Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «18+».

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

# ВАМПИРЫ

## МАСКАРАД

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Санкт-Петербург
Студия 101
2019




СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

На протяжении двадцати лет вы читали и слушали, как мы говорим о **«Вампирах»**, но в этот раз мы решили, что пришло время высказаться сообществу. Мы попросили самых ярых фанатов **«Вампиров»** (некоторые из них — так уж случилось — уже давно работают с нами в одной команде) рассказать о том, какую роль сыграла в их жизни наша игра.

Перед вами реальная история игры **«Вампиры: Маскарад»**.

Моя любовь к вампирам и настольным ролевым играм в жанре ужасов началась в шестнадцать лет, когда мне подарили на день рождения второе издание книги **«Вампиры: Маскарад»**.

**«Вампиры»** проникли в моё воображение глубже, чем любая другая НРИ. Я настолько увлёкся этой игрой, что возглавил самое большое испаноязычное сообщество Мира Тьмы в интернете, где нашёл сотни и сотни единомышленников по всему миру.

По моему мнению, **«Вампиры: Маскарад»** давно и прочно вошли в историю вампирской мифологии и, что более важно, стали источником вдохновения, дружбы и любви для множества людей.

*Лоренцо Мельчор (Лондон, Великобритания)*

Будьте осторожны, ибо книга, которую вы держите в руках, чудовищно опасна и жутко притягательна. Она способна увлечь вас за собой в мир грёз так же, как это случилось со мной двадцать лет назад. Книге **«Вампиры: Маскарад»** и её создателям я обязан большей частью своей сознательной жизни. Знаю, звучит это немного напыщенно и сумбурно, но это правда. Игра White Wolf о бессмертных кровопийцах вдохновила меня на создание сообщества её любителей и успешной карточной игры. **«Вампиры»** оставили огромный след на всём моём творчестве и проложили мне путь в игровую индустрию, за что я буду вечно им благодарен.

*Мэтью Бёрк, основатель международного фан-клуба The Camarilla*

Моё первое знакомство с **«Вампирами»** состоялось около пяти лет назад — это была одна из первых НРИ, в которую мне довелось поиграть. Та группа в итоге распалась, но затем один из её участников пригласил меня на посвящённую **«Вампирам»** ролевую игру живого действия. Это было три года назад, и сегодня я могу с уверенностью сказать, что благодаря этому хобби я познакомилась со своими лучшими друзьями и разделила с ними множество прекрасных и забавных моментов своей жизни.

*Майя Заккара (Сан-Паоло, Бразилия), помощница главного координатора One World by Night*

В 1993 году я стоял перед стендом White Wolf на фестивале GenCon в образе Энцо Джованни, стараясь всеми правдами и неправдами заполучить как можно больше акций корпорации «Пентекс» в надежде навесить на своё фанатское творчество мою любимую торговую марку. Восемнадцать лет жизни и работы в индустрии не изменили моего мнения: в своей сфере **«Вампиры»** по-прежнему остаются эталоном всего самого крутого и захватывающего. Без **«Вампиров»** десятки тысяч игроков так и не узнали бы, что в мире воображения существует много всего помимо простого и незамысловатого рубилова.

*Шон «Enzo» Карнс, исполнительный директор санитарной службы корпорации «Пентекс»*

1992: я ношу своё общественное клеймо как корону из дерьма. **«Маскарад»**, — шепчет мне книга в зелёной мраморной обложке, и я с готовностью облачаюсь в чужую шкуру. Внезапно секс, наркотики и рок-н-ролевые игры становятся больше чем просто неудачной игрой слов. Я впервые дышу свободно.

1995: сапёрный взвод полицейского департамента города Умео входит в Элизиум. Робокамера засекает местоположение зажигательной бомбы анархов. Моралисты паникуют. Они называют нас «Армией Отверженных», и я сам впервые понимаю, насколько мы стали сильны. «Эта игра изменит мир!»

2011: я смотрю в зеркало и понимаю, что **«Маскарад»** не изменил мир. Он изменил нас.

*Мартин Эриксон (Стокгольм, Швеция)*

Вампиры. Обольстительный и манящий плод коллективного воображения... Когда я впервые наткнулась на игру **«Вампиры: Маскарад»**, она поразила меня до глубины души: такое богатство оттенков, поэтичность, приключения, интриги, — настоящее сокровище. Меня охватил искренний, почти детский восторг. Благодаря этой книге я годами встречалась за игровым столом с множеством разных людей. Все эти встречи, броски игральных костей, погружение в роль... Это было просто великолепно. Я обзавелась кучей новых прекрасных друзей. Изменило ли это мою жизнь? Да, конечно! В этом я точно уверена.

