

† ТЁМНЫЕ ВЕКА † МАЛАЯ КНИГА ЗНАНИЙ



МЭТТЮ ДОКИНЗ, СТЕФФИ ДЕ ВААН,
МЕГАН ФИТЦДЖЕРАЛЬД, СЮЗАННА ГЕССЕН,
НИЛ РАМОНН ПРАЙС И МАЛКОЛЬМ ШЕППАРД,

ТИТРЫ

Авторы: Мэттью Докинз, Стеффи де Ваан, Меган Фитцджеральд, Сюзанна Гессен, Нил Рамонн Прайс и Малкольм Шеппард.
Разработчик: Мэттью Докинз.
Разработчик линейки: Эдди Уэбб.
Редактор: Дикси Кокран.
Ведущий художник: Майк Чейни.
Иллюстраторы: Михаэль Гайдос, Фелипе Гаона, Гленн Остербергер, Брайан Лебланк, Пат Макэвой.
Дизайн обложки: Михаэль Гайдос.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Джейкобу Миддлтону за его эрудицию и обсуждения Могадишу и того, что произошло раньше.

ПОСВЯЩЕНИЕ

Памяти Фила Хартмана. Возможно, вы его помните.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководство проекта: Александр Ермаков.
Перевод: Татьяна Anarett Курочкина.
Редактура: Анастасия «Хима» Гастева.
Корректорская работа: Рита Прохоровская, Роман Аверин.
Адаптация дизайна: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Локализация графики: Марина Тај Маттри.
Верстка: Татьяна «Эмира» Цыганкова.
Помощь в издании: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Маркетинг: Алексей «Тринити» Черняк.



© 2017 White Wolf Publishing. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, World of Darkness, Vampire the Masquerade, and Mage the Ascension are registered trademarks of White Wolf Publishing AB. All rights reserved. Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken, Mage the Awakening, Promethean the Created, Changeling the Lost, Hunter the Vigil, Geist the Sin-Eaters, V20, Anarchs Unbound, Storyteller System, and Storytelling System are trademarks of White Wolf Publishing AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing AB. This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised. Check out White Wolf online at <http://www.white-wolf.com/> Keep up to date with Onyx Path Publishing at <http://theonyxpath.com/>

Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2015.
Перевод © ООО «Студия 101», 2022. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.
Произведено 20 сентября 2022. Срок годности не ограничен. ISBN
Подписано в печать 20 сентября 2022. Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитур PT Serif Pro, Lidia, Ametist, Vinque Antique, Arthur, Adobe Handwriting, Pandora Gothic, Carol Gothic, Disruptors Script, Respekt, Mojito, TT Walls, Wadsworth's Industria, Futura PT.

† ТЁМНЫЕ ВЕКА † МАЛАЯ КНИГА ЗНАНИЙ

ВВЕДЕНИЕ

Тема и настроение

Что ты найдёшь в этой книге?

ГЛАВА ПЕРВАЯ:

РИМСКИЙ ДОМЕН

Величайшие каиниты Рима

Люди и местность

Обитатели руин

Малые владыки римских башен

Тринадцать округов

Истинный Третий город

История каинитов

Славная традиция

Наше падшее государство

Двор антипапы

Кто возьмёт и разобьёт их о камень

Апокрифы Бруха: век очищения

Чистые

Против Князя мира сего

Путь Чистых

Путь Чистых (кафары)

Апокрифы Носферату: Древние туннели

Загадочные туннели

ГЛАВА ВТОРАЯ:

БАТСКИЙ ДОМЕН

Царство лжи

Римская гегемония

Арторий и другие легенды

Аркадий Рыжий

Предвестники огня Прометея

Непобедимые каиниты Бата

6	Золотисто-белый светоч	35
6	Непобедимая преторианская гвардия	36
7	Группировки каинитов	37
	Митраисты	37
	Прометиды	37
	Тремер	37
9	Пилигримы	38
9	Предвестники	38
11	Мистерии Митры	39
11	Чёрный пёс	40
11	Силы и слабости	41
12	Апокрифы Каппадокийцев: Культы смерти	42
14	Жизнь в смерти	42
14	Апокрифы Вентру: влияние родословной	46
16	Благородное происхождение	47
17	ГЛАВА ТРЕТЬЯ:	
17	Бьяркарейский домен	51
18	Налётчики Рыжего Тора	51
20	Молот и крест	52
21	Кровная месть и священные войны	53
22	Жизнь и смерть в Бьяркарее	55
23	Фоссегрим	57
23	Силы и слабости	58
24	Апокрифы Гангрел: странник в ночи	58
24	Опасности путешествия	61
29	Апокрифы Малкавиан: кровоточащая душа	62
	Треснувшее зеркало	63
30	ГЛАВА ЧЕТВЁРТАЯ:	
30	Константинопольский	
31	ДОМЕН	67
33	Город искателей	68
33		
34		

