

ПРЕДАНИЯ КЛАНОВ



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 Тај Маттри

Вёрстка: Татьяна «Эмира» Цыганкова

Предпечатная подготовка: Евгений Шемшуренко

Коммерческий и маркетинговый директор: Алексей Черняк

Помощь в работе над русскоязычным изданием: Константин Смыков

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 рассматриваться 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.

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:**

Тёмного 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.

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, recording or 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.karl munchausen.ru>.



ПРЕДАНИЯ КЛАНОВ

СОДЕРЖАНИЕ

МОЗАИКА ЛЖИ	6	<i>Дисциплины Слияния</i>	<i>29</i>	<i>Путь Энтелехии</i>	<i>54</i>
ВВЕДЕНИЕ	8	<i>Изъяны ассамитов</i>	<i>31</i>	ВЕНТРУ	59
О чём эта книга	9	<i>Новый ритуал Дур-Ан-Ки:</i>	<i>32</i>	<i>Вечер у Будла</i>	<i>59</i>
АССАМИТЫ	11	<i>Из глотки Мардука</i>	<i>32</i>	Краткая история королей	60
<i>Тайный заговор</i>	<i>11</i>	БРУХА	35	<i>Сик транзит Вентру</i>	<i>61</i>
История Детей Хакима	13	<i>Оплата вперёд</i>	<i>35</i>	<i>Падение, подъём</i>	<i>61</i>
<i>Первые ночи</i>	<i>13</i>	Подлинная история		<i>и вновь падение</i>	<i>61</i>
<i>Орлиное Гнездо</i>	<i>14</i>	восстания	37	<i>Глория Романи</i>	<i>63</i>
<i>Возвышение касты воинов</i>	<i>14</i>	<i>В начале</i>	<i>37</i>	<i>Деленда эст</i>	<i>63</i>
<i>Пророк, Дьявол и Сеть</i>	<i>15</i>	<i>Эпоха Карфагена</i>	<i>37</i>	<i>Эпоха Принцев</i>	<i>64</i>
<i>Средние века и проклятие</i>	<i>15</i>	<i>От Инквизиции до Восстания</i>	<i>38</i>	<i>Восстание анархов</i>	<i>64</i>
<i>Тремер</i>	<i>16</i>	<i>От Восстания до «лояльной</i>	<i>39</i>	<i>и возвышение Шабаша</i>	<i>64</i>
<i>Смиренный клан</i>	<i>17</i>	<i>оппозиции»</i>	<i>39</i>	Современные Вентру	66
Современный ассасин	18	<i>Раздувая огонь революции</i>	<i>41</i>	Персонажи и параметры	74
<i>Ассамиты и религия</i>	<i>18</i>	<i>Свободное Государство</i>	<i>43</i>	<i>Амплуа</i>	<i>74</i>
<i>Контракт</i>	<i>20</i>	<i>анархов</i>	<i>43</i>	<i>Достоинства и недостатки</i>	<i>76</i>
<i>Законы Хакима</i>	<i>20</i>	Восстание сегодня	43	<i>Дисциплины</i>	<i>77</i>
<i>Касты</i>	<i>21</i>	<i>Индивидуальность</i>	<i>44</i>	<i>Дисциплины Слияния</i>	<i>78</i>
<i>Внутренняя политика</i>	<i>21</i>	<i>Гнев</i>	<i>44</i>	ГАНГРЕЛЫ	81
<i>Ассамитов</i>	<i>22</i>	<i>Внутренняя политика</i>	<i>44</i>	<i>Ни звука</i>	<i>81</i>
<i>Основные организации</i>	<i>22</i>	<i>Сборища</i>	<i>46</i>	Изустная история	82
<i>Малые организации</i>	<i>24</i>	<i>Кровные родичи</i>	<i>48</i>	<i>Что, по-вашему, вы знаете</i>	<i>82</i>
Персонажи и параметры	25	Персонажи и параметры	49	<i>Очень древние предания</i>	<i>83</i>
<i>Амплуа</i>	<i>25</i>	<i>Амплуа</i>	<i>49</i>	<i>Терновый собор</i>	<i>86</i>
<i>Достоинства и недостатки</i>	<i>27</i>	<i>Достоинства и недостатки</i>	<i>51</i>	<i>Горгульи</i>	<i>86</i>
<i>Дисциплины</i>	<i>27</i>	<i>Дисциплины</i>	<i>52</i>	Современные мифы	87
		<i>Дисциплины Слияния</i>	<i>52</i>		