*Катерина «Lara» Касапьери (Милан, Италия), национальный координатор The Camarilla Italia*

ОБРАЗЕЦ
станция ролевая

В 1995 году в местной BBS я подружился с людьми, которые оказались любителями D&D. Они познакомили меня с игрой **«Вампиры: Маскарад»**, которая взорвала мне мозг. Я понял, что всё изменилось, когда буквально взбесился из-за того, что персонаж одного из игроков диаблеризовал моего собственного персонажа. Так я узнал, что есть новый способ рассказывать истории. Дальше всё завертелось само собой, и вот теперь, двадцать лет спустя, я вынужден сказать, что играю в эти игры большую часть своей жизни. Без них я бы не стал тем, кем стал. Я польщён и рад, что наряду с другими фанатами вложил свою лепту в появление юбилейного издания **«Вампиров»**.

*Иэн А.А. Уотсон, создатель и администратор фанатского сайта Wolf-Spoor.org*

В 90-е моя младшая кузина пригласила меня посмотреть *Kindred: The Embraced*. Тогда я и представить не могла, какое огромное позитивное влияние **«Вампиры: Маскарад»** окажут на мою жизнь.

Вскоре я присоединилась к интернет-сообществу «Мира Тьмы», которое не без моего участия стало крупнейшим испаноязычным сообществом игры. В процессе я сильно улучшила свои организаторские, лидерские и деловые навыки, что было особенно впечатляюще, учитывая, что тогда я была нелюдимой молодой девушкой с синдромом Аспергера.

Однако самыми важными для меня приобретениями того времени стали мои лучшие друзья и человек, который оказался любовью всей моей жизни. Это юбилейное издание — праздник для каждого настоящего фаната.

*Даная Де Вир (Лондон, Великобритания)*

**«Вампиры: Маскарад»** оказались одним из определяющих факторов последних 20 лет моей жизни. Например, на одной из игр я познакомился с девушкой, с которой у меня сложились первые серьёзные отношения, а ради организации фестивалей для местной The Camarilla мне пришлось освоить роль диджея и, как выяснилось впоследствии, обрести в этом своё призвание. С **«Вампирами»** у меня связано множество приятных воспоминаний. К сожалению, я не могу привести здесь полный список друзей, с которыми познакомился, рассказать, как я научился видеть в НРИ что-то помимо прочёсывания подземелий, и, конечно, мне не под силу припомнить все те радостные часы, которые мы провели за этой игрой.

*Дэвид «DJ Hive» Биной (Бельгия), VampireParty.com*

Я понял, что являюсь геем, когда учился в старшей школе, но держал это в тайне от своего крайне консервативного отца. **«Вампиры»** стали моими вратами в мир, который понимал меня, в мир, героям которого постоянно приходилось притворяться теми, кем они не являлись (я шутил тогда, что жизнь заставляет меня играть ещё и в игру *«Гомосексуалы: Маскарад»*). Игра помогла мне решиться рассказать обо всём отцу, и тот принял меня таким, какой я есть.

**«Вампиры»** научили меня смелости и целеустремлённости. Став взрослым, я исполнил свою мечту, стал разработчиком и нашёл работу в игровой индустрии. Общество с тех пор стало более терпимым, но я надеюсь, что это юбилейное издание сможет стать отдушиной для тех, кто до сих пор вынужден соблюдать свой собственный маскарад.

*Линк Хьюджес, разработчик компьютерной игры World of Darkness*

Когда меня попросили вкратце описать, как именно **«Вампиры: Маскарад»** изменили мою жизнь, моей первой мыслью было: «Ну и как, интересно, я должен умять всю свою жизнь до ста слов?» **Eternal Struggle, «Маскарад», Laws of the Night и Mind's Eye Theatre** — всё это было неотъемлемой частью моей жизни начиная с середины девяностых годов. То, что началось как настольные игры, переросло сначала в хобби, затем в образ жизни и, наконец, в профессию, когда я переехал из Швеции в США, познакомился с будущей женой и завёл семью. Первые 20 лет существования **«Вампиров»** подарили мне ряд лучших и важнейших моментов в жизни, и, надеюсь, следующие 20 лет я смогу дарить столь же незабываемый опыт и вам.

