

Картианское движение

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Рэй Фоукс, Мэтью Макфарланд, Иэн Прайс и Грег Штолзи

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчики: Джастин Акилли и Уилл Хайндмарч

Редактор: scribendi.com

Арт-директор: Паулина Бенни

Макет и вёрстка: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Кэррион Антуан, Сирил Ван Дер Хэген, Мэтт Хьюз, Трэвис Ингрэм, Томаш Жедружек, Роберто Марши, Рэйвен Мимура, Жан-Сабастьян Россбах, Кэти Уилкинс

Передняя обложка: Дэвид Сили

Дизайн обложек: Паулина Бенни

Глава первая: История Картианцев

Где ж "Новый вековой уклад"?

Пора понять, что это лишь начало.

Лишь нужно, чтобы храбрости хватало.

Роберт Фрост, "К инаугурации Джона Ф. Кеннеди".

Буквально несколько предварительных слов. Придумывая ковенанты для **Vampire: the Requiem**, мы сознательно пошли на создание неологизма "Картианский", поскольку он выглядит и звучит как напоминание о чём-то уже существующем. Нам хотелось, чтобы это слово имело собственный вес и не было связано с философскими концепциями, латинскими терминами или реальными политическими движениями. Слово "Картианский" отдалённо напоминает о политической паранойе времён сенатора Маккарти, о Карфагене – цивилизации, ассоциировавшейся в античном мире с прогрессом, – и о некоторых других явлениях, метафорически сочетающихся с образом Картианцев в этой игре. Иными словами, Рассказчики могут сами придумывать исторические источники появления Картианцев и их политического движения.

Если вам нужна более строгая этимология, воспользуйтесь той, которая приведена ниже в этой главе. В остальном знайте, что вы можете изменить эту историю согласно потребностям своей хроники: учитывая, сколь разнообразны последователи Движения, нетрудно предположить, что и у термина "Картианский" может оказаться бесчисленное количество этимологий.

Движение как эксперимент

Прежде всего, не следует забывать о том, что Картианцы стремятся изменить своё общество. Они экспериментируют с новыми политическими моделями и в большинстве случаев хорошо понимают, что избранный ими режим правления может оказаться не столь идеальным, как им казалось в начале. Проще говоря, они *знают*, что участвуют в политическом эксперименте. В отличие от Инвиктус, установивших строгий порядок правления и подчинения, Картианцы готовы обсуждать новые принципы и идеи практически каждую ночь.

Это не означает, что Картианцы легко расстаются с прежними идеалами. Более того, это не означает, что они посвящают *всю* свою деятельность политической борьбе. Среди Картианцев хватает фанатиков, которые готовы идти на любые меры, чтобы увидеть победу своего ковенанта – как и тех, кто просто не хочет подчиняться старейшинам. Однако всех их объединяет понимание того обстоятельства, что Сородичи не могут продолжать жить по законам, придуманным несколько столетий, если даже не тысячелетий назад. Мир изменился, и теперь очередь за вампирами.

Наконец, следует понимать, что Картианцы редко соответствуют архетипу вечных бунтарей. Во многих доменах они занимают важные политические должности. В некоторых доменах они уже победили. В сущности, миру известны домены, в которых Картианцы давным-давно стали *единственным* ковенантом Сородичей. Иными словами, на каждого анархиста и бунтаря среди Картианцев приходится по несколько рациональных и трезвомыслящих политиков, которые больше обеспокоены тем, как достичь своих целей, чем свержением Князя и его лицемерных помощников. Говоря ещё проще: Картианцы хотят добиться успеха сами, а не помешать успеху других вампиров.

Кто они?

Выше дано несколько определений, из которых видно, кем *не* являются Картианцы. Однако трудно охарактеризовать целое политическое движение, называя стереотипы, которые они не воплощают. Так кто же они? Какие черты сопутствуют деятельности Картианцев по всему миру?

- **Картианцы следуют современной идеологии.** По всей видимости, история Картианцев началась в ранние 1800-е годы, когда вампиры впервые обратили внимание на радикальные идеологии, впоследствии породившие философию наподобие марксизма, сталинизма, современного капитализма и так далее. Картианцы тех лет напоминали богему смертных. Они встречались в кафе, обсуждали искусство и составляли прогрессивные манифесты. Почему эти годы достойны упоминания? Потому что Картианцы были и *до этого*. Тем не менее, раньше они занимали себя абстрактными философскими вопросами или боролись с местной деспотией поодиночке. Только с наступлением девятнадцатого столетия будущие Картианцы наконец-то собрали разрозненные (и подчас несочетаемые) идеологии воедино, сформировав разношёрстное Движение. Именно тогда разобщённые бунтари со всего света создали ковенант, каким мы знаем его сейчас. И вопреки известному Картианскому стереотипу, лишь в некоторых доменах процессу создания ковенанта сопутствовали кровавые войны и разрушительные перевороты. Во многих местах это был плавный, почти незаметный процесс, проходивший в залах Элизиумов, галерей и модных салонов.

- **Картианцы следят за развитием человеческой идеологии.** Ковенант постоянно использует нововведения, возникающие в социальных и политических кружках смертных. Безусловно, этим же занимаются и представители других ковенантов. Разница состоит в том, что Картианцы занимаются этим непрерывно.

- **Картианцы сосредоточены на решении светских вопросов.** Картианцы посвятили свою деятельность устранению исключительно политических и социальных проблем, однако каждый из них волен исповедовать свои религиозные, философские, нравственные и другие принципы. Иными словами, Картианское движение не противостоит Ланцеа Санктум и Колдовскому кругу по умолчанию: более того, некоторые Картианцы открыто состоят в этих ковенантах *одновременно* со своим Движением. Это встречается не всегда и не во всех доменах, но Картианцы не отрезаны от ночной жизни и не корпеют над политическими трактатами семь дней в неделю. Это Пляска Смерти. Никто не живёт в Картианском Замке на Марксистском Холме в Демокративилле. Даже подлинные маргиналы и бунтари, предпочитающие действовать в одиночку, могут быть втянуты в социальное взаимодействие против собственной воли.

История ковенанта

Картианское движение известно как самый молодой ковенант Сородичей, но история его восхождения сопровождалась не менее головокружительными поворотами, чем история любой другой крупной организации Проклятых.

Заря Движения

Сородичи жили по феодальным законам на протяжении долгих веков, если даже не тысячелетий. В силу различных обстоятельств такая система была эффективной, надёжной и даже просто логичной. Хотя и во времена, предшествующие Картианцам, в любом домене находились претенденты на трон, желающие свергнуть местного Князя, они боролись *с ним самим*, а не с его методами правления.

Но постепенно Сородичи начали замечать изменения в мире смертных. Рассвет современной науки и рационального познания мира (прежде всего в период Возрождения, но затем и в эпоху Просвещения) заставили не только людей, но и вампиров изучать окружающий мир. Порядки, казавшиеся нерушимыми, неожиданно начали увядать, уступая место новым идеологиям и политическим веяниям.

В начале восемнадцатого столетия, сразу после свержения английской монархии и установления парламентского правления, один венгерский Мехет по имени Керза – тогда состоявший в рядах Инвиктус – обратил внимание на то, что смерти многих Сородичей в его домене можно было бы избежать, если бы местные Проклятые признавали друг за другом череду общих прав вместо того, чтобы отдавать всю власть Князю и его ближайшим помощникам. Обдумав своё открытие, он выступил в Элизиуме с заявлением, что совет из нескольких равноправных Сородичей смог бы править доменом лучше, чем один одержимый властью старейшина. Поскольку на тот момент город существенно пострадал от недавней битвы за власть, Сородичи высоко оценили предложение Керзы. На протяжении двенадцати ночей доменом правил совет вампиров, лишь консультировавшихся с Керзой, а не выполнявших его приказы. Эти двенадцать ночей показали, что Сородичи могут налаживать дела вместе вместо того, чтобы работать в страхе перед единым вождем. Увы, к концу этого периода совет Керзы пал жертвой старейшины Ланцеа Санктум, которого не устраивало свержение прежних устоев. Двенадцатидневная “революция” Керзы – со всей её славой – была объявлена простым бунтом.

В 1805 году в совершенно другом домене – в Амстердаме – произошла аналогичная революция. Власть над городом досталась в руки котерии из пяти членов Инвиктус, которые называли себя “Керзанским советом” в память о недавно погибшем революционере из Венгрии. В течение шести месяцев трое членов Совета погибли от рук более традиционных членов Инвиктус. Оставшиеся двое покинули домен, позволив Инвиктус вернуть себе власть. Не зная, куда идти дальше, эти двое – мужчина и женщина – разделились. О первом известно лишь то, что он отправился на восток от Амстердама: его дальнейшая судьба неизвестно. Он мог погибнуть или просто отказаться от дальнейшей борьбы за идеалы Керзы. Что касается женщины, то она отправилась в некий бельгийский домен. Эта изгнанница, Франциска де Грааф, оказалась достаточно харизматичной, чтобы обрести в новом домене целую группу преданных слушателей и последователей. Вскоре она начала обзаводиться верными союзниками и даже друзьями, особенно из числа неонатов Инвиктус.

Тогда же, на тайных встречах, были составлены первые манифесты, в которых заговорщицкий круг Франциски де Грааф впервые был назван “Карзианским”, а затем и “Картианским” движением. Вероятнее всего, из-за своего акцента Франциска несколько исказила прилагательное “Керзанское”, что и дало название неологизму.

Задачей Движения стала выработка новых социальных моделей, при которых все Сородичи будут обладать равными правами. И хотя в бельгийском домене устроить переворот так и не удалось (во многом из-за нерешительности ранних Картианцев), последователи Движения распространили свои манифесты по другим городам, а со временем – и по всем странам мира.

Первые успехи

Поскольку к тому моменту Картианское движение ещё не рассматривалось как попытка создать полноценный ковенант, многим Сородичам из четырёх основных ковенантов было значительно проще сообщать о своих симпатиях к этой новомодной философии, чем в современные ночи. Манифест де Грааф всегда лишь призывал к совершению достойных поступков и непрерывному личностному развитию. Известно, что в некоторых городах даже лидеры традиционных ковенантов признавались, что были очарованы этими манифестами.

Так стали появляться новые тексты, новые планы и новые заговорщицкие кружки. В отдельных доменах начали действовать Сородичи, называющие себя потомками или даже учениками Керзы и Франциски. К концу девятнадцатого столетия Картианцы добились такого влияния по всему миру, что Сородичи начали поговаривать о появлении пятого ковенанта Проклятых.

Исторические вехи

В ходе Первой Мировой войны несколько кроважанных Картианских ячеек нанесли серию ударов по властителям своих доменов.

В 1920-х годах Сородичи со всего Парижа начали собираться в домах и салонах, где им приходилось встречаться с Сартром, Пикассо и другим именитыми деятелями искусства. Скорее всего, эти смертные не знали о природе своих собеседников, но они существенно повлияли на их мышление и восприятие мира. К 1931 году весь район Монпарнас стал отдельным доменом-внутри-домена, где Картианцы построили своё маленькое утопическое сообщество. Рассказывали, что посещение их домена казалось попаданием в сказку. Конечно, вампиры по-прежнему пили кровь и манипулировали друг другом, но даже эти неискоренимые пороки они старались удовлетворять втайне и в куда меньших масштабах, чем в любом другом районе Парижа.

В годы Второй мировой Картианцы, как и другие Сородичи, были вынуждены скорее сражаться за собственные жизни, чем устраивать революции. Только в Японии Картианцы не оставили своей деятельности. Представителям ковенанта удалось свергнуть обессилевших Князей, установив новую власть сразу в нескольких доменах.

В 1950-е годы в Катманду состоялось объединение Картианцев с крупной индуистской ветвью Колдовского круга. За несколько лет до этого Инвиктус прямым указом запретил исповедование этой религии, и Картианцы встали на защиту индуистских Сородичей. Увы, к концу десятилетия Князь объявил Кровавую охоту на всех вероотступников, включая самих Картианцев. Считается, что никто не пережил эти гонения, но достижения Картианцев и их готовность пожертвовать своей безопасностью ради веры в свободу всех Проклятых помнят до сих пор.

В Сан-Франциско образца 1960-х гг. Картианцы активно поддерживали движение хиппи. Помимо идеологической солидарности их объединяла с хиппи любовь к психотропным средствам. Сородичи с удовольствием пили кровь своих братьев по философии до тех пор, пока несколько Картианцев не совершили череду преступлений, включая открытое нарушение Традиций. В конце концов Князь послал своего Шерифа решить вопрос с Картианцами. Большинство были изгнаны, остальные, по всей видимости, встретили Окончательную Смерть.

Затем наступила холодная война. В ужасе перед возможным началом открытого противостояния Штатов и СССР Картианцы начали прибегать к более прямолинейным методам борьбы с Инвиктус и другими консервативными Сородичами. Их целью стало обретение власти прежде, чем возникнет подлинная военная угроза.

В 1973 г. котерия из четырёх Картианцев в Гамбурге начала действовать террористическими методами. С каждым актом устрашения эти Сородичи посылали в Элизиум сообщения с требованиями сместить Князя и передать власть социалистам. Четвёрку быстро вычислили и показательно уничтожили.

Однако не все Картианцы позволяли себе опускаться до насилия и других форм агрессии. Многие выбрали путь интеллектуальной борьбы и дипломатического противостояния. Так, в Санто-Доминго эти вампиры на протяжении сорока лет убеждали других Сородичей разделить власть поровну. Поначалу многие сопротивлялись, особенно учитывая, что доменом правили консервативные члены Ланцеа Санктум. Однако к 1979 г. абсолютное большинство вампиров настолько привыкли к философии Картианцев, что договорились устроить демократический порядок. Так Картианцы добились победы практически без кровопролития, благодаря лишь риторике и терпению.

Современные ночи

Главный вопрос, которым задаются Сородичи ковенанта в текущие ночи, заключается в том, выполняет ли ковенант своё предназначение. Бесспорно, это достаточно личный вопрос, и на него трудно дать конкретный ответ. Однако почти любой вампир, знающий историю ковенанта и видящий, что даже сейчас разные котерии совершенно по-разному

видят средства достижения своих целей, рано или поздно спрашивает себя: чем на самом деле должно заниматься Движение?

Есть те, кто считает, что Картианцы *уже* достигли своего предела и что их задача – показывать, что есть и другой путь, чем тот, которого придерживаются консерваторы. По их мнению, ковенант должен выполнять сугубо идеологическую функцию, информируя окружающих, но не подталкивая их к совершению определённых действий.

Другие твердят, что Картианцы до сих пор слишком слабы, чтобы достичь желаемого. Третьи убеждены, что их мечта неосуществима, и остаются в рядах Картианцев просто потому, что действовать в интересах других ковенантов было бы ещё хуже. Наконец, есть и те, кто уверен, что Картианцы только вступают в период испытаний и что у них есть шанс устроить своё правление по всей земле – но для этого им необходимо готовиться к глобальной войне ковенантов. Если они сдадутся сейчас, их охватит стагнация. Они перестанут быть молодыми – если не телом, то духом, – и их Движение начнёт увядать.

Глава вторая: Среди Картианцев

Любое правительство – зло. Но только людская глупость делает его необходимым злом.

Перси Шелли.

Картианцы обладают только двумя преимуществами перед другими Сородичами. Речь идёт о сплочённости и готовности пользоваться любыми новшествами, от технических до философских.

Что позволяет им добиваться таких успехов в борьбе с традиционными ковенантами? Сами Картианцы по-разному отвечают на этот вопрос – более того, хватает котерий, которые настолько по-разному видят свои цели, что враждуют *друг с другом* вместо тиранов и консерваторов.

Но судя по всему, у Картианцев есть несколько рабочих принципов, которые так и не освоили представители других ковенантов.

Картианская сплочённость

В каком-то смысле единство всех Картианцев – рекламный ход, не соответствующий действительности. Далеко не все Картианцы относятся друг к другу с симпатией. Но чего у них не отнять, так это готовности следовать нескольким общим принципам, которые придают им куда большую сплочённость, чем можно ожидать от вампиров.

- **Терпимость в пределах разумного:** Картианцы готовы принимать разные точки зрения, даже не соглашаясь с ними. Некоторые из них верят в бога Ланцеа Санктум. Другие придерживаются атеистических принципов. Одни предпочитают одерживать верх над своими политическими оппонентами с помощью дипломатии. Другие не возражают против кровопролития, если оно приблизит революцию хоть на одну ночь. Всё это означает, что многие вампиры из других ковенантов могут вступить в Картианское движение, не опасаясь, что они станут изгоями из-за своих убеждений. Кроме того, даже если некоторые Картианцы испытывают презрение к идеалам своих соратников, всех их объединяют общие цели – и общий страх проиграть в борьбе с политическими противниками.

- **Коллективная деятельность:** Картианцы хорошо понимают, что как только они перестанут участвовать в совместной деятельности, их ковенанту придёт конец. Всё, что их объединяет – это готовность жертвовать чем-то друг ради друга из ночи в ночь.

- **Индивидуальные права:** Любой Картианец знает, что его могут не любить, но его права обязательно будут признавать. Никто не станет осуждать его за то, что он интересуется оккультизмом, или высказывается против общего плана, или верит в Бога, или практикует кровавые ритуалы, которые он изучил ещё до того, как переметнулся в Движение из Колдовского круга. Конечно, если вы исповедуете философию, которую не разделяет больше никто, вы можете стать изгоем в обществе Картианцев *неофициально*. Однако никто никогда не прикажет вам поступать так, а не иначе – и уж тем более мыслить определённым образом.

- **Саморазвитие:** Картианцы считают, что только отъявленные консерваторы могут решить, что они достигли глубин в определённой сфере деятельности. Каждый должен развиваться. Единственный подлинный долг вампира – не давать своему разуму заостенеть. Как только Сородич доводит свои знания до максимума в одной области, ему следует выбрать другую. Путь саморазвития бесконечен.

Убеждение

Любой Картианец должен придерживаться определённой точки зрения на политику и общественные вопросы Проклятых. Если он этого не сделает, ему будет труднее найти

себе группу, в которой он сможет стать по-настоящему своим. Конечно, некоторые лишь заявляют о своих позициях по определённым вопросам, не веря в собственные слова. Но даже это Картианцы считают полезным, поскольку такие Сородичи (чаще всего неонаты) вынуждены отстаивать свою точку зрения и искать аргументы. В конце концов они либо примут чужую точку зрения, искренне поверив в её справедливость, либо поймут, какие логические ошибки допускают они сами.

В большинстве случаев убеждения позволяют Сородичу найти котерию, следующую похожим принципам. Некоторые взгляды столь популярны, что их придерживаются сразу несколько котерий. Вот несколько примеров социальных позиций:

- **Ночные доктора** считают, что при смене правления необходимо учитывать физиологические особенности вампиров. Сородичи обладают инстинктами наподобие Метки хищника, Прожорства и Ротшрека, которые мешают им постоянно взаимодействовать друг с другом. Ночные доктора пытаются узнать, можно ли преодолеть эти сверхъестественные недостатки, чтобы устроить подлинную демократию или социализм. Как и предполагает их название, “доктора” пытаются обнаружить именно физиологические качества, вызывающие у Сородичей эти инстинкты. Они редко занимаются психологическими исследованиями и куда чаще препарируют жертв заживо.

