князя отречься.

Любое действие, которое может быть расценено как серьезное нарушение Традиций должно быть обсуждено на конклаве, чтобы избежать напрасных наказаний в будущем. На

конклаве Шесть Традиций могут по-разному интерпретироваться, могут вноситься новые поправки или отменяться предыдущие. Многие князья просят о расширении своей власти, по поводу того, что может быть интерпретировано как нарушение Традиций, чтобы справиться с неуправляемыми Сородичами.

На конклаве обвиняемый Сородич может попытаться оправдаться, попросив об ордалии. Ордалия может представлять из себя любое испытание или задание ограниченное по времени. Если испытание не пройдено, юстициарий может назначить любое наказание. Если же преступление чересчур отвратительно, чтобы просить об испытании, обвиняемый может попросить о ритуальной дуэли с одним из своих обвинителей. Как и в случае с испытанием, условия дуэли могут быть какими угодно: дуэлянты могут биться, используя ритуальное оружие, с завязанными глазами, не используя Дисциплины и т. д.

После конклава князья обычно вознаграждают тех, кто голосовал за них и наказывают тех, кто этого не сделал. Некоторые Сородичи, ожидая гнева князя, стараются завести на конклаве новые знакомства и найти себе новое место для жительства. Другие стараются услужить князю настолько, насколько это возможно, надеясь, что их «лояльность» будет вознаграждена. Далеко не каждый конклав созывается лишь в случае критического положения. Некоторые юстициарии организуют ежегодные конклавы, которые предоставляют возможность всем Сородичам, которые посетят их, встретиться и поговорить о делах за год. В течение последних десяти лет юстициарий клана Тореадор собирал конклав на выходные, близкие к Хэллоуину, также каждые три года другой конклав проводится в Новом Орлеане. Эти встречи предоставляют вампирам Камарильи обсудить дела, которые касаются секты в целом, пообщаться с представителями своего клана и ранга, а так же просто увидеть новые лица и старых знакомых. Разумеется, по мере возрастания напора на многочисленных врагов секты многие Сородичи опасаются, что конклавы представляют из себя идеальную цель для нанесения ответного удара.

### Взгляд со стороны

- **Шабаш:** *«Камарилья? Антиквариат из испуганных старейшин, которые охотятся за своими детьми и цепляются за славу, которая давно прошла».* — Полонья, Архиепископ Нью-Йорка
- **Независимые:** *«Их неопределенный идеал «благо для всех Сородичей» заставляет их вовлекать вас в свои планы, а если вы не хотите этого, то становитесь врагом для них. Поэтому мы предпочитаем оставаться на своей стороне улицы».* — Амброджино Джованни

## Кланы Камарильи



**Бруха**

## Сброд

*Думай своей головой или тебе лучше умереть. Меня устроит любой из вариантов.*

Клан Бруха в основном состоит из бунтарей, как идейных, так и безыдейных. Индивидуалистичные, искренние и буйные, Бруха придают огромное значение социальным изменениям, и среди представителей клана имеются некоторые из наиболее жестоких Сородичей Камарильи. Большинство прочих вампиров считают Бруха не более чем бандитами и негодяями, но истина в том, что подлинная страсть лежит за пределами досягаемости подобных обвинений.

Сородичи Бруха лелеют любимые страсти и цели, которые защищают с силой и яростью. Некоторые Бруха следуют за обаятельными представителями своего клана, в то время как другие предпочитают позицию вопиющего, вызывающего индивидуализма. У клана богатая история, в которой было множество поэтов-воинов, и он сохранил эту концепцию и в нынешние ночи; многим Бруха нравится высказать свою идею, а затем отдаться порыву разрушения, чтобы проиллюстрировать свою точку зрения.

Любовь Сброта к переменам объединяет их, путь и непрочно, в еженощных крестовых походах. При появлении общего врага Бруха со значительно отличающимися идеалами объединятся, чтобы вместе противостоять недругу. Однако, после того, как враг повержен, все обязательства отзываются и дело идёт дальше, как обычно.

Распространённая идея Бруха связана с созданием вампирской «Утопии» – или воссозданием мифической, уже существовавшей в былые ночи, – хотя у каждого Бруха имеется собственное мнение о том, чем же является эта Утопия.

Для внедрения своих идей Бруха полагаются на хаос и пере-вороты, и для Сброта допустима определённая свобода действий, которой нет у других кланов. По сути, от Бруха почти ожидают, что они будут непредсказуемыми и агрессивными; этот стереотип с пользой используется многими убедительными и красноречивыми представителям клана, которым необходимо прибегать к насилию при продвижении своих аргументов.

Уважаемые за свои боевые качества и готовность встать под знамя, Бруха – это физическая сила Камарильи. Однако в последнее время многие неонаты Бруха начали считать, что их роль в Камарилье – создание собственной организации, и в клане начались немалые беспокойства. Другие Сородичи полагают, что Бруха первыми покинут Камарилью. Сами Бруха тоже верят в это...

**Секта:** Если забыть о демагогии, большинство Бруха состоит в Камарилье. Сородичи Бруха также поддерживают и анархов, возможно, больше, чем Камарилью. Поэтому среди анархов больше Бруха, чем представителей других кланов вместе взятых.

**Внешность:** По внешности Бруха серьезно различаются, хотя многие предпочитают радикальные стили и внешний вид. Если вы верите в стереотипы, то у типичного Бруха байкерская куртка, изорванные джинсы, военные ботинки и устрашающий гребень жестко уложенных волос. На самом деле, лишь немногие Бруха соответствуют этому образу. Молодёжная, модная одежда и броские стрижки встречаются у многих Бруха, но немалое их число предпочитает элегантный стиль одежды, который заставляет окружающих воспринимать их всерьёз. В итоге внешний вид Бруха сообщает о его склонностях: головорез-скинхед скорее всего будет явным мятежником и анархистом, а носящий очки педант в твидовом костюме, вероятно – реформатор или либерал. Однако следует

заметить, что с учётом склонности Бруха к нонконформизму, любые предположения об их идеалах, сделанные на основании внешности, будут потенциально опасными. Бруха выглядят так, как им хочется.

**Убежище:** Всюду, где им понравится. Или вы собираетесь влететь им убраться?

Бруха в куда большей мере, чем любой иной клан, предпочитают компанию других вампиров, и одно убежище может быть домом для целой группы вампиров. Сородичи Бруха также обустривают многочисленные сторожки и пристанища, поскольку их наполненное конфликтами существование делает одно убежище непригодным для обитания. Некоторые неонаты Бруха даже придерживаются городской практики вторжения в дома, Доминируя или убивая жильцов дома и захватывая помещение. Однако, подобно многим другим устремлениям, захват дома редко удовлетворяет интересы Сброта, и вампиры часто двигаются дальше, как только им надоедает данное место.

**Происхождение:** Бруха предпочитают тех, кто в той или иной форме любит перемены, и часто набирают новичков в колледжах, политических объединениях или среди подавляемых меньшинств. Молодые Бруха могут иметь любое происхождение и у них часто бывает любимая цель или вопрос, имеющий для них невероятное значение. Среди Бруха встречаются все виды инакомыслящих, от байкеры-анархистов, бросающих бомбы, до громогласных фашистов и радикалов-нигилистов. Разумеется, это является причиной крайней дезорганизованности клана – ненависть Бруха друг к другу часто бывает куда более яростной, чем ненависть к тем, кому они совместно противостоят.

**Создание персонажа:** У Бруха часто бывают концепции, связанные с насилием и преступлениями, но точно также они могут быть умными и опытными в общении. Натуры и Маски у них, как правило, бывают агрессивными и похожими, поскольку эмоции Бруха обычно написаны у них на лице. В клане преобладают физически одарённые персонажи, но некоторые предпочитают Ментальные Атрибуты. Точно также, у них в почёте Навыки, вслед за которыми следуют Познания. Персонажу Бруха могут подходить любые Детали биографии, многочисленные представители клана выбирают Контакты, Союзников или Стадо. Лишь очень немногие Бруха выбирают Наставников.

**Клановые Дисциплины:** Стремительность, Могущество, Присутствие

**Слабость:** Пламенная страсть – это и благословение, и проклятие Бруха. Пусть они и легко загораются делом, точно так же быстро они впадают и в безумие. Разумеется, Бруха яростно отрицают эту склонность легко возбуждаться и становятся весьма враждебными, когда их обвиняют в подобном. Сложность любых бросков на сопротивление безумию для представителей клана Бруха увеличивается на два по сравнению с нормальной.

**Организация:** Клан Бруха слишком раздроблен и раздираем междоусобицами, чтобы быть по-настоящему организованным, и не бывает никаких формальных собраний клана. Существуют два вида сборищ, посещаемых членами клана – Дебаты и Рейвы. Дебаты есть дебаты – неформальные собрания Бруха (и других мятежников, как Сородичей, так и скота), на которых любой, кто способен орать достаточно громко, может огласить своё мнение. Рейвы, получившие название в честь зародившихся в Англии техно-дискоотек, это общественные собрания, проходящие под прикрытием крупных музыкальных или развлекательных сборищ. Одно обычно следует за другим, и сообщения о месте проведения собраний, как правило, запрятаны в объявлениях уже идущего собрания. Эти собрания почти неизбежно перетекают в мятежи, еще сильнее подтачивая организационную базу клана.

**Линии крови:** Антитрибу Бруха из Шабаша, по иронии, являются практически оплотами стабильности. В секте, посвятившей себя хаосу и разрушению, Бруха – почти самые надёжные из чудовищ, составляющих Шабаш. Их считают не столько страстными бунтовщиками, сколько жестокими ударными частями. Бруха Шабаша обычно менее интеллигентны и прозорливы, чем их братья и сёстры из Камарильи. Их высшие цели отбрасываются прочь ради обещаний новых разрушений.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** Это яблочко упало слишком далеко от дерева, чтобы у него было место в нашем мире.
  - **Последователи Сета:** Скользкие ублюдки. Хотел бы я знать, что они скрывают, если то, что они не стесняются показывать, настолько отвратительно.
  - **Гангрел:** Они хорошо сражаются и они готовы сложить головы за то, во что верят. Может, мы присоединимся к ним, если они уйдут из Камарильи. Или может, мы уйдём первыми...
  - **Джованни:** Я не знаю, чем именно они занимаются, но если это связано с мертвецами, вряд ли там что-то хорошее.
  - **Ласомбра:** Когда имеете дело с этими Сородичами, бейте первыми и задавайте вопросы потом, или они уболтают вас до того, что вы перережете собственную глотку.
  - **Малкавиан:** Они совершенно чокнутые, но хотя бы не начинают вас сразу же ненавидеть просто за то, кем вы являетесь.
  - **Носферату:** Хех! Ну, они бьют так же больно, как и мы, и они знают обо всём, так что, наверное, просто лучше держаться с ними повежливее. В конце концов, этим несчастным ублюдкам нужны любые друзья, каких они только способны заполучить.
  - **Равнос:** Только прикоснись к моим шмоткам, и я вырву твоё грёбаное сердце, европейское отребье.
  - **Тореадор:** Бывало такое, чтобы кто-нибудь из этих Сородичей хоть когда-нибудь что-нибудь делал? Или они просто каждую ночь сидят и язвят друг над другом?
  - **Тремер:** Ну, это типа как кто-то дал Становление кучке фанатов D&D и сказал им, что их магия существует по-настоящему.
  - **Цимисхи:** Бейте их или держитесь подальше. Единственная, с которой мне довелось иметь дело, выглядела более достойной доверия, чем большинство «Сородичей» Камарильи, но не могу не думать, что это только потому, что ей что-то было от меня нужно.
  - **Вентру:** Они – фашистские ублюдки и абсолютные ханжи, как и все, наделённые хотя бы крохами власти. Мой сир говорит, что когда-то давно они поймали нас. Расплата будет жестокой, суки.
  - **Каитиффы:** У меня есть парочка друзей среди Бесклановых. Мы – единственный клан, который относится к этим бедолагам как к равным.
- \*\*\*\*
- **Камарилья:** Меньшее из двух зол – они хотя бы организованы получше Шабаша.
  - **Шабаш:** Но опять-таки, в том, что касается решительных действий...



# Гангрел

*Дикари*

*Ты подарил мне достойную охоту, смертный. Но теперь погоня закончена.*

Среди вампиров Гангрелы, возможно, более всего близки к своей внутренней природе. Эти бродяги-одиночки с презрением отвергают ограничения общества, предпочитая комфорт дикой природы. Неизвестно, каким образом им удаётся избегать ярости оборотней; возможно, это как-то связано с тем, что Гангрелы и сами умеют превращаться. Когда человек говорит о вампире, превратившемся в волка или летучую мышь, он скорее всего говорит о Гангреле.

Подобно Бруха, Гангрелы – неистовые воины; в отличие от Бруха, источник неистовства Гангрелов – не бунтарская ярость, а животные инстинкты. Они – одни из самых хищных Сородичей, и они обожают отдаваться возбуждению охоты. Гангрелы обладают тонким пониманием Зверя в собственных душах и предпочитают проводить свои ночи в единении с животными, которых так напоминают. По сути, Гангрелы настолько близки к своему Внутреннему Зверю, что после погружения в безумие черты животных часто проявляются на их телах.

Сам клан мало контактирует с другими Сородичами (или же он просто не заинтересован в этом). Возможно, это из-за желания избегать силков Джихада, но с куда большей вероятностью – просто результат отсутствия интереса. Без сомнения, Гангрелов в целом считают тихими, неразговорчивыми и замкнутыми. Хотя в этом и не больше истины, чем в любом другом стереотипе, клан как таковой демонстрирует мало склонности к показухе, встречающейся среди Торeadоров или Вентру.

Гангрелы тесно связаны с Ромами, или цыганами, и переняли многие из фигур речи и повадок этого народа. Ходят слухи, что Ромы произошли от Патриарха, основавшего клан Гангрел. И поэтому, по слухам, на любого Сородича, нанёсшего вред цыгану или давшему ему Становление, обрушится гнев Древнего. Естественно, что вампиры клана Равнос игнорируют этот мифический запрет, поэтому Гангрелы и Равнос испытывают друг к другу веками копившуюся ненависть.

**Секта:** Клан Гангрел номинально входит в состав Камарильи, но существует также и значительное число Гангрелов Шабаша. Большинство Гангрелов обращают мало внимания на секты, и во время недавних Сборов Гангрелов поднялся ропот о полном отделении от Камарильи.

**Внешность:** Суровый стиль жизни Гангрелов и отсутствие интереса к моде часто приводит к тому, что они выглядят оборванными и дикими. Добавьте к этому черты животных, распространённые в клане, и Гангрелы иногда начинают выглядеть откровенно устрашающе. Некоторые смертные и Сородичи находят в Гангрелах определённую хищную красоту, но это может привести к опасно неверной оценке намерений Гангрела.

**Убежище:** У Гангрелов часто отсутствуют постоянные убежища, и они спят в любом месте, где получается найти укрытие от солнца. Гангрелы, достаточно хорошо владеющие Дисциплиной Превращение, спят прямо в земле, укрываясь в парках и иных местах с естественным ландшафтом. Хотя многие Гангрелы предпочитают обитать в глуши и

странствовать с места на место, они так же уязвимы для нападений оборотней, как и прочие Сородичи, поэтому часто вынуждены оставаться в пределах города.

**Происхождение:** Гангрелы дают Становление по самым разным причинам, как и большинство Сородичей, но не передают Проклятие легко и часто. Если уж делать обобщения, то можно сказать, что Гангрелы предпочитают давать Становление одиночкам, которые обладают физической и эмоциональной стойкостью, чтобы пережить шок Изменения. Обучение сира – то незначительное, что имеет место быть – обычно бывает грубым и жестким; большинство Гангрелов должны исследовать превратности не-жизни самостоятельно.

**Создание персонажа:** У Гангрелов часто бывают похожие Натуры и Маски, поскольку в достижении своих целей они редко полагаются на ухищрения. Среди Гангрелов широко распространены физические Атрибуты и Таланты или Навыки. У них часто бывают Детали биографии Союзники (цыгане) или Наставник, но редко – высокие уровни Влияния или Ресурсов.

**Клановые Дисциплины:** Анимализм, Стойкость, Превращение

**Слабость:** Гангрелы очень близки к Внутреннему Зверю; когда они поддаются ему, он оставляет отметины на их телах. Всякий раз, когда Гангрел впадает в безумие, он получает характерную черту животного. Черта определяется игроком и Рассказчиком; это могут быть уши с кисточками, шкура, хвост, кошачьи глаза, рычащий голос, звериные клыки, или даже чешуя или перья. Получение каждого пяти таких черт навсегда уменьшает один из социальных Атрибутов Гангрела на единицу.

**Организация:** У Гангрелов нет никакой достойной упоминания настоящей организации. Вампирам, достигшим древнего возраста или совершившим прославленные деяния, выказывают уважение, хотя молодёжь ни в коем случае не раболепствует перед ним. Дикари иногда собираются группами, это называется «Сборищами»; в ходе подобных празднеств вампиры пляшут, пируют и делятся историями о своих странствиях. Споры между Гангрелами часто улаживаются посредством ритуальных боёв до первой крови или признания поражения; пусть эти схватки и яростны, они редко приводят к Окончательной Смерти проигравшего. Гангрелы обычно охотятся поодиночке, хотя иногда двое или больше Гангрелов объединяются в своего рода котерию («прайд» или «стаю»). Линии крови: В Шабаше существуют две линии крови: Сельские Гангрелы (по большей части похожие на основную ветвь клана) и Городские Гангрелы (владеющие Дисциплинами Стремительность, Затемнение и Превращение). Обе линии крови встречаются лишь в Шабаше.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** Шакалы, изображающие из себя львов.
- **Бруха:** Как много ярости, как мало результатов.
- **Последователи Сета:** От них несёт болезнью даже хуже, чем от большинства из нас. Но, вообще-то, все мы – трупы.
- **Джованни:** Какая разница? Какое им до нас дело?
- **Ласомбра:** Честные ублюдки. Компетентные ублюдки. Тем не менее, ублюдки.
- **Малкавиан:** Или им известны величайшие тайны, или они всех нас считают за дураков. Но в любом случае я держусь от них подальше.
- **Носферату:** Мудрые наблюдатели и полезные союзники. Но я бы не стал устраивать своё логово в рассаднике заразы.