Грубые и звероподобные	88	Шабаш	125	Современные чудовища	168
Метка Зверя	88	Новый Свет	125	Каково быть уродцем	169
Анархи, автархи и независимые	89	Ласомбра в тёмной современности	126	Никтуку	169
Альтинги	90	Содружество перебежчиков	126	Шрекнет	169
Равнос и цыгане	91	Друзья Ночи	126	Организации носферату	170
Люпены	92	Дворы Крови	127	Норы	172
Персонажи и параметры	93	Организации	128	Антитрибу	173
Амплуа	93	Ласомбра и их антитрибу	130	Персонажи и параметры	173
Достоинства и недостатки	94	Персонажи и параметры	130	Амплуа	173
Дисциплины	95	Амплуа	130	Достоинства и недостатки	175
Дисциплины Слияния	97	Достоинства и недостатки	133	Дисциплины	179
Звериные облики	99	Дисциплины	134	Дисциплины Слияния	179
		Дисциплины Слияния	136		
		Мистицизм Бездны	137		
ДЖОВАННИ	101			ПОСЛЕДОВАТЕЛИ СЕТА	183
Петля	101	МАЛКАВИАНЕ	141	Древо яда	183
Семейная история	103	Окончательный ответ	141	История со змеиным хребтом	184
Каппадокийцы	103	Подлинные истории клана Малкавиан	143	Три сказания о Сете	185
Становление	103	Рим (но не тот, который сериал)	145	Древний мир	186
Премаскины	104	Пусть всё горит	145	Ересь среди Змей	187
Крестовые походы	105	Игра в имена	147	Инквизиция	188
Бесконечная ночь	106	Психи 21-го века	147	Девятнадцатый век и египтомания	188
Энтропия и разложение	106	Почему нас терпят	147	Современные Змеи	188
Обещание 1528 года	106	Кроткие наследуют землю	148	Клан веры	188
Рост и экспансия	106	Я малкавианин, и это не смешно	149	Организации и культуры	189
Современный некромант	107	Пять этапов развития малкавианина	149	Линии крови	192
Поддержание образа	108	Сеть безумия малкавиан	151	Персонажи и параметры	193
Всё в семью	109	Традиции клана	152	Амплуа	193
Семья Джованни	109	Персонажи и параметры	154	Достоинства и недостатки	196
Традиция	111	Амплуа	154	Дисциплины	197
Структура семьи	111	Достоинства и недостатки	155	Дисциплины Слияния	199
Тайны	112	Дисциплины	156	Путь Экстаза	200
Мортуари	112	Дисциплины Слияния	157	Путь Воина	202
Валентинизм	113	Игра с безумием	159		
Персонажи и параметры	113	НОСФЕРАТУ	163		
Амплуа	113	Крысак	163	РАВНОС	205
Достоинства и недостатки	115	Забывтая история	165	Увядающая роза	205
Дисциплины Слияния	117	Цилла и Носферату	165	История в дыму и зеркалах	206
Факты биографии	117	Мать	166	Раны Меча Ночи	207
Ритуалы Некромантии	118	Арикель и Носферату	166	О мифах	208
		Сделка	167	Об асуратиззайя	208
		Империя Носферату	167	Об Индии	209
		Городская экспансия	168	О цыганах	209
ЛАСОМБРА	121			Скрытые равнос	210
Игра теней	121			Ярмарки	211
История, сокрытая в тени	122			Мировые войны	211
Тень Каина	122			Новая эра	212
Кровь на волнах	122			Кто мы такие	213
Рим и новая религия	123				
Ошибка Инквизиции	124				
Смена руководства	124				

