ПОСВЯЩЕНИЕ

Тебе, читатель, игрок и поклонник игры «Вампиры: Маскарад», мы посвящаем наш труд, нашу страсть, нашу любовь и выражаем глубочайшую признательность; своим 20-с-чем-то-летним копиям из прошлого, которым, наверное, крышу бы снесло, если бы они могли знать, во что всё это выльется;

и

светлой памяти Стюарта Вика, одного из основателей White Wolf и соавторов Мира Тьмы.

WHITE WOLF ENTERTAINMENT

Тобиас «Эксель» Шёгрен — **ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР** | Мартин «Эриксон» Эриксон — **ВЕДУЩИЙ РАССКАЗЧИК**
Карим «Карнак» Муаммар — **ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР**
Даная «Дафна» Де Вир — **БИЗНЕС-ДЕВЕЛОПЕР** | Томас «Старец» Арферт — **ХУДОЖНИК И РЕДАКТОР**

ДИЗАЙН

РАЗРАБОТКА — Кеннет Хайт и Карим Муаммар
ПРОЕКТ — Карим Муаммар, Кеннет Хайт и Карл Бергстрём
ТВОРЧЕСКИЙ РУКОВОДИТЕЛЬ — Мартин Эриксон

ПРОДЮСЕР — Джейсон Карл

АВТОРЫ — Кеннет Хайт, Мартин Эриксон, Мэтью Докинз, Карим Муаммар, Юхана Петтерссон
ПРИ УЧАСТИИ Марка Рейн-Хагена, Карла Бергстрёма, Джейсона Эндрю, Фрейи Гильденстрём и Жаклин Брик
РЕДАКТОРЫ — Фрейя Гильденстрём, Дженнифер Смит-Пульсифер и Карим Муаммар

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК — Ольга Уткина
РЕДАКТУРА — Анастасия «Хима» Гастева и Татьяна Anarett Курочкина
КОРРЕКТУРА — Ирина Silwingwen Башкатова и Рита Прохоровская
КОНСУЛЬТАНТ ПО ЭТИКЕ И АВТОР СТАТЬИ «НЕНАВИСТЬ, РАДИКАЛИЗМ И ПРОЧЕЕ ЗЛО В ИГРЕ» — Анастасия «Хима» Гастева
ЛОКАЛИЗАЦИЯ ГРАФИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ — Марина Taj Жилина
АДАПТАЦИЯ ДИЗАЙНА И ВЁРСТКА — Мария «Марэн» Шемшуренко
РУКОВОДСТВО ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ — Александр Ермаков
РАБОТА С КЛУБАМИ И МАРКЕТИНГ — Алексей «Тринити» Черняк

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

ВЕДУЩИЕ ХУДОЖНИКИ — Мэри Ли, Томас Арферт и Мартин Эриксон | **КОНСУЛЬТАНТ** — Андерс Давен
ДИЗАЙН И ВЁРСТКА КНИГИ — Кристиан Гранат, Томас Хёренстам, Томас Арферт, Йохан Нор, Майкл Э. Кросс и Fria Ligan AB
ОБЛОЖКА — Томас Арферт | **ВНУТРЕННЕЕ ОФОРМЛЕНИЕ И ИЛЛЮСТРАЦИИ** — Мэри Ли, Марк Келли, Сара Хоррокс, Томас Арферт, Андерс Муаммар, Майк Миньола и творческая группа CCP Atlanta под руководством Рейнира Хардарсона, в том числе Эрлинг Инги Севарссон и многие другие.
ИЛЛЮСТРАЦИИ К СТРАНИЦАМ ИСТОРИИ — Джон Ван Флит, Винс Лок, Майкл Гайдос, Мэтью Митчелл, Майк Хаддлсон, Дрю Такер, Эмма Джонсон и студия By Night | **РУКОПИСНЫЕ МАТЕРИАЛЫ** — Фиона Лаура Штифтер, Лизель Анжелика Крог Авваль, Томас Арферт, Мартин Эриксон, Андерс Давен | **КЛАНОВЫЕ СИМВОЛЫ, ШРИФТЫ И ЛОГОТИПЫ ИГРЫ «ВАМПИРЫ: МАСКАРАД»** — Крис Эллиот, Томас Арферт | **ДИЗАЙН ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ КЛАНОВ И ФОТОСЕССИИ** — Мэри TwistedLamb Ли
ФОТОГРАФЫ — Дерек Хатчисон (гангрелы, малкавиане, тремеры, вентру), Секвойя Эммануэль (тореадоры), Жан-Поль Бишар (носферату), Виктор Герак (бруха, слабокровные), Мартин Эриксон (слабокровные и городские ландшафты), Э-а, Лира Джексон Арферт, Юлий Конттинен, Джеймс Ву