- **Рационалисты** пытаются преодолеть те же инстинкты, что и Ночные доктора. Вместе с тем, они считают, что вампирам не хватает правильного воспитания или самодисциплины, чтобы они смогли избавиться от своих слабостей. По их мнению, лишь изучая разум вампиров, можно взрастить новое поколение просвещённых Сородичей.

- **Последняя цивилизация** предполагает, что при слаженной работе вампиры могут подчинить смертных по всему миру и либо добиться с ними сравнительно мирного сосуществования, либо подмять их всех под себя.

- **Гуманисты** убеждены в том, что вампирам необходимо поддерживать связи с простыми смертными, потому что так они сохраняют гибкость мышления и узнают о новых философских, политических и социальных принципах, разработанных смертными.

- **Радикальные коллективисты** видят корень всех социальных проблем в индивидуализме Сородичей. Если вампиры перестанут вести жизни одиноких волков, они смогут следить друг за другом и отмечать слабости или изъяны, мешающие им жить в мире.

- **Ульи** стараются быть едины с другими вампирами. Они формируют котерии, сплочённые Винкулумом, гипнозом или кровавыми ритуалами. По их мнению, только так они могут достичь настоящего равноправия, поскольку в конечном счёте они перестанут воспринимать друг друга как разных существ. Само собой, окружающие считают их безумцами и фанатиками.

- **Дзен-Картианцы** во всём полагаются на медитацию и самоосмысление. Они подчиняют инстинкты и страсти своему разуму, ведя жизни философов и мудрецов.

Миссия

В каком-то смысле для Картианцев не так уж важно, во что верит та или иная котерия. Для них важно, чтобы она *действовала*, каждым своим поступком приближая час окончательного триумфа над консерваторами и тиранами. Иногда это приводит к прославлению даже тех действий, которые не приводят к ожидаемым результатам. Вампир, написавший 400-страничный анализ культуры местного общества, получит большое признание среди всех Картианцев домена, даже если никто не удосужится прочитать этот текст до конца. Само собой, те, кто не просто действует, но и приносит пользу всему движению, пользуются большим уважением в ковенанте.

Например, вампиры, следующие вышеупомянутым убеждениям, получают высокий статус в своём ковенанте, если будут совершать следующие действия:

- **Ночные доктора** – изучать биологию кровососов.

- **Рационалисты** – проводить психологические эксперименты и помогать окружающим лучше понять себя.
- **Последняя цивилизация** – собирать целые коллективы гулей, искать ядерное оружие, подминать под себя средства массовой информации.
- **Гуманисты** – поддерживать связи со смертными родственниками и друзьями, не нарушая Маскарад.
- **Радикальные коллективисты** – самоотверженно помогать другим Картианцам, охотиться в группе, демонстрировать абсолютное доверие друг другу.
- **Ульи** – подавлять в себе личностные стремления, объединять себя круговым Винкулумом, показывать единодушие в любых вопросах.
- **Дзен-Картианцы** – заниматься самодисциплинированием, медитировать каждую ночь, сдерживать Зверя.



Скотокрадство

Любой Картианец, обладающий хоть каким-то статусом в ковенанте, может приобретать Преимущество *Стадо* за половину стоимости. Это предполагает, что вампир активно общается с другими членами ковенанта, запрашивая у них поддержки в подборе лояльных смертных (или принимая в своё стадо людей, которые надоели другому Картианцу).

При желании игрок может приобрести это Преимущество за полную стоимость, чтобы отнять соответствующее количество очков Стада у другого вампира. Это предполагает, что Картианец сознательно переманивает людей у другого Сородича, ослабляя его социальную базу. Подобное действие считается открытым оскорблением и может привести к войне. К счастью для Картианцев, они начинают такую войну с большим численным превосходством перед соперниками.



Картианское многообразие

Как уже должно стать понятно к этому моменту, Картианцы представляют собой объединение нескольких малопохожих фракций, сплочённых общими интересами. Тем не менее, Картианцам свойственно относиться друг к другу с чувством товарищества, если даже не дружбы. Многие Картианцы видят свой ковенант как идеологическое братство. Те, кто подобных взглядов не придерживается, всё равно вынужден полагаться на окружающих Картианцев в борьбе с назойливыми полицейскими, пронырливыми репортёрами и политиками, служащими или самим себе, или вампирам из вражеских ковенантов.

В чём Картианское многообразие проявляется больше всего, так это в различиях между приверженцами традиционных и инновационных течений. Многие Картианцы гордо заявляют, что они постоянно экспериментируют с новейшими философскими и политическими моделями, однако некоторые понимают, что невозможно построить деятельность ковенанта исключительно на изменении уже принятых устоев. Кроме того, несмотря на своё рвение к изменениям и прославление гибкости мышления, Картианцы всё ещё остаётся вампирами. Многие из них настолько “прикипают” к некогда выбранной идеологии, что не способны увидеть её недостатки точно так же, как старейшины Инвиктус отказываются признавать архаичность феодального строя.

Иными словами, у Картианцев есть маленький грязный секрет – даже если о нём известно лишь самым вдумчивым или старым представителям их ковенанта. Сознательно или интуитивно любой Картианец понимает, что традиции стали традициями потому, что они работают. Изменения всегда несут свои риски, какими бы убедительными ни казались аргументы в их пользу. Традиция проверена временем.

Это не опровергает классического утверждения, что Картианцы участвуют в непрерывном социополитическом эксперименте. Однако существуют практические причины не изменять уже устоявшиеся традиции, если они прекрасно показывают себя в работе. Говоря ещё проще, Движение беспрестанно ищет новые идеи, однако *чаще всего* оно старается сохранить и уже найденные.



Вопрос мести

Простой факт: многие вампиры ненавидят друг друга. Более того, в Картианском движении активно поощряются споры и диспуты, поскольку они не дают определённым идеологиям застояться и заодно учат неоноватов аргументировать свои требования и стремления. Кроме того, у каждого вампира впереди целая вечность. Небольшой конфликт может даже *развлечь* Картианцев.

Когда разногласия между двумя вампирами начинают мешать деятельности всех Картианцев, в дело вступает Префект – самый уважаемый Картианец домена. Он выслушивает обе стороны и предлагает компромисс. Если – что вполне вероятно – компромисс их не устраивает, обоих вампиров обездвиживают до того момента, пока они не изголодаются до стадии Прожорства. После этого им дают три или четыре пункта Витэ и запирают в комнате, позволяя как следует выместить свою злость друг на друге. Неофициальная цель такого мероприятия заключается в том, чтобы заставить обоих вампиров случайно или намеренно укусить друг друга, чтобы они связали себя взаимными Узами крови.

Эта практика широко известна во многих доменах, однако используется не так уж часто. Обычно Префект прибегает к ней только в том случае, если диспут между двумя Сородичами серьёзно влияет на других вампиров. С игромеханической точки зрения это означает, что от конфликта должны пострадать не меньше пяти Картианцев. Если суммарный Статус этих Картианцев в своём ковенанте превышает суммарный Статус враждующих Сордичей, Префект даёт добро на такой поединок. В обратном случае он может порекомендовать своим подопечным подождать, пока конфликт уляжется сам собой.

Во многом эта система призвана проиллюстрировать отсутствие единой судебной системы у Картианцев. Эти вампиры просто не признают над собой авторитетов, которые могли бы приказывать им решить свои разногласия тем или иным образом. Самое большее, что может сделать Префект – это организовать идеальные условия для поединка вдали от других Сордичей, где не пострадает никто, кроме самих враждующих.



Коллективизм против индивидуализма

Величайшая сила Картианцев заключается в их способности объединять несколько различных политических течений в пределах одного ковенанта. Это позволяет им заниматься коллективной деятельностью, не отказываясь при этом от удовольствия индивидуальной жизни. В целом Картианцы занимаются личными делами и не подчиняются единым авторитетам, однако от них ожидается готовность помогать Движению в трудные времена.

Картианцев можно условно разделить на два типа. Первые живут только по своим правилам и не признают никакой иерархии. Фактически они представляют собой разрозненную группу котерий, причислить которые к Картианскому движению позволяет лишь их стремление изменить политическую обстановку в домене. В остальном они имеют немало общего с независимыми котериями вампиров. Такие Картианцы вправе не помогать остальным, однако они должны быть готовы к тому, что вскоре другие члены ковенанта отвернутся от них. Иногда такие вампиры оказываются изгоями как среди

Картианцев, так и среди других обитателей домена, хотя, в зависимости от личностных качеств, они могут и сохранить определённый статус среди других Артианцев.

Артианцы другого типа вырабатывают свою иерархию. В их котериях есть явные лидеры, которые могут приказать отдельным вампирам забыть о своих индивидуальных стремлениях и посвятить ближайшие ночи выполнению определённых задач. Если они не готовы этим заняться, им следует подыскать себе другую группу Сородичей.

Действия и терпение

Проблема многих Артианцев заключается в том, что в то время как большинство из них пытаются изменить ситуацию в домене посредством ораторских выступлений, переговоров и грамотных политических многоходовок, некоторые вампиры считают своим долгом устроить кровавую революцию здесь и сейчас.

Во многих доменах Артианцы вынуждены бороться не только с идеологическими оппонентами из других ковенантов, но и собственными товарищами, которые выбирают “не тот” курс действий. При этом радикалы искренне убеждены, что именно они выбрали правильный путь. В целом большинство Артианцев находят общий язык – иногда просто угрожая радикалам. Однако порой такие различия во взглядах на деятельность ковенанта разделяют весь коллектив Артианцев на несколько разных фракций, скорее соперничающих друг с другом, чем выполняющих общие задачи.

Тридцать четыре услуги

Многие Артианцы стараются постоянно обмениваться услугами, демонстрируя свою готовность жертвовать определёнными ресурсами или возможностями взамен на признательность других котерий. Это позволяет не только укрепить товарищеские отношения, но и заставить каждого Артианца чувствовать, что он уже многое отдал Движению.

Вот тридцать четыре примера просьб, с которыми Артианцы могут обратиться друг к другу (а вероятнее всего – к игровым персонажам):

- В городе пропадает девушка. Судя по всему, к началу истории она утонула в озере на окраине города – возможно, не без “помощи” своего бойфренда. Проблема в том, что рядом с озером расположено убежище Артианца. Целые отряды добровольцев рыщут вокруг его дома. Артианец обращается к персонажам с просьбой помочь ему самому найти тело девушки, а возможно – и её убийцу.

- Ночной доктор хочет обследовать тело вампириши, ещё не потерявшей девственность.

- В городе появляется бывшая супруга одного из Артианцев, не знающая, что он стал вампиром. Ему нужно явиться на встречу, однако он уже успел солгать своей бывшей, что снова на ком-то женился. Он просит знакомую Артианку пойти с ним на встречу, чтобы выдать себя за его новую супругу.

- Артианец собирается проверить какое-то тёмное дельце, во время которого ожидается перестрелка. Ему нужна дополнительная пара бойцов.

- Артианец хочет создать герметичную палатку, непроницаемую для солнечных лучей, которая смогла бы уместиться в рюкзак. Он обращается за помощью к персонажу с инженерными познаниями. И он очень торопится, потому что в ближайшие ночи ему придётся покинуть домен.

- Артианец просит какое-то время подержать у себя в убежище странный чемодан. Он обещает забрать его при первой возможности, но предупреждает, что его не следует открывать. Также он просит не обращать внимания на звуки, которые раздаются внутри.

- Раненый Артианец просит привести к нему жертву, поскольку он не в состоянии бродить по городу с зияющей раной в теле. Что примечательно, его ранил психопат, орудующий настоящим копьём.

- Артианцев просят придумать убедительную историю, которую можно будет скормить журналистам, которые скоро придут на место нарушения Маскарада.

- Рок-группа, возглавляемая Картианцем, срочно нуждается в барабанщике для ночного концерта. Возможно, это будет однократным мероприятием, хотя если персонаж сможет держать ритм, он может и остаться в группе.

- Протагониста просят выдать себя за преследователя, который попытается догнать определённую жертву. В нужный момент другой Картианец вмешается и “спасёт” эту жертву от протагониста, чтобы заработать её доверие.

- Картианец боится, что потеряет форму без регулярных схваток. Ему нужен партнёр для спарринга.

- Картианец просит протагониста изобразить любовь к определённой девушке, чтобы отвлечь её от попыток узнать секреты, не предназначенные для смертных.

- Картианец просит 3000\$, обещая вернуть их к концу месяца. Судя по всему, он спускает эти деньги на азартные игры, и вы не первый, к кому он обратился.

- Старый Картианец просит котерию неонатом найти его потомка. Видимо, между ними возникли какие-то разногласия. Он называет место, в котором его потомка видели в последний раз. Также он просит не трогать беглеца, поскольку хочет наказать его сам.

- Картианец просит как можно скорее заглянуть в его убежище, потому что его стены начали кровоточить и кричать. Он напуган.

- Картианец просит расшифровать странный текст, вырезанный на спине мёртвой девушки.

- Картианцу нужен кто-то, кто сможет убедить его давнюю соперницу помочь ему с новым проектом.

- Ревнивая Картианка хочет, чтобы протагонисты нашли вампира, который увёл у неё бойфренда. Она замышляет кровавую месть.

- Картианцу нужно убежище протагонистов, причём навсегда. Оно обладает какой-то ценностью для городского мэра (или, возможно, для него самого). Взамен он готов предложить новенькие апартаменты в роскошном кондоминиуме.

- Картианец просит протагониста соблазнить супругу окружного прокурора. Этот прокурор считается неподкупным и в данный момент расследует преступления, связанные с Картианцем. Отвлечь его могут только проблемы в семье.

- Картианцу нужен тот, кто сможет управлять грузовиком. Судя по всему, он собирается зарыть чей-то труп в глуши.

- Картианец предлагает героям забрать себе навязчивую кровавую куклу.

- Героев просят на время приютить у себя странствующего Картианца.

- Вампиров, владеющих боевыми искусствами, просят дать пару уроков.

- Картианец предлагает нанести совместный визит в магазин одежды. Судя по его виду, он плохо разбирается в моде и рассчитывает на совет-другой.

- Двое Картианцев поспорили, что один из них проведёт ночь в доме с призраками. Героев просят побыть на подстраховке.

- Вампира просят отдать старинный автомобиль, чтобы передать его в качестве подарка старейшине – взамен на помощь последнего.

- Котерию протагонистов просят как можно скорее явиться в определённое место. Хотя им не объясняют, что происходит, судя по всему, грядёт схватка.

- Героям предлагают помирить враждующие банды рядом с их территорией, потому что в обратном случае туда нагрянет полиция. Это плохо не только потому, что усложнит жизнь персонажам, но и потому, что в данный момент полиция досаждала Ланцеа Санктум в их собственном районе – к большому удовольствию Картианцев. Но если банды продолжают враждовать, полиции придётся ослабить свою хватку на Благословенных.

- Всей котерии предлагается ещё сильнее разжечь уже начинающиеся беспорядки в городе. Во-первых, это отличный способ найти добычу. Во-вторых, Князь неизбежно обратится к Картианцам с просьбой *остановить* беспорядки, что они и проделают взамен на определённые привилегии.

- Картианец, нарушивший Маскарад на глазах у ребёнка, просит найти дитя и выяснить, что, по его мнению, он видел. Если ребёнок уверен, что стал свидетелем битвы вампиров, ему нужно промыть мозги. Конечно, его можно и убить, но более мягкий подход предпочтителен. Сам виновник нарушения не может разговаривать с ребёнком потому, что получил страшные ожоги и в настоящий момент выглядит как ходячий труп.
- Картианец хочет провести переговоры с оборотнями, но на всякий случай предпочитает, чтобы рядом находился умелый водитель.
- Представитель Ланцеа Санктум продал Картианцам реликвии, оказавшиеся пустышками. Всем желающим предлагают собраться и хорошенько его проучить.
- Протагонистов спрашивают, готовы ли они подписать петицию с возражением против гонений, объявленных на Колдовской круг. Картианцы вступаются за Аколитов из солидарности, хотя во многом им просто хочется показать Князю, что он не имеет власти над убеждениями других Сородичей.

Отношения и стиль

Как уже говорилось, Картианцы стараются первыми узнавать о новых веяниях в мире смертных. Это не ограничивается политикой. Они увлекаются модой, искусством и философией. Вот некоторые особенности их поведения.

- **Мода:** Одежда, духи, предметы обихода – всё это помогает вампиру чувствовать себя молодым, если он пользуется теми же вещами, что и окружающие его смертные. Как только он устаёт следить за человеческой модой, его предметное окружение становится постоянным напоминанием о том, что он стареет. Картианцы стараются выглядеть так же, как обычные люди, потому что психологически это помогает воспринимать себя людьми. Конечно, они стараются не перегибать палку, поскольку им известны вампиры, настолько слившиеся со смертными, что они начали *буквально* воспринимать себя лишь как необычных людей. Однако нет ничего плохого в том, что некоторые вампиры пытаются быть похожими на окружающих из-за приступа ностальгии.

- **Речь:** Изменить стиль речи куда труднее, чем купить новую одежду, однако вампирам приходится это делать. В обратном случае они начинают выражаться архаичными терминами, которые в лучшем случае мешают им объясняться со смертными. В худшем это рискует вызвать у смертных подозрения, потенциально даже ведущие к нарушению Маскарада.

Большинство Картианцев читают и смотрят столько произведений с современной речью, сколько они вообще могут вытерпеть. Другие окружают себя молодыми смертными и внимательно слушают, как они говорят.

Не стоит недооценивать это стремление. Картианцы действительно могут сойти за своих в большинстве смертных компаний, получив заметное превосходство над другими вампирами. В сущности, степень освоения современной речи иногда носит у них характер дружеского состязания. Старейшина, способный выражаться на уличном сленге, вызывает у Картианцев огромное уважение. Неонат, в совершенстве владеющий “литспиком”, никогда не останется в одиночестве.

- **Искусство:** Понимание современного искусства помогает Картианцам находить общий язык со смертными (в частности, с союзниками, контактами, слугами и так далее). Также оно позволяет вовремя замечать опасный интерес смертных к мистическим аномалиям или вампирской тематике. Наконец, если Картианец сам привык создавать произведения искусства, ему нужно оставаться в курсе нынешних трендов – иначе он просто не сможет найти свою аудиторию (а потенциально – и покупателей). В целом, чем выше Человечность вампира, тем легче ему понять современное искусство.

- **Техника:** Пока большинство Сородичей пытаются привыкнуть к радио и телевизорам, Картианцы уже всю пользуются Интернетом, результатами спутниковой съёмки, банковскими услугами и другими благами цивилизации XXI века. Многие из них поддерживают в своём ковенанте здоровое соперничество за право быть самыми

продвинутыми вампирами во всём Движении. Так, две котерии могут попытаться превзойти друг друга в хакерстве, а два инженера – в способности разработать более совершенное оружие. Не стоит и говорить, что это предоставляет всему ковенанту огромное преимущество перед другими организациями Сородичей.