- **Равнос:** То, что эти бесчестные сволочи смеют заявлять, что приходится нам родней – оскорбление.
  - **Тореадор:** Бесплезный мусор.
  - **Тремер:** Они не вампиры, как бы ни пыжились. Расплата просто отложена.
  - **Цимисхи:** Бесплезный мусор.
  - **Вентру:** Их глупые интриги обеспечивают остальных занятием, поэтому мы пока терпим их.
  - **Каитиффы:** Мы повинны в существовании многих из этих бедолаг. Но в итоге они должны сами устраивать свою не-жизнь.
- \*\*\*\*
- **Камарилья:** Кровавый ветер предвещает надвигающийся ураган; быть может, пришло время покинуть хижину, пока она не рухнула на нас.
  - **Шабаш:** Мы остаёмся и уходим, щадим и убиваем по своему выбору, о Чёрная Рука.



## Малкавиан

### Безумцы

*Смейтесь, если хотите. Читайте, что вы намного умнее, чем несчастный сломленный сумасшедший. Неважно. Но подумайте над этим: вы – мёртвое существо, как и я. Вы умерли и возродились... вот этим. Что делает вас и меня разными? Очень просто – я помню, что видел, когда был полностью и воистину мёртв. Вы бы тоже сошли с ума.*

Даже остальные Проклятые боятся Малкавиан. Проклятая кровь клана отравила их сознание, и в результате этого все до единого Малкавиане в мире – неизлечимо безумны. Что еще хуже, безумие Малкавиан может принимать практически любую форму, от всеподавляющего стремления к убийствам до почти полной кататонии. Во многих случаях нет возможности отличить Малкавиана от «нормального» представителя другого клана. Те немногие, чьи психозы становятся сразу же очевидными – одни из самых ужасающих вампиров, населяющих улицы.

С самых давних пор, какие только могут припомнить старейшие из Каинитов, Малкавиане всегда будоражили общество Сородичей своим появлением. Хотя клан и не разжигал великих войн и не свергал правительств смертных (по крайней мере, насколько известно их собратьям-вампирам), само присутствие Малкавиан вызывает незаметные изменения в городе. Хаос идёт за Безумцами по пятам, и те, кто связываются даже с самыми благожелательно настроенными Малкавианами, обнаруживают, что их жизни и не-жизни оказываются изменёнными сумасшествием Каинита.

Недавно Малкавиане провернули самую великую из своих «шуток». Никто не может сказать, осуществили ли её на великом Парламенте Малкавиан, проведённом где-то в удалённом европейском селении, или на унылом и заброшенном пустыре где-нибудь вдали от городов. Некоторые из рассказов повествуют об эпидемии заразного безумия, распространившегося среди потомков Малкава. Какой бы ни была причина, Малкавиане

повсюду начали демонстрировать новую, опасную грань своего безумия, сопровождающуюся странными событиями в городах Сородичей по всему миру. Согласно стародавнему хвастовству Малкавиан, Джихад – это шутка, запущенная основателем их клана; некоторые Сородичи задаются вопросом, а не играли ли Малкавиане с ними эту шутку всё время.

Никто не может сказать, что же именно делает Безумцев настолько опасными. Несомненно, сумасшествие часто освобождает их от страха перед болью или Окончательной Смертью. Некоторые из них демонстрируют кровожадные устремления или полное отсутствие эмоций, в том числе и сочувствия. Но, что куда более вероятно, Малкавиане свободны от оков рациональности и могут делать всё, что пожелают – и эта свобода сопровождается невероятной пронизательностью, странной мудростью, недоступной тем, кто в здравом уме. Малкавиане наделены тёмным рассудком, который часто – и во всё большей мере – направлен на пугающие цели.

**Секта:** У клана Малкавиан наладилось... понимание... с Камарильей. Они в меньшем количестве также представлены и в Шабаше, где пугают даже собственных товарищей по стаям своими проявлениями сумасшествия. Но, когда доходит до дела, их истинная верность выходит за границы сект. Когда придёт Геенна, никто не может с уверенностью сказать, на чьей стороне будут Малкавиане.

**Внешность:** Спектр Малкавиан – от устрашающих психопатов до во всех смыслах обычных существ, а иногда то и другое вместе. Подобно серийным убийцам, они могут быть кем угодно – разговаривающим с собой заскоружлым бомжом, милым, но тихим соседом, музыкантом на грани самоубийства. Эти вампиры необычайно преуспели в хитрости и редко демонстрируют кому-либо иное лицо, кроме того, которое желают показать окружающим.

**Убежище:** Безумцы в целом выбирают любое убежище, которое им по вкусу, хотя довольно многие находят, что им по душе старые больницы и плохо финансируемые психиатрические лечебницы. Многим из них нравится общество несчастных смертных, и они предпочитают трущобы и приюты более уединённым убежищам.

**Происхождение:** Малкавиане выбирают себе потомков из всех слоёв общества и по самым разным причинам. Любого могут избрать для продвижения извращённых целей сира, хотя большинство Безумцев предпочитают давать Становление тем, кто уже близок к (или уже подвержен) безумию. Большинство прочих вампиров полагают, что Малкавиане дают Становление потомкам по своему капризу; однако почти все Безумцы обнаруживают, что выполняют некое едва уловимое «предназначение», всю меру которого никто – даже их сир – не способен полностью объять.

**Создание персонажа:** Малкавиане могут быть самых разных видов и размеров, но у многих из них – первичные ментальные Атрибуты, соответствующие хвалёной мудрости и пронизательности клана. Помимо этого, можно лишь гадать, какими чертами будет наделён Малкавиан – при широком спектре их концепций и происхождений, эти сумасшедшие вампиры могут быть кем угодно. Где угодно.

**Клановые Дисциплины:** Прорицание, Помешательство, Затемнение

**Слабости:** Все до последнего Малкавиане неизлечимо безумны, в той или иной форме. Некоторые считают это проклятием крови, хотя другие Безумцы называют это особым благословением, даром прозрения. При создании персонажа-Малкавиана игрок к моменту

Становления должен выбрать хотя бы один Психоз для этого персонажа; этому Психозу можно временно противостоять с помощью Силы воли, но его никогда нельзя будет побороть окончательно.

**Организация:** Иерархия Малкавиан, если таковая вообще существует, не поддается описанию. Большинство из них просто позволяют друг другу существовать, как им нравится, из ночи в ночь. Но время от времени, в моменты великой нужды, Малкавиане демонстрируют потрясающую способность действовать сообща, даже без какого-либо заметного руководства – а иногда и без заметного общения. Как один, они выходят из своих изолированных прибежищ; как один, они начинают заниматься имеющейся проблемой. А когда она перестаёт быть проблемой, они возвращаются к своим обычным занятиям. Если клан Малкавиан в целом и участвует в каких-то интригах, они непостижимы для чужаков – что, может быть, и к лучшему.

**Линии крови:** До того, как Дисциплина Помешательство словно зараза, распространилась по клану (около 1997 года), значительное число Малкавиан выражали свои таланты по искажению разума посредством Дисциплины Доминирование. Лишь немногие Малкавиане не попали под сдвоенную волну безумия, обрушившуюся на клан, и по-прежнему владеют этой способностью вместо Помешательства. Остальная часть клана не уделяет ответвлениям особого внимания; по сути, за очень редкими исключениями, Малкавиане вообще не проводят разницы между данной линией крови и кланом в целом.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** Что ж. Значит, это случилось.
- **Бруха:** Я бы хотел полюбить вашего среднестатистического Бруха, но его черепушка настолько тверда, что он не способен расколоть ее и добраться до той славной штуки внутри, о существовании которой они даже не подозревают. Так что забудем о них.
- **Последователи Сета:** Я не могу их понять. Разве они еще не безумны? Разве они не понимают, что они видели? Черт побери. Черт побери...
- **Гангрел:** Они не животные, не важно, что они сами говорят. Загляните под кожу трупа, затем под слой звериных мыслей, и что же вы там найдете. Секрет, страшнее чем у человека, трупа или животного. Да? Да!
- **Джованни:** Какую цену эти идиоты платят за свои вчерашние слухи? Это вчерашние новости, любой может узнать их, если прислушается, а Джованни продали за них свои души, чтобы теперь называть это своим «большим секретом». Пфе.
- **Ласомбра:** *\*Взрыв беспомощного истерического хихиканья, разрастающегося до смеха в полную глотку.\**
- **Носферату:** Они в достаточной мере умертвили собственную плоть, чтобы пробиться сквозь стену иллюзий по другую сторону восприятия. Они взялись за дело, но кто знает, останется ли от них что-нибудь, когда они доберутся туда?
- **Равнос:** Говорите, что мы питаем иллюзии? Сходите-ка лучше взгляните на Равнос.
- **Тореадор:** Марионетки, дергающие себя за ниточки, или предлагающие их любому, кто пожелает заставить их танцевать.
- **Тремер:** Они. Напали. На наш. След.
- **Цимисхи:** Пингвины. Они решили, что очень любят воду и обменяли свои крылья на ласты. И они были так близки...
- **Вентру:** Они никогда не признают этого, неважно, кто пытается им это передать. Ну не говорите, что мы вас не предупреждали.
- **Каитиффы:** Из их рядов подымится Вестник.

\*\*\*\*

- **Камарилья:** Это вроде «Призрака из Дома на Холме», и вы никак не можете дождаться финала, где они просыпаются и понимают, кто они на самом деле!
- **Шабаш:** Все гораздо веселее, если не тужиться так усердно.



## Носферату

*Канализационные Крысы*

*Подойди сюда, малыш, как насчёт поцелуйчика? [влажный, свистящий кашель] В чём дело? Большой страшный трахарь теперь испугался? Не слишком нравится быть жертвой, а? Ну, тебе стоит привыкать, потому что ты еще и половины не видел!*

Потомков Каина зовут «Проклятыми», и нет других вампиров, которые воплощали бы это понятие более полно, чем несчастные из клана Носферату. Если прочие вампиры по-прежнему похожи на людей и могут обитать в обществе смертных, то Носферату искажены и обезображены проклятием вампиризма. Остальные Сородичи с содроганием говорят о том, что Каин отметил клеймом целый клан из-за чудовищных деяний его Патриарха-основателя. Таким образом, другие Дети Каина относятся к Носферату с отвращением, как к изгоям, считая их омерзительными и общаясь с ними лишь при необходимости.

После Становления потомки Носферату переживают мучительную трансформацию, когда в ходе последующих недель превращаются из людей в отвратительных чудовищ. Кошмар физической деградации часто приводит и к сопутствующей психологической травме. Будучи неспособными бродить среди смертных, Носферату навеки обречены обитать в подземных тоннелях и катакомбах.

Носферату часто выбирают для Становления физически или эмоционально искажённых людей, видя в проклятии вампиризма возможные средства по спасению смертных. Поразительно, но в этом убеждении, похоже, есть доля истины. Многие Носферату на удивление рассудительны и практичны и способны избегать страстей, порывов и приступов гнева, свойственных их более красивым собратьям. Но из-за этого присутствие Канализационных Крыс вовсе становится более приятным; некоторые Носферату даже доходят до того, что наслаждаются потрясением и ужасом, которые их кошмарная внешность вызывает у окружающих.

Носферату – воплощение мастера по выживанию. Мало какие существа, как смертные, так и не-мёртвые, изучили городские переулки и тёмные углы настолько хорошо, как Носферату. Вдобавок, Носферату отточили искусство подкрадывания и подслушивания; они берут за правило следить за текущими слухами и делами – не только ради удовольствия, но и ради выживания. Несравненные торговцы информацией, они могут

запрашивать высокую цену за свои знания. Используя Дисциплину Затемнение, Носферату подслушивают чужие разговоры, оставаясь незамеченными, или присутствуют на «секретных» совещаниях. Если Сородич желает узнать о городских делах и обитателях, он должен спросить у Носферату.

И, наконец, тысячелетия, в течение которых они делили общее уродство и чужие оскорбления, породили крепкие узы между этими чудовищами. Носферату избегают споров и войн, свойственных другим кланам, предпочитая действовать сообща. Они относятся друг к другу с безукоризненной вежливостью и свободно обмениваются информацией между собой. Неприятности с одним Носферату означают неприятности со всеми ними – и это может оказаться весьма неприятным...

**Секта:** Как ни удивительно, но клан в целом принадлежит к Камарилье, не смотря на очевидные сложности при поддержании Маскарада. Возможно, им важна безопасность, обеспечиваемая членством; возможно, они просто хотят, чтобы остальные кланы оставались в пределах радиуса наблюдения. Тем не менее, значительное число Носферату присутствует в Шабаше или просто считает себя отшельниками (не принадлежащими ни к одной секте).

**Внешность:** Нет двух Носферату, которые выглядели бы одинаково, но все они отвратительны на вид. Разинутые клыкастые пасти, опухоли, дыры вместо носов, уши, словно у летучей мыши, скошенные лысые головы, искривлённые позвоночники, когти, сморщенные шкуры, гнойные язвы и перепонки между пальцами – вот лишь несколько возможных уродств, встречающихся у Носферату. Проживание в канализации и склепах обычно гарантирует, что большинство Носферату пахнет так же приятно, как и выглядит.

**Убежище:** Уродство заставляет большинство Носферату искать убежища подальше от людских глаз, на кладбищах, заброшенных складах и в подвалах. В крупных городах целые выводки Носферату находят укрытие в канализации и метро. Эти «владения», особенно старые, зачастую бывают куда больше, чем способны вообразить люди или Сородичи – подземные лабиринты, протянувшиеся глубоко во тьму и охраняемые чудовищными гулями. Даже князья относятся ко владениям Носферату с осторожностью.

**Происхождение:** Носферату выбирают своих потомков из числа изгоев общества: отщепенцев, психически больных и безнадежно антисоциальных. Иногда мстительный Носферату выбирает прекрасного, тщеславного смертного, чтобы затем радостно наблюдать, как Проклятие вступает в свои права.

**Создание персонажа:** У Носферату может быть любая концепция, но часто они происходят из числа одиночек, изгоев и бродяг. физические или ментальные Атрибуты часто являются первичными (социальные редко бывают чем-то иным, кроме как третичными!). В клане высоко ценится Скрытность, а Выживание позволяет Канализационной Крысе найти укрытие в трущобах, предпочитаемых Носферату. Иногда Носферату выбирают Слуг в виде гулей-животных или даже одного-двух человеческих Союзников, но в целом Детали биографии явно не преобладают в клане.

**Клановые Дисциплины:** Анимализм, Могущество, Затемнение

**Слабости:** Как уже упоминалось, Носферату абсолютно отвратительны на вид. У всех Носферату значение Внешности равно нолю – на листе персонажа зачеркните одну точку, даваемую автоматически. Они также не могут поднимать значение Внешности за счёт

очков Опыта. Большинство Социальных действий, основанных на первом впечатлении – за исключением запугивания и тому подобного – автоматически оказываются неудачными.

**Организация:** Хотя у Носферату и нет жесткого протокола, которым славятся кланы вроде Тремер и Вентру, их общее уродство приводит к невероятному клановому единству. Избегаемые и порицаемые другими существами, Носферату держатся вместе, в равной мере принуждаемые и необходимостью, и одиночеством.

**Линии крови:** Как и у множества других кланов, у Носферату есть антитрибу в Шабаше, но эта ветвь не слишком отличается от основной массы клана, за исключением идеологии. Потомки определённых сиров иногда отмечены «знаковыми» уродствами, но мало кто отличается в достаточно серьёзной мере.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** Дело дрянь. Настоящая, мать вашу, дрянь. Вываляйтесь в нечистотах; может, они не захотят вас кусать.

- **Бруха:** Они много говорят о равенстве, равноправии и прочей фигне, но их передёргивает так же, как и остальных.

- **Последователи Сета:** Чего у них есть такого, что нам нужно? Деньги? Ха. Стильные шмотки? Ха. Удобная квартира? Ха. Любовники?! Ха!!! Нельзя испоганить то, что и так грязное, слизняки.

- **Гангрел:** Они понимают – больше, чем остальные, в любом случае. Мы мало говорим, а молчание бывает красноречивее любых слов.

- **Джованни:** Знаете этот запах, которым тянет от моей кожи после хорошего дождя? У Джованни, с которым мне доводилось встречаться, так несло изнутри. Я чуял, как этим шибало из его рта, когда он подкатывал ко мне насчёт «партнёрства».

- **Ласомбра:** Злобные, злобные ублюдки. Находясь рядом с ними, нельзя доверять даже теням. Они не сдаются первыми или легко, уж это точно.

- **Малкавиан:** В воздухе несёт чем-то поганым, и это не мы. Наблюдайте за ними, следите, чем они заняты. Когда вы больше не можете их видеть, убегайте или прячьтесь.

- **Равнос:** Их легко не принимать всерьёз. Слишком, слишком легко не принимать всерьёз. Я начинаю думать, что здесь мы допустили крупную, крупную ошибку...

- **Тореадор:** Эти мешки с дерьмом легко позволяют себя иметь, верно?

- **Тремер:** Вы действительно думаете, что абракадабра и глаз тритона позволят вам доплыть до конца вашего Джихада? Удачно повеселиться в аду.