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

МОДЕЛИ

Бруха — Грейс Риццо, Джеки Пенн, Жалкин Ро, Ли Дон, Маркус Нативидад, Марио Понс, Мила Дон, Нэйт Камм, Пол Олгуин, Дафна Вон Рей, Кэйси Дриггерс | Вентру — Ив Харпер Клоуз, Анджело Делакруз, Амир Халиги, Баз Кучча, Лола Татлян, Стэйси ЛиЛэнд, Арам Гирагос | Гангрел — Зои Джейкс, Пикси Фордтирс, Арам Гирагос, Алессандро Джулиано, Хэл Линтон | Малкавиане — Рэмси, Кастис Доннер | Носферату — Хенрик Лилльер, Хэмпус Албом, Камилла Палермо, Луиза Бьёрлинг | Тореадор — Инди Корт, Мариано Мэврин | Тремер — Мэри Ли, Таара Тати, Карис Уайльд, Кассандра | Слабокровные — Виктор Герак, Марта, Малакай | Другие модели — Сара Лего Канерва, Габриэлла Холмстрём, Лира Джексон Арферт, Элизабет Гёдде, Ида-Эмилия Кауконен, Майю Руусунен, Фрейя Гильденстрём, Мика Лопонен, Андерс Давен

Помощник художественного руководителя — Митчел Кулкин | Ассистенты по фотографии — Джеймс Бьянки, Лаура Хаунт | Причёски и грим — мисс Ви, Джошуа Дэвид, Келси Рей, Рене Кортез, Лора Палмер-Смит, Оззи Сальватьера, Лесли Родригез, Микаэль Андерсон, Кристиан Ингланд, Джин Уотсон | Ассистенты продюсера — мисс Ви, Митчел Кулкин | Эскизы — Лэсли Маврин | Ассоциированный продюсер — Саша Трэвис | Продюсер фотосессии — Джейсон Карл

ТЕСТИРОВЩИКИ

Дэйв Мартин, Дон Линн, остальные члены The Wrecking Crew, Тэйлсин Джафф, Мэтт Мерсер, Лиам О'Брайан, Лора Бэйли, Сэм Ригель, Трэвис Уиллингем, Мариша Рэй, Молли МакАйзек, Крис Хэдли, Дэниел Крауклис, Маркус Вестерберг, Олле Бьеркос, Фрейя Гильденстём, Йохан Лундстрём, Андреас Далквист, Томми Линдберг, Симона Дальборг, Санна Бломдаль, Эмили Корсгаард Андреасен, Гунилла Джонсон, Майкл Петерсон, Бьорн Берггрен, Маркус Эгрен, Карин Перссон, Клас Клэйвуд, Саймон Боквист, Джонни Хьортер, Миа Сэнд, Карим Джебари, Хольгер Марклунд, Патрисия Гарлёв, Даниэл Содерстрём, Аксель Лёфвинг, Мартин Вильфёр, Софи Лундбек, Хэмпус Карлссон, Адель Линдквист, Брукс, Хенрик Клиппстрём, Оскар Гуннарссон, Себастьян Хэдлунг, Александр Сандрен, Тор Форселл, а также другие игроки, принимавшие участие в GenCon, World of Darkness Berlin, Pax unplugged, Nordsken и PDX-con.

