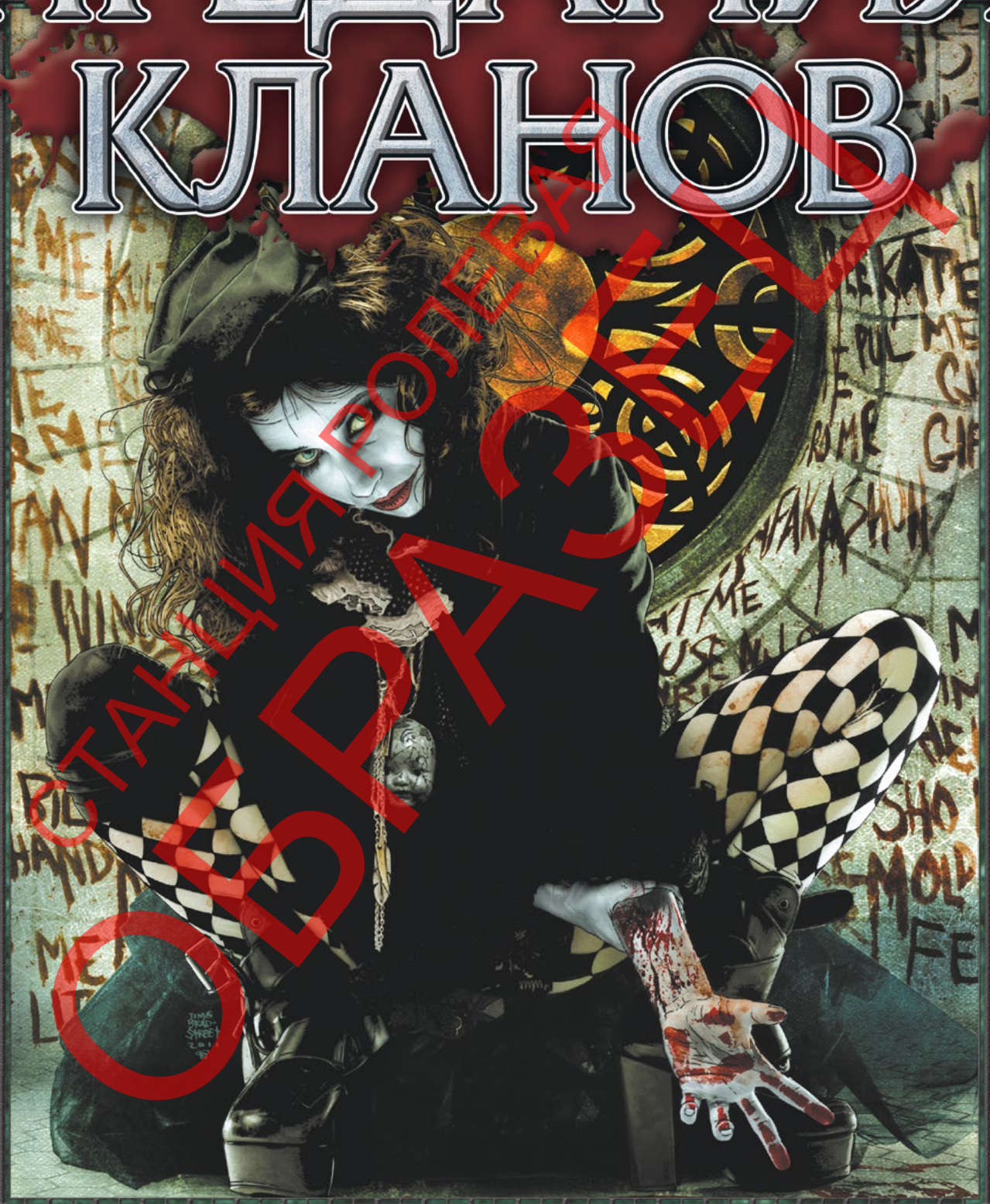
ПРЕДАНИЯ КЛАНОВ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Титры

Авторы: Алан Александер, Джошуа Дойч, Эндрю Перегрин, Ри Созби, Роб Уиланд и Кристофер Уайлд
Разработчик и соавтор: Эдди Уэбб
Консультант-разработчик: Эван Вуд
Помощники разработчика: Дэвид Хилл и Мэтт Макэлрой
Редактор: Кэрол Дарнелл
Ведущий художник и дизайнер: Майкл Чейни
Художники: Сэм Арайя, Тим Брэдстрит, Майкл Гайдос, Кристин Гриффин, Форест Иммель, Марк Келли, Кем Мейер — младший, Глен Остербергер, Эфрем Паласиос и Эндрю Трэбболд
Дизайн обложки: Тим Брэдстрит
«Слепые летучие мыши и слон» перепечатаны из **«Книги клана: Малкавиане»** Даниэля Гринберга.