- **Цимисхи:** В теории я способен оценить их идею о том, чтобы быть чудовищами от начала и до конца. В некотором роде, без претензий. Но на практике они – ублюдочные подонки, и я их ненавижу.

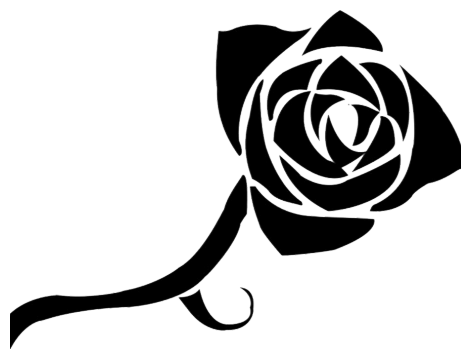
- **Вентру:** Маленький лорд Фаунтлерой на троне сидел, маленький лорд Фаунтлерой там и встретил свой удел.

- **Каитиффы:** Бей или сам будешь битым, Бешеный. Я-то знаю, что буду делать я.

\*\*\*\*

- **Камарилья:** Спуститесь-ка сюда и отдайте мне этот приказ снова, мистер князь. Мда, ну, я так и думал.

- **Шабаш:** Они что, действительно думают, что занимаются освобождением?



## Тореадор

### Дегенераты

*О, да, разве она не совершенство? Да, она – моё последнее открытие, я – её муза, маленькое прелестное создание. Подумать только! А что касается – ах, да, Томаса? Ну, мне сложно сказать – в конце концов, он, как говорится, получил свои «15 минут славы», но всё это не могло длиться долго, и это начало становится таким утомительным, так что мне пришлось сказать «адью». Самоубийство? Что вы говорите? Глупый мальчик – тогда он должен сказать мне спасибо, что я не даровал ему Становление. Иначе всё осложнилось бы до крайности.*

Тореадоров называют по-разному: «дегенераты», «художники», «позёры» и «гедонисты» – вот лишь некоторые из прозвищ. Но любая пошлая категоризация подобного рода оказывает клану дурную услугу. В зависимости от конкретного индивидуума и его настроения, Тореадор может быть и элегантным, и вызывающим, блестящим и нелепым, мечтательным и беспутным. Пожалуй, единственное обобщение, которое можно сделать относительно клана в целом – это эстетическая страсть всех его представителей. Чем бы ни занимался Тореадор, он делает это со страстью. Чем бы ни был Тореадор, он наделён страстью.

По мнению Тореадоров, вечную жизнь необходимо смаковать. Многие Тореадоры при жизни были художниками, музыкантами или поэтами; еще большее их число провело бесплодные столетия, производя смехотворные потуги на живопись, музыку или поэзию. Тореадоры кичатся тем, что они возвращают всё лучшее, что только есть у человечества. Время от времени особенно одарённому или вдохновенному творцу дают Становление, чтобы сохранить его талант для вечности. Таким образом клан Тореадор принял в свои ряды некоторых величайших человеческих художников, поэтов и музыкантов; разумеется, о Тореадорах можно сказать еще кое-что – они никогда не способны сойтись на том, что же именно считается «одарённостью» или «вдохновенностью».

Среди вампиров Тореадоры — клан, сильнее всего связанный с миром смертных. Если прочие вампиры воспринимают людей как пешек или просто как пищу, Тореадоры изящно и без усилий вращаются в обществе черни, вкушая удовольствия каждого возраста так, как гурманы пробуют редкие деликатесы. Тореадоры – это Сородичи, более всего склонные влюбляться в смертных, и они окружают себя самыми лучшими, самыми элегантными и роскошными вещами – и людьми, – какие только способен предложить мир. И поэтому особенно трагично, если Тореадор поддается скуке и отказывается от эстетических устремлений в пользу бессмысленного гедонизма. Подобные Сородичи становятся декадентствующими сибаритами, которые озабочены исключительно удовлетворением своих капризов и пороков.

Тореадоры преданны Камарилье и разделяют любовь Вентру к высшему обществу, хотя скука управления делами – не для них, в конце концов, для этого существуют функционеры. Тореадоры знают, что их задача – пленять и вдохновлять, с помощью остроумных бесед, красивых деяний и просто искрометного существования.

**Секта:** Большинство Тореадоров состоит в Камарилье, поскольку лишь её властная организация содействует «культуре» и позволяет Тореадорам жить среди людей так, как им нравится. Те, кто принадлежат к Шабашу, предпочитают ненормальные «художественные» забавы, вроде пыток или рисования кровью, или возглавляют самые декадентские подпольные движения.

**Внешность:** Тореадоры дают Становление под влиянием страсти так же, как и по любой другой причине; соответственно, многие Тореадоры – исключительно прекрасные существа. Среди Сородичей Тореадоры являются вампирами, активнее всего следящими за тенденциями человеческой моды; столетние Дегенераты часто выглядят более стильно, чем некоторые 30-летние смертные. Если что-нибудь входит в моду, то скорее всего хотя бы один Тореадор примет это на вооружение.

**Убежище:** Тореадоры заботятся о том, чтобы их убежища были комфортабельными, подходящими для общественных встреч и – прежде всего – соответствовали их эстетическим вкусам. Вампиры, обладающие художественными склонностями, могут держать просторные лофты, чтобы выставлять свои произведения, в то время как их собратья-«позёры» обожают пышные квартиры, идеально подходящие для проведения вечеринок.

**Происхождение:** Среди Тореадоров распространён широкий спектр концепций, от одиноких истерзанных художников до распущенных «сливок общества». Некоторым Тореадорам дают Становление лишь из-за их красоты или персонального стиля, если вдохновившийся сир решает, что их просто необходимо «сохранить» для вечности.

**Создание персонажа:** В клане ценятся социальные Атрибуты и Способности, хотя полнота контроля Тореадоров обычно заботит меньше, чем произведение хорошего впечатления. Также ценится и Восприятие – как для создания произведений, так и для их критики. Художники предпочитают такие Способности, как Красноречие и Исполнение, часто добиваясь крайне высокого уровня владения этими эстетическими умениями; их светские собратья обходятся Способностями вроде Хитрости и Этикета. Тореадоры – существа в высшей степени социальные, они любят преклонение как со стороны Сородичей, так и смертных; поэтому среди них распространены такие Детали биографии, как Союзники, Контакты, Слава, Стадо, Ресурсы и Статус.

**Клановые Дисциплины:** Прорицание, Стремительность, Присутствие

**Слабости:** Тореадоры питают сверхъестественную склонность к эстетическому и красивому, но подобная восприимчивость может оказаться опасной. Когда Тореадор видит, слышит или даже обоняет что-то по-настоящему прекрасное – существо, картину, песню, необычайно красивый восход – он должен сделать бросок на Самоконтроль со сложностью 6 или впасть в транс от полученного впечатления. Тореадор должен застыть в восхищении на одну сцену или пока прекрасное не исчезнет. Восхищённые Тореадоры не могут даже защищать себя, если на них нападают, хотя получение ранения позволяет им сделать ещё один бросок на Самоконтроль, чтобы «развеять чары».

**Организация:** У Тореадоров нет особой практической организации, хотя их социальная общность и склонность собираться в группы вошли в легенды. Клан собирается часто, но делает это, скорее, чтобы оправдать проведение разгульных вечеринок и представлений, чем для совершения конкретных дел. Статус Тореадоров – это бурный водоворот, в котором одна едва заметная улыбка или ловкий критический отзыв могут привести к вознесению или падению; талантом могут восхищаться в одну ночь, затем он совершает едва заметный промах, и в следующую ночь он – уже изгой.

**Линии крови:** Тореадоры придают немалое значение родословной; вампир, которому повезло произойти от пользующегося благосклонностью сира, наслаждается восхищением окружающих (по крайней мере, внешним), в то время как потомок порицаемого сира страдает от унижительного отношения общества. Мало какие из этих линий хоть сколько-нибудь значительно отличаются от основного клана. Антитрибу Тореадоров из Шабаша являются примечательным исключением, поскольку способны одинаково сильно восхищаться как прекрасным, так и безобразным.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** В том, что они делают, несомненно, есть своя красота, но эту красоту лучше наблюдать с расстояния.

- **Бруха:** В первую ночь их страсть устрашает. Во вторую ночь их страсть поражает. В третью ночь их страсть вдохновляет. Затем... откровенно говоря, их страсть начинает утомлять.

- **Последователи Сета:** Разумеется, неизбежно, что эпикурейски утончённое существо в ходе вечности начнёт вести дела с... отталкивающими личностями. Ведите записи обо всех совершённых сделках и немедленно расплачивайтесь за все оказанные услуги.

- **Гангрел:** Так же очаровательно дики, как тигр; так же достойны внимания, как домашняя кошка.

- **Джованни:** Они роскошно одеваются и обладают чарующими манерами. Но почему они тогда настолько меня пугают?

- **Ласомбра:** Их мильтоновский образ кажется чудовищно соблазнительным, или соблазнительно чудовищным, но в любом случае они воспринимают его очень всерьёз.

- **Малкавиан:** Разрозненный калейдоскоп их мыслей на первый взгляд кажется прелестным. Но если вы засмотритесь на него слишком долго, то станете страдать от кошмарных головных болей.

- **Носферату:** Гнусные твари! И подумать только, что они допущены в культурное общество! О, какой позор...

- **Равнос:** Тема множества восхитительных историй – ну, восхитительных до тех пор, пока вы сами не попадаете в эту историю.

- **Тремер:** Вы имеете дело с мясниками и чинушами, поскольку они оказывают полезные услуги. Вы любезно принимаете эффективно предоставленную помощь. Но вы, тем не менее, не приглашаете наёмных рабочих на званый вечер и без благосклонности относитесь к незванным гостям на вечеринке.

- **Цимисхи:** Наслаждение чуждыми плодами этого клана почти стоит запрашиваемой цены. Хорошенько запомните это «почти», милый.

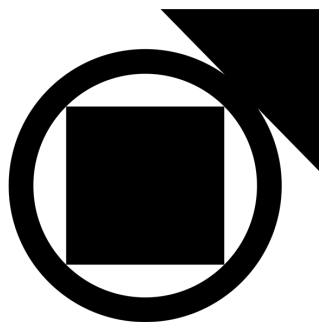
- **Вентру:** У каждого шедевра должна быть рама; у каждой статуи – пьедестал. Вентру понимают это и замечательно выполняют свою функцию.

- **Каитиффы:** Послушайте, кто их впустил?

\*\*\*\*

- **Камарилья:** Под её покровительством Сородичи и скот могут сосуществовать в гармонии, извлекая обоюдную выгоду от присутствия друг друга.

- **Шабаш:** С чего бы мне проводить целую вечность в наслаждении насилием?



## Тремер

*Колдуны*

*Мы – больше, чем вампиры. Мы – следующая ступень в эволюции Каинитов. Мы будем направлять других, если они позволят нам это, или останемся одни, если потребуется. Но мы выживем.*

Скрытных вампиров клана Тремер можно бояться, можно благоговеть перед ними, не доверять им или презирать их, но их нельзя игнорировать. Те, кому доводилось слышать о делах клана, обычно относятся к Тремерам с подозрением, и не без причины – их прозвали Колдунами весьма метко. Благодаря собственным умениям, они освоили разновидность вампирского чародейства, дополненного ритуалами и закланиями, и оно столь же могущественно – если не в большей мере – как и любая иная способность Крови. В сочетании с жесткой иерархией клана и яростными амбициями, столь распространёнными среди Колдунов, эти способности, несомненно, вызывают неуютное чувство у тех, кому известно, на что способны Тремеры.

Согласно некоторым летописям Сородичей, Тремер появились в виде клана совсем недавно, по крайней мере, по стандартам бессмертных. Легенда гласит, что во время Тёмных Веков кабал человеческих волшебников провёл великий ритуал над телом спящего Патриарха, и таким образом силой вырвал для себя дар вампиризма. Вскоре после этого разразилась война – юный клан обнаружил, что его со всех сторон осаждают разъярённые Сородичи. Но Тремеры не были бы собой, не умей они выживать. Утратив человеческую магию, они, тем не менее, сумели видоизменить ритуалы и заклания, подстроив их под использование своего витэ. Эти магические навыки, ныне практикуемые под видом Дисциплины Тауматургия, с тех пор и обеспечили Тремерам место среди Сородичей.

Колдуны с готовностью играют со своими новоприобретёнными собратьями в дипломатию и интриги. Однако их дела всегда отмечены оттенком паранойи, поскольку Тремеры знают, что старейшины по меньшей мере трёх кланов затаили на них неподдельную злобу, которая пока еще остаётся бессильной. Поэтому Тремеры трудятся, чтобы заполучить всех союзников, каких только можно, а также стремятся отточить своё магическое мастерство. Лишь так они смогут выжить. В результате потомки клана Тремер являются самыми энергичными и знающими среди Каинитов; мало кому удаётся перейти дорогу этим не-мёртвым чародеям и остаться невредимым.

Тремеры – вампиры Старого Света, но они пересекли континенты, чтобы основать свои оплоты повсюду. Штаб-квартира клана находится в Вене, где старейшины Тремер собираются на советы и обсуждают будущий курс клана. Однако во многих крупных

городах по всему миру расположены «капеллы» Тремеров – хорошо защищённые здания, которые в равной степени являются университетами, монастырями и цитаделями. Там Колдуны встречаются, чтобы обмениваться информацией и изучать своё вампирское колдовство, подальше от опасного внимания врагов.

**Секта:** Тремеры были более чем рады присоединиться к юной Камарилье, когда секта только формировалась, и они быстро стали в ней незаменимыми. По сути, Тремер – это один из столпов секты. Они, несомненно, заинтересованы в том, чтобы Камарилья оставалась сильной – когда во врагах числятся ненавистные Цимисхи, направляющие своих шабашевских приспешников против любого Тремера, которого им удаётся найти, и Колдунам необходимы союзники. Имея возможность предложить в ответ ценную магическую силу, Тремеры без труда получают необходимую им поддержку Камарильи. Под защитой Камарильи, Тремеры вольны стремиться к освоению таинственного, которого они столь страстно жаждут.

**Внешность:** Чародеи-Тремер обычно выглядят внушительно или зловеще. Некоторые выбирают классические костюмы; другие предпочитают чуть старомодный облик, надевая костюмы 40-х годов, эдвардианские наряды или просто чёрные свитера с высоким воротом из эпохи битников. Многие из них носят талисманы или амулеты с выгравированными каббалистическими или иными таинственными символами, в знак своих познаний. Хотя отдельные Колдуны могут быть самыми разными – и безусловно безукоризненными, и взъерошенными и эксцентричными, глаза вампира-чародея всегда мерцают тайными прозрениями и пугающей пронизательностью.

**Убежище:** Хотя Колдуны и могут обустроить индивидуальные убежища (часто оснащённые большими библиотеками), в каждом городе, где имеется значительное присутствие Тремеров, есть капелла. Капелла открыта для тех, кто принадлежит к клану Тремер, и безусловно закрыта для всех остальных. Колдуны славятся своими хорошо охраняемыми убежищами; почти все они могут похвастаться мистической защитой, которую даже другим Тремерам будет сложно обойти.

**Происхождение:** Многие Тремеры при жизни занимались оккультизмом или иными науками. Однако одной очарованности неведомым вряд ли достаточно, чтобы привлечь внимание Колдуна; представители клана ищут «послушников», обладающих агрессивными натурами и ясным мышлением, и не обращают особого внимания на бестолковых приверженцев Нью-Эйдж или запутавшихся исследователей теории заговоров. В клане Тремер имеется негласная традиция сексизма, и большинство его старейшин – мужчины. Однако служители Тремер в последнее время стали придерживаться более широких взглядов и привлекают значительное число в должной мере амбициозных и упорных помощников обоего пола.

**Создание персонажа:** У Тремеров обычно развиты ментальные Атрибуты и поразительно высокая Сила воли; дилетант и деревенщина не может соответствовать суровым требованиям чародейства. У многих первичными Способностями являются Познания, но также необходимы и Навыки. Хотя некоторые Тремеры специализируются в одной конкретной области, добиваясь совершенства, куда большее их число предпочитает более равномерный подход к личному развитию; в конце концов, Колдун обычно не может полагаться ни на кого, кроме самого себя.

**Клановые Дисциплины:** Прорицание, Доминирование, Тауматургия

**Слабости:** Согласно законам клана, все новообращённые Тремер должны в ходе своего создания выпить крови семи старейшин клана. Все Тремеры хотя бы на одну ступень приблизились к узам крови со своими старейшинами, и поэтому обычно действуют, руководствуясь сильной клановой верностью – чтобы избежать принуждения к этой верности. Кроме того, подобный порядок приводит к тому, что Тремер с трудом сопротивляются воле своих старейшин; сложность любых попыток Доминирования со стороны вышестоящего представителя клана снижается на единицу.

**Организация:** Ни один клан не обладает более сплочённой внутренней структурой. Ни один клан не связывает своих неонатов настолько сурово. И ни один клан не действует при достижении своих целей с таким единством, как Тремеры. Хотя юные представители клана в целом вольны заниматься более-менее тем, чем пожелают, время от времени они получают указания от своих старейшин, которые не могут не выполнять. Паранойя удерживает клан в готовности и единстве.

Разумеется, Тремеры поощряют индивидуальные достижения в пределах группы, считая это дарвинистским подходом по обеспечению силы клана. При таких амбициозных, могущественных молодых вампирах, действующих совместно в столь похвальном клановом единстве, неудивительно, что у Колдунов есть множество завистливых и злобных врагов среди Сородичей.