*Джон «Swede» Селин, ведущий разработчик компьютерной игры World of Darkness*

**«Вампиры: Маскарад»** дали мне возможность встречаться с людьми, которым нравится тешить своего внутреннего ребёнка, играя в эти своеобразные и сильно повзрослевшие «дочки-матери». Это был прекрасный опыт, который оставил мне массу весёлых воспоминаний о временах, когда мы бродили по всей стране, изучая археологические памятники и постигая их тайную, тёмную историю.

*Талия Хансельман (Израиль), координатор заявок One World by Night*

ОБРАЗЕЦ
станция ролевая

В НРИ я стала игроком, а не «подружкой игрока», именно благодаря **«Вампирам»**. В 1996 я посмотрела запись ролевой игры живого действия по «Вампирам», которая проводилась в Остине, штат Техас, и на следующий же день купила себе книгу правил. Люди, с которыми я подружилась благодаря этой игре, до сих пор остаются моими лучшими друзьями, а тех, кого я могу назвать своими знакомыми, можно повстречать буквально по всему миру. Затем, девять лет спустя, меня пригласили в команду, и вскоре мне представилась возможность стать одним из авторов White Wolf. Та ночь, та самая первая игра изменили всю мою жизнь, и за это я всегда буду им благодарна.

*Келли Барнс, директор клуба The Camarilla (2005-2010), вольнонаёмная писательница*

**«Вампиры»** захватили моё воображение в 1991, когда я учился в старших классах. В 1995, в колледже, я играл и водил одни из лучших своих игр по **«Вампирам»**. На одной из игр в 1999 я встретился с женщиной, которая впоследствии стала моей женой. В 2003 я присоединился к интернет-сообществу White Wolf, и вскоре оказалось, что многим нравятся мои бланки персонажей. **«Вампиры: Маскарад»** играли и будут играть в моей жизни огромную роль.

*Крис «Mr. Gone» Лиланд (Сеймур, Индиана)*

И сегодня, 20 лет спустя, **«Вампиры»** имеют для нас огромное значение. Нечасто случается, что игры, в которых приходится притворяться кем-то другим, становятся залогом длительных сердечных отношений, но **«Вампиры»**, похоже, как раз такой случай. Тот факт, что наше сообщество фанатов продолжает расти и расширяться, показывает, что дело, которое мы начали 20 лет назад, ценится до сих пор и до сих пор продолжает приносить свои плоды. Спасибо White Wolf за возможность снова окунуться в этот потрясающий мир. А вам, **«Вампиры»**, спасибо за 20 лет воспоминаний, возможностей, смеха и слёз. И счастливого вам 20-го дня рождения.

*Рик Коннели, председатель американского совета директоров фан-клуба The Camarilla*

С **«Вампирами»** я познакомился в колледже и с тех пор оглядывался назад только для того, чтобы с любовью вспомнить своих друзей и места, в которых мне довелось побывать за то время, пока наша контркультура постепенно превращалась в культуру. Трудно поверить, что прошло уже 20 лет и что мы, те, кто всё это время оставался частью того фантастического мира, сумели создать нечто достойное столь знаменательного юбилея. Я сейчас говорю не только за себя, но и за своих друзей. Пользуясь случаем, хочу поблагодарить всех, кто принимал участие в нашем общем деле. Посмотрим, что принесут нам следующие 20 лет этой нескончаемой ночи.

*Роберт Кросби, главный координатор One World by Night*

Я начал играть в **«Вампиров»** в 1993 и до сих пор помню, насколько был потрясён, насколько поразила меня свобода развития персонажа и его истории. Наконец можно было создать мир, который бросал бы вызов не только персонажам, но и самим игрокам. Впервые на моей памяти история стала развиваться не сама по себе, а в ответ на действия героев — персонажи игроков, наконец, вышли на первый план. Наконец я получил возможность влиять на нашу воображаемую реальность так, что игроки просто не знали, что будет дальше. Сыграть в нечто подобное — это как прыгнуть в ураган и выбраться из него живым. Полный восторг.

*Дэвид Мартин, вожак The Wrecking Crew*

С тех пор как я 20 лет назад познакомился с **«Вампирами»**, эта книга неизменно приводила меня в самые странные и прекрасные места. Она изменила моё восприятие повседневной реальности и превратила её в игровую площадку для тёмной стороны моего воображения. Она научила меня тому, что творчество способно изменять мир. Для меня как городского алхимика она была и до сих пор остаётся моим философским камнем. Ни одна другая игра не оказала такого громадного положительного влияния на мою жизнь, на людей, с которыми я дружу, и карьеру, которую я в итоге выбрал.