- **Антиархаизм:** Хотя это трудно назвать определённой сферой деятельности, всех Картианцев отличает стремление избавляться от любых слов, предметов, привычек и традиций, которые не находят большого отклика у обычных людей. Многие из них даже отказываются использовать устоявшиеся выражения самих вампиров (вроде слова “Сородичи”). Отчасти они делают это просто потому, что альтернативой будет стагнация их мировосприятия. Отчасти это позволяет им находить общий язык с неонатами из других ковенантов, иногда даже переманивая их без особых усилий. Например, многие новообращённые испытывают вполне справедливое чувство родства и близости к Картианцам, которые знают слова, явления, шоу и даже компьютерные программы, знакомые им самим. Наконец – к ужасу консервативных вампиров – это делает Картианцев более совершенными хищниками, поскольку они вполне могут усыпить бдительность жертвы, просто говоря рядом с ней по телефону на современном жаргоне. Они не выглядят психопатами или чудовищами. Они кажутся абсолютно нормальными и живыми людьми.

- **Интеграция:** Хотя об этом уже говорилось выше, важно ещё раз повторить: Картианцы способны взаимодействовать с людьми, не выдавая своей подлинной натуры. На них работают целые хакерские сообщества, уличные банды и творческие объединения. Они могут поддерживать разговор на равных с профессионалами многих сфер. Они могут шпионить за другими вампирами, внедряясь в служащие им организации. Наконец, они могут узнать что-то ценное, просто слушая болтовню на улицах. Большинству Сородичей для этого нужно обзавестись слугой и научить его излагать информацию так, чтобы им было понятно, о чём он вообще говорит. И это преимущество не стоит недооценивать.

- **Энергичность:** Картианцы молоды духом – а это значит, что им зачастую легче поддерживать высокий уровень Человечности. Кроме того, они чаще других Сородичей оживляют свои мёртвые тела, заставляя кровь двигаться в венах, а сердца – биться. Всё это делает их подвижнее, энергичнее, а порой и нравственнее других вампиров. Даже если они мертвы, у них ещё много общего с миром живых.



Современный жаргон

В присутствии более старых вампиров Картианцы способны обмениваться сообщениями, понятными только смертным – и им самим. В каком-то смысле современный жаргон представляет собой отдельный язык, который бывает достаточно трудно расшифровать.

Если персонажи хотят использовать современный жаргон для того, чтобы зашифровать свои сообщения от других Сородичей, они могут делать броски на Интеллект + Знание улиц. В случае успеха они мешают другим вампирам понять суть сказанного.

Более того, Рассказчик может позволить игрокам покупать жаргон как отдельный Язык (в качестве соответствующего Преимущества). Само собой, это имеет смысл делать лишь в играх, в которых подобная тактика может помочь Картианцам перехитрить старейшин и консерваторов.

Бесчувственная безупречность

Вампиры давно заметили, что они не способны создавать произведения, вызывающие искренний отклик у смертных. Это явление часто вызывает споры среди вампиров, однако факт остаётся фактом: даже достигнув нечеловеческих высот в определённом искусстве, ни один Сородич не может создать что-то совершенное.

Если Рассказчик хочет отразить этот момент в игре, он может ограничить художественные способности Проклятого его Человечностью¹. С точки зрения игромеханики каждый раз, когда вампир пытается что-то создать, Рассказчик делает встречный бросок, используя в качестве запаса дайсов Человечность этого кровососа. Например, если скульптор, обладающий Человечностью 5, наберёт три успеха при проверке Ловкости + Ремесла, Рассказчик должен сделать бросок пяти дайсов и вычсть полученные успехи из трёх, набранных игроком.

Ощутимое преимущество

Многие Картианцы следят за модой, искусством, речью и другими социальными элементами прежде всего потому, что так они могут лучше управлять смертными. Рассказчикам рекомендуется назначать бонусы к Скрытности, Коммуникабельности и другим подходящим Навыкам всегда, когда вампир старается выглядеть и говорить так же, как его собеседники из числа смертных. Помимо прочего, это объясняет, как Картианцы добиваются такого взаимопонимания с людьми, иногда даже не зная их лично.



Картианцы как субкультура

Существует мнение, что Картианское движение представляет собой не столько полноценный ковенант, сколько эволюционировавшее ответвление сразу нескольких других ковенантов. Это мнение подкрепляется тем фактом, что во многих доменах хватает котерий, которые не принадлежат к Движению *формально*, однако работают в его целях и горячо поддерживают Картианцев.

Равным образом, Картианцы часто помогают неонатам из других ковенантов в решении их проблем, почти ничего не требуя взамен. Когда по прошествии многих лет эти неонаты приобретают влияние в домене, они изменяют отношение своего ковенанта к Картианцам, действуя изнутри.

Наконец, хватает Сорочичей, которые буквально состоят и в Картианском движении, и в другом ковенанте. Конечно, им не доверяют многие тайны их фракций, однако они вполне могут действовать в интересах Движения.

Картианский язык

Одно дело – общаться на равных со смертными, и другое – передавать тайные сообщения друг другу. В большинстве доменов Картианцы пользуются собственным сленгом, который изменяется так быстро, что фактически полностью обновляется раз в несколько десятилетий.

Неонаты всего домена часто стараются освоить этот язык – во многом потому что он включает в себя современные понятия, знакомые им самим, но во многом просто потому, что он окружён атмосферой “тайного знания”. Тем не менее, Картианцы стараются не открывать секреты своего сленга чужакам, используя его только в общении друг с другом.

Стоит заметить, что другие вампиры чаще всего негативно реагируют на такой сленг, поскольку не знают значения произнесённых слов и автоматически допускают, что речь может идти о них.



Коды и расшифровка

Сленг Картианцев носит искусственный характер: его именно придумывают, а не списывают с человеческого жаргона. В частности, это делается для того, чтобы даже те

¹ Предположительно, автор имел в виду Силу крови, поскольку именно она отражает чудовищность персонажа.

редкие вампиры, которые попробуют выучить жаргон смертных в надежде понять Картианский сленг, в итоге всё равно не смогли понять ни слова.

Однако искусственный характер их сленга позволяет использовать технику этимологии для расшифровки отдельных сообщений. Если Рассказчик хочет изобразить такую расшифровку в игре, он может решить, что раз в несколько ночей Картианцы, занимающиеся обновлением сленга, должны проходить проверку Интеллекта + Экспрессии. Как только они наберут определённое число успехов (например, 20 или 25), сленг превратится в полноценный Язык, понять который смогут только вампиры, купившие соответствующее Преимущество. Однако до этого момента успешная проверка Интеллекта + Образования будет позволять любым свидетелям более-менее правильно интерпретировать смысл отдельных реплик.



Знаки и сигналы

Наряду со сленгом Картианцы активно используют определённые жесты, татуировки и надписи для передачи сообщений, не предназначенных для глаз других вампиров. Такие знаки меняются постоянно, иногда по несколько раз за десятилетие. Например, в течение нескольких лет Картианцы могут использовать определённые движения руками, однако затем полностью отказаться от них и прибегнуть к использованию ничего не значащих (с точки зрения окружающих) звуков. В каком-то момент они могут снова отказаться от текущей системы и начать наносить себе на одежду или тела определённые надписи или цвета.

Чаще всего знаки помогают Картианцам предупреждать друг друга или делать намёки, находясь в Элизиуме или просто толпе чужаков. Некоторые знаки призваны лишь запутать окружающих и ничего не значат на самом деле.

Иногда Картианцы используют знаки, вполне понятные другим вампирам, в целях их оскорбления. Например, они могут носить футболки с антирелигиозными афоризмами или карикатурами на Дракулу для провокации членов Ланцеа Санктум и Ордо Дракул. Это может казаться ребячеством, однако в доменах, в которых отношения между ковенантами близки к открытой войне, даже такого поведения может быть достаточно, чтобы заставить отдельных Сородичей перейти в состояние безудержной ярости.

Исключительность

Часто использования сленга, знаков и жестов вызвано не потребностью в передаче скрытых сообщений, а простым самодовольством Картианцев. Несмотря на искренне желание установить равенство в мире Сородичей с *политической* точки зрения, многие из них наслаждаются чувством своей “элитарности” или “современности”. Им нравится, что только они способны понять отдельные символы или фразы.

Как это уживается с философией ковенанта, который, по всем определениям, не должен делить вампиров на “избранных” и “остальных”? Единственное обоснованное истолкование этого парадокса заключается в том, что Картианцы играют на гордости других вампиров, подталкивая их самих переходить в круг избранных – то есть присоединяться к их ковенанту или хотя бы чаще снисходить до общения с неонатами. Тем не менее, часто это означает именно то, что можно предположить: Картианцы готовы уважать *права* окружающих, но не самих окружающих.

Наконец, вампиры – существа территориальные, и иногда Картианцы исключают из круга избранных всех, с кем они не делят крышу над головой. Это не означает, что они правда считают остальных недостойными. Просто они демонстрируют окружающим, кого считают своими друзьями – не больше и не меньше.

Статус среди Картианцев

За редкими исключениями Картианцы не выделяют в своей иерархии конкретных званий и должностей. Они все равны, однако никто из них не станет спорить, что некоторые Картианцы пользуются большей популярностью, чем другие.

Во многом это основано на личных качествах, включая сексуальную притягательность, харизму, красноречивость и так далее. Однако в немалой степени высоким статусом среди Картианцев обладают вампиры, идущие в ногу со временем.

Как и аура “элитарности”, которой окружают себя многие Картианцы, подобная слава часто заставляет других неонов и даже более старых вампиров завидовать Картианцам. Многие из них со временем начинают перенимать отдельные “фишки” Картианских деятелей, включая их жесты, словечки, движения и так далее. А это хорошо служит в целях пропаганды Картианской идеологии.



Стильный статус

Если Рассказчик не против, игроки действительно могут приобретать Статус в ковенанте, основываясь не на своей деятельности или преданности идеалам Движения, а просто на общей “стильности” своих персонажей. В целом, персонаж, *не* принимающий активного участия в деятельности ковенанта, не должен получить выше двух уровней Статуса просто благодаря своей личной харизме. Но Картианец, который хотя бы время от времени жертвует чем-то ради Движения и при этом легко адаптируется к современной моде, действительно может достичь высоких уровней Статуса, не будучи при этом официальным лицом ковенанта.

Просто учтите, что если герои получают 3 или больше очков Статуса благодаря стильной одежде и знанию жаргона, не занимаясь при этом вопросами ковенанта, это будет означать, что местные Картианцы забыли о своих политических задачах. Возможно, именно такую историю вы хотите рассказать – однако если образ Картианцев, бросивших политическую борьбу и ударившихся в полный анархизм, не служит темой вашей истории, подумайте о том, чтобы как-то иначе оправдать столь высокий Статус протагонистов.



Убеждения и субкультуры

Картианцы работают в общих целях, но часто собираются в группы, объединённые более частными взглядами, интересами и особенностями. Такие группы чаще всего называются субкультурами (и даже если они называются по-другому, они *представляют собой* субкультуры).

Чаще всего субкультуры формируются из кланов, состоящих в ковенанте (например, все Картианцы из числа Гангрел могут принадлежать к соответствующей “клановой субкультуре”). Если в городе есть родословные, они также могут собираться в небольшие субкультуры, хотя размером они едва ли будут превышать котерию.

Разумеется, в субкультуры нередко собираются и вампиры, просто испытывающие интерес к определённым явлениям: например, существуют религиозные, философские и даже художественные субкультуры Картианцев.

Мало того, что Картианцы не избегают разделения на такие группы – они поощряют его. Наличие разных Сородичей, преследующих разные цели и занимающихся разной деятельностью, позволяет ковенанту расширять свою компетенцию. Если у членов Движения появляются проблемы оккультного характера, будет лучше, если в его рядах будут состоять вампиры, интересующиеся мистикой – потому что в обратном случае Картианцам придётся связываться с другими ковенантами. Если у них возникает нехватка информации о противнике, им будет выгоднее обратиться к своим Носферату или Мехет, чем нанимать шпионов со стороны.

Тем не менее, иногда среди Картианцев зарождаются субкультуры, преследующие цели, которые кажутся недопустимыми большинству их собратьев по ковенанту. В целом Картианцы стараются не допустить раскола и ищут компромисса между философией большинства и стремлениями этой маленькой субкультуры. Однако в некоторых случаях Картианцы решают, что не готовы терпеть отдельные группы извергов, психопатов или террористов.

Иногда они даже заходят так далеко, что придумывают систему регистрации новых идей. Субкультуры, не сумевшие зарегистрироваться из-за неприятия их целей, методов или практик другими вампирами, могут даже официально быть изгнаны из ковенанта. Само собой, чаще всего это означает, что субкультура продолжает называть себя частью Картианского движения – просто образует отдельное Картианское общество в том же домене.

В некоторых случаях такие субкультуры перерастают в целые фракции, противодействующие основному составу Движения. Хотя такое случается редко, в некоторых доменах существуют *несколько Картианских движений*. Как правило, они быстро срastaются, находя какие-то общие точки, или ослабляют друг друга настолько, что распадаются на разрозненные котерии. Тем не менее, вполне возможна даже открытая война между разными фракциями Картианцев, считающими друг друга отступниками и предателями.

Большинство субкультур приживаются в Картианском движении лишь тогда, когда их идеи поддерживает значительная часть Сородичей, участвующих в деятельности ковенанта. Однако порой коварные, изобретательные или просто харизматичные Картианцы находят способ убедить большинство окружающих принять их идеи – иногда даже против их воли. Известны случаи, когда опытные Картианцы с успехом продвигали весьма неоднозначные идеи, манипулируя окружающими или угрожая отдельным Сородичам. Опять же, такие субкультуры редко выдерживают испытание временем (например, если Картианец шантажом и обманом вынудил других Сородичей проголосовать за принятие его идей, спустя несколько лет они могут сами накопить на него компромат и снова поднять вопрос о легитимности его субкультуры), однако бывает и так, что за короткий период времени они становятся доминирующей субкультурой в домене.

Клановые роли

В отличие от представителей других ковенантов, Картианцы меньше интересуются родовым наследием Сородичей и больше – их личностью. На практическом уровне это означает, что они делят вампиров больше по их способностям, чем по кланам.

Ниже описаны роли, основанные на сочетании определённых Навыков и Дисциплин.



Когда кланы имеют значение

В некоторых доменах Картианцы всё же придают значение крови своих последователей. Например, они могут решить, что Гангрел постоянно мешают Движению, развязывая конфликты и даже войны вместо того, чтобы решать всё мирным путём. Или они могут провозгласить Носферату идеальными Картианцами просто потому, что их постоянно угнетают, а потому все Носферату имеют врождённую потребность бороться за свои права.

Иногда это даже приводит к тому, что определённые кланы *не принимают* в ряды Картианцев. Само собой, это противоречит философии ковенанта в большинстве доменов, но опытные ораторы и политики вполне могут убедить окружающих Картианцев, что это необходимая жертва для победы социализма (или демократии, или коммунизма, и т.д.)



Ясновидение, Расследование и Образование

• Наблюдатели

Картианцы высоко ценят работу исследователей и эрудитов. Такие вампиры изучают технологические, политические и философские новшества в мире смертных и адаптируют их к ночной жизни Сородичей.

Именно наблюдатели предлагают Картианцам поэкспериментировать с тем или иным течением. Иногда они действуют осторожно и взвешивают все “pro et contra” ещё до того, как внедрить новую методику в деятельность ковенанта. Однако порой они просто впитывают все новые идеи смертных и пытаются пожить с ними какое-то время, отсеивая всё неподходящее естественным образом.

• Учёные

Не все Картианцы занимаются разработкой политических планов и философских концепций. Хватает и тех, кто просто исследует выбранную научную область – прежде всего историю и социологию – и делится полученными знаниями с окружающими. Иногда это помогает найти обоснования для новых идей. Иногда это позволяет, напротив, отвергнуть идеи, которые в прошлом привели к формированию фашистских или террористических течений. Учёные могут действовать сами, а могут и просто читать мысли смертных историков, археологов и эрудитов, впоследствии просто анализируя полученные данные.

• Следователи

У Картианцев хватает проблем, и многие из них трудно увидеть невооружённым взглядом. Нередко случается так, что кто-то действует против них, но делает это втайне. Иногда даже кто-то из Картианцев совершает поступок, который грозит навлечь гнев других Сородичей на всё Движение.

Так или иначе, Картианцам нужны вампиры, которые смогут сделать тайное явным или, напротив, найдут способ спрятать улики. Вампиры, занимающиеся расследованиями, часто вынуждены раскрывать тайны других Сородичей. Тем не менее, их не следует путать с разведчиками и шпионами. Они просто стараются быть в курсе того, кто симпатизирует Картианцам, кто ненавидит их, а кто надеется украсть их секреты. Иными словами, им нужен круг подозреваемых. А это нередко ведёт к конфликтам между Картианскими следователями и вампирами из других ковенантов, у которых и так есть причины недолюбливать Картианцев.



Вопрос доверия

Картианцы привыкли доверять своим наблюдателям, поскольку чаще всего у них нет причин манипулировать Движением. Тем не менее, некоторые наблюдатели пользуются своим положением, чтобы придумывать идеалы и формы правления, которые в действительности не были приняты смертными.

Иногда наблюдателю даже удаётся сформировать целое течение внутри ковенанта, играя на доверии окружающих. Само собой, если его преступление раскроется, другие Картианцы будут очень, очень недовольны.



Доминирование, Запугивание и Убеждение

• Миротворцы

Картианцы занимаются опасной деятельностью, постоянно рискуя вступить в конфликт с членами других ковенантов. Миротворцы видят свою задачу в том, чтобы предотвращать такие конфликты, используя социальные навыки, личные качества и способности к Доминированию.

• Диверсанты

Некоторые Картанцы идут ещё дальше и внушают другим вампирам желания или мысли, которые со временем приводят к ошибкам или преступлениям. Таким образом они мешают деятельности Сородичей из других ковенантов. Большинство Картанцев относятся к работе диверсантов с презрением, считая, что даже если они приносят благо Движению, это путь тирании. В некоторых доменах использование Доминирования в таких целях и вовсе приравнивается к преступлению.

• Лидеры

Иногда Картанцам нужны настоящие лидеры. Такие Сородичи выступают от лица Картанцев на официальных собраниях, мотивируют окружающих на продолжение борьбы и в целом выполняют задачу стратегов и предводителей. Как правило, эта позиция считается временной, а потому многие лидеры сталкиваются с искушением воспользоваться своей властью для того, чтобы обзавестись долгосрочными привилегиями и ресурсами, пока у них не отняли возможность сделать это чужими руками.



Доминирование в Картанской философии

Картанцы отстаивают права всех вампиров на свободу мысли. Доминирование представляет собой инструмент для прямого искажения разума. По этой причине Картанцы стараются применять Доминирование только при взаимодействии со смертными.

В частности, игроки, обладающие этой Дисциплиной, должны подумать, как их персонажи относятся к своей способности влиять на разум других вампиров.