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО

тысячам игроков, которые делились с нами своими мыслями, мнениями и идеями, пока игра находилась в разработке!

Майк Тинни, Грег Фонтен, Рёйнир Хардарсон, Крис Бёрч, Лоренцо Мельчор, Шон Дефрист, Элисса Айади, Artery Studio Los Angeles, Studios 60, Majesty Black, House Of Malakai, SKINGRAFT, Kat Von D, Ти ван Хоойдонк, Motorcycles.org, Фредрик Уэстер, Даниэл Крауклис, Джульетт Оверни-Беннетт, Андреас Рутберг Салквист, Мэнс Бирод, Виктор Алдегрен, Габриэль Андерсон, Адриана Скарпед, Маркус Вестерберг, Йохан Лундстрём, Джон Селин, Дженни Хельдестад, Джон Вордсворт, Эдин Сумар, Йоханна Колйонен, Бьярке Педерсен, Оссиан Рэйнольдс, Тииму Вилен, Броди Кондон, Крис Хэндли, Дженнифер Фасс и прочие наши коллеги из Paradox Interactive AB.

Создатели игры «Вампиры: Маскарад» — Марк Рейн-Хаген, Джастин Акилли, Стивен К. Браун, Том Дауд, Эндрю Гринбург, Крис Макдоно, Лиза Стивенс, Джош Тимбрук и Стюарт Уик.

© RENEGADE GAME STUDIOS, 2022

Издание на русском языке © ООО «Студия 101», 2022. Официальный перевод с английского языка.
Копирование, воспроизведение и иное использование материалов или их части без согласия владельца авторских прав запрещены, за исключением цитирования для обзоров и копирования пустых бланков персонажей для личного использования.
Paradox Interactive, Vampire: The Masquerade (Вампиры: Маскарад) и World of Darkness (Мир Тьмы) являются зарегистрированными товарными знаками (®), торговыми марками (™) и (или) объектами авторского права (©), принадлежащими Paradox Interactive AB (publ), так или иначе зарегистрированными по всему миру, и используются по лицензии.
Материалы использованы с разрешения правообладателя. Все права защищены.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОДЕРЖАНИЕ

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ 33
Мир Тьмы 33
Ролевые игры и искусство рассказчика 40
Пример игры по «Вампирам» 5-й редакции 43

ОБЩЕСТВО СОРОДИЧЕЙ 47
История вампиров с древности до наших дней 47
Извечная борьба 48
Камарилья 49
Автархи 56
Перемены 56

КЛАНЫ 63
БРУХА 65
Какими бывают бруха? 65
Дисциплины 67
Изъян 67

ВЕНТРУ 69
Какими бывают вентру? 69
Дисциплины 72
Изъян 72

ГАНГРЕЛ 75
Какими бывают гангрелы? 76
Дисциплины 78
Изъян 79

МАЛКАВИАНЕ 81
Какими бывают малкавиане? 82
Дисциплины 85
Изъян 85

НОСФЕРАТУ 87
Какими бывают носферату? 88
Дисциплины 90
Изъян 91

ТОРЕАДОР 93
Какими бывают тореадоры? 94
Дисциплины 96
Изъян 97

ТРЕМЕР 99
Какими бывают тремеры? 100
Дисциплины 103
Изъян 103

КАИТИФЫ 105
Какими бывают каитифы? 105
Дисциплины 107
Изъян 107

СЛАБАЯ КРОВЬ 109
Какими бывают слабокровные вампиры? 109
Особенности слабокровных вампиров 111
Пути избавления 113

ПРАВИЛА 115
Течение времени 115
Обычные проверки 117
Состязания 123
Конфликты 123
Примеры проверок 128
Опыт и развитие персонажа 130
Золотое правило 130

ПЕРСОНАЖИ 133
Фундаментальные основы 133

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 135
Роль рассказчика 135
Триада: персонаж, котерия, хроника 139
Схема отношений 142
Смертная жизнь 144
Становление и его последствия 148
Памятка 152

ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ 155
Физические характеристики 155
Социальные характеристики 156
Ментальные характеристики 156
Воля 157
Физические навыки 159
Социальные навыки 164
Ментальные навыки 168

ЦЕННОСТИ 172
Принципы 172
Опоры 173
Цель и прихоть 173

СТИЛЬ ОХОТЫ 175
Бестия 175
Джентльмен 176
Идол 176
Искуситель 177
Морфей 177
Налётчик 177
Семьянин 177
Суррогатчик 178
Тусовщик 178
Фермер 178

ПРЕИМУЩЕСТВА 179
Достоинства 179
Факты биографии 184

СОЗДАНИЕ КОТЕРИИ 195
Домен 195
Факты биографии котерии 196
Виды котерий 197

ВАМПИРЫ 201
Правда и ложь 201
Голод 205
Пул Голода 205
Одержимость 208
Пробуждение Крови 211
Утоление Голода 212

КРОВЬ 214
Поколение 214
Сила Крови 215
Дары Крови 217
Дань Крови 219
Угрозы для Крови 221

ТЫ ТО, ЧТО ТЫ ЕШЬ 225
Кровь есть жизнь 226
Охота и гуморы 228
Резонанс и опыт 231

ГРАНИ ПРОКЛЯТИЯ 233
Узы крови 233
Диаблери 234

ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ 236
Нисходящая спираль 236
Шкала Человечности 238

ДИСЦИПЛИНЫ 243
Общие правила 244
Анимализм 244
Величие 248
Доминирование 251
Метаморфозы 254
Мощь 257
Сокрытие 259
Стойкость 262
Стремительность 265
Ясновидение 268
Кровавое чародейство 272
Ритуалы 275
Алхимия слабокровных 282

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА 289

МАСШТАБ И СТИЛЬ 290
Масштаб сцены 290
Стили игры 291

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ 293
Варианты продолжительных проверок 293
Особые случаи 294

РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ 295
Три, два, один — следующий! 295
Тактические приёмы 296
Передвижение 298
Блиц-конфликт 298
Расширенные правила: физический конфликт 300
Расширенные правила: социальный конфликт 304

АСПЕКТЫ НЕБЫТИЯ 306
Охота 306
Интимные отношения 310
Одержимость. Альтернативные правила 311
Ретроспектива 311
Торговля долгами 314

ГОРОДА 317
Феодальная система 319
Атмосфера 328
Твой город под покровом ночи 332

ХРОНИКА 337
Планирование хроники 337
Манера игры 339
Проведение игры 354
Вторая инквизиция в хронике 360
Охота на охотников 366

ИНСТРУМЕНТАРИЙ 369

ПРОТИВНИКИ 370
Смертные 370
Животные 373
Вампиры 374
Порождения кошмаров 376

ПРЕДМЕТЫ 378
Снаряжение 378
Обычное оружие 379
Мистические артефакты 381

СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ 382

Приложение I. Стандартные задачи 407
Приложение II. Проекты 415
Приложение III. Ответственный подход к совместной игре 419
Алфавитный указатель 424

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предупреждение: материалы для взрослых

Рассказывая фантастические истории в жанре ужасов, игра **«Вампиры: Маскарад»** последние несколько десятилетий фокусировалась на ужасах реального мира, таких как СПИД, капиталистическая эксплуатация, сексуальное насилие, возрождение ультраправого политического экстремизма, религиозный фанатизм, тотальная слежка и многие другие. Новая версия игры не отворачивается от названных выше тем. По нашему мнению, касаться этих проблем в ролевых играх так же допустимо, как и в любых других развлекательных сферах. Включение актуальной проблемы в ролевую игру не означает восхваление той или иной стороны конфликта. Напротив, это шанс лучше во всём разобраться. Понимание причин тех или иных проблем — это оружие, которое помогает бороться с ними.