Мечта о Троице	68	История Заратустры	98
Доктрины, догмы, думы	69	Дорога Заратустры	98
Потускневшее золото	70	<i>Дорога Ангра-Майнью</i>	99
Вне рамок христианства	70	<i>Дорога Ахура-Мазды</i>	99
Культы каинитов	71	Зороастрийские ритуалы	100
Война по всем фронтам	72	Апокрифы Раманга: В долгу у тьмы	101
Принц и нищие	72	Наследие тьмы	101
Гром в степи	73	Сила тьмы	101
Кроткие наследуют	74		
Положение дел	75	ГЛАВА ШЕСТАЯ:	
Латинский квартал	75	МАНГАЛУРСКИЙ ДОМЕН	107
Большой дворец	76		
Большой базар	77	Страна легенд	108
Каликандзары	77	Опора королей	108
Силы и слабости	78	Ночи крови и специй	109
Апокрифы Ласомбра: театр теней	79	Облик грядущего	110
Апокрифы Тореадор: погружённые в мечты	82	Мангалурские юродивые	110
Нефилимы	82	Отличительные черты домена	111
Путь Архангела	83	Группировки каинитов	112
Мечты Константина	83	Пишачи	113
<i>Грехи против Архангела</i>	84	Силы и слабости	115
Апокрифы Цимисхов: Академия	85	Апокрифы Салюбри: Клан трёх путей	115
Схоларх	85	Причащение Крови Самизля	116
Салюбри	85	Апокрифы Равнос: Каста и карма	117
Новые Обертусы	86	Джати	118
Интересные места	86	Фури дай	118
Глава пятая:		Глава седьмая:	
МОГАДИШСКИЙ ДОМЕН	89	СОЗДАНИЕ ДОМЕНА	123
Вампиры Белой Жемчужины	89	Феодалные отношения	124
Дела государственные	90	Сеньоры и вассалы	124
Высшие кланы	91	Вассальные клятвы	124
Низшие кланы	91	Ценность вассала	125
Лайбоны	91	Репутация вассала и его служба	125
Ван-куэй	92	Тесные связи	126
Неприятности в Белой Жемчужине	92	Структура домена	127
Лишний масджид	92	Поместье	127
Тайна Джакуты	92	Стадо, население и территория	128
Свобода в открытом море	93	<i>Стадо, население и площадь земель</i>	129
Притязания Принцев	93	Урбанизация	129
Столкновение божеств	94	Обитатели домена	130
Храм Сега	94	Союзники и подручные	130
Тайная усыпальница	94	Предупредительная прислуга	132
Дом Адэр	95	Виды слуг	132
Древние верования	96	События в домене	133
Последователи Аркуса	96	Апокрифы Тремер: Воинствующий дом	135
Дети Сарапиона	96	Обряды Чародея в осаде	136
Достопримечательности	97		
Старый Хамари новый Шангани	97	ГЛАВА ВОСЬМАЯ:	
Трактир «Нефритовая лошадь»	97	Искусство боя	139
Дар ас-салям	97		
Эль Ваак	97	Оружие Тёмного средневековья	139
Апокрифы Ассамитов:		Мечи и ножи	140
Последователи Заратустры	98	<i>Мечи и ножи</i>	141

Топоры и дубинки	141	<i>Виды защиты конечностей</i>	146
<i>Топоры и дубинки</i>	142	<i>Виды шлемов</i>	147
Древковое оружие	142	<i>Щиты</i>	147
<i>Древковое оружие</i>	143	Стремительные, как удар меча:	
Дистанционное оружие	143	упрощённые правила боя	148
<i>Дистанционное оружие</i>	144	Время, инициатива и действия	148
Броня	144	Процесс сражения	149
Броня с точки зрения общества	144	Апокрифы Последователей Сета:	
По частям	144	Отец, что проклят	150
<i>Виды защиты корпуса</i>	145		



ВВЕДЕНИЕ

Империи расцветают с восходом солнца и разрушаются с началом ночи.

Мы просто слегка подталкиваем их и наблюдаем за падением доменов и их владык.