Антитрибу	213	Новая эпоха оккультизма	253	Изгнанник	295
Крис	214	Современный мистицизм	254	Персонажи и параметры	296
Становление равнос	214	Как устроена пирамида	254	Амплуа	296
Касты	215	Верность	255	Достоинства и недостатки	297
Свадхарма	215	Тайные ордены	258	Дисциплины Слияния	297
Путь Парадокса	216	Персонажи и параметры	259	ПРИЛОЖЕНИЕ II:	
Природа Фантасмагории	217	Амплуа	259	АНТИТРИБУ	300
Добродетель и порок	218	Достоинства и недостатки	261	Ассамиты	300
Третирование	218	Дисциплины Слияния	263	Бруха	301
Персонажи и параметры	219	Ритуалы	264	Вентру	302
Амплуа	219	Капелла	265	Гангрелы	303
Достоинства и недостатки	220	ЦИМИСХИ	269	Змеи Света	305
Дисциплины	222	Гостеприимство во плоти	269	Ласомбра	306
Дисциплины Слияния	223	Как плелась история	271	Малкавиане	306
Различные Пути Парадокса	224	Изначальные ночи	272	Носферату	308
ТОРЕАДОР	229	Купала	272	Пандеры	308
Аромат дождя	229	Раскол со Старым кланом	273	Равнос	310
Драматичная история	230	Тёмные века	274	Тореадоры	311
Основательница	230	Ночь Купалы	274	Тремер	311
Древние времена	230	Диаблеры Старейшего	275	Цимисхи	312
Тёмные века	231	Образование Шабаша	275	ПРИЛОЖЕНИЕ III:	
Ренессанс и основание		Кем был Дракула?	275	ВЫДАЮЩИЕСЯ	
Камарильи	233	Современная Нелюдь	276	СОРОДИЧИ	314
Новый Свет	233	Ази Дахака	276	Бадр аль-Будур,	
Двадцатый век	234	Две пригоршни	276	принцесса смерти	314
Последние тренды	234	Сердце и душа	277	Лула Бёрч, дикое дитя	315
Нас окружает красота	235	Нечеловеческое просветление	277	Критиас, Примоген Чикаго	315
С маской на лице	235	Иерархия от головы		Сальваторе Джованни,	
Кровавая баня диско	236	до хвоста	278	руководитель	316
Гильдии и иерархия клана	237	Организации Нелюди	278	Катерина Мейдстоун,	
Приглушённый свет		Персонажи и параметры	280	Принц Мейдстоуна	317
и кривые зеркала	238	Амплуа	280	Доктор Дуглас Нетчёрч,	
Несколько слов		Достоинства и недостатки	283	эксперт по гулям	318
о паршивых овцах	239	Дисциплины	285	Парович, Примоген	
Персонажи и параметры	240	Дисциплины Слияния	286	Милуоки	318
Амплуа	240	ПРИЛОЖЕНИЕ I:		Доктор Вермундо де Санча,	
Достоинства и недостатки	241	КАИТИФЫ	290	доктор боли	319
Дисциплины	242	Найдёныши в лесу	290	Саррасин, Принц Сиднея	320
Дисциплины Слияния	242	Единство индивидуальностей	291	Татьяна Степанова,	
ТРЕМЕР	249	Армия безымянных	292	Аластор под прикрытием	320
Заключительное		Зловещий шёпот	292	Каролина Валез,	
собеседование	249	Возвышение Лишённых клана	293	Архиепископ Монреала	321
История дома и клана	250	Конфедерация		Виктор-убийца	322
Дом Тремер	250	незаконнорождённых	293	Винсент Дэй, эталон	323
Новые кланы вместо старых	251	Городское отребье	293		
Эпоха огня	252	Принц захолустья	294		

Мозашка Ламу

— Меня зовут Беккет.

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

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

Помедлив ещё мгновение, Друзилла 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, сиря об этом лучше не говори. Так ты хотела спросить о...