Пирамидальная иерархия Тремеров состоит из нескольких рангов, каждый из которых подразделён на семь мистических «кругов», которые претендент должен освоить, если желает подняться в ранге (а почти каждый Тремер желает именно этого). Самый низкий из рангов, ранг ученика, принадлежит неонатам. Над послушниками стоят регенты, каждый из которых является хозяином капеллы; затем идут лорды, в чьём подчинении находится по нескольку капелл. Сорок девять Тремеров удостоены звания понтифика, каждый из них облечён значительной ответственностью. И на вершине пирамиды расположен Внутренний Совет Семи, отдельные члены которого управляют целыми континентами и, по слухам, все они поддерживают постоянную мысленную связь с остальными.

**Линии крови:** Строгая организация Тремер, как и настоятельные требования подчиняться своим старейшинам, оставляют мало свободы. Никаким вариантам линий крови Тремер не позволили дожить до нынешних ночей. Небольшая группа мятежников-Тремер некогда укрывалась в Шабаше, но недавние события привели к уничтожению этой горстки.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** Ну что тут сказать? Они мешали нашему чародейству, и у нас не было иного выбора, кроме как стереть их с лица земли со всей возможной поспешностью – или убедить других сделать это за нас.

- **Бруха:** Время жестоко. Когда мы встретили их впервые, Бруха были учёными, как и мы. Теперь же они впали в жалкое состояние, и мы приняли светоч знаний вместо них. Всё на своём месте, но иногда такое кажется бессмысленным расточительством. Неважно.

- **Последователи Сета:** Чёрт их побери! Вечно изучают вас своими узкими глазами и раздвоенными языками, и вечно уползают в самые тёмные углы, не переставая улыбаться! Что им известно?

- **Гангрел:** Эти звери притворяются верными, но слишком жаждут отдать нас на растерзание Цимисхи, как только появится повод. Мы должны всегда следить, чтобы оставаться сильнее этих гиен, которые считают нас ответственными за их старые, с трудом заживающие раны.

- **Джованни**: Они совершили довольно внушительные прорывы в область искусств – в узколобом, ограниченном смысле. Тем не менее, некрофилия является столь же нездоровой для не-мёртвого ума, как и для живого.
  - **Ласомбра**: При всей претензии на утончённость их готовность возлечь рядом с Цимисхи ясно демонстрирует их подлинную дикость.
  - **Малкавиан**: Их трепотня о неизвестных нам «прозрениях» очень быстро надоедает. Но какими бы плохими зваными гостями они ни были, они – превосходные провидцы. Должен быть какой-то хитрый подход к подобным фокусам восприятия, и нам еще предстоит найти его.
  - **Носферату**: Некоторые задачи слишком омерзительны даже для нас, и Носферату становятся подходящим подспорьем в подобных делах.
  - **Равнос**: Они могут по привычке воображать себя волшебниками, но оставьте меня на 10 минут с одним из этих шарлатанов, и увидите, чьё искусство наделено истинной силой.
  - **Тореадор**: Они как та стрекоза из басни; мы – муравей. Они думают оправдать бессмертие своим искусством и вечеринками, но холода наступят куда раньше, чем они полагают.
  - **Цимисхи**: Один из первых уроков, которые мы усвоили – то, что эти чудовища из Старого Света по-прежнему не хотят ничего, кроме как содрать плоть с наших костей. Если они предпочитают так, то посмотрим, как они попляшут, когда вокруг них запыхают их ветхие усадьбы.
  - **Вентру**: Эти существа одержимы идеей контроля, но не воспринимают более тонких способов властвовать.
  - **Каитиффы**: Другие кланы презирают наше происхождение, но посмотрите, скольких таких ублюдочных потомков они сами создают.
- \*\*\*\*
- **Камарилья**: Башня означает силу, неважно, насколько ветхими могут быть отдельные её кирпичи.
  - **Шабаш**: Они воображают, будто свободны? Дураки.



## Вентру

*Голубая кровь*

*Управление Проклятыми – моё бремя, не ваше. Но вы можете задать себе вопрос – служит ли ваша не-жизнь на благо Детям Каина или во вред им. Я уже всё за себя решил.*

Сородичи из клана Вентру славятся своей честностью, благородством и безукоризненным вкусом. С незапамятных времён Вентру были кланом лидеров, претворяющих в жизнь древние традиции и стремящихся построить для Сородичей лучшее будущее. В былые ночи Вентру выбирались из числа аристократов, торговых магнатов и прочих лиц, наделённых властью. В нынешние ночи клан набирает новичков из богатых старинных

семейств, из числа безжалостных карьеристов и политиков. Каким бы ни было их происхождение, вампиры Вентру защищают стабильность и поддерживают порядок для Камарильи. Прочие Сородичи часто принимают это за надменность и алчность, но для самих Вентру их роль пастырей является скорее бременем, чем наградой.

Вентру всецело поддерживают Маскарад, полагая, что под его эгидой можно добиться наилучшего существования для всех вампиров. С точки зрения Вентру, другие кланы – дерзки и импульсивны. Слишком озабоченные собственным краткосрочным комфортом, прочие вампиры с лёгкостью жертвуют вечным завтра ради толики вить сегодня. Без Вентру не было бы Маскарада; без Маскарада не было бы вампиров. Поэтому Вентру держат на своих плечах ношу Атланта. Они несут своё бремя стойко, лишь с лёгким намёком на «положение обязывает». Ни один иной клан не сможет возглавить Детей Каина в ночи надвигающейся Геенны – или по крайней мере, так утверждают Вентру. В конце концов, на этом основывается их репутация.

Вентру считают себя аристократами в классическом смысле слова и сражаются за то, чтобы защитить положение нижестоящих. Они – короли, рыцари и бароны нынешних ночей. И пусть сражения переместились с полей боя в залы заседаний, от рыцарских турниров в избирательные участки, клан Вентру продолжает вести битву. Молодые Вентру созывают и возглавляют войска с помощью мобильных телефонов и лимузинов, в то время как старейшины клана следят за горизонтами в поисках угрозы, которая вырисовывается, словно грозовые тучи. Немалая часть собственности Камарильи находится под управлением Вентру, и Голубая Кровь ненавидит саму мысль о том, что им придётся ослабить хватку над предприятиями, которые они так отчаянно стремятся удержать. Репутация и достижения способны высоко вознести Сородича в клане Вентру, но ничто из этого не будет иметь значения, если вампир не может поддерживать своё влияние.

Остальные вампиры часто клеветают на Вентру, называя их ханжескими, напыщенными и даже деспотичными – но эти вампиры обращаются именно к Голубой Крови, когда что-то вдруг начинает идти не так. Вентру направляют, влияют и – когда могут – контролируют человеческие СМИ, полицию, политику, здравоохранение, организованную преступность, индустрию, финансы, транспорт и даже Церковь. Когда другому вампиру необходима помощь, Вентру часто способны оказать её – но не бесплатно.

Естественно, что Вентру тяготеют к верхней прослойке общества смертных, где их утончённость оказывается крайне полезной. Хотя Вентру и вращаются в тех же социальных кругах, что и Тореадоры, они не разменивают своё существование на легкомысленность и пустую болтовню. Вентру с гордостью принимают привилегии лидерства и стоически сносят его тяготы. Так было всегда; так будет всегда.

**Секта:** Элегантные, аристократичные и царственные, Вентру – правители Камарильи. Именно клан Вентру стал краеугольным камнем Камарильи, и именно клан Вентру направляет и убеждает Камарилью в самые тёмные из её ночей. Даже в нынешнюю эпоху большинство князей происходят из клана Вентру. Вентру, разумеется, даже и не способны вообразить иного.

**Внешность:** Вентру предпочитают классический, традиционный внешний вид. Обладая устоявшимися привычками, вампиры-Вентру часто придерживаются стиля, который был в моде при их жизни, и нередко можно определить возраст Вентру по тому, к какому историческому периоду относится его одежда. Молодые представители клана предпочитают моду, чей спектр варьируется от стиля «выпускников колледжа» до вездесущих костюмов с галстуками. Вентру выглядят элегантно и стильно, но редко

находятся на передовом крае пошивочной моды или аксессуарных тенденций. В конце концов, нужно выделяться, а не выпендриваться.

**Убежище:** Годится только лучшее. Вентру обычно устраивают свои убежища в особняках или богатых поместьях. Вампиры Вентру часто происходят из богатых семей, и их убежища могут быть даже домами предков.

Согласно старинной традиции Вентру, любой представитель клана может попросить укрытия у любого другого члена клана, и ему не может быть отказано. К этой традиции редко обращаются, поскольку вампир, просящий убежища, неизбежно оказывается в огромном долгу у вампира, оказавшего помощь. Тем не менее, этот обычай спас не-жизнь не одному представителю Голубой Крови.

**Происхождение:** Вентру традиционно происходят из числа профессионалов или из высшего общества, хотя в нынешние ночи клан может выбрать любого индивидуума, заслуживающего внимания. Возраст, мудрость и опыт играют важную роль при Становлении Вентру, и Голубая Кровь никогда не дает Становление, руководствуясь капризом. Некоторые Вентру выбирают неонатом исключительно из определённых семей, своего рода извращённое продолжение понятия рода. Прочие Сородичи шутят, что Вентру – вырожденцы, в то время как сами Вентру настаивают, что для вступления в их клан годятся лишь лучшие кандидаты.

**Создание персонажа:** Социальные и ментальные Атрибуты считаются в равной степени важными, и прославленные представители клана развивают оба аспекта. Навыки и Познания одинаково важны, поскольку в клане придают большое значение тому, чтобы быть гармонично развитыми и умелыми. Сородичи Вентру высоко ценят Детали биографии, и высокие значения Славы, Влияния, Наставника, Ресурсов, Слуг и Статуса отлично помогают обеспечить превосходство Голубой Крови.

**Клановые Дисциплины:** Доминирование, Стойкость, Присутствие

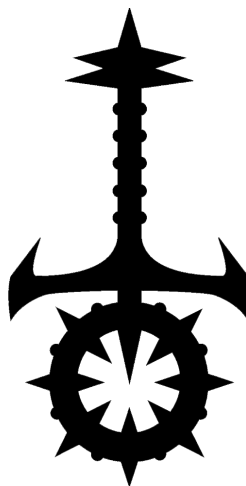
**Слабости:** Вкус Вентру является утончённым до исключительной степени, и каждый представитель Голубой Крови может пить лишь один тип человеческой крови. Этот тип выбирается в ходе создания персонажа. Например, конкретный Вентру может питаться только девственницами, блондинами, невинными детьми или священниками. Персонаж не будет питаться никаким другим типом крови, даже испытывая голод или под принуждением. Вентру могут пить кровь вампиров, как обычно.

**Организация:** Вентру отдельного региона встречаются часто, хотя их собрания напоминают салоны или дебаты, и склонны проходить скорее в форме разговоров, чем в действии. Разумеется, эти нудные речи – единственный «цивилизованный» способ решить проблему, и импульсивные или безрассудные Сородичи часто досадуют на отсутствие у клана гибкости. Бывало, что более молодые и нетерпеливые Вентру бросали открытый вызов положению и владениям «стариков», что считается признаком величайшего вероломства и невоспитанности – разумеется, если только выскочка не победит.

**Линии крови:** В клане высоко ценится наследие, и потомков видных представителей клана повсеместно там превозносят (или завидуют им). Но следует отметить и неприятное, у антитрибу Вентру из Шабаша нет более ненавистных врагов, чем Сородичи из основной ветви клана. Шабашевские Вентру – это тёмные рыцари секты, они клянутся искупить неудачи своего рода, ревностно защищая принципы Шабаша. Они чаще всего встречаются среди храмовников и паладинов Шабаша.

## Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** некогда этому клану было свойственно благородство, но они отказались от собственной чести в пользу разнузданного диаблера.
  - **Бруха:** сброд покрыт старыми шрамами. Эти буйные головы лелеют давно похороненную ненависть не хуже гарпий. Но мы должны проявлять терпимость, столетия неудач – без сомнения, тяжкое бремя.
  - **Последователи Сета:** Их ассоциация со змеями более чем уместна, поскольку их яд отравляет всех, кого они марают своим присутствием. Не допускайте их в свои владения.
  - **Гангрел:** Они так же надёжны и полезны, как породистые собаки. Мы выпускаем их, когда настает время для охоты, а затем отзываем обратно в псарни, когда приходит черёд для более тонких дел. Таким образом все выполняют свою роль.
  - **Джованни:** Нет никого подлее, чем те, кто готовы подорвать оплоты стабильности ради продвижения собственных извращённых интересов.
  - **Ласомбра:** С незапамятных времён мы сражались с этими самозваными Сторожами. Небольшим утешением является видеть, что они не способны добиться для Шабаша того же, чего мы достигли для Камарильи. Никакой разбой и кровавые развлечения не способны скрыть их бессилия.
  - **Малкавиан:** Цена, которую они платят за своё предполагаемое просветление, намного перевешивает пользу от него. Тем не менее, узнавайте от них всё, что только можете.
  - **Носферату:** Эти несчастные создания по-прежнему расплачиваются за долг, множество ночей назад заработанный их сирами, хотя в этом нет никакой их собственной вины.
  - **Равнос:** Проявляйте мудрость древних царей, когда имеете дело с этими дешёвыми обманщиками.
  - **Тореадор:** Воистину, их великая страсть должна быть проклятием, поскольку Сородичи лишены способности творить, и они могут лишь бессильно наблюдать.
  - **Тремер:** Хорошо, что они ценят стабильность, в противном случае их хищничество могло бы перевесить их полезность.
  - **Цимисхи:** Они что, ещё остались? Как странно!
  - **Каитиффы:** Никто не выбирает своих родителей или сира, так что относитесь к ним без неприязни, если только они сами её не заслужат.
- \*\*\*\*
- **Камарилья:** Это и наша честь, и наше бремя.
  - **Шабаш:** инфантильный и непокорный, Шабаш отказывается от любой надежды на исправление.
- 



# Шабаш

Архиврагом Камарильи является чудовищная секта, известная как Шабаш. Эта секта, воспринимаемая Камарильей и независимыми кланами как сборище безмозглых дураков и кровожадных извергов, нередко порицается в обществе Проклятых, и не даром. Однако членов этой секты не интересует, что о них думают другие. «Сородичи» Камарильи пытаются скрываться среди смертных и поддерживать остатки своей Человечности, однако Шабаш придерживается совсем иной философии. Вампиры Шабаша не хотят прятаться как побитые псы от людей, не хотят быть пешками в играх старейшин, и они предпочитают открыто проявлять свою немертвую природу.

Как считает Шабаш, вампиры отрезаны от смертных, так как они лишь еда или развлечение. Разве витэ Сородичей не более могущественно, чем кровь смертных? Разве не обладают вампиры сверхъестественными способностями, которые отличают их от тупой толпы? Зачем нужна человеческая мораль бессмертному кровососу? Разумеется, Каиниты этой секты не просто сборище вампиров, которые настолько чудовищны, насколько им этого хочется. Вампиры Шабаша полностью чужды человечеству, и их натура отражает это.

Вампирам Шабаша нет места среди людей или тех, кто претворяется людьми. Все человечество воспринимается ими исключительно как пища, и они не хотят иметь дело с вампирами, которые отвергают свою природу. Они восстали даже против одинокой не-жизни, путешествуя бродячими стаями вместо того, чтобы вести тайное, одинокое существование. По этим причинам Шабаш сотрясают волнения, и те, кто находится рядом, так же страдают от этого. Города, которые принадлежат секте, являются самыми жестокими местами в мире, коекакой порядок наблюдается лишь там, где Камарилья и Шабаш сражаются за превосходство. Города Мехико, Детройт, Майами и Монреаль принадлежат Шабашу. За города Нью-Йорк, Вашингтон, Буффало и Атланта ведется борьба. Города, которые контролирует или завоевывает Шабаш – взрывоопасные, неуправляемые места: убийства происходят тут каждую ночь, а грабежи и изнасилования являются обычными явлениями. В Мире Тьмы эти города отвернулись от людей и стали чуждыми для них, и по их улицам теперь ходят чудовища.

Любой город может подвергнуться нападению Шабаша, и для его населения это может быть неочевидно, пока военные стаи не пойдут на приступ. Возможно, это не большее «зло», чем деградировавшие старейшины Камарильи (спорный вопрос), однако в любом случае вампиры Шабаша ведут себя более открыто, терроризируя смертных ради забавы или охоты.

Шабаш подобрался к Камарилье так близко, как никогда раньше. Многие неонаты Камарильи вступили в Шабаш в знак протеста против непоколебимой власти и закостенелых взглядов старейшин. Многие города, которые раньше были оплотом Камарильи, теперь находятся в осадном положении. Князя Камарильи опасаются наплыва Шабаша, и не без причины: в случае нападения они и их сторонники первыми окажутся на линии огня. Однако члены Шабаша не могут вести себя открыто в городах Камарильи, так как в этом случае князя и примогены безжалостно уничтожат их. Многие неонаты, которые все еще хотят выслужиться перед своими сирами и заполучить для себя местечко в обществе вампиров с радостью помогут старейшинам в их борьбе против Шабаша. Они предпочитают зло, которое они знают, злу, о котором они слышали столько ужасных историй.

## **Практики и организация**

Культура Шабаша базируется на двух принципах – лояльности и свободе. Вампиры являются высшими существами и поэтому вольны делать все, что угодно, но они должны оставаться лояльными Шабашу, чтобы противостоять старейшинам, которые будут покушаться на их свободу. Члены Шабаша не хотят быть рабами Патриархов и хотят предотвратить (или хотя бы пережить) Геенну. Говорят, что два клана, основавшие Шабаш, Ласомбра и Цимисхи, уничтожили своих основателей, и поэтому другие вампиры Шабаша подчиняются им, надеясь в одну из ночей тоже совершить подобное.