Русское издание

Руководство проектом: Александр Ермаков
Перевод: Роман Амелин
Главный редактор: Анастасия «Хима» Гастева
Редактура: Анастасия «Хима» Гастева, Татьяна Anarett Курочкина
Техническая редактура: Татьяна Anarett Курочкина
Корректорская работа: Роман Аверин, Рита Прохоровская
Адаптация дизайна: Александр Ермаков и Мария «Марэн» Шемшуренко
Художник: Марина Taj Маттри
Вёрстка: Татьяна «Эмира» Цыганкова
Предпечатная подготовка: Евгений Шемшуренко
Коммерческий и маркетинговый директор: Алексей Черняк
Помощь в работе над русскоязычным изданием: Константин Смыков

Благодарности

Всем авторам оригинальных «Книг кланов» — за потрясающий исходный материал. Надеюсь, мы воздали ему должное.
Ричу «Серьёзно, как работает Скайп?» Томасу — за его непрекращающуюся борьбу с хорошо зарекомендовавшей себя технологией.
Майку «*Сколько-сколько* правок?» Чейни — за то, что мирился с моей потребностью в идеальной расстановке запятых.
Алану «Чародейство Бруха» Александеру, Джошуа «Настоящему детективу» Дойчу, Эндрю «Ласомбра-обалдетрибу» Перегрину, Ри «Гангросу» Созби, Робу «Это уже перебор?» Уиланду и **Кристоферу «Фанату Дойла № 1» Уайлду** — за то, что они с уверенностью и изяществом преодолели процесс открытой разработки.
Мэтту «Господи, я обожаю гулей» Макэлрою — за то, что в последний момент дал мне вкусного мяса гуля.
Дэвиду «Трудностям перевода» Хиллу — за то, что помогал мне идти в ногу с игрой **«Вампиры: Тёмные века. Классические правила»**, несмотря на то что сам он находился в Японии.
Ли «Вмапирк» Пирсме и **Мэтту «Дьяволёнку» Мюррею** — за то, что спасли меня от обдолбанного охотника на вампиров и поклялись никогда не рассказывать, что же случилось на самом деле. Мир ещё не готов узнать о нашей тайной связи.
Посетителям конвентов Midwinter и Nashville by Night — за то, что вновь напомнили мне, почему сообщество White Wolf просто офигенное.
Всем принявшим участие в процессе открытой разработки — за невероятные и мощные идеи, даже несмотря на то, что некоторым из них *ну очень* нужно было редактировать онлайн-документы.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав являются незаконными и влекут уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.

© 2020 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», 2023.

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.
Издатель ООО «Студия 101», http://www.studio101.ru.
Поддержка на русском языке: http://www.karlmunchausen.ru.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Предания кланов