Эреб, Сенешаль-каппадокиец при Консуре Бата

«**Малая книга знаний**» повествует о разнообразных средневековых доменах, начиная с небольших городов в Западной Европе и заканчивая одним из крупнейших городов на Индийском полуострове, и может служить источником информации для рассказчиков, желающих сделать один из этих доменов местом действия хроники, и для тех, кто хочет выбрать отдельные элементы и создать на их основе нечто своё. Здесь также приведены варианты правил по боевым взаимодействиям, проходящим как лицом к лицу, так и на полях сражений, и по созданию доменов, а также апокрифы кланов для любителей тайн, сокрытых в Крови, и описания новых чудовищ, таящихся в ночи и представляющих угрозу и для люда, и для каинитов.

ТЕМА И НАСТРОЕНИЕ

Каждый домен, представленный в этой книге, отличается от других темой и настроением. Цель «**Малой книги знаний**» — показать, какими разными могут быть исторические домены и как географическая удалённость не только превращает путешествие в утомительное времяпрепровождение, но и влияет на культуру, иерархию и верования.

В Риме голос Церкви имеет большой вес, но Принц — один из величайших грешников на земле. Тема этого домена — падшее величие, ведь его

правитель погружает город в глубины порока, всё больше отдаляясь от святости, и этот процесс сам по себе уже не прекратится. Здесь царит атмосфера всеобщего благолепия, несмотря на очевидные изъяны, а местные каиниты преисполнены гордыни и по доброй воле закрывают глаза на явное зло, исходящее от Принца.

В Бате тема домена — кровная преданность историческому идеалу, который уже, возможно, утратил силу. Консул пытается связать узами обитателей домена и обеспечивает их преданность богу-императору Митре, но сам переживает кризис веры, оставляя Батскую утопию на грани гражданской войны. Город создаёт настроение отчаяния, поскольку всё больше каинитов стекаются к его стенам в поисках убежища, которое вскоре может рухнуть.

Бьяркарей отражает тему насилия, а его правительница-гангрел часто устраивает набеги на соседние скандинавские домены и пускается в крестовые походы, когда её обуревают жажда крови. Вампиры Бьяркарея должны проникнуться жестокостью, чтобы выжить в этом маленьком труднодоступном домене. Но на самом деле его основная тема — изоляция. Ни один проблеск надежды не достигает этого отдалённого острова, и он погружается в бесконечный круг кровопролития.

Константинополь держится на вере, ведь живущие в нём каиниты стараются стремиться к чему-то более возвышенному, чем мелочная политика, и пытаются оправиться от краха разрушенной

мечты мафусаила. Величайшая метрополия в мире распадается под напором бесконечных крестовых походов, но домен полнится настроением надежды и ожидания. Его вампиры твёрдо решили преодолеть неудачи и вернуть былое величие.

Тема Могадишу — закулисная война: тираны-соперники под масками благочестия стремятся захватить величайший домен восточноафриканского побережья и обнаруживают, что вера оборачивается против них. Кланам и линиям крови, рыщущим по аллеям и базарам, противостоят тайные силы и древнее чудовище, которые из прихоти могут уничтожить всё, что надеются построить узурпаторы Могадишу. Настроение домена — жаркое напряжение, поскольку город полон возможностей, но горячая кровь каинитов приводит к яростной борьбе за богатейшие сокровища.

В Мангалуру происходит неизбежный и полный упорства переход от старых обычаев к новым. В этом домене никогда не кончалась Долгая ночь. Старые союзы всё так же крепки, и новым линиям крови сложно захватить власть. И всё же его настроение — *amor fati*, любовь к судьбе. Тысячелетняя иерархия, установившаяся в домене, должна разрушиться, ибо так суждено, и его обитателям не остаётся ничего иного, кроме как принять это.

Что ты найдёшь в этой книге?

В «Малой книге знаний» с разной степенью детализации описано несколько доменов, поэтому рассказчик может или начать действие хроники в одном из них, или использовать отдельные элементы каждого, чтобы создать собственный домен, как описано на стр. 123. Во многих главах можно найти новых ночных созданий — фольклорных чудовищ, охотящихся в доменах, перечисленных в этой книге. Рассказчик может задействовать этих существ и привнести в игру элементы зловещей тайны. В каждой главе также можно найти апокрифы одного или нескольких кланов. Иногда они касаются только одного конкретного домена, но любой из них может стать источником идей для рассказчиков и игроков и занять достойное место в их хрониках, добавив глубины персонажам и сюжетам и предоставив новые возможности.

Глава первая: Римский домен. В этой главе представлен великолепный Рим, домен, павший под напором тирании Принца Камиллы. В конце приведены апокрифы Носферату и Бруха.

Глава вторая: Батский домен. В этой главе освещено положение дел в маленьком мирном городе под названием Бат, который пытается справиться с наплывом преисполненных надежды каинитов, ищущих убежища. Тут же описан фольклорный антагонист, зловещий чёрный пёс, а также находятся апокрифы Каппадокийцев и Вентру.