В этой книге напрямую или косвенно упоминается сексуальное насилие, политический экстремизм, физическое насилие вплоть до кровопролития, манипулирование сознанием, пытки, издевательства, похищения и незаконное удержание, расизм, сексизм и гомофобия. Список этот далеко не полный, ведь «Вампиры» — это игра о чудовищах.

Возможно, ты задаёшься вопросом: «К чему это предупреждение?»

Кто-то за твоим столом видит эту игру впервые. Кто-то за твоим столом сталкивался в реальной жизни с теми ужасами, о которых она повествует. Кому-то за твоим столом будет гораздо спокойнее, если он будет знать, что ты прочитал наше предупреждение и, безжалостно погружая героев в кошмары Мира Тьмы, будешь внимателен и тактичен по отношению к игрокам.

В «Приложении» ты найдёшь описание приёмов, которые можно задействовать в игре, чтобы сгладить острые углы. Обсуди перед игрой со всеми участниками, какие из них вы собираетесь использовать. Потребности и предпочтения у всех разные — тот или иной приём подойдёт далеко не каждому.

Эта игра повествует о чудовищах. Но это всего лишь игра.

Не стоит оправдывать игрой бытие чудовищем.

16 февраля 2018

Дорогой Алекс,

Если ты не желаешь знать всего того, что я хочу поведать тебе, сожги это письмо ради своего же блага.

Прости мне это мелодраматическое начало, которое сделало бы честь мистеру Стокеру, но, уверяю тебя, дело чрезвычайно важное. И это касается не только данного письма, но и нашей давешней встречи, которая, как ты, наверное, уже понял, была отнюдь не романтическим свиданием. У «Виллы» и вправду были скрытые мотивы, но, вероятно, не те, которых ты ожидал и на которые надеялся.

На самом деле меня привёл к тебе вопрос жизни и смерти – и обращения одного в другое.

Я бы ни за что не приблизилась к тебе ни под собственным именем, ни в качестве «Виллы», если бы не две непреложные истины, неразрывно связанные между собой.

Во-первых, тебя ждала смерть через пару десятилетий агонии. Врачи рано или поздно нашли бы порок в твоей крови и, не имея возможности узнать правду, дали бы этому недугу подходящее эпохе название. У твоей матери в своё время констатировали «синдром Чедиака-Хигаси», у бабушки авторитетные специалисты из Цюриха нашли «тяжёлую талассемию», а прапрадед Куинси медленно умер от «хронического миелоидного лейкоза».

Во-вторых, человека – Зверя – осквернившего кровь твоих предков, больше нет. Полагаю, на этот раз он и вправду нашёл свой конец – возможно, от руки какого-нибудь современного лорда Годалминга, увешанного цифровой аппаратурой, а может (и я всё ещё на это надеюсь) умер, как умирает всё живое, уснув в лучах солнца в гармонии с Творцом. Когда мы впервые одержали над ним верх, мне показалось, будто тень его растворилась, и я тогда решила, что его кровь умерла вместе с ним. Правду я узнала только после того, как родился Куинси – дитя, которому, не ведая того, я передала проклятую кровь.

СТАНЦИЯ РОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Однако же, хоть мне и снились кошмары и страх шептал мне на ухо о неизбежном, правда открылась мне в письме, подобном тому, что ты держишь в руках. Он по-прежнему оставался жив, и власть его над моей душой отнюдь не ослабла. Его письмо было попыткой исповеди, но вместе с тем угроза сквозила в каждой строчке. Он поведал мне, что «с величайшим интересом» следил за жизнью моего сына и внуков. И я поняла, что ничем не смогу им помочь, пока его интерес не ослабнет. И что бездействие до поры до времени — лучший выход.

Моя решимость, без сомнения, слабела, по мере того как на моих глазах угасали мои дети и внуки, отравленные его кровью. Я смотрела, как они сражаются с собственной плотью, как страдают от солнечных лучей и сторонятся утешения Всевышнего. И я не могла даже в малейшей степени облегчить их участь, объяснив причины их недугов, ведь это подвергло бы ещё большей опасности как их самих, так и их детей. Нужно отдать ему должное — в этом он оказался лучше меня. Он поведал мне — довольно сильно при этом рискуя, как я вскоре поняла, — о моей новой природе и о той тёмной изнанке мира, на которую меня привели моя глупость и его жадность.