Содержание

Мозаика лжи 6

Введение 8

О чём эта книга 9

Ассамиты 11

Тайный заговор 11

История Детей Хакима 13

Первые ночи 13

Орлиное Гнездо 14

Возвышение касты воинов 14

Пророк, Дьявол и Сеть 15

Средние века и проклятие Тремер 16

Смиренный клан 17

Современный ассасин 18

Ассамиты и религия 18

Контракт 20

Законы Хакима 20

Касты 21

Внутренняя политика Ассамитов 22

Основные организации 22

Малые организации 24

Персонажи и параметры 25

Амплуа 25

Достоинства и недостатки 27

Дисциплины 27

Дисциплины Слияния 29

Изъяны ассамитов 31

Новый ритуал Дур-Ан-Ки: Из глотки Мардука 32

Бруха 35

Оплата вперёд 35

Подлинная история восстания 37

В начале 37

Эпоха Карфагена 37

От Инквизиции до Восстания 38

От Восстания до «лояльной оппозиции» 39

Раздувая огонь революции 41

Свободное Государство анархов 43

Восстание сегодня 43

Индивидуальность 44

Гнев 44

Внутренняя политика 44

Сборища 46

Кровные родичи 48

Персонажи и параметры 49

Амплуа 49

Достоинства и недостатки 51

Дисциплины 52

Дисциплины Слияния 52

Путь Энтелехии 54

Вентру 59

Вечер у Будла 59

Краткая история королей 60

Сик транзит Вентру 61

Падение, подъём и вновь падение 61

Глориа Романи 63

Деленда эст 63

Эпоха Принцев 64

Восстание анархов и возвышение Шабаша 64

Современные Вентру 66

Персонажи и параметры 74

Амплуа 74

Достоинства и недостатки 76

Дисциплины 77

Дисциплины Слияния 78

Гангрелы 81

Ни звука 81

Изустная история 82

Что, по-вашему, вы знаете 82

Очень древние предания 83

Терновый собор 86

Горгульи 86

Современные мифы 87

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

Грубые и звероподобные 88
Метка Зверя 88
Анархи, автархи и независимые 89
Альтинги 90
Равнос и цыгане 91
Люпены 92
Персонажи и параметры 93
Амплуа 93
Достоинства и недостатки 94
Дисциплины 95
Дисциплины Слияния 97
Звериные облики 99

Джованни 101
Петля 101
Семейная история 103
Каппадокийцы 103
Становление 103
Премаскины 104
Крестовые походы 105
Бесконечная ночь 106
Энтропия и разложение 106
Обещание 1528 года 106
Рост и экспансия 106
Современный некромант 107
Поддержание образа 108
Всё в семью 109
Семья Джованни 109
Традиция 111
Структура семьи 111
Тайны 112
Мортуари 112
Валентинизм 113
Персонажи и параметры 113
Амплуа 113
Достоинства и недостатки 115
Дисциплины Слияния 117
Факты биографии 117
Ритуалы Некромантии 118

Ласомбра 121
Игра теней 121
История, сокрытая в тени 122
Тень Каина 122
Кровь на волнах 122
Рим и новая религия 123
Ошибка Инквизиции 124
Смена руководства 124
Шабаш 125
Новый Свет 125
Ласомбра в тёмной современности 126
Содружество перебежчиков 126
Друзья Ночи 126
Дворы Крови 127
Организации 128
Ласомбра и их антитрибу 130
Персонажи и параметры 130
Амплуа 130
Достоинства и недостатки 133
Дисциплины 134
Дисциплины Слияния 136
Мистицизм Бездны 137

Малкавиане 141
Окончательный ответ 141
Подлинные истории клана Малкавиан 143
Рим (но не тот, который сериал) 145
Пусть всё горит 145
Игра в имена 147
Психи 21-го века 147
Почему нас терпят 147
Кроткие наследуют землю 148
Я малкавианин, и это не смешно 149
Пять этапов развития малкавианина 149
Сеть безумия малкавиан 151
Традиции клана 152
Персонажи и параметры 154
Амплуа 154
Достоинства и недостатки 155
Дисциплины 156
Дисциплины Слияния 157
Игра с безумием 159

Носферату 163
Крысак 163
Забытая история 165
Цилла и Носферату 165
Мать 166
Арикель и Носферату 166
Сделка 167
Империя Носферату 167
Городская экспансия 168
Современные чудовища 168
Каково быть уродцем 169
Никтуку 169
Шрекнет 169
Организации носферату 170
Норы 172
Антитрибу 173
Персонажи и параметры 173
Амплуа 173
Достоинства и недостатки 175
Дисциплины 179
Дисциплины Слияния 179

Последователи Сета 183
Древо яда 183
История со змеиным хребтом 184
Три сказания о Сете 185
Древний мир 186
Ересь среди Змей 187
Инквизиция 188
Девятнадцатый век и египтомания 188
Современные Змеи 188
Клан веры 188
Организации и культы 189
Линии крови 192
Персонажи и параметры 193
Амплуа 193
Достоинства и недостатки 196
Дисциплины 197
Дисциплины Слияния 199
Путь Экстаза 200
Путь Воина 202

Равнос 205
Увядающая роза 205
История в дыму и зеркалах 206
Раны Меча Ночи 207
О мифах 208
Об асуратиззайя 208
Об Индии 209
О цыганах 209
Скрытые равнос 210
Ярмарки 211
Мировые войны 211
Новая эра 212
Кто мы такие 213

