

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» Шёгрэн — **ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР** | Мартин «Эрикссон» Эрикссон — **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 Эрикссон

ПРОДЮСЕР — Джейсон Карл

АВТОРЫ — Кеннет Хайт, Мартин Эрикссон, 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 Анагетт 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 Тај 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 Эрикссон | **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 Vu Night | **РУКОПИСНЫЕ МАТЕРИАЛЫ** — Фиона Лаура Штифтер, Лизель Анжелика Крог Авваль, Томас Арферт, Мартин Эрикссон, 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 (торедоры), Жан-Поль Бишар (носферату), Виктор Герак (бруха, слабокровные), Мартин Эрикссон (слабокровные и городские ландшафты), Э-а, Лира Джексон Арферт, Юлий Конттинен, Джеймс Ву

МОДЕЛИ

БРУХА — Грейс Риццо, Джеки Пенн, Жаккин Ро, Ли Дон, Маркус Нативадад, Марио Понс, Мила Дон, Нэйт Камм, Пол Огуин, Дафна Вон Рей, Кэйси Дриггерс | ВЕНТРУ — Ив Харпер Клауз, Анджело Делаacruz, Амир Халиги, Баз Кучча, Лола Татаян, Стэйси ЛиЛэнд, Арам Гирагос | ГАНГРЕА — Зои Джейкс, Пикси Фордтире, Арам Гирагос, Алессандро Джулиано, Хэл Линтон | МАЛАКВИАНЕ — Рэмси, Кастис Доннер | НОСФЕРАТУ — Хенрик Лилльер, Хэмпс Албом, Камилла Палермо, Луиза Бьёрлинг | ТОРЕАДОР — Инди Корт, Мариано Мэврин | ТРЕМЕР — Мэри Ли, Таара Тати, Карис Уайльа, Кассандра | СЛАБОКРОВНЫЕ — Виктор Герак, Марта, Малакай | ДРУГИЕ МОДЕЛИ — Сара Лего Канерва, Габриэла Холастрём, Лира Джексон Арферт, Элизабет Гёлле, Ида-Эмилия Кауконен, Майю Руусунен, Фрейя Гильденстрём, Мика Лопонен, Андерс Давен

ПОМОЩНИК ХУДОЖЕСТВЕННОГО РУКОВОДИТЕЛЯ — Митчел Куакин | АССИСТЕНТЫ ПО ФОТОГРАФИИ — Джеймс Бьянки, Лаура Хауит | ПРИЧЁСКИ И ГРИМ — мисс Ви, Джошуа Дэвид, Келси Рей, Рене Кортес, Лора Палмер-Смит, Оззи Сальватьера, Лесли Родригез, Микаэль Андерсон, Кристиан Ингланд, Джин Уотсон | АССИСТЕНТЫ ПРОДЮСЕРА — мисс Ви, Митчел Куакин | ЭСКИЗЫ — Лесли Маврин | АССОЦИИРОВАННЫЙ ПРОДЮСЕР — Саша Трэвис | ПРОДЮСЕР ФОТОСЕССИИ — Джейсон Карл

ТЕСТИРОВЩИКИ

Дэйв Мартин, Дон Линн, остальные члены The Wrecking Crew, Тэйлор Джафф, Мэтт Мерсер, Лиам О'Брайан, Лора Бэйли, Сэм Ригель, Трэвис Уиллингем, Мариша Рэй, Молли МакАйзек, Крис Хэдди, Дэниел Краукаис, Маркус Вестерберг, Олле Бьеркос, Фрейя Гильденстрём, Йохан Лундастрём, Андреас Далквист, Томми Линдберг, Симона Дабльборг, Санна Бломдаль, Эмили Коргеаард Андресен, Гунилла Джонсон, Майкл Петерсон, Бьорн Берггрен, Маркус Эгрен, Карин Перссон, Клаас Клэйвуд, Саймон Боквист, Джонни Хьортер, Миа Сэнд, Карим Джебари, Хольгер Маркунд, Патрисия Гарлöv, Даниэл Содерстрём, Аксель Лёфвинг, Мартин Вильфёр, Софи Лундбек, Хэмпс Карассон, Аделъ Линдквист, Брукс, Хенрик Клиппстрём, Оскар Гуннарссон, Себастьян Хэдаунг, Александр Сандрен, Тор Форселла, 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, Рейнир Харларсон, Крис Бёрч, Лоренцо Мельчор, Шон Дефрест, Элисса Айади, Artery Studio Los Angeles, Studios 60, Majesty Black, House Of Malakai, SKINGRAFT, Kat Von D, Ти ван Хоойдонк, Motocycles.org, Фредрик Уэстер, Даниэл Краукаис, Джульетт Оверни-Беннетт, Андреас Рутберг Салквист, Мэне Бирод, Виктор Алдгрэн, Габриэль Андерсон, Адриана Скарпед, Маркус Вестерберг, Йохан Лундастрём, Джон Семин, Джени Хельдестад, Джон Вордсворт, Эдин Сумар, Йоханна Коийонен, Бьярке Педерсен, Оссиан Рэйнольдс, Тииму Вилен, Броди Кондон, Крис Хэндли, Дженифер Фасс и прочие наши коллеги из Paradox Interactive AB.