*Тиму Вилен, главный редактор World of Darkness*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# Посвящение

Посвящается сообществам «Вампиров», Мира Тьмы и компании White Wolf. Эта книга существует только благодаря вам. Спасибо.

# Титры

**Авторы**: Джастин Акилли, Рассел Бейли, Мэтью Макфарленд и Эдди Уэбб.

**Разработчики юбилейного издания**: Джастин Акилли, Рассел Бейли, Шейн Дефрист, Рич Томас, Аарон Восс и Эдди Уэбб.

**Соавторы**: Джастин Акилли, Эндрю Бейтс, Брюс Бо, Крис Бьорк, У. Х. Борн, Энн Салливан Брейдвуд, Билл Бриджес, Дейдра Брукс, Дастин Браудер, Стивен К. Браун, Фил Бракато, Зак Буш, Майкл Батлер, Брайан Кэмпбелл, Джеки Кассада, Сэм Чапп, Кен Клиффе, Стив Кроу, Ричард Э. Дански, Грэм Дэвис, Джоанна Фицрой, Фрэнк Фрей, Сион Родригес-и-Гибсон, Джон Гофф, Майкл Э. Гудвин, Джефри К. Грабовски, Эндрю Гринберг, Даниель Гринберг, Хизер Гроув, Эд Холл, Крис Хартфорд, Роберт Хетч, Джесси Хайниг, Кеннет Хайт, Шон Яффе, Стивен Кензон, Элен Кайли, Джеймс Кайли, Джейкоб Клюндер, Алан Дж. Крэвит, Дэнни Ландерс, Робин Д. Лоуз, Майкл Б. Ли, Иэн Лемке, Керри Льюис, Эри Мармелл, Регина Маккини, Джеймс Мур, Клейтон Э. Оливер, Ронни Рэднер, Ники Ри, Джим Райли, Сара Рорк, Дин Шомшек, Этан Скемп, Свен Скоог, Люсьен Солбен, Джеймс Стюарт, Ричард Страттон, Синтия Саммерс, Адам Тинворт, Джанет Трответ, Стюарт Уик, Тревис Ламар Вильямс и Фред Йелк.

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

**Авторы вступительного слова**: Келли Барнс, Дэвид «DJ Hive» Биной, Мэтью Бёрк, Шон Карнс, Катерина «Lara» Касапьери, Рик Коннели, Роберт Кросби, Мартин Элриксон, Талия Хансельман, Линк Хьюджес, Крис Лиланд, Дэвид Мартин, Лоренцо Мельчор, Джон «Swede» Селин, Тиму Вилен, Даная Де Вир, Иэн А. А. Уотсон и Майя Заккара.

**Редактор, составитель алфавитного указателя**: Женевьева Подлески.

**Художественный руководитель**: Рич Томас.

**Верстальщики и наборщики**: Рон Томпсон, а также Крэйг Грант и Мэтт Милбергер.

**Иллюстраторы**: Сэм Арайя, Джон Болтон, Тим Брэдстрит, Джон Кобб, Майк Данза, Гай Дэвис, Майкл Гайдос, Ребекка Гуэй, Марк Джексон, Лейф Джонс, Пол Ли, Винс Лок, Грег Лоудон, Ларри Макдугал, Роберт Макнил, Кен Мейер — мл., Джеспер Мирфорс, Вильям О'Коннор, Кристофер Шай, Рон Спенсер, Ричард Томас, Джошуа Габриэль Тимбрук, Эндрю Трэбболд, Джон Ван Флит и Кент Вильямс.

**Разработка бланка персонажа**: Крис «Mr. Gone» Лиланд.

**Координатор по работе с сообществом**: Шейн Дефрист.

**Особая благодарность:** Аарону Воссу за доработку таблицы оружия, Иэну А. А. Уотсону за бесстрашную переводческую деятельность, Дейву Пулу и CCP Web Team за организацию открытой части разработки и всему сообществу B20 за тестирование игры и огромное количество столь желанных нам отзывов.

## Фотостудия Тима Брэдстрита

**Фотографы:** Мередит Гербер, Скотт Харбен и Жамэ Ву.

**Художник по костюмам:** Питер из Shrine Clothing.

**Модели:** Рассел Бейли, Шон Карнс, Шейн Дефрист, Мартин Эриксон, Грэг Фонтейн, Рейнир Хардарсон, Хейди Кирчгезнер, Ангела де Луне, Бьянка Картер-Мэллори, Стейси Мэлл, Ангела Рихтер, Майк Тинни, Саша Трэвис и Даная Де Вир.