Внутренне соперничество, борьба за власть и древние вендетты подтачивают секту изнутри, поэтому Шабаш обычно делает два шага назад после каждых трех шагов вперед. По правде говоря, у секты нет централизованного руководства, она напоминает гидру, чьи головы кусают как врагов, так и друг друга.

Вампиры Шабаша (кроме Ласомбра и Цимисхи, предводителей этой секты) являются «антикланами» или антирибу, отступниками своих кланов. Некоторые вампиры Шабаша открыто исповедуют сатанизм, язычество и другие мрачные верования, чтобы выразить презрение к нормам своих противников. Извращенность и жестокость являются орудиями Шабаша, и секта пользуется ими без всякого сожаления.

Основой организации Шабаша являются «стаи», небольшие группы вампиров, которые номинально объединены общей целью. Стаи Шабаша могут быть бродячими, путешествуя из города в город и оставляя за собой смерть и разрушения, или же они могут постоянно обитать в одном месте. Так как вампиры по природе своей являются одинокими хищниками, Сородичи, которые составляют стаи, используют особую практику, чтобы выносить друг друга в течение долгих периодов времени.

## **Ритуалы**

Сразу же после Становления вампиров Шабаша бесцеремонно зарывают в землю. Получив по голове лопатой, а затем вынужденный буквально выкапываться из земли на свободу, неонат Шабаш теряет в процессе большую часть своей Человечности. После этого он уже готов вступить в Шабаш, так уже является чудовищем, а не слабым, хнычущим смертным.

Шабаш искажил и извратил многие обычаи тех, кто противостоит им. Многие свои ритуалы секта почерпнула из обычаев Католической Церкви, например, Братание, извращенную версию причастия, когда вампиры пьют смесь вите каждого из членов стаи, что укрепляет их лояльность друг к другу.

Так же у вампиров Шабаша есть множество других ритуалов, коих существует бесчисленное количество. Секта регулярно использует огонь, змей, насилие и кровь в своих ритуалах, что может принимать форму танцев с огнем или змеями, пыток, церемониальных убийств или чего-то еще не менее отвратительного. Целью ритуалов является сплотить членов стаи, чьи опасные не-жизни наполнены тревогой и недоверием.

## **Должности**

Несмотря на всю неорганизованность Шабаша, в нем все же существуют некоторые должности. В каждой стае обычно есть жрец, который проводит ритуалы стаи и занимается еще кое-какими делами. Должности архиепископа (вампира, который наблюдает за деятельностью Шабаша в данном городе) и епископа (вампира, который помогает архиепископу и исполняет его волю) подразумевают уважение со стороны

других вампиров в этом городе. Выше архиепископов стоят кардиналы, которые управляют делами Шабаша в целом регионе и прискусы, которые выступают в качестве советников для «высшего» лидера Шабаша, регента. Смертоносной рукой правительства являются храмовники и паладины, которые служат в качестве убийц и телохранителей для регента, кардиналов и прискусов. Так же стоит упомянуть «секту внутри секты», известную как Черная Рука, чьим названием часто ошибочно называют весь Шабаш.

- Регент
- Прискусы, Храмовники, Паладины
- Кардиналы
- Архиепископы
- Епископы
- Жрецы
- Все остальные члены Шабаша

### **Взгляд со стороны**

- **Камарилья:** *«Я слышал, что члены Шабаша пьют кровь друг друга и сжигают своих сиров во время своих сборищ. Я бывал в городах Шабаша, они являются наиболее захудалыми и жестокими помойными ямами в Первом Мире. Знаете ли вы, что они берут в руки змей, практикуют темную магию и закапывают друг друга живьем? Эти парни хотят призвать самого дьявола, как будто быть вампиром и так недостаточное проклятье».* — **Пентангеллис, неонат Тремер**

- **Независимые:** *«Этот Шабаш крайне коварен. Если ты имеешь дело с Камарильей, то по крайней мере знаешь, что они собираются ударить тебе в спину. А эти маньяки Шабаша могут жечь твою убежище и вешать твою сестру в ванной в то же время, пока они будут торговать с тобой. С ними лучше держать ухо востро, потому что если они уважают тебя, то у тебя больше шансов, что они сожгут дом кого-то другого».* — **Зандер, торговец на черном рынке Равнос**



## **Ласомбра**

*Сторожа*

*Тени? Ха! Я управляю самой Тьмой, а не какими-то там тенями! Скажите – могут ли тени сделать это?*

Клан Ласомбра лишился милости небес – и его представители наслаждаются этим. Одновременно элегантные и хищные, Ласомбра направляют – а при необходимости, и подхлестывают – Шабаш, превращая его в безжалостную силу. Отторгая человека, которым они когда-то были, Ласомбра всецело отдаются тёмному величию Становления. Убийства, неистовство – все это существование хищника: зачем бояться этих вещей, спрашивают многие Ласомбра, если это означает всего лишь быть вампиром? Однако, по

контрасту с Цимисхи, Ласомбра в целом стремятся не к отрицанию всего человеческого, а к тому, чтобы приспособлять его для своего удовольствия.

Ласомбра принимали участие в делах Церкви с момента её зарождения, и некоторые Сородичи шепчутся, что клан содействовал распространению христианской веры. Однако в нынешние ночи Ласомбра отвернулись от этой священной организации. Разумеется, существуют и исключения, но по большей части клан Ласомбра презрительно относится к идее спасения. По сути, Ласомбра принесли в Шабаш множество обрядов и ритуалов Церкви, исказив их в насмешку над христианской доктриной. Ласомбра предписали множество высоких и низких ритуалов секты, чтобы вампиры Шабаша никогда не забывали, кем и чем они являются.

Ласомбра более всего известны своей Дисциплиной Власть над Тенью, с помощью которой они призывают материальную «живую» тьму, управляя ею по своему желанию. Согласно учениям клана, эта «тьма» в сущности является тем, из чего состоит душа вампира, одновременно усиленная и испорченная Становлением. Посредством Проклятия Каина, полагают некоторые Ласомбра, Господь отверг их, и поэтому их новой обязанностью является построить на Земле новый мировой порядок с помощью Шабаша. Более научно настроенные Ласомбра высмеивают это суеверие, но даже они склонны верить, что, будучи вампирами, они являются новой и более развитой ветвью разумной жизни, к которой не относятся жалкие человеческие устремления и моральные устои. Пусть слабаки из клана Вентру сжигают себя в солнечном пламени мученичества; Ласомбра счастливы быть тем, чем они стали.

Естественно, что подобные безнравственные воззрения распространены в клане не повсеместно, но многие новообращённые шабашевские Ласомбра всерьёз наслаждаются беспричинными разрушениями и неизменной развращённостью, допускаемыми подобной философией. По разительному контрасту, некоторые старшие Ласомбра по-прежнему поддерживают связи с Церковью, хотя даже они, похоже, считают себя «орудиями Дьявола». Две эти группы безусловно сходятся во взглядах по одному вопросу: представители клана Ласомбра, сами будучи превосходными манипуляторами, безоговорочно отказываются подчиняться отставшим от жизни капризам Патриархов. Они доблестно сражаются в Джихаде, но, в отличие от многих Сородичей, твёрдо уверены, что могут победить.

Типичный Ласомбра наделён даром манипулирования, а также ярко выраженными способностями к лидерству. Ласомбра – наиболее распространённые лидеры стай Шабаша, поскольку их целеустремлённые и коварные натуры делают их идеальными для управления движениями секты. К несчастью, рука об руку с этим тёмным величием идёт гордыня, и очень немногие Ласомбра признают других вампиров равными себе, не говоря о том, чтобы считать их выше себя.

**Секта:** Ласомбра – правящий клан Шабаша, на- сколько какой-то клан вообще может «управлять» этим хаотичным объединением. Несколько старых Ласомбра принадлежат к Камарилье или Инконню, но эти создания ведут одинокое и опасное существование.

**Внешность:** Многие Ласомбра старших поколений – испанского или итальянского происхождения, а у некоторых до сих пор проявляется наследие мавров или берберов. Однако служители и неонаты Ласомбра происходят из самого широкого спектра культур и народов. Почти все Ласомбра довольно привлекательны, обладают породистой, аристократической внешностью – Ласомбра из трудовых слоёв встречаются редко, и

сложно обнаружить среди Сторожей мозолистые руки и переломанные носы рабочего класса.

**Убежище:** Многие молодые Ласомбра с презрением относятся к личным убежищам, предпочитая спать вместе со стаей и обустривать коммунальные логова «во благо секты». Однако среди Сторожей старые привычки отмирают с трудом; отдельные старейшины содержат родовые поместья или иные помпезные убежища.

**Происхождение:** Происхождение Ласомбра может быть самым разным, но обычно они бывают профессионалами, склонными к политике или хорошо образованными. Ласомбра как правило агрессивны, как в физическом, так и в социальном смысле; клан не заинтересован в слабых и не колеблется, выбраковывая недостойных вампиров из своих рядов. Ласомбра в целом сведущи в социальных переговорах и в том, как дёргать окружающих за ниточки, к грубым манерам относятся неодобрительно, поскольку Ласомбра – чудовища утончённые.

**Создание персонажа:** У Ласомбра может быть любая Маска (чтобы лучше скрывать истинную Натуру!). Большинство Ласомбра предпочитают социальные Атрибуты, хотя ментальные ценятся почти так же высоко. Многие Сторожа добиваются высокого уровня Влияния, Статуса (в Шабаше) или Ресурсов, и предпочитают Детали биографии добавочным Дисциплинам или Способностям. Ласомбра основали Путь Ночи, и у этого Пути имеется определённое количество последователей из числа Сторожей (хотя многие выбирают иные Пути Просветления, а некоторые Ласомбра сохраняют крупинцы Человечности).

**Клановые Дисциплины:** Доминирование, Власть над Тенью, Могущество

**Слабости:** Вампиры Ласомбра не отбрасывают отражения. Их отражение нельзя увидеть в зеркалах, на поверхности воды, в отражающих окнах, отполированном металле, на фотографиях и камерах наблюдения и т.д. Эта странная аномалия распространяется даже на одежду, которую они носят, и объекты, которые они держат. Многие Сородичи полагают, что Ласомбра таким образом были прокляты за своё тщеславие.

Вдобавок, из-за своего родства с тьмой, Ласомбра получают дополнительный уровень повреждений от солнечного света.

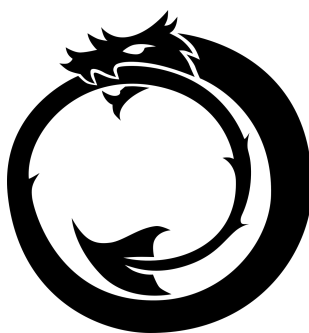
**Организация:** Структура клана Ласомбра одновременно является и строгой, и открытой. Старейшим воинам, помогавшим основывать Шабаш, оказывают почтение и уважение, но младшие Ласомбра действуют практически без какого-либо руководства со стороны клана в целом. Ежеквартальные встречи, зовущиеся сборами, служат для того, чтобы Ласомбра получали сведения о статусе друг друга, и в ходе этих собраний проводятся ритуалы, связанные с питьём крови. Хотя ни одному Ласомбра никогда не говорят «вы не можете делать того-то» (по крайней мере, публично), почти все Сторожа питают глубокое уважение к традициям. По слухам, тайная котерия Ласомбра, называемая Les Amies Noir, выносит «смертные приговоры» тем Сторожам, что навлекают непомерный позор, внимание или бесчестье на клан или его представителей.

**Линии крови:** Антитрибу Ласомбра – одни из самых верных сторонников Камарильи, хотя секта в целом не доверяет им. Некоторые из старейших представителей клана относятся к шабашевским Ласомбра с презрением. Естественно, что Ласомбра Шабаша глубоко страшатся этих могущественных Сородичей, которые противостоят им, и ничто не

способно настолько надёжно сплотить враждующих Ласомбра, как слухи о члене антитрибу в их рядах.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** Полезные инструменты, хотя они стали чересчур... независимы в последнее время.
  - **Бруха:** Их пламенная страсть, если найти к ней подход, обеспечивает прекрасными средствами, с помощью которых их можно использовать для достижения ваших целей.
  - **Последователи Сета:** Хмм... Как бы половчее не выпускать их из Египта?
  - **Гангрел:** Легко возбуждаются; жуткие, чудовищные противники. Выведите их из себя и направьте на ваших врагов.
  - **Джованни:** Дерево, не имеющее ветвей, прогнило изнутри.
  - **Малкавиан:** Безумие иногда дарует прозрения, но обычно просто мешает тем, кто пожинает его плоды.
  - **Носферату:** Полезны, словно мухи-шпионы на стене, но Носферату обычно и сами притягивают слишком много мух.
  - **Равнос:** Вместо того, чтобы справляться с ними самостоятельно, лучше отогнать их куда-нибудь ещё и позволить тем, кто обитает там, разбираться с проблемой.
  - **Тореадор:** Их не-жизнь до крайности мучительна, и за их внешней взбалмошностью часто таится заблудший разум.
  - **Тремер:** Лишённые элегантности, но по-своему эффективные. Их существование без сомнения позволяет вниманию Извергов находить конструктивное русло.
  - **Цимисхи:** Доблестные союзники и злобные противники, часто — одновременно.
  - **Вентру:** Их потенциал рассеивается впустую из-за их слабости. Они безрассудно растрачивают своё проклятие, таясь среди смертных.
  - **Каитиффы:** Не могу себе вообразить, что кто-то из них оказывается способен пережить изначальное разочарование, после того, как узнаёт, кем он является.
- \*\*\*\*
- **Камарилья:** Вполне приемлемо, если вы говорите об организации скота. Но если вы кровососущий ночной демон, зачем прятаться от тех, на кого охотитесь?
  - **Шабаш:** Если бы он просто слушал чуть получше, он бы почти стоил тех усилий, что мы в него вкладываем.



## Цимисхи

*Изверги*

*Добро пожаловать, тысячу раз добро пожаловать! Я польщён, что на эту ночь мы можем отложить глупую вражду Джихада, чтобы вы могли войти под мой кров под покровительством... мм? Вы вздрогнули? А, этот звук! Пустяки! Вам не стоит об этом тревожиться, милый гость!*

Если клан Ласомбра – сердце Шабаша, то клан Цимисхи – его душа. Даже другие вампиры начинают чувствовать себя неуютно рядом с этими зловещими Сородичами, а прозвище «Изверги» когда-то дали им утрашённые вампиры из других кланов. Характерная Дисциплина Цимисхи, Изменчивость – объект особенного трепета; ходят рассказы об уродующих изменениях, насылаемых по капризу, об омерзительных «экспериментах» и пытках, отточенных сверх пределов человеческого – или вампирского – понимания и выдержки.

Эта пугающая репутация поначалу часто кажется необоснованной. Многие Цимисхи - существа сдержанные и пронизательные, сильно отличающиеся от завывающих боевых стай, составляющих основную часть Шабаша. Большинство Цимисхи кажутся разумными существами, весьма смыслёнными, обладающими любознательностью и научными склонностями, и они безмерно обходительны по отношению к гостям.

Однако Сородичи, которым приходится общаться с Цимисхи, понимают, что человеческие черты Извергов, это лишь тонкий слой, прикрывающий что-то... иное. В течение тысячелетий Изверги исследовали и оттачивали своё понимание вампирского бытия, формируя свои тела и мысли в новые и чуждые формы. Когда это будет необходимо, поучительно или просто приятно, Цимисхи без колебаний изменят своих жертв таким же образом. Если юных Извергов можно назвать безжалостными или жестокими, старейшины их рода просто не способны понять смысл милосердия или страданий – или, быть может, они понимают, но больше не считают чувства существенными.

В былые ночи Цимисхи были одним из наиболее могущественных кланов в мире, правившим регионом, сегодня известным как Восточная Европа. Будучи могущественными чародеями, Изверги властвовали также и над смертными в регионе, попутно породив множество страшных историй о вампирах. Клан за кланом сговаривался, чтобы истребить Цимисхи, но в итоге удалось преуспеть чародеям-Тремер. Вообще-то, согласно некоторым рассказам, Тремер использовали витэ пленных Цимисхи в своих экспериментах по превращению в бессмертных. Поэтому Цимисхи неумолимо ненавидят Тремер, и Тремер, попавшие в лапы Шабаша, обычно обретаю кошмарную смерть в когтях Извергов.

В ходе Великого Восстания Анархов клан Цимисхи обратился против самого себя, когда юные представители клана открыли мистические средства по освобождению от уз крови, принуждавших их служить своим старейшинам. В последующей борьбе юные Изверги уничтожили множество своих старейшин и разрушили то, что осталось от их оплотов. Некоторые члены Шабаша шепчутся, что клан сумел найти и уничтожить собственного прародителя-Патриарха, но Изверги не подтверждают, хотя и не отрицают этой истории.

Нынче Цимисхи служат Шабашу в качестве учёных, советников и жрецов. Многие из практик секты произошли от обычаев клана. Исследуя возможности и границы вампирского бытия, клан надеется открыть высшее предназначение Сородичей в целом. Если это означает полное уничтожение архаичных Патриархов, разгром Камарильи и вивисекцию миллионов смертных жертв – ну, у всех экспериментов есть последствия.

**Секта:** Большинство Цимисхи служат Шабашу. Некоторые могущественные Цимисхи сохраняют независимость; они, как считается, принадлежат к Инконню. В Камарилье Цимисхи практически отсутствуют; даже тем Извергам, что не поддерживают Шабаш, противны прятки Камарильи среди людских масс.