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Антитрибу 213
Крис 214
Становление равнос 214
Касты 215
Свадхарма 215
Путь Парадокса 216
Природа Фантасмагории 217
Добродетель и порок 218
Третирование 218
Персонажи и параметры 219
Амплуа 219
Достоинства и недостатки 220
Дисциплины 222
Дисциплины Слияния 223
Различные Пути Парадокса 224

Тореадор 229
Аромат дождя 229
Драматичная история 230
Основательница 230
Древние времена 230
Тёмные века 231
Ренессанс и основание Камарильи 233
Новый Свет 233
Двадцатый век 234
Последние тренды 234
Нас окружает красота 235
С маской на лице 235
Кровавая баня диско 236
Гильдии и иерархия клана 237
Приглушённый свет и кривые зеркала 238
Несколько слов о паршивых овцах 239
Персонажи и параметры 240
Амплуа 240
Достоинства и недостатки 241
Дисциплины 242
Дисциплины Слияния 242

Тремер 249
Заключительное собеседование 249
История дома и клана 250
Дом Тремер 250
Новые кланы вместо старых 251
Эпоха огня 252
Новая эпоха оккультизма 253
Современный мистицизм 254
Как устроена пирамида 254
Верность 255
Тайные ордены 258
Персонажи и параметры 259
Амплуа 259
Достоинства и недостатки 261
Дисциплины Слияния 263
Ритуалы 264
Капелла 265

Цимисхи 269
Гостеприимство во плоти 269
Как плелась история 271
Изначальные ночи 272
Купала 272
Раскол со Старым кланом 273
Тёмные века 274
Ночь Купалы 274
Диаблери Старейшего 275
Образование Шабаша 275
Кем был Дракула? 275
Современная Нелюдь 276
Ази Дахака 276
Две пригоршни 276
Сердце и душа 277
Нечеловеческое просветление 277
Иерархия от головы до хвоста 278
Организации Нелюди 278
Персонажи и параметры 280
Амплуа 280
Достоинства и недостатки 283
Дисциплины 285
Дисциплины Слияния 286

Приложение I: Каитифы 290
Найдёныши в лесу 290
Единство индивидуальностей 291
Армия безымянных 292
Зловещий шёпот 292
Возвышение Лишённых клана 293
Конфедерация незаконнорождённых 293
Городское отребье 293
Принц захолустья 294
Изгнанник 295
Персонажи и параметры 296
Амплуа 296
Достоинства и недостатки 297
Дисциплины Слияния 297

Приложение II: Антитрибу 300
Ассамиты 300
Бруха 301
Вентру 302
Гангрелы 303
Змеи Света 305
Ласомбра 306
Малкавиане 306
Носферату 308
Пандеры 308
Равнос 310
Тореадоры 311
Тремер 311
Цимисхи 312

Приложение III: Выдающиеся сородичи 314
Бадр аль-Будур, принцесса смерти 314
Лула Бёрч, дикое дитя 315
Критиас, Примоген Чикаго 315
Сальваторе Джованни, руководитель 316
Катерина Мейдстоун, Принц Мейдстоуна 317
Доктор Дуглас Нетчёрч, эксперт по гулям 318
Паровић, Примоген Милуоки 318
Доктор Вермундо де Санча, доктор боли 319
Саррасин, Принц Сиднея 320
Татьяна Степанова, Аластор под прикрытием 320
Каролина Валез, Архиепископ Монреаля 321
Виктор-убийца 322
Винсент Дэй, эталон 323

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Мозаика лжи

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

— Меня зовут Беккет.

Гангрел стоял на пустой парковке, протянув руку. Дризилла смотрела на неё с сомнением, и Беккет ощущал неуверенность неонатки.

— Я не кусаюсь, — добавил он, обнажив зубы в улыбке.

Помедлив ещё мгновение, Дризилла пожала его руку.

— Говорят, о нашей истории стоит побеседовать именно с тобой, — сказала она.

Беккет усмехнулся, отнимая руку.

— Вообще, я скорее археолог, чем историк. Хотя и научился кое-чему ещё, — ответил он, надевая потёртую кожаную шляпу.