Величие, Экспрессия и Обман

• Ораторы

По большому счёту, Картанское движение представляет собой популистскую организацию, важную роль в которой всегда играют психологи, мотиваторы и вдохновители. Ораторы из числа Картанцев выполняют именно функцию вдохновителей. Они могут оглашать собственные идеи или доносить мысли других Сородичей. Равным образом, они могут обращаться к самим Картанцам или, напротив, представлять их собственные решения на встречах с вампирами из других ковенантов. Что делают *все* ораторы, так это изучают современные способы убеждения и рекламы. Без этого они рискуют превратиться в безвольных глашатаев, повторяющих одни и те же призывы, но не влияющих на эмоции окружающих по-настоящему.

• Пастухи

Эти вампиры занимаются тем, что сколачивают вокруг себя целые организации смертных и направляют их деятельность в выгодное Картанцам русло. В отличие от Инвиктус, члены которого также активно работают со смертными, Картанцы чаще всего не приказывают смертным выполнять те или иные задачи. Вместо этого они заставляют людей самих хотеть чем-то пожертвовать ради Картанцев – разумеется, не зная, что они помогают вампирам. Пастухи работают с профсоюзами, радикальными молодёжными организациями, религиозными фанатиками и другими идеалистами, культивируя в них жажду действия. Иногда пастухи даже не афишируют своего влияния на сообщества смертных, просто рассылая листовки или используя Дисциплины для их мотивирования.

• Переговорщики

Многие конфликты решаются не на улицах, а в тихих комнатах Элизиума. Переговорщики занимаются тем, что доносят желания Картанцев до окружающих и объясняют, почему это может быть в интересах других Сородичей. Также они стараются повышать репутацию ковенанта в домене, а потому чаще всего отличаются более

сдержанным характером и ведут себя приятнее в общении – с точки зрения традиционных ковенантов, – чем обычные Картианцы.

Кошмар, Запугивание и Ремесло

• Защитники

Как уже было сказано выше, Картианцы занимаются опасной деятельностью. Многим из них хотя бы время от времени приходится сталкиваться с физическими угрозами. Защитники посвящают свою ночную жизнь устранению и отпугиванию противников ковенанта. Чаще всего они просто используют свои неординарные социальные навыки (включая Запугивание и Кошмар), чтобы отбить у агрессоров охоту продолжать разборки с Картианцами. Тем не менее, иногда защитникам приходится отстаивать права своего ковенанта в открытом бою. Опять же, такое случается редко и почти никогда не принимает форму смертельного поединка.

• Пугала

Смертные, проживающие на территории Картианцев, обычно чувствуют себя комфортнее, чем те, кому довелось жить на территории более консервативных ковенантов. Поэтому другие Сородичи часто навещают в районы, находящиеся в ведении Картианцев, надеясь перекусить лёгкой, “непуганной” добычей. Это заставляет некоторых Картианцев отслеживать нарушителей границ и объяснять им, что они напрашиваются на хорошую трёпку. Пугала *не* провоцируют драк и даже стараются избежать их, чтобы не портить отношения с другими вампирами. Тем не менее, они используют всю свою внушительность, чтобы их оппоненты постарались в следующий раз искать жертв в другом районе или хотя бы спрашивать Картианцев, можно ли воспользоваться их охотничьими угодьями.

• Террористы

Картианцы часто прибегают к партизанским тактикам, а последние быстро перерастают в терроризм. Хотя это даёт свои результаты и может даже помочь Картианцам отнять власть у старейшин других ковенантов, нередко это лишь объединяет окружающих и даёт им повод выступить против Картианцев. Во многих доменах Князя объявляют террористические ячейки вне закона, как только узнают об их существовании. Вопреки стереотипам, Картианцы сами часто противятся деятельности таких Сородичей. Терроризм привлекает к их ковенанту слишком много внимания – причём негативного. Он портит отношения. Наконец, даже в случае победы над текущими властителями домена он делает самих Картианцев такими же деспотами и чудовищами. И всё же террористы появляются в городах Сородичей с неизменной регулярностью.



Кошмар и репутация

Как и в случае с Доминированием, Картианцы остерегаются слишком явного применения этой Дисциплины. Если другие Сородичи будут знать, что Картианцы не гнушаются их запугивать, это всерьёз заставит их усомниться, что Картианцы действительно ратуют за равноправие и взаимное уважение.

Поэтому представители ковенанта делают всё, чтобы жертвы Кошмара сочли свои страхи естественными эмоциями, а не результатом применения ментальных сил.



Затемнение, Стремительность, Скрытность и Кража

• Гонцы

Картианцы нуждаются в том, чтобы знать самые последние новости домена. Если кто-то оскорбил старейшину в Элизиуме, они должны узнать об этом в ту же ночь. Если кто-то из них самих совершил преступление, остальные должны быть проинформированы быстрее, чем Князь. Если Картианцы будут опаздывать с получением ценных сведений,

они не смогут реагировать на различные ситуации быстро и грамотно. По большому счёту, у гонцов только две задачи, которые они выполняют из ночи в ночь. Первое: они должны постоянно следить за происходящим, нередко при помощи смертных. Второе: они должны знать безопасные маршруты, поскольку члены других ковенантов чаще всего заинтересованы в том, чтобы Картианцы как можно дольше оставались в неведении.

- **Двойники**

Картианских деятелей регулярно пытаются запугать или подставить. Если определённым Картианцам пытаются помешать выступить или просто показаться на публике, ковенант прибегает к использованию двойников: Сородичей, которые выдают себя за того оратора или деятеля, которому угрожают члены других ковенантов. Их задача состоит в том, чтобы отвлечь возможных агрессоров на себя и затем улизнуть, используя собственную смекалку или способности к Затемнению. Тем временем настоящий деятель безопасно добирается до Элизиума и произносит речь или, напротив, скрывается на окраине города.

- **Убийцы**

В целом Картианцы осуждают политические убийства, поскольку такая практика напрямую противоречит их идеалам. Тем не менее, в городах, в которых члены других ковенантов близки к полной победе над Движением, Картианцы могут и пожертвовать своей нравственной чистотой ради шанса навести порядок в своём домене. Хотя по очевидным причинам убийца старается сохранять анонимность, иногда он открывается лидерам своего Движения, объясняя свои мотивы и убеждения. Кроме того, иногда эти лидеры сами отправляют убийцу на очередное задание. Но стоит повторить ещё раз: официально Картианцы выступают против политических асассинаций.

Превращение, Анимализм, Атлетика и Выживание

- **Первопроходцы**

Картианцы – возможно, единственный ковенант, активно поощряющий путешествия за город. Чаще всего это делается в целях поиска новых доменов, ещё не занятых Сородичами других ковенантов (как правило, в окрестных городах встречаются хоть какие-то вампиры, однако там могут и не слышать о традициях Инвиктус или учениях Ланцеа Санктум). Если они оказываются в домене, которым всё-таки управляют другие ковенанты, они налаживают связь с местными неонатами, чтобы посеять первые семена революции. Наконец, иногда Картианцы просто подыскивают места для тайных собраний за городом, где их никогда не рискнут искать консерваторы и традиционалисты.

- **Шпионы**

Только самые опытные и безумные Сородичи постоянно ищут шпионов вокруг себя. И даже из них только единицы способны понять, что шпионом может быть не вампир или гуль, а ворона или летучая мышь, сидящая на подоконнике. Поэтому Картианцы часто используют шпионов, даже не опасаясь – во всяком случае, по-настоящему, – что их заметят. Картианские шпионы часто осваивают Превращение именно для того, чтобы подслушивать чужие речи и подсматривать за чужими преступлениями в обличье животных.

Некоторые Картианцы считают подобную тактику бесчестной, однако даже они соглашались, что шпион сослужил добрую службу всему ковенанту, когда узнают, что старейшины других фракций обсуждают на своих тайных встречах.

- **Дрессировщики**

Некоторые Картианцы знают, что Зверь диктует многие желания и поступки Сородичей. Поэтому они не ограничиваются изучением смертной политики, наблюдая и за поведением животных. Если в пределах домена встречается несколько таких дрессировщиков, они могут сформировать котирию, живущие по законам стаи, улья или муравейника. Безусловно, они редки, но ещё удивительнее то, что иногда они достигают настоящей гармонии между своим звериным началом и человеческой этикой.



Экспансионизм

Некоторые Картианцы считают, что деятельность первопроходцев показывает неискренность этих членов Движения. По их мнению, задача Картианцев состоит в том, чтобы мотивировать вампиров на изменение своих традиций, но не в прямом захвате территорий, которыми никто не правит.

Само собой, это мнение выражают только законченные идеалисты, однако оно продолжает звучать на собраниях Картианцев.



Мощь, Сопротивление, Рукопашный бой и Холодное оружие

• Солдаты

Рано или поздно почти все Картианцы пытаются устроить революцию. В таких случаях им нужны бойцы, которые очистят улицы города от агрессоров и консерваторов. Солдаты должны быть готовы рискнуть не только своей вечной жизнью, но и Человечностью ради светлого будущего домена.

В случае победы Картианцев солдаты часто становятся местными эквивалентами Церберов, Шерифов и других правозащитников. Также они могут скрываться от глаз окружающих, чтобы быть в состоянии нанести удар из теней, если традиционалисты попробуют вернуть домен себе.

• Стражи

Как и любая интеллектуальная организация, Картианское движение иногда страдает от неспособности защитить себя. В конце концов, типичный Картианец – философ или политик, а члены других ковенантов не испытывают моральных проблем с проведением политических убийств. Поэтому им нужны стражи.

Стражи защищают Картианских деятелей, а иногда даже частные ценности вроде их территории, любимых смертных и ценных слуг в городском совете. Обычно они менее подкованы в ораторском искусстве и занимаются сугубо практическими вопросами.

• Мятежники

В доменах, в которых члены других ковенантов активно выступают против Картианцев, некоторые последователи Движения выражают своё недовольство, создавая проблемы для своих политических оппонентов.

Часто они просто ломают их собственность, показательно убивают гулей, оставляют надписи на стенах и другими способами демонстрируют своё неприятие местной политики. Иногда они провоцируют определённых противников на необдуманные действия. Иногда – превращают в террористические ячейки, которые, сами того не понимая, только объединяют их оппонентов друг с другом.

Картианский закон

Следует повторить ещё раз: Картианцы считают друг друга равными. В тех редких случаях, когда они наделяют определённого члена Движения полномочиями и обязанностями, они жертвуют своими правами только в той степени, в которой это необходимо для решения текущих проблем. Как только угроза уходит, авторитетный деятель, временно получивший особые права, должен по собственной воле сложить полномочия и стать простым Картианцем.

Конечно, некоторые пытаются манипулировать окружающими, и нередко им это удаётся, однако в целом Картианцы стараются не разделять своё общество на эксплуататоров и эксплуатируемых.

Мирмидон

Задача Мирмидона состоит в улаживании конфликтов между самими Картианцами. Чаще всего это касается идеогических споров и разногласий между субкультурами. В других случаях Мирмидон может решать споры между Картианцами, договорившимися помогать друг другу, но обнаружившими, что одна сторона оказала другой больше услуг, чем получила взамен. Мирмидон проводит расследование, собирает необходимые для решения данные и рассуждает спорящих.

Эта должность считается, вероятно, ключевой в обществе Картианцев. Без Мирмидона Движение может попросту расколоться на несколько враждующих группировок, что неизбежно положит конец деятельности Картианцев в домене.

Шериф

Это единственная официальная должность, придуманная другими Сородичами, но тепло встреченная в рядах Картианцев. Шериф занимается тем, что наводит порядок среди Картианцев, нередко защищая их друг от друга. Также он патрулирует улицы в опасных районах, помогает хозяевам территории облагородить её (для того чтобы у Движения не было проблем со смертными), а если Картианцам разрешили создать Элизиум, следит за соблюдением его законов.

Картианцы требуют от Шерифа безукоризненной честности и исполнительности. Как правило, эту должность занимают Мехет (благодаря ясновидению и врождённым способностям к сбору улики), однако иногда её получают Дэва, которые могут вытягивать признания из подозреваемых, просто общаясь с ними (и иногда используя в этих целях Величие).

Магистрат

В больших доменах могут возникать разногласия, решить которые оказывается не под силу даже Мирмидону. В этих случаях Картианцы назначают Магистрата – Сородича, который не просто знает все местные законы, но и способен *заставить* Картианцев уважать их. Иногда это приводит к нарушению принципа равноправия между Картианцами, однако чаще всего другие члены Движения соглашаются, что если определённый вампир называет себя Картианцем, однако действует против собственного ковенанта, его необходимо прижать к стенке.

Магистрат часто объединяет интеллектуальные и физические способности, а в каком-то смысле представляет собой слияние Шерифа и Мирмидона. Кроме того, последние двое могут сопровождать его во время расследований, хотя идеальным считается Магистрат, не нуждающийся в чьей-либо помощи.

Наконец, Магистраты чаще всего появляются в городах, которыми правят сами Картианцы. В таких случаях их полномочия могут распространяться и на Сородичей из других ковенантов, которые не желают соблюдать законы Движения. Обычно Магистрат обладает Статусом в ковенанте •• и в городе •••. Хотя эти значения могут варьироваться, Магистрата должны уважать прежде всего в домене, а не в ковенанте, иначе ему трудно будет работать с вампирами из других фракций.

Судебный клерк

Любовь Картианцев к справедливости наряду с их разрозненностью часто позволяет им оспаривать решения официальных деятелей ковенанта. Поэтому Картианцы стараются фиксировать все детали расследований, споров, планов и обсуждений на бумаге. Обычно сами вампиры не хотят тратить по половине ночи, записывая все эти детали, поэтому Судебным клерком чаще всего называется вампир, который доверяет такую работу своим гулям. Говоря ещё проще, подлинным клерком обычно становится гуль (или группа

гулей), а Картианец пользуется официальным статусом лишь потому, что организует и ревидирует его работу.

Тем не менее, в доменах с большой численностью Картианцев Судебным клеркам приходится работать самостоятельно, поскольку окружающие не доверяют гулям из-за наличия Винкулума между ними и их господином, а потому требуют, чтобы Картианец заполнял бумаги собственноручно.

Пристав

Традиционно считается, что Мирмидон и Магистрат должны выполнять свою работу в одиночку. Они должны принимать решение самостоятельно и справедливо судить окружающих. Тем не менее, в крупных доменах преступники из числа Картианцев могут и не захотеть подчиняться воле Магистрата или Мирмидона. Поэтому представители этих должностей берут с собой одного-двух Приставов, задачей которых становится арест подозреваемых и наказание виновных.

Трибунал

В самых крупных доменах, находящихся во власти Картианцев, несколько самых уважаемых деятелей ковенанта образуют своеобразный Трибунал. К этим Сородичам обращаются в тех случаях, когда речь идёт о действительно страшных преступлениях, совершённых Картианцами, или серьёзных конфликтах между субкультурами.

Каждый член Трибунала обладает одним голосом и должен высказаться либо за, либо против наказания виновных (как вариант – за или против поиска компромиссов). Решение определяется тогда, когда две трети Трибунала проголосовали за один вариант. Поскольку лишь самые серьёзные события требуют внимания Трибунала, наказанием виновных обычно становится Окончательная Смерть.

Преступления и наказания

В отличие от других Сородичей, Картианцы часто прощают друг другу незначительные преступления. Во-первых, так они избегают внутренних конфликтов – а это необходимо в доменах, в которых на Картианцев и без того давят представители других ковенантов. Во-вторых, идеология Движения строится на равноправии. В-третьих, из-за обилия неонатов в Движении Картианцы считают, что должны закрывать глаза на преступления, совершённые вампирами, ещё не научившимися сдерживать свои инстинкты.

Несмотря на это, в каждом домене есть небольшой список преступлений, которые считаются большинством Картианцев недопустимыми. Те, кто совершает подобные преступления, становятся жертвами Шерифа, Магистрата или других официальных лиц.

Наказание зависит от тяжести преступления. Приблизительная шкала наказаний выглядит так:

Плата за незначительные преступления

- Нарушителя заставляют вывести из организма большой объём Витэ
- У преступника забирают слугу или смертного, кровью которого он регулярно питался
- Преступнику запрещают охотиться в удобном районе
- На теле нарушителя выжигают знак, свидетельствующий о его проступках
- Злоумышленника выгоняют из убежища

Плата за тяжкие преступления

- Изгнание из домена
- Погружение в торпор (если окружающие считают, что у преступника есть шанс искупить вину в дальнейшем)
- Окончательная Смерть, обычно в виде насильственного погружения в торпор с последующим сожжением тела на собрании Картианцев

Распространённые преступления

- Охота на чужой территории
- Убийство смертного, представлявшего ценность для другого Картианца
- Воровство, особенно если кража произошла в убежище другого Картианца
- Попытка устроить беспорядки без договорённости с другими Картианцами
- Обращение смертного, особенно нескольких
- Причинение вреда другому Сородичу, не обязательно Картианцу
- Убийство другого Сородича (почти всегда карается изгнанием или смертью)
- Даблери (карается мучительной смертью)
- Сознательное убийство гуля для устрашения другого Картианца
- Участие в заговоре, приведшем к совершению других преступлений (даже незначительных)

Процедуры расследования

Помимо очевидного сбора улик и опроса свидетелей Картианцы активно используют Дисциплины.

- **Анимализм:** Управление животными помогает обнаруживать улики, которые почти невозможно заметить невооружённым глазом. Кроме того, животные не запоминают, что они делали по приказу Сородича, поскольку поиск улик для них не имеет никакого значения. Иными словами, если в дальнейшем вампиры из других ковенантов свяжутся с этими же зверями, они не смогут вытянуть из них сведения о преступлениях Картианцев.

- **Ясновидение:** На первый взгляд может показаться, что Ясновидение – идеальный инструмент для расследований. Тем не менее, Картианцы хорошо понимают, что ясновидец может солгать, будто уловил в разуме подозреваемого воспоминания, мысли или эмоции, связанные с преступлением. Он может сделать это намеренно, а может просто ошибиться в истолковании чужих воспоминаний. Поэтому Картианцы доверяют Ясновидению только тогда, когда подозреваемого телепатически изучают сразу двое вампиров, желательно – враждующих друг с другом и потому не имеющих причины подтверждать мнение партнёра.

- **Стремительность:** Преступники убегают. Их нужно догнать. Кроме того, когда следователь загоняет их в тупик, ему нужна способность быстро их обезвредить – или, если они оказались необычайно сильны, убежать самому.

- **Доминирование:** Как уже говорилось выше, Картианцы относятся к Доминированию с настороженностью, поскольку управление чужим разумом прямо противоречит идеологии ковенанта. Поэтому использование Доминирования для вытягивания чистосердечных признаний проходит только в присутствии других Картианцев. Если впоследствии выясняется, что вампир, использовавший Доминирование, что-либо внушил жертве, его самого объявляют преступником.

- **Величие:** Этой Дисциплины касаются те же правила, которые соблюдаются и при использовании Доминирования. Однако стоит заметить, что не все вампиры доверяют признаниям, сделанным под воздействием Величия, поскольку жертвы этой Дисциплины находятся в экзальтированном состоянии и могут оговорить себя, просто чтобы “понравиться” следователю. Таким образом, Величие может *помочь* расследованию, но не завершить его целиком.