Создатели игры «Вампиры: Маскарад» — Марк Рейн-Хаген, Джастин Акили, Стивен К. Браун, Том Дауд, Эндрю Гринбург, Крис Макдона, 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.

СОДЕРЖАНИЕ

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ	33	СЛАБАЯ КРОВЬ	109	Факты биографии	184
Мир Тьмы	33	Какими бывают слабокровные вампиры?	109	СОЗДАНИЕ КОТЕРИИ	195
Рольевые игры и искусство рассказчика	40	Особенности слабокровных вампиров	111	Домен	195
Пример игры по «Вампирам» 5-й редакции	43	Пути избавления	113	Факты биографии котерии	196
				Виды котерий	197
ОБЩЕСТВО СОРОДИЧЕЙ	47	ПРАВИЛА	115	ВАМПИРЫ	201
История вампиров с древности до наших дней	47	Течение времени	115	Правда и ложь	201
Извечная борьба	48	Обычные проверки	117	Голод	205
Камарилья	49	Состязания	123	Пул Голода	205
Автархи	56	Конфликты	123	Одержимость	208
Перемены	56	Примеры проверок	128	Пробуждение Крови	211
		Опыт и развитие персонажа	130	Утоление Голода	212
		Золотое правило	130		
КЛАНЫ	63	ПЕРСОНАЖИ	133	КРОВЬ	214
БРУХА	65	Фундаментальные основы	133	Поколение	214
Какими бывают бруха?	65	СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	135	Сила Крови	215
Дисциплины	67	Роль рассказчика	135	Дары Крови	217
Изъян	67	Триада: персонаж, котерия, хроника	139	Дань Крови	219
ВЕНТРУ	69	Схема отношений	142	Угрозы для Крови	221
Какими бывают вентру?	69	Смертная жизнь	144		
Дисциплины	72	Становление и его последствия	148	ТЫ ТО, ЧТО ТЫ ЕШЬ	225
Изъян	72	Памятка	152	Кровь есть жизнь	226
ГАНГРЕЛ	75	ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ	155	Охота и гуморы	228
Какими бывают гангрелы?	76	Физические характеристики	155	Резонанс и опыт	231
Дисциплины	78	Социальные характеристики	156		
Изъян	79	Ментальные характеристики	156	ГРАНИ ПРОКЛЯТИЯ	233
МАЛКАВИАНЕ	81	Воля	157	Узы крови	233
Какими бывают малкавиане?	82	Физические навыки	159	Диаблери	234
Дисциплины	85	Социальные навыки	164	ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ	236
Изъян	85	Ментальные навыки	168	Нисходящая спираль	236
НОСФЕРАТУ	87	ЦЕННОСТИ	172	Шкала Человечности	238
Какими бывают носферату?	88	Принципы	172		
Дисциплины	90	Опоры	173	ДИСЦИПЛИНЫ	243
Изъян	91	Цель и прихоть	173	Общие правила	244
ТОРЕАДОР	93	СТИЛЬ ОХОТЫ	175	Анимализм	244
Какими бывают тореадоры?	94	Бестия	175	Величие	248
Дисциплины	96	Джентльмен	176	Доминирование	251
Изъян	97	Идол	176	Метаморфозы	254
ТРЕМЕР	99	Искуситель	177	Мощь	257
Какими бывают тремеры?	100	Морфей	177	Сокрытие	259
Дисциплины	103	Налётчик	177	Стойкость	262
Изъян	103	Семьянин	177	Стремительность	265
КАИТИФЫ	105	Суррогатчик	178	Ясновидение	268
Какими бывают каитифы?	105	Тусовщик	178	Кровавое чародейство	272
Дисциплины	107	Фермер	178	Ритуалы	275
Изъян	107	ПРЕИМУЩЕСТВА	179	Алхимия слабокровных	282
		Достоинства	179	РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА	289
				МАСШТАБ И СТИЛЬ	290
				Масштаб сцены	290
				Стили игры	291

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ	293	Ретроспектива	311	Животные	373
Варианты продолжительных проверок	293	Торговля долгами	314	Вампиры	374
Особые случаи	294	ГОРОДА	317	Порождения кошмаров	376
РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ	295	Феодальная система	319	ПРЕДМЕТЫ	378
Три, два, один — следующий!	295	Атмосфера	328	Снаряжение	378
Тактические приёмы	296	Твой город под покровом ночи	332	Обычное оружие	379
Передвижение	298	ХРОНИКА	337	Мистические артефакты	381
Блиц-конфликт	298	Планирование хроники	337	СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ	382
Расширенные правила: физический конфликт	300	Манера игры	339	Приложение I.	
Расширенные правила: социальный конфликт	304	Проведение игры	354	Стандартные задачи	407
АСПЕКТЫ НЕБЫТИЯ	306	Вторая инквизиция в хронике	360	Приложение II. Проекты	415
Охота	306	Охота на охотников	366	Приложение III. Ответственный подход к совместной игре	419
Интимные отношения	310	ИНСТРУМЕНТАРИЙ	369	Алфавитный указатель	424
Одержимость. Альтернативные правила	311	ПРОТИВНИКИ	370		
		Смертные	370		

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 ролевою 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 романтичным 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.

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 злему умыслу, а не по неведению. По многим причинам, о которых ты мог уже догадаться, мой долг — помочь тебе разобраться, где правда, а где вымысел.

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 сечь, 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

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 тает 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.

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 совершенные 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 кровь 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.