— Я пробовала расспросить сира, а она отправила меня к тебе. Сказала, это плата за услугу, которую она тебе когда-то оказала.

Беккет фыркнул так, что шляпа съехала ему на глаза.

— А, тот перевод... Не слишком-то он был хорош, — он сделал паузу и, поправив шляпу, взглянул на неонатку. — Само собой, сиру об этом лучше не говори. Так ты хотела спросить о...

— Да, — перебила она. Что-то в ухмылке Беккета вызывало у неё жгучее желание поскорее получить ответы и уйти. Хоть она и не знала, что именно. — Я спрашивала у сира, почему вампиры не записывают свою историю. То, что мне удалось узнать, по большей части было лишь воспоминаниями других вампиров. Это как-то... неэффективно.

Археолог сел на бетон, и Дризилла, помедлив мгновение, опустилась рядом.

— Твой вопрос некорректен. Вампиры постоянно ведут записи. Мне доводилось видеть летописи Сородичей аж времён шумерского царства. Я даже слышал о табличках, исписанных каким-то протоязыком, которым наши предки-вампиры пользовались исключительно для собственных нужд.

Дризилла округлила глаза, а Беккет продолжил:

— Так что вопрос должен звучать так: почему мы не делали этого чаще до Маскарада? Основная часть известных мне теорий сводится к одной-единственной прописной истине: вампирам свойственно верить, что мы умеем быть весьма... убедительны. Если ты мне солжёшь, я смогу заставить тебя сказать правду — или по крайней мере то, что ты сама считаешь правдой. А вот заставить книгу изменить то, что в ней написано, мне не по силам, — он вновь поправил шляпу. — У меня, конечно, есть и иные догадки на этот счёт, но именно с этим доводом я сталкиваюсь всякий раз, когда пытаюсь побудить других оставить записи о том, что с ними происходило.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

— Тогда почему никто не пытался свести воедино наши изустные предания? Многие истории, которые я слышала, или противоречат друг другу, или полны недомолвок. Почему бы просто их все не собрать?

Беккет вновь рассмеялся:

— Дитя, если пригласить в одну комнату нескольких вампиров и сказать им, что они смогут уйти, лишь придя к соглашению по какому-то вопросу, они, скорее всего, впадут в ярость от голода и поубивают друг друга. А если в течение сотен лет тебе будут повторять, что твой клан особенный и уникальный, захочешь ли ты вдруг узнать что-то иное?

— Так ты хочешь сказать, что вампиры слишком горды и зациклены на себе и им нет дела до правды о том, откуда мы все взялись? — удручённо спросила Дризилла.

Беккет поднялся на ноги, вынудив неонатку последовать его примеру.

— Это самый простой вывод. В действительности нам всем есть дело до правды — по-своему. Но когда одним из нас под силу извлечь правду из крови, а другим — буквально изменить твои мысли, трудно понять, что же является истиной. Большинство из нас выбирает ту правду, которая их устраивает, вместо той, которая подкреплена фактами. А устные рассказы всегда передают истинные чувства лучше, чем книги.

С этими словами он слегка приподнял шляпу и собрался уходить.

— Постой!

Беккет остановился и обернулся к неонатке. Его глаза мерцали алым в темноте. Дризилла на мгновение почувствовала прилив страха, но не поддалась ему.

— Если все так, как ты говоришь, почему же ты столько времени изучаешь нашу историю?

Беккет постоял мгновение, обдумывая вопрос. Наконец он повернулся и пошёл прочь, бросив через плечо:

— Только изгою по силам сложить мозаику лжи, чтобы узнать скрытую в ней правду.

Введение

ОТДАЗЕТ
Станция ролевая

Вымысел — это факт, превращённый в истину.

Эдвард Олби

Сир всегда говорила мне: «К бытию нежити руководство не прилагается, *строукур*[1]». Я верил ей, ведь она была старше и умнее меня, а киасиды превыше всего ценят знание. Само собой, у нас есть множество других традиций. Некоторые из них мы даже пишем с Заглавной Буквы.