- **Кошмар:** Вампиры, владеющие этой Дисциплиной, часто оставляют заметный след на психике подозреваемых. По этой причине Кошмар используется в основном для допроса жертв, к которым никто из Картианцев не имеет реальных симпатий.

- **Затемнение:** Преступники, не знающие, что за ними следят, часто сами выдают себя. По этой причине Картианские следователи регулярно используют Затемнение для наблюдения за подозреваемыми. Тем не менее, если они выдвигают обвинения против вампиров, которые позже оказываются невиновными, остальные члены Движения могут начать с презрением относиться к следователю, поскольку он не просто ошибся, но и

выдал окружающим подробности частной жизни подозреваемого. Также стоит отметить, что в Картианском движении состоит огромное число вампиров, которые сами владеют Затемнением и используют его для сокрытия улик.

- **Превращение:** Одна из самых разносторонних Дисциплин, помогающих в расследовании преступлений. Вампир, владеющий этой способностью, может шпионить за подозреваемыми в обличье летучей мыши, искать беглецов за городом, отбиваться от нападающих, угрожать жертвам с помощью когтей и клыков, наконец – убегать в волчьей форме от старейшин своего ковенанта, оказавшихся преступниками, или от других вампиров, владеющих Превращением.

- **Соппротивление:** Преступники иногда пытаются отбиваться, а отчаявшиеся преступники – убить следователя. Соппротивление помогает выжить, и потому высоко ценится среди Картианских следователей.

- **Мощь:** Преступники убегают. Оглушённые преступники – нет.

Борьба за свободу

Картианцы многочисленны. Это просто факт. И они постоянно поддерживают связь друг с другом, потому что иначе у них бы не было возможности хотя бы время от времени забирать власть у старейшин домена и распределять её поровну между собой.

Хотя среди Картианцев встречаются одиночки, они редки и чаще всего не влияют на прогресс своего Движения. Большинство же Картианцев работают с целой сетью помощников и друзей, занимающихся разными видами деятельности.

Например, в отдельно взятую ночь Картианцу А может потребоваться помощь Картианца Б. Если ему повезёт, он будет знать его лично. Однако в большинстве случаев ему придётся в течение нескольких часов связываться с Картианцами, обозначенными другими буквами алфавита, пока какой-нибудь Картианец Ф не вспомнит, где живёт Картианец Б.

Это обеспечивает постоянную слаженную работу всего ковенанта. Картианцы могут и не любить друг друга на личностном уровне, но они прекрасно видят, что каждую ночь им удаётся добиться очередных успехов лишь благодаря командной работе. У них нет покорных рабов – у них есть соратники.

Однако в зависимости от политического порядка, который пытаются установить (или уже установили) в своём домене члены Движения, их отношения друг с другом и окружающими могут немного меняться. Вот несколько примеров таких изменений.

Демократия

Чаще всего демократические права Картианцы отстаивают в небольших доменах, в которых нетрудно решать любые вопросы “народным голосованием”. В таких городах Картианцы не считают себя обязанными открыто делиться друг с другом ресурсами и территорией, но они всегда готовы пожертвовать чем-то ради Движения.

- **Союзники:** В демократических доменах Картианцы регулярно встречаются на собраниях, где распределяют между собой обязанности. Любой Картианец имеет право отказаться выполнять то, что предлагают ему совершить окружающие, и другие обязаны *принять* его решение. Тем не менее, он должен быть готов к тому, что в дальнейшем в помощи откажут уже ему самому. Часто заданиями таких Картианцев становится налаживание отношений с другими группами Сородичей или смертных.

- **Контакты:** Демократичные члены Движения часто стараются уважать и права смертных – в какой-то степени. Они оказывают услуги своим друзьям, взамен добываясь их расположения.

- **Убежище:** Одним из больших преимуществ демократического строя является тот простой факт, что вампиры готовы совместно работать над приобретением ресурсов, которыми воспользуется только один из них. В частности, когда Картианец заявляет, что ему нужно место определённого толка, оснащённое оборудованием и расположенное

рядом с конкретными территориями, окружающие склонны хотя бы *рассмотреть* возможность совместного поиска такого места.

- **Стадо:** Картианцы часто распределяют здоровые и удобные источники крови (то есть, прежде всего, людей) поровну между собой. Проблема заключается в том, что часто они забирают эти источники крови у членов других ковенантов, что приводит к локальным войнам за любимое стадо. Увы, не все Картианцы довольны таким равным распределением. Когда дело доходит до разделения пищи, некоторые обнаруживают, что в прежние времена они могли сколотить крупное стадо своими руками, и никто не имел права на него посягнуть. Теперь часть его стада забирают и уводят к другим вампирам. Некоторым это кажется несправедливым.

Ночные избранники

Добившись власти над отдельным районом или даже всем городом, многие Картианцы сохраняют тот же подход к распределению полномочий, которым они пользуются для управления своим ковенантом. Они выбирают несколько официальных лиц, которые обладают *небольшой* властью в конкретных сферах – и зачастую на протяжении непродолжительного времени.

- **Союзники:** Культивирование хороших отношений с ценными смертными часто считается обязанностью тех избранников, которых Картианцы наделили властью над собой. Так, именно избранникам доверяют проводить званые вечера для налаживания отношений с мэром и решать вопросы с боссами мафии так, чтобы они оставались союзниками ковенанта, а не вставляли палки в колёса.

- **Контакты:** Равным образом, Картианцы часто выбирают одного-двух членов Движения, задачей которых становится работа со всеми людьми и вампирами, специализирующимися на определённой сфере деятельности. Например, один Картианец может хранить адреса всех судей и полицейских, другой – помнить имена всех знатоков оккультизма, третий – работать с политиками и так далее.

- **Убежище:** Ночные избранники содержат фонд, в который регулярно поступает часть финансов, заработанных Движением в целом. Раз в год фонд поровну распределяется между Картианцами для улучшения их убежищ.

- **Стадо:** Избранники редко занимаются подборкой удобных “сосудов” и уж тем более они не распределяют их поровну. По большому счёту, стадо все Картианцы должны собирать вокруг себя сами. Исключением становится только ситуация, когда изголодавшийся неонат обращается к кому-либо из избранников с просьбой допустить его к чужому стаду. Избранник вправе дать разрешение, хотя обычно от неоната требуется вернуть услугу в дальнейшем.

Социалистическая диктатура

Ирония заключается в том, что, захватив власть над доменом, многие Картианцы начинают действовать почти теми же методами, что и тираны, от которых они избавились. Безусловно, новый Князь и его окружение будут хотя бы пытаться поступать справедливо, однако проблемы с управлением доменом часто вынуждают их действовать жёстко и пресекать малейшее неповиновение силой.

- **Союзники:** Умный диктатор (даже если он сам не считает себя диктатором) старается править так, чтобы все его подданные оставались довольны и ни в чём не испытывали нужды. Поэтому Картианцы, занявшие эту позицию, часто предлагают своим подопечным открыто делиться связями и ресурсами, взамен получая награду либо от благодарных союзников, либо от правящей верхушки. В идеальном варианте *каждый* из местных Картианцев становится союзником других последователей Движения. Отступников, не желающих делиться ресурсами, часто разыскивают и наказывают, поэтому у всех есть причины дружить с окружающими – даже если по принуждению.

- **Контакты:** Фактически та же система используется для расширения информационной базы всех Картианцев домена. Если становится известно, что кто-то из членов Движения обзавёлся ценными связями, но сознательно утаивает это от окружающих, его ждёт серьёзное наказание.

- **Убежище:** Любой Сородич, потерявший или до сих пор не нашедший себе убежище, может обратиться к диктатору с просьбой найти ему новый дом. Иногда диктатор просто поднимает на ноги всех Картианцев и не успокаивается, пока они не отыщут подходящее убежище для своего собрата. Чаще такого вампира пристраивают в чужое убежище с приказом как можно скорее найти собственный дом. Но в некоторых случаях диктатор требует вспомнить о первоначальной цели своего ковенанта – добиться равенства и взаимного уважения между вампирами – и предлагает Сородичам добровольно принять новичка в своё убежище. Попытки выгнать его на улицу после этого могут повлечь наказание.

- **Стадо:** Чаще всего Диктатор использует свою власть над Сородичами для того, чтобы приказывать им строить собственные клубы, налаживать поставки замороженной крови, собирать культы и устраивать вечеринки для того, чтобы обитатели домена в любую минуту могли явиться в определённое место и найти себе пропитание.

Ровнее других

В некоторых доменах Сородичам удалось устроить вполне успешную коммунистическую власть. Это означает, что обитатели таких доменов имеют равный доступ к общим ресурсам, постоянно работают сообща и подыскивают друг другу убежища для совместного проживания.

Таковыми коллективами правит небольшой парламент избранных Картианцев, которые следят, чтобы никто не пытался нарушить идиллическое существование в надежде обрести большую власть за чужой счёт.

- **Союзники:** Большинство Картианцев в таких доменах прекрасно знают друг друга и даже проводят вместе по несколько часов каждой ночью. Постоянный контакт может привести и к раздорам, поскольку при непрерывном взаимодействии лучше видны недостатки окружающих, однако в той или иной степени каждый из таких Картианцев является союзником большинства других.

- **Контакты:** В целом, когда Картианцу нужно что-то узнать, он должен просто спросить, у кого есть связи с людьми из определённых организаций. Тем не менее, некоторые члены Движения налаживают более широкие информационные сети, чем другие. Равным образом, парламент может назначить несколько вампиров на должности информаторов. Единственное исключение заключается в том, что некоторые Картианцы налаживают связи с поставщиками оружия, артефактов, наркотиков, информации и других ресурсов, которыми запрещено пользоваться в местном сообществе. Такие Сородичи не афишируют своих связей и действуют втайне, предлагая другим вампирам услуги “из-под полы”.

- **Убежище:** В коммунистических сообществах Картианцы обязаны жить вместе. Обычно одно убежище занимают члены одной кoterии или рабочей группы, но если в нём есть дополнительное пространство, к ним могут пристроить и других Сородичей.

- **Стадо:** Сбор самых “питательных” смертных доверяют членам рабочих групп. Иногда Сородичи, состоящие в таких группах, получают за свой труд дополнительные награды – например, убежище поудобнее, – однако в целом они должны стараться на благо всего домена.

Конституционная тирания

Большинство Картианцев понимают, что для успешного правления нужен единый лидер, однако считают, что нужен и дополнительный административный слой, который будет корректировать решения лидера. При конституционной тирании один Картианец

правит городом, а ещё несколько – вносят изменения в его указания, если считают их недостаточно справедливыми.

- **Союзники:** Правитель города старается регулярно устраивать встречи с другими вампирами, чтобы удостовериться, что он понимает их нужды. На этих встречах он часто напоминает им, почему они выбрали именно такой подход к управлению городом. Кроме того, собрания часто позволяют Сородичам обмениваться друг с другом услугами, что функционально делает их союзниками.

- **Контакты:** От Картианцев требуется свободно обмениваться информацией. Это не отменяет того факта, что у одних будет больше связей, чем у других – просто Картинцам запрещается монополизировать определённые сферы деятельности и мешать другим последователям ковенанта налаживать связи в той же области.

- **Убежище:** Новичков, не владеющих собственными убежищами, часто помещают в незанятые дома. При этом других Сородичам предлагается помочь им обустроить здание, сделать его безопасным и научить новичков выживать в ночном мире. Иногда таким обучением занимается конкретная группа вампиров, назначенная правителем.

- **Стадо:** Правитель и его помощники часто стараются установить несколько ключевых точек кормления вроде больниц и клубов. Это помогает обеспечить всех Сородичей равным доступом к крови и устраняет риск нарушения Маскарада на охоте. Само собой, правитель должен обладать властью над полицией и другими людьми, работающими в таких местах, чтобы у Сородичей не возникало проблем при кормлении смертными на одной и той же территории.

Проваленный эксперимент

Картианцы экспериментируют с новыми формами правления, и они это хорошо понимают. Во многом именно поэтому они так легко принимают очередные системы и модели, разработанные смертными.

Хотя никто не составлял статистику революций, устроенных Картианцами, по всей видимости, большинство их экспериментов оканчиваются неудачами. К счастью, *обычно* Картианцы просто отступают и тратят несколько десятилетий на то, чтобы выработать другую систему правления. Однако порой проваленный эксперимент Картианцев может стоить жизни всем местным Сородичам.

Глава третья:

Картианцы в Пляске Смерти

У меня не было права голоса, но я перевернула с ног на голову всю эту прогнившую систему. Вам не нужно иметь право голоса. Вам достаточно иметь сам голос – и решительно его использовать.
Мать Джонс, основатель Рабочего движения США. “Автобиография Матери Джонс”.

Присоединиться к Движению может быть труднее, чем кажется на первый взгляд. Безусловно, Картианцы сами открыто ищут новых последователей, однако им нужны те, кто спустя всего пару ночей после вступления в ковенант будет готов жертвовать своими личными интересами для достижения общей цели. В некоторых городах ковенант даже приобретает “элитный” характер и требует от потенциальных рекрутов доказать свою преданность выбранной идеологии.

Многие Картианцы некогда были независимыми. Они занимались своими делами и преследовали исключительно личные цели, пока не захотели стать частью чего-то большего. Как вариант, они могли сами начать борьбу с представителями традиционных ковенантов и лишь какое-то время спустя обнаружить, что фактически выполняют работу Картианцев.

Что касается выходцев из других ковенантов, то здесь прослеживается следующая картина:

- **Инвиктус:** По очевидным причинам, члены Инвиктус редко примыкают к Движению. Большинство из них потому и оказались в рядах Инвиктус, что стремились в одну прекрасную ночь стать влиятельными старейшинами, а не свергнуть их ради всеобщего блага.

Тем не менее, представителям этого ковенанта как никому другому известно, с каким пренебрежением старейшины относятся к неонатам. Многие из них устали прислуживаться и рисковать жизнью ради других вампиров. Они понимают мотивы Картианцев и могут в какой-то момент понять, что сами хотят увидеть свой город в огне (если не для установления политической утопии, то просто для того, чтобы отомстить манипуляторам и эксплуататорам, отравляющим жизнь в домене).

Стоит заметить, что лидеры Инвиктус в курсе таких порывов и часто описывают неонатам, что с ними будет, если они посмеют помогать Картианцам. Многие просто боятся покинуть ряды своего ковенанта.

Тем не менее, иногда выходцы из Инвиктус присоединяются к Картианцам просто потому, что им некуда пойти. Их не устраивает марионеточная система Инвиктус, однако они боятся кровавых обрядов Круга, не верят в Бога и не хотят провести вечность за изучением сверхъестественных аномалий, как Ордо Дракул. В конечном счёте они могут примкнуть к Картианцам лишь потому, что те занимаются политикой и стремятся обрести власть – даже если затем, чтобы раздать её поровну всем желающим.

Когда к Картианцам присоединяются служители и старейшины Инвиктус, это почти всегда означает, что они потерпели фиаско в очередной интриге и рискуют погибнуть от рук собственных товарищей. Такие вампиры обычно стараются подмять под себя неонов Движения и превратить их в личную армию. В редких случаях они становятся Префектами Картианцев и грамотно руководят Движением по всему домену.

- **Ланцеа Санктум:** К Картианцам присоединяется масса Сородичей, первоначально надевавшихся обрести себя в духовном служении. Большинству из них хватает нескольких месяцев, чтобы понять, что они не готовы потратить вечность на соблюдение странных заветов Лонгина. Некоторые же выходят из состава ковенанта спустя долгие годы, когда решают, что хотят заняться более светскими и практическими вопросами.

Тем не менее, удивительное количество таких вампиров *не* покидают кругов Ланцеа Санктум. Если лидеры их ковенанта не против, потенциальные перебежчики объявляют о

своей работе с Картианцами, оставаясь при этом членами Ланцеа Санктум. Само собой, их регулярно будут допрашивать (вероятно, с обеих сторон), однако они вполне могут совмещать идеалы Картианцев с учением Лонгина.

Старейшины почти никогда не покидают Ланцеа Санктум, чтобы стать Картианцами. В редчайших случаях они могут стать жертвами политических интриг и примкнуть к Картианцам в попытке со временем вернуть себе законное место. Однако даже такие ходы следует считать почти небывалыми исключениями.

• **Колдовской круг:** Аколиты легко могут стать Картианцами, причём иногда даже без осуждения со стороны своих братьев по ковенанту. Структурно Круг и Движения чрезвычайно похожи: и тот и другой ковенант состоят из разрозненных кoterий, практически не имеющих общих лидеров, и оба ковенанта *поощряют* разницу в убеждениях до тех пор, пока все они соответствуют определённым критериям. Картианцам не так уж важно, какой политический строй предпочитают их товарищи – главное, чтобы все они стремились к свободе и равноправию. Аколитами в прямом смысле слова всё равно, кому поклоняется соседний культ Круга – главное, чтобы во главе божественной иерархии стояла Праматерь.

Единственная трудность заключается в том, что члены Круга чаще всего отличаются аполитичным характером и не интересуются властью. С другой стороны, они постоянно стараются преодолевать свои слабости, расширять знания и осваивать новые формы деятельности. Иногда Аколит может переметнуться к Картианцам не потому, что ему наскучила философия его ковенанта, а потому, что так он сможет понять её ещё лучше.

Наконец, есть Аколиты, покинувшие Колдовской круг просто из-за желания быть поближе к смертным. Ритуалы Аколитов плохо сказываются на психике этих вампиров (заодно понижая их Человечность), и Картианцы могут помочь им вернуться к своей былой личности.

• **Ордо Дракул:** В отличие от других вампиров, представители Ордо Дракул чаще всего присоединяются к Картианцам, уже достигнув определённого статуса в рядах своего ковенанта. Это происходит потому, что неонаты, только вступившие в Ордо Дракул, чаще всего стремятся изучить Кольца Дракона и лучше понять свою природу. Более того, найти учителя в Ордо Дракул и заслужить право вступить в ковенант удаётся не каждому. А потому мало кто из Сородичей вступает в Ордо Дракул “случайно”.

Более опытные Драконы, однако, уже обучились контролировать своё тело, провели не один научный эксперимент и нашли ответы на многие философские вопросы, волновавшие их в первые десятилетия ночной жизни. В конечном счёте они могут потерять интерес к научным исследованиям и почувствовать тягу к иным формам деятельности. А это может привести их в ряды Картианцев (примерно в той же степени, что и в ряды других ковенантов).

Обращение

В некоторых доменах Картианцы укрепляют свои позиции, Обращая смертных. Конечно, такое происходит не всегда. Далеко не каждый человек подходит для превращения в вечного революционера. Не в каждом домене Картианцы обладают возможностью прокормить новичка. Кроме того, иногда Картианцы не собираются тратить время на обучение неоната, который будет только мешаться под ногами.

Тем не менее, когда они всё же решают расширить свои круги за счёт новообращённых, они могут подобрать кандидата на основе следующих качеств:

• **Физические способности:** В некоторых доменах Картианцы вынуждены постоянно сражаться. Если они хотят Обратить смертного, им нужно убедиться, что он будет достаточно силен и вынослив. Они не хотят ставить под удар слабаков, которые попросту не обладают нужными качествами для выживания, как не хотят создавать помехи и для своих боевых отрядов. Кроме того, иногда Картианцы выбирают себе потомков, основываясь не на их приспособленности к сражениям, а на их внешности. Симпатичная,

притягательная Картианка со временем может стать отличным дипломатом. Уродливый бандит станет хорошим Пугалом, особенно если его Обратит Носферату.