**Внешность:** Будучи мастерами Дисциплины Изменчивость, Цимисхи часто обладают потрясающей внешностью, потрясающе прекрасной или потрясающе причудливой – зависит от прихоти конкретного Изверга. Юные Цимисхи, стремясь исследовать свою нечеловеческую сущность, производят над своим телом всевозможные модификации. Однако их старейшины часто предпочитают безупречные симметричные формы; в конце концов, тело – это всего лишь преходящий полезный механизм. Лица Цимисхи нередко напоминают маски чистого совершенства, и Изверги, как правило, мало смеются, хотя некоторые хихикают во время особенно изящных экспериментов.

**Убежище:** Цимисхи – до крайности замкнутые существа, придающие огромное значение неприкосновенности убежища. По сути, у клана имеются целые серии сложных протоколов, основывающихся на гостеприимстве. Гости, приглашённые в убежище Изверга, защищены не-жизнью хозяина; незваных гостей будут преследовать до края земли и наказывать страшно и долго. Как ни странно, но убежища – или «поместья» – Цимисхи вовсе не обязательно будут удобными и ухоженными, в том же смысле, что обиталища Вентру или Торедоров. Людские красоты мало что значат для Извергов.

**Происхождение:** Цимисхи редко дают Становление, руководствуясь капризом; выбор потомков отражается на их сире, и поэтому Изверги выбирают лишь тех смертных, которые, по их мнению, способны послужить для улучшения клана в целом. «Блистательность» и «проницательность» ценятся особенно высоко; проявляется ли блистательность и проницательность потомка в области научной теории или в серийных убийствах – разница незначительная.

**Создание персонажа:** В клане превыше всего ценятся ментальные Атрибуты. Даже имея благородное происхождение, типичный Изверг Шабаша не интересуется маловажным социальным взаимодействием; поэтому социальные Атрибуты (за примечательным исключением Внешности) редко бывают первичными. Высоко ценятся Познания, и Цимисхи столь же склонны следовать Путём Просветления, как и сохранять Человечность. У Цимисхи часто есть Статус (в Шабаше), Ресурсы и Слуги (гули).

**Клановые Дисциплины:** Анимализм, Прорицание, Изменчивость

**Слабости:** Цимисхи – существа крайне территориальные, они обустривают одно убежище и яростно его охраняют. Всякий раз, когда Цимисхи ложится спать, он должен окружить себя хотя бы двумя горстями земли из местности, которая имела для него значение при жизни – возможно, землёй с места своего рождения или с кладбища, где он прошёл свой ритуал создания. Невыполнение этого требования каждые 24 часа ополовинивает запас кубиков Цимисхи, до тех пор, пока у него не останется всего один кубик на действия. Этот штраф действует до тех пор, пока он вновь не отдохнёт целый день в окружении своей земли.

**Организация:** Несмотря на то, что Цимисхи гордятся своим наследием и обычаями, в клане нет особой организации. Сыры и потомки куда более близки, чем прочие вампиры Шабаша, но в целом каждый Изверг пробивается в мире самостоятельно. Один вампир из числа Извергов носит древнее звание Воеводы; Воевода считается номинальным лидером клана, хотя на деле он выступает скорее в качестве «жреца» или возглавляет проведение обрядов, а не является мирским владыкой.

**Линии крови:** Многие Цимисхи произошли от специализированных «семейств гулей», которые издавна служат клану в качестве приспешников. Цимисхи, произошедшие от гульского семейства Братович, замещают Прорицание клановой Дисциплиной

Могущество, но добавляют +1 к сложности любой проверки на сопротивление Безумию. Некоторые Цимисхи являются колдунами. Эти Сородичи заменяют клановую Дисциплину Изменчивость разновидностью Тауматургии, Колдовством, но также получают и +1 к сложности на сопротивление магии.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** И вновь турки завывают у наших ворот. Последние Ночи уже близко, это несомненно.
  - **Бруха:** Как и нас, их несправедливо свергли. В отличие от нас, они не сумели приспособиться.
  - **Последователи Сета:** Говорят, что червяка можно разрезать надвое, или даже нашинковать, и каждый из кусочков чудесным образом вырастет в целого. Интересно, способны ли на такое Сетиты?
  - **Гангрел:** Охотничий пёс уже меряет шагами свою псарню. Скоро он придёт и оближет ноги своему старому хозяину.
  - **Джованни:** Почему они так одержимы состояниями бытия, о которых мы – бессмертные – больше не должны беспокоиться?
  - **Ласомбра:** Они воистину являются тенями – пугающими, но совершенно нематериальными. Тем не менее, часто куда проще заниматься делом под покровом скрывающей вас тьмы.
  - **Малкавиан:** Высказывание, согласно которому гений и безумие идут рука об руку, явно было придумано несчастным Безумцем, который желал изобрести оправдание для своего недостатка.
  - **Носферату:** Неважно, как их исказить, они всегда возвращаются к своему изначальному состоянию. Поразительно.
  - **Равнос:** Нет никого, кто более достоин жестокого наказания, чем незванный гость.
  - **Тореадор:** Такие прелестные, такие податливые, словно куклы! Но самый пленительный из их даров – это крик.
  - **Треммер:** Они жаждали бессмертия; теперь оно у них есть. Знайте, выскочки, что правильно обустроенные мучения могут заставить миг казаться вечностью, а вечность, состоящая из вечностей – это долгий период для страданий.
  - **Вентру:** Если вы делаете неверный выбор, вы можете хотя бы придерживаться своей ошибки с достоинством. Вентру воплощают немало благородства, имеющегося у Проклятых, и посему, когда настанет время уничтожить их, мы позволим им умирать долго, с честью.
  - **Каитиффы:** Их в основном создают в спешке; поэтому редко кто из них годен хоть на что-то, кроме как стать объектом для изучения.  
\*\*\*\*
  - **Камарилья:** Котёл, в котором Древние надеются приготовить кровавое варево. Когда его опрокинут, остальные всё увидят – и поблагодарят нас.
  - **Шабаш:** Неполноценная, но, тем не менее, величайшая – и единственная – наша надежда.
- 

## Независимые кланы

Начавшееся в конце Средних Веков опасное противостояние Камарильи и Шабаша изменило лицо общества Сородичей. Кровавый конфликт стоил жизни миллионам людей и изменил тайную историю городов.

Естественно, существуют кланы, которые видят в сектах лишь противников, бросающихся друг на друга во имя Джихада, и не хотят иметь дело ни с одной из них. Разумеется, четыре независимых клана так же являются истинными кланами (а не случайно появившимися линиями крови), однако они не любят «выбирать сторону» в Джихаде. Разумеется, молодых представителей этих кланов можно встретить как в Камарилье, так и в Шабаше, однако старейшины преследуют собственные непостижимые цели, цели, которые не терпят такого вздора, как принадлежность к какой-либо секте.

Было бы глупо считать, что все члены независимых кланов абсолютно привержены идеалам своего клана. Как и все Сородичи, они прежде всего вампиры, и лишь затем члены какого-либо клана. Многие из этих Каинитов прежде всего преследуют собственные цели, совпадают они или нет с целями клана. Этот факт еще более настораживает сторонних наблюдателей – независимый вампир является темной лошадкой, и так как его не сдерживает ни политика секты, ни законы клана, то предсказать его поведение невозможно.

И еще...

Стали распространяться слухи, что старейшины независимых кланов стали пробуждаться в больших количествах, чем старейшины других кланов. Один из кланов избавился от древнего заклятья, которое сдерживало его, возможно при содействии одного из своих древнейших членов. Второй, наиболее молодой из всех, находится под управлением своего основателя со времен Ренессанса. Говорят, что ужасные и безжалостные Старцы третьего вернулись после веков отсутствия и призывают своих детей к себе. А четвертый...

Но в независимости от подобных разговоров, дети каждого из кланов продолжают делать свои дела как ни в чем не бывало и испытывают к своим кланом столько же лояльности, сколько испытывали до того. Если они и являются пешками Патриархов, то они игнорируют этот факт или, что еще более вероятно, осознают это и давно смирились.

### **Неприсоединившиеся кланы**

Четыре независимых клана имеют мало общего и держатся подальше от сект. Каждый из них преследует собственные интересы и по-разному осознает свою роль в Джихаде. Не доверяющие даже друг другу, они следуют собственным законам, которые отличаются от Традиций Камарильи или хаоса Шабаша.

**Ассамиты** – клан хищных вампиров со Среднего Востока. В течение столетий они были наемными убийцами, готовые служить любому, кто заплатит им кровью. Теперь, когда их древнее проклятье снова снято, они захотели насытить свою неутолимую жажду вите других Каинитов и стали врагами для всех кланов.

Из всех независимых кланов Ассамитов боятся больше всего. Их роль в Джихаде как простых наемников изменилась. Никто не может сказать, как изменится лояльность Ассамитов в течение следующих десяти лет, или как их влияние изменит сам Джихад.

**Последователи Сета** отвергают секты по разным причинам. Они заявляют, что являются наследниками традиций, которые гораздо старше, чем Камарилья или Шабаш, и отвергают саму идею оставить свои древние цели ради прихотей, возникших всего несколько столетий назад. Принципы клана и его темная вера восходят к первым ночам цивилизации, и это древнее наследие для них превышает жалкой политики.

«Сетиты», как они часто называют сами себя, играют роль торговцев для двух сект. Клан готов предложить скрытые знания и греховные наслаждения любому вампиру... за соответствующую цену. Многие старейшины смотрят косо на торговлю с Сетитами: возможно, что с каждой успешной сделкой Клан Змеи приближается к той цели, которую поручил ему Патриарх.

**Джованни** скорее семья, чем клан: большинство неонатов этого клана были членами их смертной семьи до Становления. Замкнутые Некроманты преследуют две цели: накопление материальных богатств и власти, и изучение тайн Смерти.

Джованни не видят нужды в сектах. Они эффективно контролируют свой клан и смогли пережить Инквизицию не обращаясь за помощью к другим Сородичам. Все, чего они хотят – это чтобы их оставили в покое для осуществления собственных целей, успешное достижение которых может привести к пугающим результатам.

Наконец **Равнос** отстранили от всех остальных кланов их склонность к воровству и обману, а также страсть к путешествиям. Эти мастера иллюзии, происходящие родом в основном из цыган или из Индии прежде всего верны себе, затем своему клану и больше никому. Равнос наиболее слабо организованны из всех независимых кланов и рассеяны по всему миру. Они свободно путешествуют по территории Камарильи и Шабаша, и большинство князей знает, что вместо того, чтобы пытаться выставить Равнос из своих городов, лучше просто подождать пока эти расточительные вампиры заскучают и двинутся дальше.

Равнос почти безразличны к политике сект и многие вампиры недооценивают их, считая, что они не смогут сыграть важную роль в Джихаде. Они выглядят слишком хаотичными и недисциплинированными, чтобы их мог использовать кто-то из Старцев – и Равнос нравится эта репутация. Клан счастливо просуществовал последнюю тысячу лет без каких-либо обязанностей или ответственности, и у него нет причин меняться. Однако возможно в будущем Равнос все же объединятся для какой-либо общей цели...

### **Взгляд со стороны**

- **Камарилья**: *«Так как мы не слишком беспокоимся об этом, эти гадюки играют друг против друга на чьей угодно стороне. Разумеется, это не слишком хорошо: чем еще их можно переубедить, если они способны выжить без союзников? Они прекрасно подходят для того, чтобы изменять баланс в Джихаде, и они знают об этом. Я бы молилась, чтобы они выбрали правильную сторону, если бы конечно верила, что кто-то услышит мои молитвы».* — **Анна Боусли, князь Лондона**

- **Шабаш**: *«Они слишком слабы, чтобы угрожать нашей власти, но слишком сильны, чтобы мы могли легко сокрушить их. Иногда мы теряем стаю или несколько из-за их же собственного идиотизма – только дурак будет пытаться уничтожить Змею в ее же логове или обыграть этих проклятых Джованни в их же собственной игре. Но мы учимся на своих ошибках. Мы узнаем о сильных и слабых сторонах «свободных» кланов. И они не будут такими сильными, когда земля начнет трескаться и солнце станет красным. Это я вам гарантирую».* — **Кикатриз, епископ Тихуаны**



## Ассамиты

### Убийцы

*Побереги своё дыхание, слабак – никто не услышит твоих криков. А теперь помоги мне в моём продвижении назад к милости Хакима...*

Ассамиты явились из пустынных просторов Востока, сопровождаемые зловещей атмосферой ужаса. Среди вампиров Ассамиты прославились в качестве клана убийц, работающего на любую из сторон, способную заплатить им. Плата, которую они взимают за свой труд – витэ других Сородичей; для Ассамитов диаблери – это величайшее таинство. Ассамиты стараются не вмешиваться в дела Камарильи и Шабаша, работая на любую из сторон и одновременно преследуя собственные цели. Они действуют в городах, контролируемых сектами; прочие Сородичи считают их полезными для устранения противников, проведения кровавых охот, наказания нежелательных потомков и проникновения в оплоты соперников.

Однако Ассамиты редко заключают настоящие союзы с другими Сородичами, поскольку считают остальных Детей Каина низшей ветвью. В отличие от прочих кланов, Ассамиты не утверждают, что их основатель принадлежит к Третьему Поколению. Вместо этого они верят, что их основатель является представителем Второго Поколения и, таким образом, все остальные Каиниты – лишь их несовершенноподобия.

В ночи, предшествовавшие созданию Камарильи и Шабаша, Ассамиты широко практиковали диаблери, неизменно стремясь приблизиться к «Единому», как они называли своего мифического основателя. В результате Восстания Анархов, когда из пепла поднялись Шабаш и Камарилья, многие могущественные старейшины стали испытывать тревогу из-за убийц-каннибалов, скрывающихся в их рядах. Обратившись к Тремер, чтобы те прокляли кровь Ассамитов, Камарилья наложила на клан проклятье и сделала его членов неспособными пить витэ других Сородичей. Не в силах противостоять единому фронту, представляемому Камарильей, Ассамиты были вынуждены подчиниться этому позору. Те немногие, кто не приняли проклятье, скрылись и присоединились к Шабашу.

Те, кто регулярно имеют дело с Ассамитами, почувствовали великие потрясения в клане. Величайший из признаков этого – недавнее снятие проклятия Тремер. Освободившись от мистических оков, не позволявших им заниматься диаблери, клан вновь развязал кампанию, наполненную убийствами и каннибализмом. Теперь Ассамиты убивают других Сородичей без дополнительных стимулов – и, разумеется, без санкций и контрактов.

Клан в целом перешёл к более агрессивному поведению. Если раньше клан не брал новых контрактов на жертву, которая победила его убийц, то теперь клан может преследовать эту жертву, и часто делает это с невиданным рвением. Точно также, Ассамиты больше не чтят многовековую традицию десятины, отдаваемой сирам. В эти ночи надвигающейся Геенны нет места для ленивых Ассамитов, почивающих на собственных лаврах.

Однако чего именно хотят Ассамиты, остаётся неизвестным. Очевидно, что Ассамиты усилили свою хватку как на физической, так и на политической арене, и тайные агенты клана вышли из тени в городах, где правящие вампиры стали ленивыми и глупыми. Их власть в городах Индии и Среднего Востока оказалась куда сильнее, чем предполагали остальные Сородичи. Если раньше другие Сородичи считали Ассамитов благо- родными (т.е., относительно бессильными), полезными исполнителя- ми, то теперь они воспринимают клан с благоговейным страхом.

**Секта:** Ассамиты с равным презрением относятся и к Камарилье, и к Шабашу. Некоторые Ассамиты принадлежат к Шабашу, а разрозненная горстка одиночек существует и в рядах Камарильи.

**Внешность:** Ассамиты стремятся одеваться стильно, но практично. У подавляющего большинства представителей клана орлиные носы, тёмные волосы и худощавое изящное телосложение, хотя у происходящих из Африки, безусловно, более нубийские черты. В последнее время в клан было принято значительное число уроженцев Запада, но они остаются в меньшинстве. У этих индивидуумов может быть практически любая внешность, поскольку их выбирают за навыки, а не за внешний вид. Вдобавок, кожа Ассамитов с возрастом становится темнее (в отличие от других вампиров, которые со временем бледнеют); кожа по-настоящему древних Ассамитов может стать практически чёрной.

**Убежище:** Большинство старейшин клана обитает в Аламуте, оплоте клана, который, как считается, находится на вершине горы где-то в современной Турции. Неонаты и агенты, работающие вдали от родной обители, обычно выбирают отдалённые, труднодоступные места обитания, чтобы обеспечить отсутствие непрошенных гостей.

**Происхождение:** Многие фида'и (новообращённые ученики) происходят из Малой Азии или Северной Африки. Большинство членов клана в некий период своей человеческой жизни занимаются убийствами, грязной работой или террористической деятельностью, хотя в от- ношении линии крови Ассамитов-визирей это не столь характерно. В последнее время клан даёт Становление многим неонатам с Запада, куда и пытается продвинуть- ся, в основном солдат, преступников и уличных бандитов.

**Создание персонажа:** Ассамиты предпочитают физические Атрибуты, а ментальные идут сразу же следом. Убийцы в равной мере ценят и Навыки, и Таланты. У Ассамитов обычно схожие Натуры и Маски, поскольку увёртки – не в их правилах, но натура и маска редко бывает одинаковой. В число популярных Деталей биографии входят Наставник, Контакты и, разумеется, Поколение.