Многие сиры отравляют мозг своему потомству ложью о том, каков Единственный Истинный Путь вампира. Моя сир тоже этим занималась, когда не изнуряла меня голодом, вынуждая заучивать её уроки на безупречном исландском. Некоторым вампирам и вовсе нет до того никакого дела: они просто выкидывают своё нежеланное потомство на улицы, тем самым предоставляя ему возможность во всём разбираться самостоятельно. Другие обильно умащивают свои наставления религиозными догмами, философскими доводами или мистическим словоблудием. Но ни у кого нет буклета с чёткими и ясными инструкциями для новообращённых Проклятых.

Что ещё хуже, все они лгут своему потомству, своим товарищам и даже самим себе. Все вампиры лгут — кроме меня, конечно. Но худшая ложь — та, что скрыта между двумя истинами, верно? Так называемые «Сородичи» травят байки в Элизиумах или толкают безумные проповеди в убежищах стай, но в любом случае в их речах должно быть достаточно фактов, чтобы их никто не смог опровергнуть. Это чрезвычайно хрупкое равновесие.

Однако есть разница между *истиной* и *фактами*. Факт — вещь сухая, лишённая жизни и вкуса. Это лишь кусочек информации, расчленённый и приколотый к листу бумаги, как насекомое. Наша линия крови превосходно умеет собирать факты. Истина же дарит ощущение *правильности*. Когда ты познаёшь истину, она тут же встаёт на своё место в твоей картине мира. И ты чувствуешь себя умнее и лучше просто потому, что понял её.

Факты неизменны, их можно записать в книгу и хранить веками. Истина же неуловима, как ветер. Она развивается и меняется со временем. Некоторые вещи сейчас куда правдивее, чем были сотни лет назад во времена старейшин. Другие же кажутся истинными, когда слетают с уст птенца, но к концу ночи ты их и не вспомнишь. Когда множество вампиров Камарильи объединяются, чтобы силой низложить Принца, или когда стая разъярённых шабашитов устраивает охоту на впавшего в ересь Епископа, чтобы отведать его крови, факты страдают первыми. Но ставлю доллары против кронур[2]: все они считают, что знают истину. Для них иначе просто *не может быть*.

Я специально изучал наши кланы. У каждого из них есть собственная версия истины, веками пе-

1. *Прим. пер.: (исл.) strákur — мальчик.*
2. *Прим. пер.: (исл.) krónur — кроны.*

редаваемая от сира к потомку. Тринадцать версий реальности в умах нежити, и каждая чем-то отличается от остальных. Иногда одно забытое имя заменяют другим — более удобным. Иногда вымарывают из истории память о понесённом поражении. А порой то, что на самом деле произошло, не согласуется с тем, что все считают правдой.

Вот эти тринадцать истин, дитя. Они могут согласовываться с тем, что ты знаешь, а могут и нет. То, о чём умалчивают представители клана, порой говорит о нём больше, чем то, о чём заявляют прямо. Одни рассказчики будут дразнить тебя слухами и непостижимыми тайнами, другие ударятся в рассуждения о вещах, которые немногим приходят на ум. Кое-что из их слов не будет подтверждено ничем, но в то же время не все их слова — ложь.

Но сами рассказчики не так важны для истины, как их истории и сокрытый в них смысл, полный запретов и наставлений. Вампиры объясняют мир лишь частично, в пределах собственного разумения, скрывая свои недостатки и пропуская его через призму баек и пропаганды. Разные слушатели и читатели извлекут из преданий кланов разные факты, но каждый будет знать, что на шаг приблизился к истине.

Давай же вместе отыщем зёрна мудрости среди этой лжи.

О чём эта книга

Каждая глава описывает один из тринадцати кланов тёмной современности с точки зрения входящих в их состав вампиров:

Ассамиты, безмолвные убийцы, несущие бремя множества проклятий, разобщены вековыми распрями между тремя кастами.

Бруха, бывшие прежде мудрыми королями древней цивилизации, мечутся, не в силах решить, отвергнуть ли свой вечный гнев или принять его.

Вентру блюдут древние традиции и сохраняют статус-кво общества Сородичей, а также противостоят тем, кто жаждет его нарушить.

Гангрелы, необузданные и дикие, рыщут на задворках общества Сородичей, борясь разом и со зверями, и с вампирами.

Джованни — обособленное сообщество семей некромантов, похитивших секрет бессмертия ради власти над этим миром и миром мёртвых.

Ласомбра, гордые аристократы и лидеры, противники Вентру, готовые пойти на всё ради победы. На всё!