- **Минимальная компетенция:** Самое частое требование. Потенциальные новобранцы должны быть психически здоровы и уметь аргументировать свои позиции. Если ковенант начнёт принимать в свои ряды неонатов, которые будут нарушать законы домена, драться для удовольствия и взрывать бомбы, *возможно*, Картианцы не захотят с ними работать. Или примут с распростёртыми объятиями – в зависимости от домена.

- **Приверженность принципам:** Чаще всего Картианцы ищут кандидатов на Обращение среди людей, которые уже в своей человеческой жизни отстаивают свои права и готовы жертвовать собой ради других.

- **Приспособленность к клану или родословной:** В некоторых доменах Картианцы с радостью предлагают членам определённых династий обзавестись потомством. В других они стараются избавиться от неудобных союзников вроде Морбус и уж точно не позволяют им Обращать новых представителей своей проклятой родословной.

- **Одобрение окружающих:** Чаще всего Картианцы обсуждают своё решение Обратиться нового рекрута с другими последователями Движения.

- **Испытание:** Для того чтобы убедиться в способности кандидата сослужить добрую службу Движению Картианцы подвергают его череде испытаний. Они разнятся от домена к домену, а иногда и от рекрута к рекруту. Тем не менее, они всегда отличаются сложностью и оставляют Картианцам шанс отказаться от Обращения слабого кандидата, не нарушая при этом Маскарад.

Например, в одном из американских доменов кандидата приглашают на политические дебаты, в ходе которых ему предлагается выразить точку зрения, которую он отстаивал в последнее время (очевидно, если он заинтересовал Картианцев, его позиция как-то связана с борьбой за права и свободу). В течение дебатов на каждое утверждение этого человека окружающие стараются найти возражение, и чем жарче разгорается спор, тем безумнее становятся аргументы его оппонентов. Если к концу дебатов такой человек не проявляет ни малейшего желания уступить разъярённой толпе, она неожиданно замолкает и начинает аплодировать. Из толпы выходит кто-то из Картианцев и объясняет, что в мире существуют вампиры и что большинство из них отстаивают те же безумные точки зрения, которые только что звучали в этом зале. Если кандидат соглашается присоединиться к этому ночному конфликту, его Обращают. Если он отказывается, его ждёт милосердная смерть.

В одном французском домене всех рекрутов, обладающих боевыми навыками, заманивают в террористическую ячейку. Они проходят хорошую подготовку и, вполне вероятно, даже проводят несколько операций. Если они не задаются идеологическими вопросами и просто выполняют приказы, их так и оставляют ценными солдатами (функционально делая Союзниками или Слугами Картианцев). Если они начинают искать ответы на философские и политические вопросы, связанные с их деятельностью, их переводят в “высшую лигу”.



Картианская прелюдия

Рассказчик вполне может провести Прелюдию – короткую историю, посвящённую человеческой жизни будущих Картианцев. Интересным способом завершить эту Прелюдию будет неожиданное (для большинства игроков) открытие, что всё это время за их персонажами следили члены Движения, подбирающие кандидатов для Обращения.

Важный момент заключается в том, что персонажи должны почувствовать искреннюю симпатию к этим вампирам. Они должны понять, что *каждый* из Картианцев прошёл через те же тяготы и испытания, которые выпали на их долю. При всём разнообразии

Картианцев всех их объединяют общие страдания, а нередко – и очень похожая биография.



Двойное членство

Картианцы преследуют политические интересы. В остальном они хорошо относятся к любым философским, духовным, творческим и другим исканиям, которые могут привлекать того или иного члена Движения. Технически это означает, что Картианцам ничто не мешает состоять в Колдовском круге или Ланцеа Санктум, а с определёнными оговорками – и в других ковенантах.

В случае с Аколитами и Благословенными Картианец может получить не больше трёх уровней Статуса в соответствующем ковенанте, оставаясь при этом членом Движения. Увы, в собственном ковенанте он также ограничен третьим уровнем Статуса. Получение этого последнего, третьего уровня требует совершения жертвенных действий, демонстрирующих преданность вампира обоим ковенантам.

Поскольку Инвиктус и Ордо Дракул требуют официального принесения клятвы служения, вампир не может состоять в этих ковенантах и одновременно – в Картианском движении. Точнее, он не может делать это в открытую. Равным образом, Рассказчик имеет право ещё сильнее ограничить Статус, которого он может добиться в таких ковенантах при содействии Картианцам.

Хотя многие Сородичи опасаются, что вампиры, участвующие одновременно в Движении и деятельности другого ковенанта, шпионят на Картианцев (или наоборот), это подозрение редко оправдывается. Во-первых, Сородич, который отстранился от деятельности Колдовского круга для вступления в Картианское движение, легко выйдет из Движения, чтобы занять тёплое место в Инвиктус. Во-вторых, если все окружающие в курсе, что определённый вампир состоит в Картианском движении, никто не станет доверять ему секреты своих ковенантов.

Единственное, что Картианцы могут сделать в шпионских целях – это загипнотизировать добровольца, испытывающего симпатию к революционным идеалам, и оставить его в рядах родного ковенанта. Время от времени они могут связываться с таким информатором и снимать с него эффекты гипноза, чтобы он смог рассказать им всё, что удалось выяснить. После этого – при согласии информатора – Картианцы снова гипнотизируют его, чтобы он случайно не выдал себя.

Если Сородич, симпатизирующий Картианцам, готов стать таким шпионом, Картианцам нужно просто обработать ему мозги Доминированием. После этого он забывает о своём интересе к Движению и продолжает заниматься обычной деятельностью. Если кто-то обследует разум такого вампира при помощи телепатических способностей, подозревая в нём шпиона, он получает штраф от -2 до -4 к проверке обнаружения его подлинных чувств. Это отражает искреннюю преданность вампира Картианскому движению, даже если сам он в настоящий момент не помнит о своих симпатиях.

Кроме того, Картианцы обнаружили, что вычислить шпиона магическим образом ещё труднее, если его разум замутнён психическими отклонениями. Мало кто из Сородичей готов добровольно свести себя с ума ради победы Движения, однако некоторые соглашаются *временно* получить отклонение под воздействием Доминирования или других психических сил. В этом случае обнаружить шпиона становится практически невозможно.



Совет Рассказчику:

Статус в нескольких ковенантах

Выше описаны попытки вампиров состоять сразу в двух ковенантах (и даже трёх, если вы рассказываете историю в жанре шпионского триллера). Это действительно ограничивает их 3 пунктами Статуса, когда речь идёт о совмещении Картианского движения с Ланцеа Санктум и Колдовским кругом, а также напрямую мешает приобретать очки статуса в Картианском движении, если вампир состоит в Инвиктус или Ордо Дракул.

Тем не менее, очевидно, что некоторые Сородичи занимаются переговорами и решают другие дела с представителями различных ковенантов. Это значит, что если игрок интересно описывает свою деятельность и при этом может объяснить, почему лидеры сразу нескольких ковенантов доверяют его персонажу, он может и обойти эти ограничения. Опять же, классическим примером может быть дипломат или специалист по спасению Маскарада в чрезвычайных ситуациях. Возможно, он не добьётся высокого положения сразу в двух ковенантах, однако ничто не мешает ему обладать известностью, признанием и, наконец, Статусом в этих организациях.



Картианские стили правления

Как уже говорилось, политические эксперименты Картианцев чаще оканчиваются фиаско, чем дают желаемые плоды. Даже многие успешные революционеры встречали плачевный конец после того, как, уже победив старейшин, предлагали распределить власть поровну – и встречали непонимание со стороны Префекта, у которого появилась возможность стать Князем. Однако успех возможен, и миру Сородичей известны домены, целиком управляемые Картианцами.

При всём разнообразии своих политических и философских взглядов Картианцы чаще всего устанавливают в доменах одну из пяти форм правления: чистую демократию, республиканский парламент, социалистическую диктатуру, коммунизм или конституционную тиранию.

Многие аспекты этих политических строев рассматривались в конце предыдущей главы.

Чистая демократия

Все Картианцы считаются членами правительства. Любое хоть сколько-нибудь важное решение выносится на обсуждение. Каждый Картианец обладает одним голосом: даже Князь и новообращённый формально равны в правах. Официальные лица (Князь, Шериф, советники Примоген и так далее) исполняют общественную волю, и их всегда могут сместить голосованием.

Дебаты часто проходят хаотично и оживлённо. Кому-то это даже нравится, поскольку любой может открыто высмеять оппонента, перекричать его или оскорбить, несмотря на его возраст и положение.



Законы демократии

- **Власть народу:** Один вампир – один голос.
- **Изменения необходимы:** Любой закон можно обсудить и любую традицию можно изменить, будь на то воля народа.



Республиканский парламент

Город делится на территории, а Движение – на отдельные сообщества. Каждая территория и сообщество имеют по одному представителю. Эти представители и решают вопросы домена большинством голосов. Князь редко принимает собственные решения и большей частью удовлетворяет коллективные требования представителей.

Тем не менее, представителями сообществ и территорий часто становятся не буквальные воплощения народных идей, а Сородичи, наиболее подкованные в политических и интеллектуальных вопросах. Домен может стать жертвой хитрых и властных вампиров, которые оглашают желания своего сообщества в слегка изменённом виде, заставляя Князя принимать решения, выгодные немногим избранным и лишаящие большинство Картианцев заслуженных ресурсов.



Законы республиканского парламента

- **Власть народу:** Каждое сообщество выбирает своего представителя. Тот, в свою очередь, обладает одним голосом на любых обсуждениях.

- **Изменения необходимы:** Представители должны регулярно уступать место другим вампирам. Время от времени для обновления политической обстановки нужно сменять и Князя.



Социалистическая диктатура

Власть принадлежит диктатору и его помощникам. Диктатор следит за тем, чтобы любые ресурсы поровну разделялись между Сородичами домена. Если одна котерия обитает в просторном убежище, а другая вынуждена прятаться в канализации, посланники диктатора должны разыскать членов второй котерии и поселить её в убежище рядом с первой. Если кому-то приходится искать пищу в неблагополучных районах, пока его сосед наслаждается кровью в собственном клубе, диктатор требует, чтобы первого тоже пустили в клуб. Всё разделяется поровну.



Законы социалистической диктатуры

- **Власть народу:** Все получают равный объём ресурсов и равные обязательства.

- **Изменения необходимы:** Как только вампиры начинают возвращаться к традициям и пытаются обойти окружающих, их нужно поставить на место. Любое социальное неравенство необходимо устранять – решительными и революционными методами.



Коммунизм

Весь домен разделён на маленькие сообщества, каждое из которых получает определённое количество голосов. Это количество зависит от территории, принадлежащей сообществу, числа обитающих на ней вампиров, объёма ресурсов, которые это сообщество приносит всему домену, наличия артефактов, выполнения сложных задач, качества охотничьих угодий и других критериев, определяемых в момент установления коммунистического строя.

Члены каждого сообщества проживают вместе, нередко в одном или нескольких общих убежищах. Они открыто делятся ресурсами друг с другом, а иногда – и с представителями соседних обществ.

Коммунистический строй часто существует без Князя или другого правителя, а за соблюдением законов следит Шериф или Мирмидон. Коммунисты вполне могут

принимать в свои сообщества и представителей других ковенантов, хотя последние никогда не получают большого количества голосов.

Опасность такого строя заключается в том, что вампиры могут мешать определённым группам соответствовать критериям, дарующим им голоса, чтобы не дать им реального влияния на домен. Равным образом, делая всех вампиров одинаково богатыми в одних сферах, коммунистический строй делает их одинаково бедными в других. Например, все имеют доступ приблизительно к одному числу мистических артефактов, однако страдают от одинакового недостатка удобных охотничьих территорий.



Законы коммунизма

- **Власть народу:** Все обладают равными правами, однако те, кто не хочет жертвовать временем и ресурсами, работая на благо всего домена, получают меньше влияния вплоть до исключения из голосований.

- **Изменения необходимы:** Законы должны соответствовать нуждам вампиров, а эти нужды постоянно меняются. Критерии разделения голосов постоянно пересматриваются, а ресурсы – перераспределяются.



Конституционная тирания

Как только Картианцы составляют список законов, они начинают подчиняться им согласно написанному. Никто не имеет права вносить изменения – даже первоначальные авторы конституции. На собраниях почти никогда не проводится голосований: вампирам предлагается лишь определить степень наказания для преступников и награду для тех, кто работает на благо домена. Официальные лица не имеют права (по крайней мере, открыто) истолковывать законы или тем более принимать их: когда возникает определённый вопрос, они ищут ответ в списке законов и затем исполняют предписания.



Законы конституционной тирании

- **Власть народу:** Как только конституционная тирания избирается формой правления, вампиры решают, каким законам они будут подчиняться. После этого им остаётся лишь исполнять написанное.

- **Изменения необходимы:** Они необходимы, но *уже* произошли. В изменениях нуждалась старая правительственная система. Как только Картианское движение заняло господствующую позицию в домене и составило конституцию, никаких изменений не требуется.



Картианцы в оппозиции

Очевидно, что оппозиция – самая традиционная роль Картианцев. Менее очевидным может быть то, что они редко стремятся разрушить местное общество Проклятых и свергнуть правящую верхушку. Административные модели других ковенантов *несовершенны* – однако у них хватает своих наработок и плюсов.

Цель Картианского движения состоит прежде всего в улучшении правительственного строя посредством аргументированных дебатов, политического давления и очень тщательного изменения социальных устоев. Выражаясь немного шире, Картианцы видят свою задачу в том, чтобы публично выражать своё несогласие с правителями домена – словом или делом.

Они могут читать речи в Элизиуме, но вполне могут и просто отказываться от участия в официальном праздновании тех или иных событий, которые они видят в ином ключе,

чем другие вампиры. Аналогичным образом, они могут отказаться от выполнения “пассивных” задач, порученных Князем – например, отказавшись прекращать войны между уличными бандами на городских улицах до тех пор, пока их не выслушают. Сработать может любая тактика, даже “ребяческая” – лишь бы она привлекла внимание власть имущих.

На более интеллектуальном уровне многие Картианцы стараются постоянно критиковать правящие ковенанты, заявляя об их ошибках в Элизиуме, составляя манифесты и комментируя происходящее до тех пор, пока им не удастся вызвать своих оппонентов на открытые дебаты. Их усилия могут привести к любой реакции, от безразличных насмешек до горячего согласия, однако их цель всегда остаётся в том, чтобы сделать заявление и озвучить свои аргументы – а не захватить город силой.

Однако в доменах, которыми правит по-настоящему жёсткий Князь, запрещающий любые акции протеста и не признающий Картианцев легитимным ковенантом, Движение может прибегнуть к тактикам, запасённым в рукаве. Терроризм, саботаж, заговоры – любые преступные действия могут стать эффективными инструментами для провокации власть имущих на открытый диалог.

В большинстве случаев Картианцы ограничиваются тем, что вмешиваются в политические игры других ковенантов. Если они обладают достаточной численностью, они могут просто отказаться участвовать в ритуалах, молитвах или других традиционных собраниях Проклятых. Они стараются обратить на себя внимание – не больше и не меньше. Выражаясь иначе, они не столько наносят прямой урон политическому состоянию (и тем более имуществу) других Сородичей, сколько мешают им действовать так, как они привыкли. А это вынуждает к диалогу.

Пограничные домены

Картианцы часто устраиваются в криминальных кварталах, бедных районах или местах, пострадавших от естественных катаклизмов. Как только в городе появляется очередная область, от которой другие вампиры отказываются из-за её “бесплодности”, Картианцы передвигаются туда. Когда им удаётся занять по-настоящему обширную территорию, они формируют особое геополитическое образование, которое принято называть пограничным доменом.

С терминологической точки зрения пограничный домен нередко находится в пределах того же домена Сородичей, что и основная область проживания вампиров. Иногда Картианцы даже не обговаривают с другими Сородичами границу, проходящую между “центральной” и “Картианским” доменами (хотя чаще всего они это делают). Отличие такого домена от сопряжённых с ним территорий заключается в том, что там не готов проживать никто, кроме Картианцев.

В редчайших случаях пограничными доменами становятся небольшие города, расположенные рядом с родным доменом Картианцев, но опустевшие при странных обстоятельствах.



Почему только Картианцы?

В действительности, любые вампиры могут завладеть пограничным доменом. Тем не менее, Картианцы – самый подвижный и приспособляемый ковенант Сородичей, а потому они занимают такие места прежде, чем остальные вампиры начнут только размышлять, какие ресурсы они могут извлечь из таких территорий.

Кроме того, Картианцам нечего терять. Регент Инвиктус не захочет разделять свою власть между богатым районом в центре города и кварталом, пострадавшим от землетрясения, потому что это сделает его слабее. Но Картианцы и так ничего не имеют – обычно. Поэтому они следуют философии “лучше что-то, чем ничего”.

Наконец, Картианцы любят экспериментировать с социальными и политическими изменениями на нейтральной территории, на которой нет других вампиров. Прежде чем попытаться сместить Князя и установить новый порядок, они должны протестировать его. Пограничные домены идеально подходят для этих целей.



Захват пограничного домена

Прежде всего Картианцам нужно понять, почему та или иная часть города оказалась незанята другими Сородичами. Что случилось с вампирами, проживавшими на ней до Картианцев – если, конечно, они здесь были? Нет ли больших опасностей, связанных с такой территорией? Наконец, можно ли получить ответы на эти вопросы от кого-то из городских Сородичей – или Картианцы сами должны рискнуть и расследовать тайну заброшенного домена?

Ниже представлено несколько причин, по которым отдельная городская область может стать открытой территорией.

- **Агрессия со стороны вампиров:** Иногда конфликт между Сородичами заканчивается смертью или отчаянным бегством вампира, некогда правившего определённой территорией. Например, фанатичные инквизиторы Ланцеа Санктум могли обнаружить еретика, осквернявшего ритуалы Лонгина. Представители Ордо Дракул могли прогнать одного из своих же адептов с участка, на котором расположено “Гнездо Вирма”, якобы отравляющее разум всех Проклятых. Но, разумеется, самой частой причиной гибели или ухода вампира с насиженной территории становится нападение Своры Белиала или убийц VII. В последнем случае Картианцам остаётся только надеяться, что эти изверги уже покинули опустевшую территорию.

- **Агрессия со стороны чудовищ:** Маги, оборотни и другие порождения ночи, как правило, не имеют ничего против Сородичей *как расы*. Однако они могут питать жгучую ненависть к вампиру, занявшему их священное место или убившему их собрата. Наконец, они могут просто забрать его территорию по законам военного времени, убив всех свидетелей.

Картианцы, пришедшие в такое место, могут далеко не сразу понять, что в нём нет правителя из числа вампиров – но есть хозяева, которые совершенно не собираются отдавать свою территорию чужакам. В частности, Картианцы могут обнаружить цепочку улики, ведущую к гулю убитого Сородича, который помнит подробности произошедшего.