**Клановые Дисциплины:** Стремительность, Затемнение, Смертоносность

**Слабости:** В свете недавнего снятия тремерского проклятия крови Ассамиты вновь обрели пристрастие к вите, особенно к вите старших Сородичей. Клан, большую часть современной истории вынужденный полагаться на алхимические зелья крови, легко впадает в зависимость от крови других вампиров. Всякий раз, когда Ассамит пьёт или даже пробует кровь другого Сородича, он должен сделать бросок на Самоконтроль (сложность равна количеству выпитых пунктов крови +3). Если бросок неудачен, Ассамит впадает в зависимость и ему придётся сделать другой бросок на Самоконтроль в следующий раз, когда он столкнётся с вите Сородичей. Неудача в этом броске вызовет у вампира кровавое безумие, в ходе которого он будет делать всё физически возможное,

чтобы выпить максимальное количество крови. Когда (а не «если») проявляется зависимость от крови, всепоглощающая жажда должна отыгрываться – клан Ассамитов больше не видит необходимости в том, чтобы скрывать свою вампирскую сущность.

**В былые ночи.** Рассказчики, желающие провести хронику, события которой разворачиваются до 1998 года, должны несколько видоизменить клан Ассамитов. Поскольку они лишь недавно сняли проклятие крови, до 1998 года Ассамиты обладали другой клановой слабостью. Ассамиты должны отдавать 10 процентов крови, полученной в качестве платы за контракты, своим сирам. Вдобавок, они не могут пить витэ Сородичей. Если Ассамит выпьет вампирской крови, каждый проглоченный пункт крови наносит Ассамиту один автоматический уровень летальных повреждений.

**Организация:** Старейшины клана по-прежнему управляют активностью Убийц из Орлиного Гнезда в Аламуте, но всё больше и больше Ассамитов отправляются во все уголки земного шара, убивая Сородичей по контрактам или без таковых. Многие из бывших «обязательств» клана – вроде запрета на преследование противника, который уже победил другого Ассамита – были отменены. Не принадлежащим к клану может казаться, будто Ассамиты впали в неистовое буйство.

Ассамиты организуются в отряды, похожие на стаи Шабаша; эти группы называются фалаки. Фалаки обычно состоит из двух или трёх Сородичей, проникающих в город и обустроивающих там плацдарм. В городе Ассамиты занимаются примерно тем же, чем и другие Сородичи (устраивают опорные базы, взращивают стада), но также и ослабляют Сородичей-соперников посредством выборочных убийств, поскольку не считают, что должны подчиняться Шести Традициям.

**Линии крови:** Линия крови Ассамитов-визирей специализируется на изучении Тауматургии и магии Среднего Востока. Визиря почти никогда не покидают пределов Аламута и, безусловно, не занимаются убийствами. Вместо этого они совершенствуют своё – а, соответственно, и клановое – знание магии крови. Ассамиты-визиря отказались от Стремительности, вместо этого в качестве клановой Дисциплины освоив Тауматургию, но должны тратить дополнительный пункт крови на все применения Тауматургии. Антитрибу Ассамитов из Шабаша весьма незначительно отличаются от своих независимых собратьев, единственное существующее различие – это номинальная верность секте. Ассамиты и их отступники отлично ладят, особенно после того, как основная часть клана избавилась от проклятия Тремер.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Бруха:** Каких бы единых богов у нас ни было в прошлом, теперь у нас нет ничего общего.
- **Последователи Сета:** Пить со змеями – значит наклепать их яд на свой стол.
- **Гангрел:** Я бы отказался от порченой крови животных, но моя нужда велика.
- **Джованни:** Пусть они торгуются со своими мертвецами, но никогда не позволяйте им мараить ваши владения своим унижающим присутствием.
- **Ласомбра:** Ненадёжные и вульгарные – но, тем не менее, они составляют основную часть наших лучших работодателей.
- **Малкавиан:** Их кровь приносит безумие, когда марают ваши губы. Избегайте их, или же будете заражены их сумасшествием.
- **Носферату:** За их омерзительностью скрывается подобие чести и, таким образом, они глупцы.

- **Равнос:** Я считаю, что звук, с которым они лишаются крови, куда более музыкален, чем их отвратительные цыганские песни.
- **Тореадор:** Погоня за прекрасным – это роскошь и, таким образом, расточительство.
- **Тремер:** Мы более не станем нести на себе оскорбление их чародейства. Единственный хороший Тремер – это тот, кого вы убиваете по дороге назад к сердцу Хакима.
- **Цимисхи:** Мне странно, что наша взаимная ненависть к Колдунам не делает нас лучшими партнёрами. Но и неважно, поскольку эти пережитки прошлого ничего не значат в нынешние ночи.
- **Вентру:** Пусть они и позволяют нам проводить наши обряды в занимаемых ими городах, именно Голубая Кровь придумала наложить на нас проклятие клана Тремер.
- **Каитиффы:** Беспольные плевели, годные лишь на то, чтобы отделить их от зёрен. Их редко когда хватаются, но их слабая кровь не приносит нам долговременной пользы.  
\*\*\*\*
- **Камарилья:** Их ночи сочтены, и им не дано забыть о тех оковах, что они на нас наложили.
- **Шабаш:** Слишком грубые и лишенные класса, и настолько агрессивны настроенные против того, чтобы прислушиваться к советам своих старейшин, что похожи на детей-подростков.



## Последователи Сета

*Змеи*

*Я вас умоляю. Я думал, вы не опускаетесь до таких безмерных иудео-христианских заблуждений. «Змее нельзя доверять». «Знания – источник зла». Почему, по-вашему, родители внушают такие мысли своим детям – или почему сир воспитал вас подобным образом? С чего бы им препятствовать обмену знаниями? Ага. Теперь вы начинаете понимать. Не хотите ли теперь присесть и поговорить со мной?*

Последователям Сета, куда чаще называемым «Сетитами», вероятно, не доверяют больше, чем любому другому клану. Их ассоциация с изначальным Змеем из легенды хорошо известна, и только усиливается их тревожащими способностями. Они являются хранителями знаний, которые, согласно их утверждениям, даже старше, чем Первый Город. Когда они приходят в город, властная структура Каинитов почти неизбежно разрушается. Но, что пугает больше всего, весь клан разделяет единую тёмную и сильную веру – веру в то, что в их холодных жилах течёт кровь богов.

Разумеется, само название клана является свидетельством этой веры. По мнению большинства Сетитов, основатель их клана был никем иным, как тёмным богом Древнего Египта, несравненным охотником пустынной ночи. Согласно другим рассказам, Сет был

Патриархом – по меньшей мере – который заставил египтян поверить в него как в бога. В любом случае, правление Сета было неоспоримым, пока он не получил вызов от существа по имени Осирис – которого некоторые называют вампиром, а другие – чем-то ещё. Их война длилась столетиями, но в итоге Сет был изгнан из Египта, во тьму. И тогда, как утверждают его последователи, именно во тьме мудрый, древний Сет начал править всерьёз. И пусть великий Сет теперь исчез из мира, его потомки трудятся, чтобы мир оказался в подобающем состоянии к его возвращению – разумеется, попутно осуществляя и свои собственные планы.

Чтобы добиваться своих целей, Сетиты овладевают несколькими мощными инструментами. По их мнению, такое оружие, как наркотическая зависимость, соблазнение и разложение – старейшие и лучшие средства для достижения результата. Сетиты используют наркотики, секс, деньги, власть – даже витэ и знание сверхъестественного – чтобы заманивать других в свои сети. До сих пор методы Последователей оставались ужасающе эффективными. И Сородичи, и скот поддаются чарам Сетитов, с радостью делая всё, что их новые хозяева потребуют в обмен на свою змеиную помощь. По сути, в некоторых городах целые субкультуры и отрасли экономики находятся во власти одного или нескольких Сетитов.

Последователи Сета загадочно называют себя «старейшим из кланов», что бы эта фраза для них ни значила. Историки Каинитов отрицают это как беспочвенное хвастовство, относя возвышение Сета ко временам уже после Первого Города. Однако те, кто внимательно прислушиваются к шёпоту Сетитов, в чём-то и не столь легкомысленны, поскольку змеиному клану, похоже, доступны древние знания, которые, по опасениям некоторых, могут происходить из времён, восходящих к самым первым и самым длинным ночам. Некоторые Змеи даже намекали, будто Сет был ввергнут во тьму ещё до того, как Каин получил своё проклятие – эту теорию большинство Сородичей отрицают, но, тем не менее, подобные намёки страшат.

Какими бы ни были истоки клана, суть в том, что сейчас его влияние распространилось широко. Пусть они и редко встречаются в таких «традиционных» вампирских охотничьих уголках, как Европа, Последователи Сета рыщут во множестве других районов мира. У них мощное присутствие в Африке, особенно в Каире и субсахарских областях континента. Они обитают в Индии, прямо на границе с землями Катаянов, разыскивая мудрость уничтоженных богов и основывая собственные культы. Они спят под песками Среднего Востока и правят карибскими ночами. И они без опаски вступают в самые худшие из городских притонов Америки. Их паутина тянется с континента на континент, и прочим кланам ещё только предстоит осознать, насколько огромная часть мира находится в лапах Сетитов.

**Секта:** Нейтралитет слишком ценен для Последователей Сета, чтобы они вступали в секты. Они считают Камарилью чрезмерно идеалистичной, в точности как и Шабаш. Сетиты предпочитают обмениваться секретами с обеими сторонами, но придерживаются по-настоящему значительные находки для эксклюзивного использования кланом.

**Внешность:** Большинство старших Сетитов – египетского, североафриканского или среднеазиатского происхождения. Однако в последние годы Змеи стали придерживаться более вольного подхода, и давали Становление мужчинам и женщинам самых разных народов. Рыжие волосы считаются признаком расположения Сета, и некоторые неонаты не ленятся каждый вечер красить свои волосы хной, чтобы доказать свою преданность. Сетиты обычно наделены безупречным вкусом в выборе одежды и аксессуаров и обладают представительными манерами, которые приковывают внимание наблюдателей.

**Убежище:** Хотя многие молодые Сетиты не гнушаются забиваться в самые удобные из доступных дыр, старейшины клана считают постройку убежища священным пред-приятием. Многие пользуются древними алхимическими ритуалами, чтобы освятить свои убежища, будь то храмы, тайные библиотеки или простые склепы. Большинство обучают гулей «священной обязанности» по защите убежища хозяина, а некоторые увлекаются тем, что позволяют различным змеям ползать внутри своих логовищ. Убранство их убежищ часто оформлено в древнеегипетском стиле, хотя в последние годы Последователи Сета стали весьма мультикультурными. Отдельный Сетит может украсить своё убежище скульптурой из Ганы, марокканскими коврами или статуэтками-кахинами хопи – чем угодно, лишь бы это соответствовало его вкусам и происхождению.

**Происхождение:** До получения Становления многие Сетиты состоят в качестве слуг при других Последователях Сета. В былые ночи клан выбирал лишь людей египетского происхождения, но прагматизм заставил их впоследствии принять в свои ряды и представителей других народов. Змеи склонны выбирать потомков, которые проявили склонности к манипулированию и умственную стойкость, первое – чтобы лучше принуждать смертных служить клану, второе – чтобы дитя могло без опаски осваивать знания, хранимые Последователями. Сетиты выбирают лишь лучших; те, кто хотя бы слегка хуже, не могут и надеяться подняться выше положения пешки.

**Создание персонажа:** Сетиты склонны сосредотачиваться на социальных и ментальных Атрибутах, но их Способности различаются в зависимости от концепции персонажа. В клане весьма распространено Познание Оккультизм. Их Натуры могут быть учёными или хищными, а их Маски будут любыми, какие они сочтут подходящими для конкретного случая. У многих Змеев имеется отличная сеть Контактов, Стад (у культивистов), Слуг и иных пешек, готовых выполнять их волю; что именно Сетит предлагает в обмен на подобную службу, может варьироваться в широком спектре – от шантажа до простой дружбы.

**Клановые Дисциплины:** Затемнение, Присутствие, Серпентис

**Слабости:** Сетиты, будучи созданиями древнейшей тьмы, страдают от тяжелейшей аллергии на любой яркий свет, особенно на солнечный. К любым повреждениям от солнечного света добавляется два дополнительных уровня. Последователи Сета также отнимают единицу от любых запасов кубиков, когда находятся под слишком ярким светом (прожектора, световые ракеты и т.д.).

**Организация:** По отдельности Последователи Сета ведут себя подобно остальным вампирам, выращивая стада, добываясь власти и подкупая соперников. Нет Сетита, который был бы автоматически неуязвим для хищнических действий соперника – в рядах клана распространён принцип дарвинизма. Однако если брать в целом, Змеи организуют храмы, где могут обмениваться знаниями и проводить свои обряды. Их иерархия обычно основывается на возрастном принципе, и старейшие и мудрейшие из них руководят богослужениями. Ходят слухи, будто где-то в Африке расположен Великий Храм Сета, где обитает Тёмный Иерофант клана. Утверждают, будто этот Старец – самый могущественный из детей самого Сета и первый вампир, получивший Становление; если эти слухи верны, то его познания несравненны и его власть над кланом — абсолютна.

**Линии крови:** У Змей есть несколько побочных линий крови, большинство из которых происходят от альтернативных интерпретаций тёмной веры Сета. Путь Воина – один из самых ярких; эти ловчие почитают Сета как охотника и воина, и изучают Могущество

вместо Затемнения. Схожим образом, Путь Экстаза превозносит удовольствия плоти, даруемые самим Змеем; эти вампиры стремятся развивать Присутствие превыше всех прочих Дисциплин. И, наконец, Змеи Света – это отколовшаяся линия крови, обосновавшаяся в Шабаше. Эти Каиниты отличаются от остальных Сетитов лишь воззрениями, но придерживаются кодекса поведения, который остальная часть клана считает ересью, караемой Окончательной Смертью.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** Похоже, что наши братья забыли обо всём, чему их учили, из-за вкуса крошечной капли вите. И к каким последствиям это привело...
  - **Бруха:** Они забыли больше уроков, чем усвоили. Когда-то они были достойны толики уважения, теперь... ничего.
  - **Гангрел:** Хитрые в дикарском смысле, но лишённые даже здравомыслия дикой собаки. У них нет ничего, что нам требуется, и они ценны лишь в качестве контролируемого назидательного урока.
  - **Джованни:** Опасные соперники, хотя они уравнивают свой поиск просветления такими глупыми материальными приоритетами.
  - **Ласомбра:** Дети пустоты, лишь недавно питавшиеся от соска матери и недавно отлучённые от груди с помощью украденного вите. Лишь старейшие из них имеют понятие, какую именно силу они пробуждают.
  - **Малкавиан:** Опасны. Они – хранители истин, которые возможно даже более старые, чем мы. К счастью, прочие кланы достаточно глупы, чтобы отмахиваться от пророчеств безумцев, словно от заблуждений и бреда; будь они настолько мудры, чтобы прислушаться, время Сета могло бы наступить раньше, чем мы были бы к нему готовы.
  - **Носферату:** Не слишком тонкое напоминание о том, чем мы являемся, и почему бессмысленно изображать из себя кого-то ещё.
  - **Равнос:** Пусть вас не заботит бродячий молодняк этого клана; они глупы и невежественны в отношении своего истинного происхождения. Нужно следить за головой ракшаса, а её глаза раскрылись вновь.
  - **Тореадор:** Подобное рвение... восхитительно. Я способен опьянеть от страсти Тореадора и мог бы осушить его до дна, пытаясь наполнить себя ею.
  - **Тремер:** Как они похожи на преждевременно развившегося ребёнка, серьёзно надвинувшего очки на нос и с тяжелой книгой на коленях! Ах, но этот маленький милашка в итоге может оказаться опасным, и поэтому ему нужно мягкое руководство со стороны родителя...
  - **Цимисхи:** Самоназванные драконы, которые, тем не менее, каждую ночь ползают на брюхе и вкушают прах. Они коварны, но не так коварны, как мы.
  - **Вентру:** Они не любят нас и распускают о нас клевету, поскольку не могут смириться с тем, что мы старше и выше происхождением, чем они. Но подождите ещё немного, и их правление перестанет доносить нас.
  - **Каитиффы:** Такие же, как и остальные, только их намного проще направлять. Их слабая кровь свидетельствует о величайшей слабости Каинитов.
- \*\*\*\*
- **Камарилья:** При всей своей одарённости в устройстве Маскарадов, они не способны взглянуть сквозь собственную завесу.
  - **Шабаш:** Страшная маска ещё не делает чудовищем. Она всего лишь позволяет проще заметить жертву.



## Джованни

### Некроманты

*Вам лучше разговаривать со мной в другом тоне. В конце концов, для Джованни вы одинаково ценны как мёртвым, так и не-мёртвым.*

Джованни вежливы, благовоспитанны и наделены хорошими манерами. Корни клана Джованни, богатого сверх всякого воображения, прослеживаются до времён, предшествующих Ренессансу, восходя к семье торговых королей. Клан по-прежнему удерживает свои изначальные владения в Венеции, в тысячелетнем поместье, расположенном совсем рядом с центром города. Ни один клан не устраивает такой показухи из смирения и благопристойности, как Джованни. И ни один клан не скрывает таких нечестивых тайн.

Согласно слухам, распространяемым в салонах Камарильи и на эсбатах Шабаша, деньги Джованни испортили семью, и венецианцы обратились к нигримансии, побуждаемые извращённой скукой. Как ни странно, но семья проявила себя весьма одарённой в сделках с мёртвыми, и её новообретённые способности привлекли внимание ныне забытого Патриарха. Вампир дал Становление главе семьи, Аугусто Джованни, и ввёл его в мир Проклятых. Этот пресловутый Патриарх, согласно легендам, чрезвычайно интересовался смертью, и полагал, что Становление Джованни и его семьи поможет умножить его знания о том, что лежит по ту сторону жизни.

План Древнего сработал даже лучше, пусть и по-иному, чем задумывалось. Аугусто, беспощадный и корыстный торговец, узрел возможность отнять непрочную власть у своего сира и сделал это, выследив и убив также и всех потомков Патриарха. Выпив крови Древнего, Аугусто стал представителем Третьего Поколения и основателем собственного клана, Джованни.