Малкавиане, клан, расколотый и объединённый безумием, использует свою особую проницательность и дар прорицания, чтобы наставлять и обучать «непросвещённых».

Носферату, чудовищно изуродованные торговцы информацией, которые скрываются в тенях от других Сородичей и от древнего врага.

Последователи Сета почитают хтоническое божество, являющееся во множестве обличий, и в то же время растлевают других, завлекая в свой культ.

Равнос — кочевники и обманщики, путешествующие по всему миру, чтобы бороться с демонами и распространять разрозненные наставления своей религии.

Тореадор — чувственные художники, которые превозносят собственную связь с человечеством, жаждут обожания и падки на красоту материального мира.

Тремер, тайное общество тех, кто познал магию крови, выступающее разом в роли союзника и противника многих кланов тёмной современности.

Цимисхи, жуткие владыки Старого Света, которые обладают властью над плотью и видоизменяют себя (и других) в поисках более совершенного бытия.

Каждая глава начинается с истории клана, за которой следует повествование о том, чем клан живёт в настоящее время, а в конце приводится множество Дисциплин Слияния, достоинств, недостатков и прочих правил для игроков и рассказчиков. С помощью этих элементов вы можете разнообразить образы типичных представителей клана, придав им индивидуальность и глубину.

В конце книги находится несколько **Приложений**, в которых рассказано об *антитрибу* каждого клана, различных известных Сородичах, а также о тех, кто не относит себя ни к одному из кланов: о каитифах.

Рассказчикам тоже полезно прочитать эту книгу. Решите, какие сведения вы будете использовать в вашей хронике. Представленный здесь материал происходит из множества источников, появившихся за всю двадцатилетнюю историю игры **«Вампиры: Маскарад»**, а также содержит новые, ранее нигде не публиковавшиеся интересные идеи. Некоторые из них отлично подойдут вашей хронике, другие — нет. Используйте те, которые вам по нраву, а другие объявите ложью и ересью — эти материалы предназначены для того, чтобы помочь вам вести игру, а не диктовать единственно верный способ изобразить каждый клан.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Ассамиты

Он хочет крови. Кровь смывают кровью.
Уильям Шекспир. Макбет (пер. Б. Пастернака)

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

тайный заговор

Мириам почтительно поклонилась вновь прибывшим и поприветствовала их на арабском, турецком и фарси, а затем повела по коридору в конференц-зал, где уже ждали Тегирий и другие гости. Войдя, вновь прибывшие помедлили, чтобы окинуть взглядом собравшихся, после чего молча заняли свои места. Это собрание являло собой удивительный срез всего клана Детей Хакима. Было немыслимо предположить, что эти ассамиты вообще соберутся в одной комнате, если бы не гостеприимство самого Визиря. Бо́льшую часть помещения занимал огромный круглый стол, места за которым были тщательно распределены: ни один гость не оказался рядом с ненавистным ему собратом по клану. Полдюжины небольших экранов располагались вокруг стола так, чтобы каждому было их видно. За самим столом расположились только наиболее важные гости, а позади них сидели потомки и слуги. Здесь собрались представители всех линий крови и организаций Детей Хакима. Кроме одной, как мрачно подумала Мириам. Никто из присутствующих ассамитов не был членом Сети клинков.

Книжников представляли Визирь Тегирий, безумный русский доктор Дмитрий Бородин и математик-ассасин Дэвид Вендт. От касты чародеев явились Сара Шнайдер (любимица Амра) и главный разведчик Бадр аль-Хайвани. Каста воинов была представлена легендарной Фатимой аль-Факади и Гилелем аль-Масаари, прежним Султаном Кордовы. За каждым из этих знаменитых соровичей сидели другие, менее известные, но не менее примечательные ассамиты. Донья Техрени из Сестринства эриний. Даниэль Гольдман из Леопардов Сиона. На их фоне здесь казался совершенно неуместным коренастый и стриженный «ёжиком» солдат — не кто иной, как Рэнди Хопкёрк из неофициального «общества снайперов», известного как Тысячеметровый клуб. Мириам было любопытно, как будет выглядеть этот бледный паренёк из Аламбы через сто лет, когда его кожа потемнеет. Но тут Тегирий поднялся с места и благодаря природной харизме мигом завладел всеобщим вниманием — даже несмотря на то, что здесь собрались знаменитости.