Я сожгла его письмо после прочтения. Даже в те времена, когда я ещё ходила под солнцем, память моя была безупречной, и я рассудила, что документ этот подвергнет нас обоих излишнему риску. Однако теперь обстоятельства изменились. Его кровь теперь течёт и в твоих жилах, и, я полагаю, справедливо будет передать тебе и его знания, дополненные моими собственными наблюдениями там, где они разнятся.

К тому моменту, когда ты это прочтёшь, боль Становления будет уже позади и ты, полагаю, уже познаешь мучения от своего нового голода. Если фильмы ужасов не совсем прошли мимо тебя, ты наверняка уже догадался хотя бы в общих чертах, что с тобой произошло. Твои предположения в целом верны, однако же источники, из которых ты мог черпать сведения, в лучшем случае неполны, что неудивительно. Отдадим, впрочем, должное сценаристам, ведь даже наши собственные источники часто противоречивы и, вполне возможно, содержат ложные сведения по злому умыслу, а не по неведению. По многим причинам, о которых ты мог уже догадаться, мой долг — помочь тебе разобраться, где правда, а где вымысел.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Начну, пожалуй, с того, чем многие из нас готовы хвастаться: кресты, чеснок, аконит, проточная вода и другие народные средства, мол, не более чем сказки, и они не способны нам навредить. Но я собственными глазами видела, как Сородичи (так мы себя называем) отступали перед священными символами, хотя за ними, казалось бы, не стояло ничего, кроме жалких остатков людских суеверий. И точно так же немногие готовы признать, что стресс и голод толкают их на странные поступки: словно персонажи какой-нибудь сказки, они начинают пересчитывать зёрнышки, останавливаются у проточной воды или бегут прочь от животных белого цвета. Впрочем, самые опытные из нас предпочитают обходить стороной животных любого окраса, если только мы не ведаем верного способа их успокоить: звери чуют запах смерти, который мы источаем, поэтому скалятся в нашу сторону или пытаются убежать от нас подальше.

Мнимые опасности способны повредить лишь тому, кто в них верит, но есть и то, чего стоит бояться каждому Сородичу. Пресловутый деревянный кол в сердце, например, да и обычная сталь или пули, если нанести с их помощью существенный урон, могут парализовать Сородича — мы погружаемся в глубокий торпор, от которого пробудимся нескоро, возможно через десятки лет, если наша кровь густа и сильна. Если же парализованного Сородича обезглавить или сжечь, это убьёт его так же верно, как любого смертного. Огонь, кстати говоря, пожирает нашу плоть независимо от того, парализованы мы или нет. То же самое можно сказать про солнечный свет, хотя и тут не всё так просто: старейшины под лучами солнца испытывают муки ада, и в то же время некоторые из самых молодых, неоперившихся птенцов, которых называют слабокровными, выходят на улицу днём и получают разве что лёгкие солнечные ожоги, и то по неосторожности.

Несмотря на все преимущества молодости, вес в обществе Сородичей можно получить лишь с возрастом.

И дело тут не только в обычной инертности аристократии — по мере того, как кровь перетекает от сира к потомку и одно за другим сменяются поколения, она истончается, становится всё слабее. По легенде, первым Сородичем был Каин, проклятый дважды: в первый раз — когда убил брата, а во второй — когда

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

fraserfoundation.com

в гордыне своей основал город и стал в нём правителем. Он породил троих потомков, став их сиром, а те, в свою очередь, породили следующее поколение, Третье. И так продолжалось, пока Великий потоп не уничтожил их город, погубив почти всех, кто в нём обитал. Вскоре после этого Каин удалился, покинув выживших предтеч.