- **Нападение охотников:** Вампиры поддерживают Маскарад по совершенно конкретным причинам. Если прежний обитатель этой территории совершит одно-два преступления, не позаботившись спрятать улики, смертные могут нанести ответный удар. Любопытно, что Картианцы могут манипулировать охотниками для того, чтобы перенаправить их гнев на других Сородичей. Кроме того, они могут обратить внимание на самоотверженность и дисциплину этих охотников, после чего сформировать новую идеологию, основанную на “праведной охоте” – в конце концов, Картианцы заимствуют *любые* идеологии смертных. На кого они будут охотиться?

- **Естественный катаклизм:** Массовые пожары, землетрясения, наводнения и торнадо – всё это может если не уничтожить вампира, то лишить его ценного имущества или соседей из числа смертных (которыми он привык кормиться). Иногда Картианцы занимают такие области и успевают обжиться в них, когда вдруг обнаруживают тело Сородича, впавшего в торпор где-нибудь под обломками здания.

- **Эпидемия:** Почти аналогичная ситуация складывается при распространении заболеваний. В этом случае вампир редко становится прямой жертвой эпидемии, однако ему становится выгодно покинуть свою территорию.

- **Сверхъестественная катастрофа:** Иногда ритуал Колдовского круга даёт неожиданный сбой, призывая в земную реальность свирепых духов и демонов. Иногда призракам мёртвых людей удаётся самым прорвать дыру в саване, разделяющем землю и

царство теней. Иногда эпидемия, которую смертные перенесли без особых потерь, каким-то образом убивает Сородичей или отправляет их в торпор.



Выжившие

Иногда Картианцы обнаруживают не совсем заброшенную территорию. Более того, в случае с путешествием в соседний город они могут найти небольшое сообщество, пережившее катастрофу.

Характер взаимодействия с такими вампирами целиком зависит от обстоятельств, однако в целом власть над доменом получает сильнейший. Картианцы могут пригласить всех желающих в свой ковенант. Или истребить всех до единого. Или прогнать их прочь.

Тем не менее, следует понимать, что для выживших Картианцы – просто захватчики. Они могут даже спрятаться от Картианцев и нанести удар уже после того, как те поверят, что им повезло отыскать заброшенный домен. Наконец, не следует забывать и о Метке хищника, которая заставляет вампиров враждовать за территорию даже тогда, когда у них есть рациональные причины объединиться или разойтись.



Основные черты пограничных доменов

Вне зависимости от причин опустения пограничные домены часто представляют собой места повышенной опасности, в которых Сородичам просто *приходится* держаться вместе. Вот основные черты таких доменов:

- **Насилие:** В пограничных доменах, по очевидным причинам, нет чётких законов и правил. Пока Картианцы или другие вампиры не установят там власть, многие конфликты будут решаться физически.

- **Сплочённые котерии:** В таких местах вампиры вынуждены распределять роли между котериями даже чаще, чем в обычных доменах. Например, если выясняется, что здешнее население Проклятых вырезали оборотни, одна котерия может заниматься их истреблением, другая налаживать отношения с напуганными смертными, а третья – подготавливать немногочисленных выживших к Картианскому правлению.

- **Взаимодействие ковенантов:** В случае с опустевшими городами или особенно крупными районами, превращёнными в пограничный домен, местными ресурсами могут заинтересоваться не только Картианцы. Если на территории такого домена появляются члены других ковенантов, Картианцы могут или предложить им сотрудничество, или прогнать их прочь. Иногда они даже закрывают определённым ковенантам доступ к своему домену. Тем не менее, открытая вражда между ковенантами в пограничных доменах редка: как правило потому, что в таких местах либо не хватает ресурсов, за которые могли бы бороться Сородичами, либо, наоборот, остаётся столько ресурсов, что вампиры вполне могут заниматься своими делами, привычно играя в политику, но не прибегая к насилию.

- **Приоритет Дисциплин:** В большинстве случаев вампиры, обитающие в пограничных доменах, практикуют прежде всего физические Дисциплины. Это помогает перебираться через обломки зданий, прятаться от оборотней или сражаться с отродьями из Своры Белиала. Что практикуется редко, так это кровавое чародейство Ланцеа Санктум и Колдовского круга – отчасти потому, что подобными ритуалами обычно владеют только опытные вампиры, а в пограничные домены отправляют в основном неонатов; отчасти потому, что Картианцы могут закрыть Аколита и Благословенным доступ к “своей” территории; наконец, потому, что одной из причин опустения домена мог быть мистический катаклизм, некогда вызванный ритуалами Проклятых, и кровавые практики Благословенных или Аколитов могут снова призвать в земную реальность сущностей, уничтоживших бывших хозяев домена.

- **Чёткие границы:** В пограничных доменах нетрудно определить хорошие, плохие, ценные, опасные и другие территории. Картианцы быстро исследуют их и определяют, кто где будет жить. В частности, они выбирают укрытое место для проведения встреч (настоящий Элизиум) и несколько опасных участков (ложных Элизиумов), встретиться на которых они предлагают в присутствии незваных гостей. Иногда это приводит к тому, что вампиры, решившие помешать Картианцам, заявляются в логово хищников – или просто в бесплодные земли.

- **Лидерство:** В пограничных доменах требуется сильный лидер. Даже самые свободолюбивые Картианцы готовы поступиться своими правами для обеспечения безопасности, поскольку если они не будут подчиняться опытному, решительному и сообразительному вожаку, вполне вероятно, что их ждёт гибель.

Опять же, в присутствии незваных гостей Картианцы никогда не выдают своего лидера на случай, если злоумышленники решат воспользоваться ситуацией и устранить сильного предводителя, чтобы подчинить Картианцев себе.

- **Открытые двери:** Примечательно, что Картианцы, занявшие такой домен, обычно рады *появлению* других вампиров, даже если они не рады *самим* вампирам. Причина для такой радости продиктована жестокой реальностью. Чем больше вампиров придёт в домен, тем больше вероятность, что они отвлекут на себя врагов, некогда уничтоживших обитателей этих земель. Иногда Картианцы готовы прийти на помощь таким Сородичам, однако нередко они просто ждут, пока непрошеные гости не добьют последнего противника, а затем выпроваживают их восвояси.

(Де)эволюция домена

Конечно, такое положение дел не может сохраняться вечно. Рано или поздно ситуация должна измениться. Кто-то должен прийти к власти. Кто-то почти неизбежно должен уйти.

Улучшение пограничного домена часто означает устранение проблем, угрожающих его обитателям. В некоторых случаях это требует лишь терпения (эпидемия должна закончиться, а на месте сгоревших зданий люди построят новые дома). Но иногда это предполагает активную работу всех местных котерий.

Как только угроза уходит, ситуация в домене немного стабилизируется. Появляются новые правила и законы, лидеры и котерии. Хотя некоторые угрозы никогда не отступают навсегда (даже если Сородичи уничтожили хтонического зверя, охотившегося на вампиров, их мёртвые сердца никогда не перестанут вздрагивать от мысли, что под городом может спать другое чудовище), ночь, когда были решены самые явные проблемы, часто становится праздником для Сородичей. Они могут праздновать эту ночь из года в год на протяжении многих десятилетий.

Иногда Картианские лидеры даже обнаруживают, что, избавившись от проблемы, они позволили местным Сородичам снова пуститься в политические интриги. В конце концов, Проклятые – существа привычки, а многие из них были такими ещё в человеческой жизни. По прошествии нескольких лет ситуация стабилизируется окончательно, и Картианцы начинают править железной рукой, требуя от любых гостей отчислений или услуг. Однако со временем весь домен превращается в гнедо змей, подобное любым другим городам вампиров. Единственное отличие заключается в том, что у здешних Сородичей есть причины бояться не только друг друга, и они хорошо об этом знают.

Как предотвратить катастрофу

Картианцы прекрасно осведомлены о том, что какая-нибудь внешняя сила легко может попытаться выпроводить их прочь. Для того чтобы сохранить домен в своих руках, они придерживаются следующих правил.

- **Знай местных:** Незнакомцы опасны, а незнакомцы в таком месте – опасны вдвойне. Картианцы постоянно опрашивают гостей своего домена, и хотя тем ничто не мешает

солгать о себе, эта практика гарантирует, что Картианцы не обнаружат врагов у себя на пороге, не представляя, как они вообще появились в домене.

- **Знай пути отступления:** Ещё один универсальный совет, который приобретает особую ценность среди Картианцев, оказавшихся на малознакомой территории. С самого начала им следует определить, куда бежать и где прятаться в случае опасности.

- **Оцени соседние поселения:** Если Картианцам придётся бежать не просто в безопасное место, а за пределы города, им лучше заранее знать, где их встретят теплее. Конечно, даже если они годами переписывались с Картианцами из соседнего города, это ещё не означает, что им будут по-настоящему рады, когда они явятся в город с врагами на хвосте. Однако знать темперамент и общее отношение других Сородичей всегда полезно.

- **Окучивай разные сферы:** Если Картианцы начнут заниматься только политической деятельностью и ставить социальные эксперименты, они могут оказаться неподготовлены к вторжению других ковенантов или возвращению прежних хозяев домена. Работа со смертными, культивация отношений с другими Сородичами, обеспечение финансирования – всё это может потребоваться для удержания власти, если даже не для банального выживания.

- **Не теряй бдительности:** Это неизвестная территория. Даже если Картианцы смогли освоить и изучить её, опасность остаётся и годы, и десятилетия спустя.

Отношения с другими ковенантами

Только самые фанатичные из Картианцев следуют философии “мы против них”. Большинство из них вполне готовы работать с представителями существующих иерархий, даже отстаивая своё право на привнесение новых социополитических моделей в современное общество Проклятых.

Инвиктус

Если исходить из сугубо концептуальных размышлений, в мире нет ковенанта, который бы испытывал большую ненависть к Картианцам, чем Инвиктус. Сам призыв “Власть народу” вызывает отторжение у любого, кто считает феодальную систему наследственной власти лучшей, а то и единственной моделью правления, подходящей Сородичам.

Но это не означает, что оба ковенанта не могут найти общий язык. В сущности, как раз общий язык и даёт им возможность вполне продуктивно сотрудничать. Инвиктус и Картианцы занимаются социополитическими задачами. Они прекрасно понимают друг друга, поскольку говорят об одних и тех же проблемах. И они с удовольствием заключают сделки, когда это помогает решить очередную административную проблему.

Говоря прямо, Инвиктус заинтересованы не столько в управлении другими вампирами, сколько в обеспечении безопасности и богатства для самих себя. Картианцы нередко заключают с Инвиктус договоры о невмешательстве, и за редкими исключениями эти договоры нарушают отнюдь не Инвиктус.

Конфликт между ковенантами начинается тогда, когда Картианцы пытаются переманить их неонатов или обращаются к Внутреннему кругу Инвиктус с требованиями дать больше прав и свободы слугам *самих* Инвиктус. Конечно, лидеры Инвиктус также нередко мешают Картианцам, иногда принуждая их совершать действия, противоречащие их идеологии, однако в общем и целом агрессором в этом конфликте чаще всего оказываются Картианцы.

Само собой, когда Инвиктус добиваются абсолютной власти в домене, Картианцев ждут тяжёлые испытания. В частности, их (наряду с другими Сородичами домена) могут обязать принести Клятву служения Инвиктус как раз на случай попыток поднять восстание.

Что касается роли Инвиктус в доменах, находящихся во власти Движения, эти вампиры чаще всего стараются занять те немногие официальные позиции, которые ввели

Картианцы. Они активно сопротивляются конституции и уж точно не терпят попыток устроить коммунистический строй.

Ланцеа Санктум

Благословенные относятся к социальным экспериментам Движения куда лучше, чем Инвиктус, однако им трудно искренне соглашаться с политикой Сородичей, отвергающих традиции и устои. Большинство Епископов с удовольствием допускают Картианцев в свои церкви, надеясь, что учения Лонгина со временем обратят этих заблудших Сородичей к свету. По иронии судьбы, Картианцы надеются на прямо противоположный результат: и нередко общение с Благословенными действительно заканчивается интересом этих вампиров к идеологии Картианцев.

Увы, подобные отношения редко сохраняются на протяжении длительных периодов времени. В конечном счёте либо Картианцы решают, что Благословенные не хотят меняться, и начинают бороться с ними, как с остальными традиционалистами, либо члены Ланцеа Санктум приходят к выводу, что Картианцы неисправимы в своём неприятии Божьих истин.

В доменах, принадлежащих Ланцеа Санктум, Картианцы редко чувствуют себя комфортно. Благословенные требуют разорвать связи со своей человеческой личностью и принять своё существование в качестве нового, полностью сверхъестественного индивида. И чем большей властью обладают Ланцеа Санктум, тем бесчеловечнее становится их поведение.

Парадоксальным образом, члены Ланцеа Санктум прекрасно чувствуют себя в Картианских доменах, поскольку остаются главной монотеистической организацией в обществе Проклятых. Дела Картианцев почти нисколько их не затрагивают. Кроме того, они могут наладить с членами победившего Движения такую же связь, какую они поддерживают с Инвиктус. Это означает, что они будут мотивировать окружающих на благочестивое поведение (в понимании Ланцеа Санктум), в то время как Картианцы будут определять политический строй и решать светские вопросы.

Колдовской круг

Мало кто из Картианцев действительно понимает последователей Колдовского круга. Дело не в религии, поскольку Картианцы сами готовы верить во что угодно. Дело даже не в отказе скрывать свои убеждения, поскольку за это Картианцы как раз уважают многих Аколитов. Нет, Картианцев беспокоит пассивное принятие тирании, которым отличаются члены Круга. Более того, Аколиты любят провоцировать окружающих на подобное отношение. Они наслаждаются трудностями вместо того, чтобы преодолевать их. Иногда они наслаждаются даже болью. Им просто *не хочется* менять текущее положение дел.

Что особенно примечательно, Колдовской круг нередко вступает за Картианцев, когда над теми нависает серьёзная угроза: например, Аколиты могут встать в схватку между Картианцами и подосланными к ним убийцами, встав на сторону первых. Однако как только опасность минует, Аколиты снова возвращаются к своим делам. Аколиты испытывают себя – и по всей видимости, они дружат с Картианцами прежде всего потому, что подобная дружба ставит их под удар.

В доменах, находящихся под управлением Картианцев, Аколиты чаще всего занимаются собственными делами. Проблемы могут возникнуть только тогда, когда Аколиты начинают практиковать самые бесчеловечные из своих ритуалов – и то потому, что за ними становится трудно подчищать следы.

Ордо Дракул

Ордо Дракул – единственный ковенант, с которым Картианцы почти всегда находятся в дружественных отношениях. Представителям обеих групп несложно регулярно встречаться и цивилизованно обсуждать практические, духовные и политические

вопросы. Единственное, что Картанцы не одобряют в Драконах – это их страсть к изоляции.

Реальное взаимодействие с Ордо Дракул почти всегда носит характер бартера: Картанцы поставляют Драконам предметы и информацию, а те взамен обеспечивают Картанцев политической поддержкой, территориальными ресурсами и готовностью защищать их в случае опасности.

Драконы, вышедшие из состава Ордо Дракул и примкнувшие к Картанцам, чрезвычайно редки и почти никогда не посвящают себя Движению целиком. В психологическом смысле они остаются членами Ордо Дракул: скрытными и задумчивыми исследователями. Со временем многие из них становятся независимыми или просто отстраняются от политики, занимаясь лишь философскими и идеологическими вопросами Движения.

В доменах, которыми правят Картанцы, Драконы продолжают заниматься типичной деятельностью. Обычно они стоически принимают решения Картанцев и пассивно участвуют в их социальных экспериментах, продолжая при этом изучать природу вампиров и сверхъестественный мир. Даже если им было предложено сохранить позиции власти, они с удивительной лёгкостью расстаются с ними, если это может помочь им освободить время для научной работы.

Отстранившиеся

В глазах Картанцев, отстранившиеся Сородичи представляют собой готовый источник талантов, которые могут помочь Движению в трудные времена. Картанцам легче всего найти среди них друзей, информаторов, союзников и, конечно же, рекрутов. Тем не менее, большинство отстранившихся называются так не без причины. Они устали от политики Проклятых и хотят жить личной жизнью. Нередко они помогают Картанцам в коротких, частных делах, однако многие из них отказываются примыкать к Движению по-настоящему, и даже сделав это, быстро теряют интерес к новой идеологии.

Проблемы с отстранившимися возникают тогда, когда они отказываются помогать Картанцам в самые трудные, революционные ночи. Картанцы могут понять желание заниматься своими делами, однако они не готовы простить Сородичей, не протянувших им руку помощи тогда, когда это было просто необходимо.

Картанцы в Море Тьмы

Картанцы не занимаются сверхъестественными вопросами, но они живут в том же мире, в котором действуют и другие группы нечеловеческих созданий. Как правило, Картанцы стараются игнорировать их и нередко даже отрицают их существование. Почему? По многим причинам.

Прежде всего, в глубине души они понимают, что если другие чудовища существуют, у них могут быть те же проблемы со своим социумом, что и Картанцев – с другими Сородичами. А это будет означать, что моральным долгом Картанцев будет *оказание помощи* своим соседям. Во-вторых, Картанцы не хотят связываться с другими созданиями потому, что не хотят нажить себе новых врагов. Даже в тех доменах, в которых они доподлинно знают о существовании оборотней, им достаточно просто обходить определённую территорию стороной – конфликт им не нужен. В тех доменах, в которых маги обладают заметным влиянием, Картанцы могут просто не показываться в определённых районах в определённые ночи.

Тем не менее, самые любознательные из них могут специально разыскивать других чудовищ в попытке наладить с ними связь. Кто-то видит в них потенциальных союзников, кто-то интересовался определённой группой существ ещё до Обращения, а кто-то испытывает жгучий интерес к первооткрывательству (хотя в этом случае возникает вопрос, почему он состоит в Картанском движении, а не Ордо Дракул).

Мистицизм в политическом ковенанте

В большинстве случаев Картианцы обсуждают других существ лишь в том случае, когда на это есть политические причины. Например, они могут рассмотреть вопрос о выдворении оборотней с насиженной территории, но они не станут говорить об их подлинной сущности и идеалах. Однако некоторые Картианцы действительно интересуются мистикой. Когда в городе происходит что-то необычное, к ним могут даже обратиться другие Картианцы с просьбой осмотреть загадочный дом или расследовать дело об огромной человекоподобной крысе на пристани.

В целом отношение Картианцев к другим существам можно выразить приблизительно так:

- **Оборотни:** Картианцы, проживающие в городах с высокой активностью оборотней, отмечают, что эти создания агрессивны, территориальны и невероятно живучи. Вопрос о влиянии серебра на их тело до сих пор остаётся открытым, поскольку серебряные пули (и тем более серебряные ножи) стоят исключительно дорого, а для полевых испытаний вампиру нужно подражаться с оборотнем и дожить до следующей встречи с Картианцами.