## Фотостудия Кена Мейера – мл.

**Фотографы:** Мередит Гербер и Зарли Уин.

**Модели:** Кристи Дэвис, Чейз Фергюсон, Лоренцо Мельчор, Даная Де Вир, Шеннон Уитроу и Мэтью Зигенфусс.

## Русское издание

**Руководство проекта**: Александр Ермаков.

**Перевод**: Константин «Доктор Кот» Смыков.

**Редактура**: Анастасия «Хима» Гастева.

**Техническая редактура**: Александр Ермаков.

**Корректорская работа**: Ирина Башкатова, Любовь Бердюгина, Александр Чуприн.

**Адаптация дизайна**: Александр Ермаков и Мария «Марэн» Шемшуренко.

**Вёрстка**: Мария «Марэн» Шемшуренко.

**Раздаточные материалы**: Александр Ермаков.

**Координация клубов и маркетинг**: Алексей Черняк.

**Помощь в работе над русскоязычным изданием**: Алексей «Тринити» Черняк, Артём «Gray» Бельянский, Иван Кантуров, Ольга Уткина, Алексей Норин.

# Посвящение Эдди

Посвящается Мишель. Без тебя у меня не было бы **«Вампиров»**. Без **«Вампиров»** у меня не было бы тебя.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.
© 2019 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recordingor otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.
White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.
The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.
White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011.
Перевод © ООО «Студия 101», 2019. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.
Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com.
Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.
Произведено 1 ноября 2019. Срок годности не ограничен. ISBN 978-5-6042703-5-6
Подписано в печать 8 апреля 2019. Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Leksa, Philosopher, PT Serif Pro, Trajan Pro 3, Marydale, Hagin Caps, Mojito. Deusthc Gothic.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

# ВАМПИРЫ

## МАСКАРАД

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

### Книга первая: Загадка

Введение 5
Глава первая. Мир Тьмы 13
Глава вторая. Фракции и кланы 39

### Книга вторая: Становление

Глава третья. Персонажи и параметры 81
Глава четвёртая. Дисциплины 135
Глава пятая. Правила 261
Глава шестая. Механики и драма 275
Глава седьмая. Мораль 331

### Книга третья: Пермутации

Глава восьмая. Повествование 371
Глава девятая. Иные 397
Глава десятая. Линии крови 423
Приложение 515



СТАНИСЛАВ РОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# В.Ж.

Прошло много лет, и я, самый преданный Ваш слуга, тешу себя надеждой, что время хоть в какой-то мере сумело смягчить горечь хранимых Вами воспоминаний. Пишу Вам, не смея надеяться на прощение, — молю лишь прочесть это письмо до конца. Дело в том, что я считаю себя обязанным хотя бы попытаться объяснить события, погубившие Вашу невинную жизнь.

Несмотря на то, что Вам и Вашим друзьям не было суждено познать наиболее гуманные черты моей натуры, уверяю Вас, пламя Человечности ещё теплится в моей груди, хотя жар его далеко не столь силён, как прежде. Время и самая природа моя стремятся погасить его окончательно, навеки ввергнув душу мою в безбрежную кровавого безумия. Я вынужден держать свои страсти и желания в ярме, ибо стоит мне ослабить бдительность, Зверь неизменно срывается с цепи. Прискорбные последствия моих упущений Вам довелось лицезреть своими глазами.

Я знаю, мою вину перед Вами искупить невозможно. Даже целая вечность, проведённая в молитвах, едва ли приблизит меня хоть на шаг к Вашему прощению. Однако в знак раскаяния я прилагаю к этому письму запечатанный манускрипт, полностью отдавая себе отчёт в том, что деяние это заклеймит меня предателем в глазах моих сородичей. Я молюсь, чтобы Вы нашли на этих страницах то, что поможет вам понять природу мучений, которым я Вас подверг, и тем самым, быть может, хоть немного облегчит Вашу боль. Тон манускрипта, признаюсь, несколько суховат — старому воину вроде меня никогда не было нужды услаждать взор читателя изящной словесностью. Я лишь как мог изложил на его страницах то, что знаю сам.

Мой долг перед Вами вечен, и если я хоть как-то могу служить Вам или Вашей семье — я всецело в вашем распоряжении.

Semper Servus,

**В.Ц.**

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