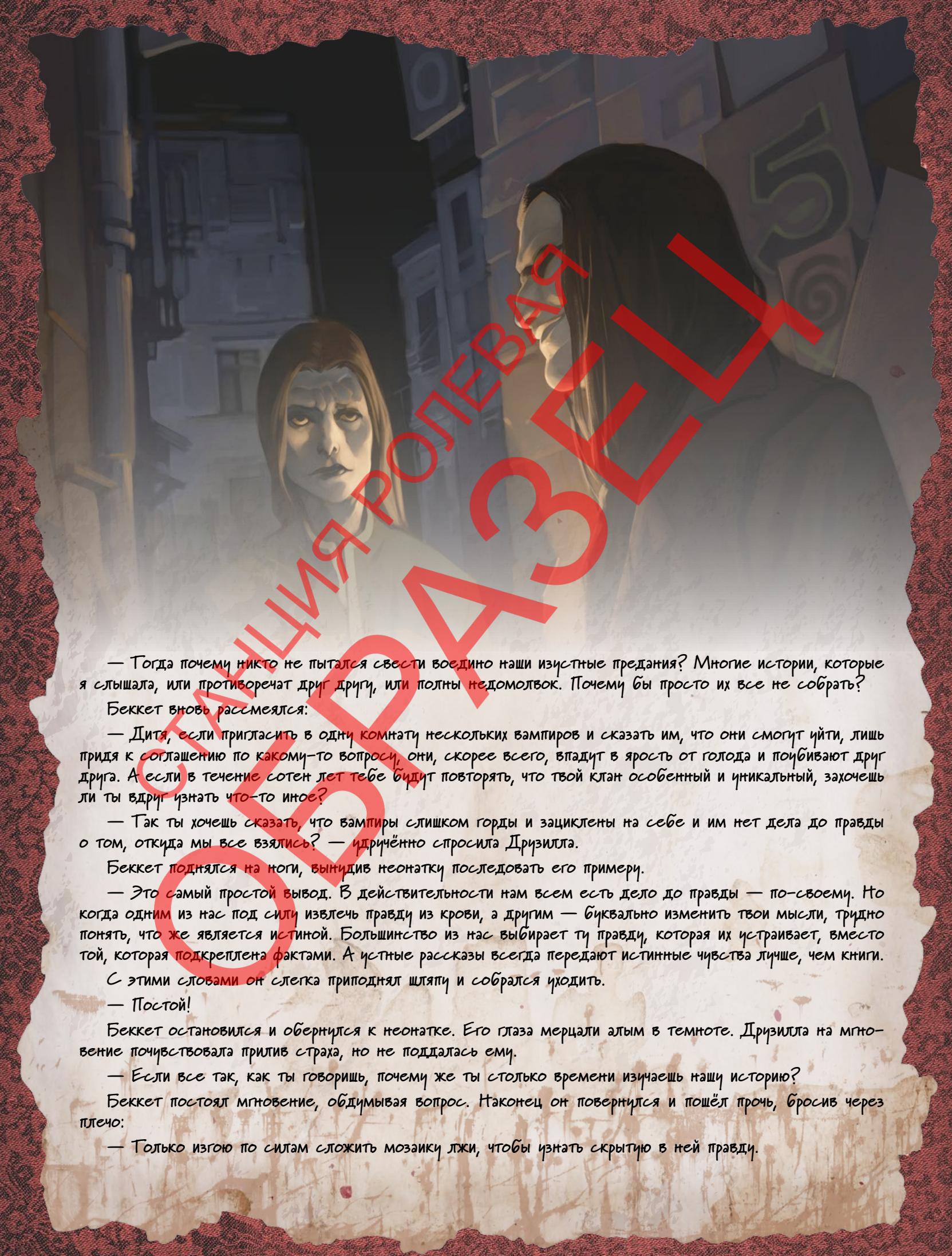
— Да, — перебила она. Что-то в улыбке Беккета вызывало у неё жгучее желание поскорее получить ответы и уйти. Хоть она и не знала, что именно. — Я спрашивала у сира, почему вампиры не записывают свою историю. То, что мне удалось узнать, по большей части было лишь воспоминаниями других вампиров. Это как-то...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

Археолог сел на бетон, и Друзилла, 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.

Друзилла 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 солжешь, 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.



— 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 заиклены на себе и им нет дела до правды о том, откуда мы все взялись? — удручённо спросила Друзилла.

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 алтым в темноте. Друзилла 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

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 сирь 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 доста-

точно 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 кронур²: 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 прямыми 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 пророчества, 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 обликов, 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 *антирибу* 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.



Ассамиты

Он хочет крови. Кровь смывают кровью.

Уильям Шекспир. Макбет (пер. Б. Пастернака)

Тайный заговор

Мириам поглотительно поклонилась вновь прибывшим и поприветствовала их на арабском, турецком и фарси, а затем повела по коридору в конференц-зал, где уже ждали Шегирий и другие гости. Войдя, вновь прибывшие помедлили, чтобы окинуть взглядом собравшихся, после чего молча заняли свои места. Это собрание явилось собой удивительный срез всего клана Детей Хакима. Было немисливо предположить, что эти ассамиты вообще соберутся в одной комнате, если бы не гостеприимство самого Визиря. Большую 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 потопки 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.

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