Предтечи приложили руку к уничтожению своих сиров и побратимов. Они укрепляли свою власть и готовились к пиршеству. После кровавой бани каждый из них породил собственное потомство, ведомое его добродетелями и терзаемое его пороками, — клан, передающий кровь своего прародителя из поколения в поколение, из-за чего она становится всё слабее. Со временем предтечи, не желавшие повторить судьбу собственных сиров, ушли в тень и за долгие века превратились в легенду. В эти ночи некоторые Сородичи считают само их существование не более чем еретическим мифом.

Лично мне больше по душе история Тёмной Матери, колдуньи Лилит, научившей Каина искусству алхимии, благодаря которому он изменил кровь своих детей. Согласно этой легенде, они вместе хотели сотворить некое волшебство, но нетерпеливость и последующее отступничество Каина разрушили их планы. Но я не настаиваю на том, что эта легенда истинна. Самое главное, что ты должен понять, — грехи отцов и вправду оказывают на нас всё меньше влияния от поколения к поколению, и это одновременно и наше благословение, и наше проклятие. Старейшинам приходится более тщательно прятаться от солнца, но это ещё не всё — им также нужно больше крови, и непременно человеческой, ибо животные уже не могут их насытить. Как все старики, они коснеют в своих убеждениях, теряют способность адаптироваться. Постепенно они утрачивают воспоминания о смертной жизни и даже своё посмертие помнят лишь отрывками — только обиды и унижения остаются в их памяти. Даже мои ровесники нередко обнаруживают, что события прошлого тускнеют, если нарочно не освежать их в памяти. А по мере того, как тают воспоминания, уходит и всё человеческое — не только жалость или любовь, но также чувство меры и способность к эмпатии. Ну а утратив связь с миром, они становятся лёгкой добычей изголодавшегося Зверя.

Зверь и Голод — вот твои вечные спутники.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Если ты скажешь, что Зверь – не более чем удобное оправдание для наших грехов, своего рода проекция подсознания или как там это сейчас называют психологи, лично меня это ничуть не заденет. Нет, я даже буду рада за тебя, ведь это значит, что душа твоя ещё не ощутила жар его дыхания. Когда ты впервые предашь свою Человечность, нарушив собственные правила ради удовлетворения чудовищного сиюминутного порыва (а случится это очень скоро) – тогда ты сможешь составить собственное мнение о том, существует ли Зверь.

Каждый Сородич помнит, как в первый раз оказался в лапах Зверя. Все мы страшимся той ночи, когда ничто уже не сможет ослабить его хватку, когда мы не сумеем вырваться и снова стать самими собой. Неизбежность падения, мысль о том, что рано или поздно каждый из нас потеряет контроль, подтачивает наш разум, словно крыса, грызущая корабельные снасти, превращая бессмертное существование в издевательскую пытку. Некоторые пытаются заглушить терзания одержимостью искусством, азартными играми, элегантной одеждой или бесконечной политической игрой. Другие ищут спасения в самообмане, отрицая совершённые ими зверства или утверждая, что совершили их по собственной воле. Они пытаются загнать Зверя в какие-то рамки: мол, они убивают лишь недостойных, или тех, кто заслужил наказание, или только защищая невинных. Это казуистика, которая облегчает чувство вины, но Зверя не проведёшь.

Проклятье наше таково, что мы должны удовлетворять кровью наш голод, чтобы держать Зверя в узде. Жить по-звериному, дабы не превратиться в зверя – таков наш удел. Наш голод сочетает в себе муки умирающего от недостатка пищи и воды с вечным стремлением что-то кому-то доказать и бесконечным отчаянием покинутого, охваченного страхом ребёнка. Кровь – это вожделение, это мощный стимул, это дурман крепче опиума, это игла острее, чем кокаиновая. Пожалуй, я увлеклась высокопарным слогом, тем не менее суть в том, что голод обнажает наши ощущения настолько, что нам трудно описать их словами. Он сводит с ума, толкает на странные поступки, не даёт сконцентрироваться – и отступает только тогда, когда мы осушим очередную жертву до последней капли крови. И даже после этого он вернётся, как только сядет солнце, – снова и снова, до конца времён.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