Остальные вампиры отреагировали на это, побуждаемые страхом, и в течение столетия «дьявольские Сородичи» Джованни искоренялись и уничтожались, где бы они ни появились. В итоге Джованни встретились с новосформированной Камарильей и заключили обоюдное перемирие. Согласно условиям перемирия, Джованни не должны принимать участие в Джихаде и вмешиваться в дела других вампиров. Джованни согласились, избежав геноцида, который неизбежно ожидал бы их в противном случае.

Пользуясь преимуществом, обеспечиваемым незначительной осведомлённостью других Сородичей об их делах, Джованни тихо продолжают накапливать богатство и влияние, одновременно непрестанно развивая свою Дисциплину Некромантия. Мало кто верит, что клан занимается тем и другим по бескорыстным соображениям, и недавние глобальные шаги Джованни заставляют многих Сородичей беспокоиться. При всех этих деньгах и

накопленных душах, что-то явно уже маячит на горизонте; из Венеции дует нехороший ветер.

Члены клана Джованни также являются и членами семьи Джованни, и те, кто не получил Становление, часто служат своим родственникам-Сородичам в качестве гулей. Эти семейные узы (члены семьи связаны кровью дважды) обеспечивает абсолютную верность по отношению к Джованни. Пусть они и сосредоточены в основном в Европе, в недавнее время Джованни начали продвигаться и на мировой рынок, и в последние ночи клан кажется куда более плодovitым.

**Внешность:** Вампиры-Джованни обычно предпочитают выглядеть приличными и респектабельными. У большинства Джованни, происходящих из итальянской ветви клана, европейская внешность, в том числе довольно смуглая кожа, чёрные волосы и плотное телосложение. Джованни склонны одеваться хорошо, но не кричаще, предпочитая тонкие проявления богатства броской показухе.

**Убежище:** Джованни предпочитают убежища, соответствующие своему богатству. Особняки, дворцы и хорошо обставленные квартиры подходят Джованни лучше всего, хотя редко встречается Некромант, который не содержит запасное убежище в канализации или на кладбище. Некоторые Джованни заняты в организациях по управлению здравоохранения и устраивают свои убежища в больницах, где имеется множество укрытий, а драгоценную кровь можно раздобыть при малейшем желании.

**Происхождение:** Большинство Джованни происходят из рядов венецианской ветви семьи и проводят немалую часть своих человеческих жизней, служа другим членам семьи в качестве гулей. Хотя они тесно сплочены, как и полагается семье, в клане свирепствуют соперничество и вероломство, поскольку каждый из его представителей пытается утвердить своё превосходство над остальными. Будучи потрясающе многосторонними при том, что избирают Сородичей для Становления из столь ограниченного резерва, Джованни могут дать Становление любому индивидууму, который кажется многообещающим в какой-либо области, но лишь после «испытательного срока» службы в виде гуля, называемого Поцелуем Доверия.

**Создание персонажа:** Среди Джованни более всего распространены концепции профессионалов, чтобы они могли лучше помогать в предприятиях клана. Натуры и Маски у них обычно бывают коварными и эгоистичными и, поскольку в этом клане кровосмесителей пышным цветом цветут извращения, многие становятся Асоциалами. Ментальные Атрибуты и Познания являются первичными, также высоко ценятся Детали биографии. Почти у всех Джованни имеется подходящий уровень Ресурсов, и многие выбирают Слуг, Контакты и Влияние.

**Клановые Дисциплины:** Доминирование, Некромантия, Могушество

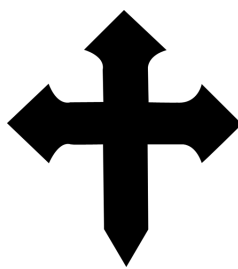
**Слабости:** Поцелуй Джованни причиняет получающим его смертным мучительную боль. Укус вампира Джованни часто убивает смертную жертву болевым шоком ещё до того, как несчастная успеет умереть от потери крови. Некроманты наносят вдвое большие повреждения смертным (и только смертным) во время Поцелуя. То есть, если Джованни выпивает один пункт крови из смертного сосуда, этот сосуд получает два уровня повреждений. Поэтому вампиры-Джованни нередко питаются от уже мёртвых тел или от запасов, вроде больничных банков крови.

**Организация:** Делами клана Джованни управляют из Венеции, из огромного поместья, в просторечии называемого Мавзолеем. Как и можно ожидать, структура у клана семейная. Семью пронизывают инцест, некрофилия, фаворитство, поклонение предкам и тщательно возвращаемое чувство вины; к тому моменту, когда большинство Сородичей-Джованни получают Становление, они успевают увидеть более чем достаточно, чтобы привыкнуть к превратностям бытия не-мёртвого. Невмешательство клана в Джихад позволяет его представителям сосредоточиться на своих личных вендеттах и оттачивании искусства Некромантии. Патриарх Джованни, Аугусто Джованни, по слухам, по-прежнему напрямую контролирует клан, хотя никому из не принадлежащих к клану не приходилось его видеть в последние 400 лет.

**Линии крови:** У Джованни нет антитрибу – они верны семье в целом, если не отдельным её членам. Однако клан принял в свои ряды несколько других семейств. В их число входят Писаноб (колдуны Центральной и Южной Америки), Дунсирн (шотландские банкиры, занимающиеся каннибализмом), Миллинеры (знаменитый род из Новой Англии, зародившийся в начале 20 века) и множество мелких семей. Далеко не все Джованни носят фамилию Джованни.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** Недавнее изменение их наклонностей заставляет меня нервничать.
  - **Бруха:** Столько шума, и почти никакого сигнала.
  - **Последователи Сета:** Пусть они и происходят из земель мёртвых, мы мало что способны вытянуть из них, не отравившись в процессе.
  - **Гангрел:** О них можно совершенно забыть; мы редко пересекаемся.
  - **Ласомбра:** Они ударят вам в спину, но лишь потому, что они знают, в какие игры играют Сородичи.
  - **Малкавиан:** Прозрения, даруемые ими, редко окупают их мучительное присутствие рядом; хотелось бы мне знать, не является ли «сумасшествие» всего лишь обманом, с помощью которого они ослабляют защиту своих врагов.
  - **Носферату:** Этот прокажённый клан оказался опасно умелым в раскрытии тайн. Не заводите среди них врагов, иначе станете объектом их внимания.
  - **Равнос:** От Сородичей, которые называют своим родоначальником обман, не может исходить ничего хорошего.
  - **Тореадор:** Изнеженные и праздные, Тореадоры, тем не менее, владеют значительной собственностью.
  - **Тремер:** Скользкие, словно угри, Тремер виновны в том же преступлении, что и мы, но они тонут в трясине политики, которая становится их проклятием.
  - **Цимисхи:** Загадочное, пусть и старомодное, зло.
  - **Вентру:** Они тратят слишком много времени на то, чтобы строить из себя мучеников, так что не успевают заниматься ничем по-настоящему важным; у них плохо с руководством.
  - **Каитиффы:** Малозначительны и с плохой родословной; они больше похожи на комаров, чем на вампиров.
- \*\*\*\*
- **Камарилья:** Огромная, тупая и предсказуемая. Как американское правительство.
  - **Шабаш:** Поменьше, потупее и менее предсказуемый. Как итальянское правительство.



## Равнос

### Обманщики

*Если бы я украл солнце, я бы не отдал его людям, чтобы согреть их. Я бы утопил его в океане и начал бы скупать людские души, разводя им огонь.*

Если какой-то клан и прославился жестоким чёрным чувством юмора, то это Равнос. Эти Каиниты – первостатейные обманщики, сплетающие иллюзии и ложь в сложные конструкции, призванные отнять у дураков то, что захотелось Равносу – будь то богатство, кровь или даже свобода жертвы. Словно Мефистофель или чёрт, Равнос вступают в свои дьявольские сделки с теми, кого выберут, будь то человек или Сородич, и горе тем, кто окажется неспособен заплатить тайную цену.

Хотя многие Равнос считают себя великими ловкачами, в целом великодушные выходки Койота и Ворона – не в их стиле. Вместо этого они обращаются к традициям иллюзий и лжи, присущим ракшасам и гхоулам Среднего и Дальнего Востока. Равнос – это существа, с которыми крайне опасно пить или вступать в сделки. И эти дьяволы заключают свои пари и ставки уже с самых древних времён.

Равнос – бродяги до глубины своей души, и мало заботятся о постоянных убежищах или положении в сложившейся властной структуре города. Даже те, кто решили остановиться в определённом городе, склонны обустроить и покидать убежища по настроению, располагаясь там, где им понравится, делая то, что им хочется и отправляясь дальше, как только наскучит. Эта привычка приводит в ярость князей по всему миру, и те негодуют на Равнос, игнорирующих Традицию Гостеприимства. Однако лишь немногие наказывают нарушителей, страшась вызвать злобу всего клана.

Хотя у клана издревле существуют связи с цыганами, не- многие Равнос наслаждаются гостеприимством своих смертных родичей. Возможно, цыганам слишком хорошо известна истинная натура вампиров и они ненавидят предлагать свою дружбу не-мёртвым. Возможно, сами Равнос отвращают от себя свои смертные семьи из-за своих опасных выходов. Какой бы ни была причина, у Равнос обычно нет союзников, на которых он может постоянно полагаться. Его обаяние может предоставить ему временных компаньонов, а клановая сплочённость в периоды нужды может привлечь на его сторону собратьев-Равнос, но в целом путь вампира остается одиноким.

Естественно, что князья многих городов с подозрением относятся к мысли, что подобным ловкачам можно позволить свободно действовать в их владениях. Кодекс чести Равнос весьма суров, но редко совпадает с тем, что другие Сородичи вкладывают в это понятие. Равнос может нарушить слово по своему желанию, если только во время заключения сделки не плюнул себе на ладонь перед рукопожатием. Он будет защищать свое «доброе имя» всеми силами – в зависимости от того, что понимает под клеветой. И он, как правило, будет защищать соклановца, а соклановец – его; Равнос могут дурить друг друга,

но считают это исключительно своей внутренней привилегией. Чужакам такое не позволено.

Возможно, самое тревожное в Равнос – это то, что клан сумел в течение многих веков выживать в Азии, там, где большинство Сородичей быстро выслеживаются и пожираются безжалостными Катаянами. Никому из остальных Каинитов неизвестно, как же именно им такое удалось – но теперь возможная причина начинает проясняться. В Европу и Америку просачиваются слухи о пробуждении стародавних существ, о древних вампирах, стряхивающих с себя тысячелетнюю землю и повергающих в хаос дворы Каинитов. Эти древние Равнос (если слухи верны) демонстрируют ужасающие мистические умения, в том числе и дар создавать настолько могущественные иллюзии, что те способны воздействовать на материальный мир. Лишь время может поведать, какую роль в Джихаде сыграет возвращение этих «владык-демонов».

**Секта:** Равнос идут туда, куда хотят, и имеют дело с теми, с кем хотят, а секты пусть катятся к чёрту. Старейшины клана, особенно собравшиеся в Индии, презирают Камарилью и Шабаш, в лучшем случае как временные клубы по интересам, пустые организации, в которых параноидальные вампиры могут собираться вместе и убеждать себя, что они – вершина пищевой цепочки. Молодые просто отрицают идею о том, что чужак может иметь над ними хоть какую-то власть. Большинство Равнос воспринимают шабашевские обещания свободы и камарильские предложения защиты как обычную ловушку и вежливо (или не слишком вежливо) отказываются.

**Внешность:** Многие молодые западные Равнос – цыганского происхождения, обычно смуглые, темноволосые и темноглазые. Чуть реже встречается азиатская, африканская или нордическая внешность, и еще более редко – те, у кого нет и намёков на цыганскую кровь. По сути, европейские Равнос вообще не дают Становление джорджо (нецыганам).

Восточная половина клана – преимущественно индийского происхождения, хотя члены клана давали Становление многообещающим мужчинам и женщинам из других народов. Как и их западные собратья, они предпочитают яркую и красивую одежду и любят оттачивать своё обаяние на людях.

**Убежище:** Равнос по своей натуре – бродяги; даже их восточные потомки время от времени чувствуют жажду странствий. Представители клана часто путешествуют в фургонах или вагонах, находя пристанище, где только могут. Те, у кого имеются смертные родственники, особенно цыгане, часто на некоторое время остаются у своих родных. Но когда местные Сородичи начинают проявлять неудобное любопытство, Равнос вновь пускаются в путь.

**Происхождение:** Кочевые вампиры дают Становление немногим потомкам, не взирая на всё более стремительно растущие человеческие стада. Самые молодые Равнос, однако, не слишком разборчивы в Становлении потомков, и последние поколения могли столкнуться с Равнос, происходящими из самых разных культур и народов. Неонаты-Равнос, в жилах которых не течёт индийская или цыганская кровь, обычно при жизни демонстрируют значительную склонность к обману, торговле и саботажу. На своих у Дьявола глаз намётанный.

**Создание персонажа:** У Равнос как правило Натуры бродяг, а их Маски могут изменяться в зависимости от требований ситуации. Они обычно в первую очередь развивают социальные Атрибуты, и прежде всего склонны осваивать Таланты. У многих из них

высокие Ресурсы, или в виде древних сокровищ, или в виде накопленных, несправедливо нажитых редких товаров и произведений искусства.

**Клановые Дисциплины:** Анимализм, Химерия, Стойкость

**Слабости:** Равнос так давно потакали своим порокам, что впали в зависимость от них. У каждого из Равнос имеется слабость к одному из видов мошенничества, обмана или нанесения ущерба, будь то азартные игры, ложь, кража, шантаж или даже с умом обставленное убийство. Когда появляется возможность потворствовать этому пороку, Равнос должен сделать бросок на Самоконтроль со сложностью 6 или поддаться своему побуждению.

**Организация:** Большинство Равнос не доверяют никому, даже собственным соклановцам, но при необходимости работают вместе, чтобы обманывать, обкрадывать или давить врага-чужака. Они часто дают друг другу потрясающие клятвы фамильной верности, хотя ни одна из сторон не ожидает от обетов многого.

Однако недавно пробудившиеся старейшины клана начали контактировать с Равнос на всех континентах. Хотя обычно хаотичная структура клана пока не претерпела реальных изменений, это может оказаться лишь вопросом времени – когда воля Древних начнёт осуществляться посредством младших Равнос.

**Линии крови:** Равнос разделены на семьи, напоминающие семейные линии их родичей-цыган. В число их семей входят Пури Даэ, которые часто сосредотачиваются на Прорицании вместо Стойкости; Урмен, утверждающие, что их кровь еще более волшебна, чем у большинства, и поэтому они специализируются в основном на Химерии; а также Вритра и Калдераш, которые, по слухам, вступили в тёмные сделки со смертоносными Катаянами.

### Стереотипы о кланах и сектах

- **Ассамиты:** Они стали даже еще худшими гхоулами, чем раньше. Единственное, чего в них хорошего – так это то, что другие кланы настолько боятся и ненавидят их, что вы легко сможете навалить кучу мёртвых тел между вами и одним из этих пожирателей.

- **Бруха:** Давайте, позвольте им бесноваться в своих клетках. Если они согнут прутья, мы последуем вслед за ними наружу — а если появится сторож зоопарка, они огребут первыми.

- **Последователи Сета:** И чего все так боятся? Даже сделка с Дьяволом не так уж и страшна, если хорошенько почитать договор. Змеи не способны меня отравить, и у меня нет души, которую можно потерять. И, опять-таки, если мы думаем похоже, у меня вряд ли будет статус «привилегированного клиента». Так что пускай себе пресмыкаются.

- **Гангрел:** Наши бедные двоюродные братья, если можно так выразиться. Они роют себе норы в земле и притаскивают свои лохматые задницы в город, лишь когда Камарилья свиснет им. Но комнатные собачки озверели, а кому нужно такое домашнее животное?

- **Джованни:** Семья в такой же мере, как и клан, подобно нам самим. Не мешайте им и, может быть, они сделают то же и для вас. Если нет — то отправьте их в ад. Там им всё равно будет лучше.

- **Ласомбра:** Они выглядят довольно мягкими, но они жесткие ублюдки, уж это точно. Они вовсе не дети и не играют в детские игры. Вам стоит признать это.

- **Малкавиан:** Они видели слишком много и не покупаются ни на чьи иллюзии, кроме собственных. Мне они не нравятся, ни капельки.

- **Носферату:** Их глаза и уши слишком остры – к несчастью для них самих. Будет жаль, если что-нибудь... произойдет с этими подземными выползками.
- **Тореадор:** Романтические рубашки, вино и розы, кожаные пиджаки, вычурные татуировки. Убейте меня, если я когда-нибудь начну вести себя, как один из этих пидарасов.
- **Тремер:** Наши друзья-чародеи, создающие материальное из наших теней. Разумеется, они в этом не преуспели даже и наполовину так хорошо, как мы – я куда больше боюсь призрачного огня своего собрата, чем неуклюжей пиротехники Колдуна.
- **Цимисхи:** В крови этих сволочей есть что-то по-настоящему нечистое. Я бы сказал, что Каин когда-то запал на чудовище, и в результате получились Цимисхи.
- **Вентру:** Кланяйтесь, если надо, расшаркивайтесь, если требуется, и режьте им глотки ради крови, если можете.
- **Каитиффы:** Они как простофили – каждую минуту рождается новый.  
\*\*\*\*
- **Камарилья:** Всё, что нам нужно, упакованное, словно рождественский подарок.
- **Шабаш:** Они утверждают, что любят своё бытие. Но тогда просто поразительно, как сильно их действия отдают ненавистью к самим себе.