Глава третья: Бьяркарейский домен. В этой главе вы познакомитесь с уединённым островным доменом. Бьяркарей расположен у побережья Норвегии, и его жестокая правительница-гангрел готова пустить кровь всякому, кто восстанет против неё. Здесь содержатся параметры фоссегрима, опасного как для каинитов, так и для смертных, а также апокрифы кланов Гангрел и Малкавиан.

Глава четвёртая: Константинопольский домен. Здесь вы снова увидите Константинопольскую метрополию в период после краха мечты мафусаила о вампирской утопии. Тут же приведены параметры каликандзара (существа, напоминающего гоблина), а также апокрифы кланов Ласомбра, Тореадор и Цимисхов.

Глава пятая: Могадишский домен. Эта глава посвящена восточноафриканскому домену Могадишу, где правители-каиниты борются за власть над разделённым городом, превратив веру в своё орудие. Также здесь приведены апокрифы Ассамитов и Раманга.

Глава шестая: Мангалурский домен. Эта глава касается многолюдного домена Мангалуру на западном побережье Индии, который продолжает сопротивляться Войне Принцев и пытается не допустить падения клана Салюбри. Тут же упомянуты плотоядные пищахи и апокрифы Салюбри и Равнос.

Глава седьмая: Создание домена. В этой главе подробно описано, как рассказчик или группа игроков может построить домен с помощью фактов биографии, а также упомянуты подходящие для этой эпохи события и персонажи. В конце приведены апокрифы клана Тремер.

Глава восьмая: Искусство боя. Последняя глава касается оружия и брони Тёмного средневековья, а также новых вариантов правил по сражениям в Мире Тьмы. Здесь же появляются и апокрифы Последователей Сета.



ГЛАВА ПЕРВАЯ: РИМСКИЙ ДОМЕН

Мы не стареем, как и мраморные изваяния императоров, но мрамор может расколоться.

Маджинардо, клан Носферату

Рим так же мёртв, как и Проклятые: падение не принесло ему покоя, а его труп движется лишь благодаря Божьему промыслу. Каинитов, прибывающих в Вечный Город, ждут три испытания. Во-первых, горделивые смертные римляне цепляются за осколки империи. Когда-то Рим полнился жителями. Они ютились в *инсулах* — многоэтажных зданиях — или правили поместьями, которые обслуживало множество рабов. Их количество и сама структура общества обеспечивали кровь, власть и анонимность. Теперь в городе живёт лишь небольшая часть прежнего населения, и оно не способно поддерживать прежний уровень влияния и маскировки. Даже последний бедняк считает себя свергнутым повелителем, имеющим право на все богатства Европы. Любые попытки манипулировать жителями вызывают у них лишь негодование.

Второе испытание — вера. В Риме располагается престол Католической церкви (этот термин подходит к данному временному периоду, но мало используется, поскольку до Реформации пройдёт ещё несколько веков). Под её крылом тайно расцветает Инквизиция. Базилику Святого Петра (церковь-дворец в романском стиле, которой грядущие века сулят обветшание и перестройку) охраняет Истинная Вера — как, впрочем, и солдаты, умеющие обнаруживать сверхъестественные порождения кошмаров.

Третье испытание? Римские Проклятые со всеми их древними мечтами, возрастом и гордостью.

Они всё больше теряют связь с реальностью Рима XIII века. Как и смертное население этого города, вампиры часто верят, что его гнилой остов всё ещё облечён плотью и способен вновь завоевать Европу. Они погружены во всепоглощающие игры в веру и идеологию.

Под влиянием Камиллы двор каинитов открыто занимает антиклерикальную позицию. Пока мафусаил бодрствует ещё не так уж долго. Он изображает из себя Понтифика Греха, и, пусть многие из последователей верны упадочным идеалам лишь на словах, его красноречие и политические навыки могут со временем сделать из них искренне верующих. Его власть так велика, что он со смехом отмахивается от бруха-гностика Фракс. Остальные римские вампиры сопоставимой силы отказываются бросать ему вызов. Могущественный Кретей мог бы свергнуть Камиллу, но использует его в качестве антипапы в противовес Папе, пытаясь или разжечь драму Голконды, или спровоцировать падение Церкви — его устроят оба варианта.

ВЕЛИЧАЙШИЕ КАИНИТЫ РИМА

Камилла, Принц Рима (вентру Пятого поколения). Тит Вентур Камилл мгновенно вернулся к власти — к удивлению тех, кто ожидал, что

ВЕЛИЧАЙШИЕ КАИНИТЫ РИМА