Судя по всему, оборотни живут стаями и постоянно на кого-то охотятся. И Картианцам только предстоит найти ответ, на кого. Предположение об охоте на смертных кажется им неоправданным, поскольку исчезновение большого количества людей было бы нетрудно заметить, а кроме того, нашлись бы свидетели таких бесчисленных нападений.

- **Маги:** С одной стороны, Картианцы предполагают, что в мире должны существовать и другие оккультные общества кроме вампиров. С другой, идея о смертных, владеющих необычайной силой, кажется им преувеличением, выросшим из городских баек. Возможно, на подобное отношение влияет отсутствие информации о смертных магах. Если об оборотнях можно хотя бы услышать в сказках, то “магами” в фольклоре чаще всего называются самые разнообразные люди, от мудрецов до ведьм, которые не обязательно обладают явными сверхъестественными способностями. Таким образом, Картианцы могут даже предполагать, что маги владеют знаниями и тайнами, но не реальной способностью изменять окружающий мир усилием воли.

Когда они всё же сталкиваются с одним из таких существ, характер первой встречи часто определяет дальнейший курс отношений между обеими группами. Если вампиры попытаются напасть, а маги испепелят их на месте, все Картианцы (а возможно, и все Сородичи домена) придут к выводу, что маги опасны и заслуживают расправы. Подобные отношения могут продлиться добрые пару столетий, прежде чем кто-нибудь попытается взглянуть на ситуацию с другой стороны.

- **Духи и призраки:** Картианцы допускают, что призраки могут существовать. В конце концов, каждый вампир давно должен быть мёртв, однако он движется, мыслит и наслаждается ночной жизнью. Некоторые даже сталкиваются с призраками людей, убитых их собственными руками.

Отношение Картианцев к призракам может быть самым различным, однако часто они оказываются напуганы даже больше, чем смертные. Многие Сородичи идут по бесконечной цепочке человеческих жертв, и одна лишь мысль о том, что призраки убитых могут вернуться за ними, вызывает у них непреодолимый ужас. Что ещё хуже, они задаются вопросом, может ли быть существование *после* Окончательной Смерти. Потому что если погибший вампир сам становится призраком, он может попасть в загадочное царство мёртвых, в котором его будут поджидать сотни разгневанных душ.

Те Картианцы, которым доводилось встречаться с призраками, знают, что они тяготеют к определённым местам: часто домам их любимых или переулкам, в которых их убили. Многие Картианцы, как и другие вампиры, путают призраков с духами – воплощениями идей, предметов и территорий, – однако в их случае привязанность к определённым местам работает даже сильнее.

Захват домена

Если это ещё не кажется очевидным, Картианцы захватывают домен одним из двух способов: либо устраивая революцию, либо изменяя систему дипломатическими методами.

- **Революция:** Когда Картианцы поднимают восстание, они пытаются убить если не всех, то практически всех Сородичей, когда-либо выступавших против них. Без этого они позволят своим конкурентам нанести ответный удар. Революция привлекает членов Движения куда меньше, чем можно подумать, поскольку обычно она порождает непрерывный цикл переворотов и актов возмездия. Кроме того, Картианцы хотят рисковать своей вечной жизнью не больше, чем другие Сородичи.

- **Дипломатия:** Уговорить окружающих принять новую систему правления несоизмеримо сложнее, чем просто убить их. Вместе с тем, это и безопаснее, и честнее – а многие Картианцы имеют пункт насчёт справедливого изменения политической ситуации. В конце концов, если они будут принуждать окружающих следовать новой догме, они нисколько не будут отличаться от угнетателей из Инвиктус и других ковенантов. Дипломатия предполагает десятилетия протестных акций, подковерной борьбы и открытых выступлений в Элизиуме. Как и можно предположить, одной из самых крупных проблем становится нежелание радикальных котерий ждать свободы так долго. Нередко бывает так, что Картианцы уже начинают склонять окружающих к своему мнению, когда отдельная котерия проводит теракт и отбрасывает отношения между ковенантами обратно к холодной войне.

Ещё одной трудностью становится успешное правление доменом в первые годы, поскольку, в отличие от революционного сценария, дипломатическая смена власти оставляет Картианцев один на один с целыми коллективами критиков, с удовольствием указывающим на огрехи их правления.



Сюжетные зацепки:

Революция

Нападение на Элизиум: Деспотичный Князь приказал арестовать несколько видных деятелей Движения и объявил, что в ближайшие ночи отрубит им головы в качестве предупреждения другим террористам и революционерам. Картианцы собираются на совет, обсуждая возможность нападения на Элизиум.

Вспышка: Трое молодых Картианцев оспаривают догмы Лонгина в разговоре с Архиепископом. Зная, что домен целиком принадлежит ему, Архиепископ приказывает жестоко наказать бунтарей. Несколько Картианских котерий, присутствовавших при обсуждении, встают на защиту, и Архиепископ приказывает задержать их. Начинается массовая потасовка. Персонажи, также оказавшиеся посреди этого хаоса, должны решить: напасть на Благословенных в надежде на победу Движения или покинуть место разборок в надежде, что лидеры Ланцеа Санктум дадут им шанс отстоять свои права мирным путём.

Сюжетные зацепки:

Дипломатия

Момент истины: Доменом правит Колдовской круг, однако многие Аколиты утратили веру в своего Иерофанта. Некоторые из них даже начинают прислушиваться к словам Картианцев, однако ещё не готовы действовать. Картианский лидер связывается с персонажами и предлагает им убить Аколита, известного своими отступническими речами, оставив на месте преступления улики, указывающие на Иерофанта. Как отнесутся к этому персонажи?

Невидимая осада: Инвиктус добились полной и безоговорочной власти в домене. Любых бунтарей или убивают, или подкупают, иногда даже предлагая им тёплые места в

аппарате правления. Картианцы стараются показательно работать на благо домена, демонстрируя себя с наилучшей стороны и накапливая статус в городе, чтобы затем поднять вопрос о смене режима. У протагонистов случайно появляется возможность поработать с котерией самого Князя. Смогут ли они добиться доверия Инвиктус, и если да, то откажутся ли они от места в правительственном аппарате, вместо этого предложив Князю пересмотреть свои методы?



Раздор между Картианцами

Иногда Картианцы следуют столь непохожим идеалам, что возникают справедливые опасения, будут ли они счастливы при установлении той или иной формы правления. Чаще всего они обсуждают свои взгляды мирным путём – в сущности, почти каждую ночь Картианцы имеют возможность собрать совет для рассмотрения новых политических предложений. Но иногда раздор в идеалистическом ковенанте заканчивается кровопролитием или формированием нескольких Картианских движений в одном домене.

Зная об этом, Картианцы часто устанавливают особые правила, касающиеся политических дебатов внутри ковенанта. Например, они могут разрешить высказывать своё мнение в Элизиуме, громко и во всеуслышание, но никогда не подстрекать других Картианцев в частной обстановке.



Новая система: Стабильность

Если игроки не против такого нововведения, удовлетворённость Сородичей действующей социальной моделью может выражаться уровнем Стабильности. Хотя эта система и разработана специально для Картианского движения, ничто не мешает использовать её во всём домене (или в другом ковенанте).

Рассказчик определяет степень согласия каждого вампира с текущим режимом правления, давая оценку от -5 (максимальное отторжение) до +5 (абсолютная поддержка). Средний показатель становится уровнем Стабильности в домене. Он округляется вниз при негативном рейтинге и вверх – при положительном.

В большинстве доменов Стабильность близится к +1 или -1. Другие цифры указывают на разрозненность местных Сородичей и возможность междоусобицы.

Этот рейтинг становится бонусом или штрафом к попыткам склонить других Сородичей к определённым действиям. Общий уровень важен потому, что какими бы ни были идеалы других вампиров, в политическом противостоянии всегда нужно учитывать мнение общества.

Действия персонажей постепенно изменяют публичное мнение, показывая, сколько ещё им предстоит сделать, чтобы уговорить местных Проклятых изменить систему или поднять восстание.



Выход из Картианского движения

Парадоксально или нет, но выйти из Картианского движения не составляет никакого труда: достаточно лишь объявить о своём решении. Другое дело, что отвязаться от прежних единомышленников бывает чертовски трудно.

В случае с малоактивными (и низкостатусными) Картианцами выход из ковенанта может происходить естественным образом, безо всяких официальных заявлений. Например, Картианец может перестать посещать собрания и отвечать на звонки. Со временем окружающие забывают, что он вообще когда-то был с ними.

Картианцы, наделённые первыми двумя уровнями Статуса, часто получают предложения обдумать своё решение, поскольку они оказали немало услуг Движению (о чём и говорит их Статус). Кроме того, если деятельность Картианцев в домене носит тайный характер – например, если они замышляют совершить серию терактов на территории Ланцеа Санктум, – даже таким Картианцам могут попробовать помешать уйти. В ход может идти всё – от уговоров до шантажа. Конкретный подход зависит от характера Картианцев в домене.

В демократических и коммунистических сообществах Картианцев даже видному деятелю (наделённому Статусом ••• или ••••) могут позволить уйти без проблем. В других коллективах им могут предложить закончить свою работу, прежде чем уходить. Лидеру ковенанта (обладающему Статусом •••••) стараются помешать уйти, поскольку без него всё Движение остановится на несколько лет, если не распадётся окончательно. Иногда заявление лидера об уходе приводит даже к физическому конфликту.



Кровавые соглашения

В некоторых доменах Картианцы помнят секреты мистических соглашений, которые заключали друг с другом Сородичи прошлого. Если двое или несколько Картианцев хотят связать себя таким кровавым контрактом, они должны написать детали соглашения собственной кровью (каждый участник соглашения, а также любые свидетели должны пожертвовать по 1 пункту Витэ).

Если в дальнейшем кто-либо из участников договора пытается совершить действие, противоречащее контракту, кровь начинает кипеть в его жилах, причиняя невыносимую боль и налагая на *все* действия штраф в размере его Силы Крови. Этот эффект сохраняется в течение одной ночи, на протяжении которой в голове у преступника звучат слова договора, некогда заключённого с братьями по ковенанту.

Если он переживает эту ночь, контракт более не имеет над ним силы. Тем не менее, часто такого Картианца нетрудно заметить, а потому соратники или другие вампиры легко могут поймать его и представить перед Магистратом или Префектом. Не стоит и говорить, что помимо игромеханических эффектов персонаж испытывает сильнейшие муки.

В доменах, в которых Картианцам известна такая практика, соглашение часто заключается с любым вампиром, активно участвующим в деятельности ковенанта – на случай, если он решит уйти в самый разгар революции.



Присоединение к другим ковенантам

Обычно вампир покидает Картианское движение потому, что хочет обрести новый дом. Конечно, многие формируют независимые котерии, однако чаще всего бывшие Картианцы интересуются либо политикой Инвиктус, либо религиозными и философскими изысканиями.

- **Инвиктус:** Картианец, разочаровавшийся в своём Движении, иногда оказывается даже более преданным членом Инвиктус, чем иной неонат, просто решивший сразу встать на сторону победителей. Такой Картианец знает политическую кухню изнутри и имеет причины действовать против своих бывших братьев – иначе бы он не ушёл из Движения. Также к Инвиктус могут присоединиться Картианские старейшины, которых начали подозревать в предательстве сами Картианцы (нередко считающие возраст старейшины и участие в Движении несовместимыми понятиями). Такие вампиры могли потерять интерес к революционным течениям и возжелать “законного” места в рядах благородных Сородичей. Конечно, они могут присоединиться к Инвиктус только затем, чтобы разведать их секреты и спустя несколько лет вернуться в Движение, но это скорее политический ход, чем реальная перебежка из одного ковенанта в другой.

• **Колдовской круг:** Картианцы никогда не мешали членам Движения исповедовать любые религии, которые им нравятся. Однако у них есть особая связь с философией Колдовского круга, поскольку Аколиты верят в изменчивость окружающего мира и стараются сделать его лучше (в отличие от Благословенных, утверждающих, что мир должен выглядеть только так, как завещал Лонгин). Аколитами не нужны власть, ресурсы и социальное положение – большую часть времени. Они интересуются самим процессом саморазвития, стараясь преодолевать новые трудности и преграды. А эта философия кажется знакомой членам Движения, которые привыкли жить в непрерывной борьбе. Как уже говорилось ранее, многие из таких Картианцев состоят одновременно в обоих ковенантах, однако порой бывший участник Движения может обнаружить, что его больше не занимает борьба за политические достижения. В таком случае он выходит из ковенанта и начинает полноценную жизнь среди Аколитов.

• **Ланцеа Санктум:** Благословенные предлагают вампирам то, чего нет у других ковенантов: возможность быть монстром без угрызений совести. Многие Картианцы, уставшие от бесконечного политического противостояния, обнаруживают, что хотят наслаждаться своей ночной жизнью и при этом быть частью чего-то великого.

• **Ордо Дракул:** Там, где Аколиты предлагают стойкость, а Благословенные – веру, Драконы предлагают знание и уверенность. Картианцы приходят в Ордо Дракул за теми же преимуществами, которых ищут другие вампиры. Они хотят преодолеть свои слабости и понять, кто они. Им нужно знать, что творится в окружающем мире – за пределами политических игр Сородичей. Наконец, им нужны Кольца Дракона, поскольку орден никогда не скрывал их существования (а в каком-то смысле он всегда *рекламировал* Кольца Дракона, заманивая в ковенант потенциальных рекрутов). Само собой, Картианцам легко могут отказать – так же, как и другим Сородичам. Тем не менее, некоторые оказываются приспособлены к научной работе. Другие продолжают настойчиво стучать в двери ордена, осваивая необходимые навыки и способности, пока их, наконец, не принимают – или не прогоняют навечно.

• **Отстранившиеся:** По вполне очевидным причинам многие Картианцы уходят из Движения для получения абсолютной свободы. Хотя огромное число таких Картианцев начинают заниматься собственной, независимой деятельностью, существуют две уникальные категории Картианцев, вышедших из состава своего ковенанта, но не присоединившихся к другой группе Сородичей.

Первые продолжают бунт против общества, прибегая к методам и тактикам, которые считаются недопустимыми среди Картианцев. В лучшем случае они действуют радикально. В худшем – безумно и даже самоубийственно. Они могут гастролировать по доменам Сородичей, убивая членов Инвиктус то здесь, то там, или пытаться взорвать Элизиум, чтобы привлечь внимание власть имущих. Такие мятежники могут стать жертвами бывших соратников по ковенанту, репутация которых серьезно страдает от действия бунтарей, даже вышедших из состава организации.

Второй тип отстранившихся вышел из состава ковенанта лишь для того, чтобы усыпить бдительность окружающих. Эти вампиры действуют в интересах Движения и регулярно показываются на собраниях Картианцев – или, напротив, поддерживают связь только с несколькими посвященными.

Глобальная политика

Картианское движение – вероятно, единственный ковенант Сородичей, непрерывно использующий достижения современной науки и техники в своих целях. Лишь несколько членов Инвиктус владеют сотовым телефоном, тогда как члены Движения постоянно звонят друг другу. Многие Драконы хранят свои записи на компьютере, в то время как Картианцы знакомы с программами мгновенного обмена сообщениями и администрируют целые сайты. Старейшины их Движения часто называют это самым грамотным истолкованием положения “Изменения необходимы”.

Префекты из разных доменов созваниваются или списываются, чтобы узнать, как обстоят дела в тех или иных городах. Рядовые члены Движения со всего мира интересуются последними событиями. И что важнее всего, они делают это уже почти сотню лет.

Свержение тоталитарного Князя в Праге сопровождается поздравительными комментариями на сайте в Чикаго. Запрос на получение редких сведений, поступивший из Токио, получает ответ из Гонконга и Сан-Франциско. Многие операции Картанцев финансируются из общей копилки, которую они делят с соратниками из ближайших доменов, если даже не стран. Картанцы основывают десятки подставных организаций, связываются с наркокартелями, подчиняют себе импортные и экспортные конторы, нанимают контрабандистов – и всё это для того, чтобы в нужный момент иметь возможность отправить отряд-другой смертных слуг в соседний домен.

Тем не менее, Картанцы до сих пор не смогли создать организации, которые бы охватывали несколько доменов. Почему? Из-за главного проклятия всех вампиров: Маскарада. Когда вампир начинает открыто писать на сайте о своей ночной деятельности, за ним приходят или охотники, или местный Шериф – в зависимости от того, кто успеет зайти на сайт первым. Когда Картанцы запрашивают полную информацию о деятельности Движения в другом городе, им отвечают отказом или не отвечают вообще. Даже электронные сообщения можно перехватить, и если это не сделают самые прогрессивные члены других ковенантов, значит, это сделают охотники на вампиров.

Но Картанцы не отказываются от взаимодействия с другими доменами. Возможно, они не могут основать новую Камарилью, однако они способны в любую минуту связаться с пятью доменами в разных точках земного шара, чтобы узнать, какие социальные эксперименты оправдали себя и какие идеологии появились у смертных, проживающих в этих странах. Наконец, в случае неудачной попытки переворота они могут бежать в соседний домен, хотя бы примерно зная, что их там ожидает. А для Сородича это бесценное преимущество.

Кроме того, Картанцы создают целые котерии наёмников и дипломатов (подробности можно увидеть в книге **Nomads**), которые налаживают не только социальный контакт между доменами, но и торговлю оружием, информацией, слугами и другими ресурсами. Разумеется, они действуют тайно, не позволяя врагам ковенанта узнать о растущей силе Движения.

Наконец, члены Движения вполне открыто обмениваются специалистами, организуя путешествия между близлежащими городами. Теоретически они могут обмениваться и на большом расстоянии, однако такие меры слишком рискованны, поскольку ставят под угрозу жизнь опытного вампира.

Любой известный Префект в состоянии вызвать одного-двух соратников из соседнего домена, а в трудные ночи он может рассчитывать и на более солидную поддержку.

Глава четвёртая: Фракции и родословные

Преследования оказали на них вполне очевидный эффект. Они заставили их сплотиться в секту. Они сделали их единой фракцией.
Томас Бабингтон Маколей, “История Англии”.

Едва ли можно ошибиться, сказав, что Картианское движение представлено по всему миру сотнями разнообразных течений. Более того, в границах одного города могут действовать Картианцы, подразделяющие своё общество на секты, подсекты, заговоры, субкультуры, союзы, тайные директораты, комитеты, подкомитеты, отряды и, наконец, обычные группы, сплочённые общими нуждами и интересами.

А поскольку один Картианец вполне может состоять сразу в нескольких течениях, иногда количество фракций даже превышает число самих Картианцев. Особенно часто такое случается, когда Картианец поддерживает одно политическое течение, одно религиозное и одно субкультурное. Например, он может быть Ночным доктором, который поклоняется Иштар из мифологии местных Аколитов и время от времени посещает Театральное общество.

Существуют и одиночки, предпочитающие участвовать только в одном течении. Более того, некоторые Картианцы не признают ни политического, ни идеологического родства с последователями других фракций.

Как всегда, всё зависит от индивида. Важно лишь то, что если вампир состоит в Движении дольше нескольких ночей, он просто не может придерживаться сразу всех точек зрения или относиться к ним с равной степенью безразличия.

Индивидуалисты

Индивидуалисты видят свою задачу в отстаивании прав на личную деятельность, свободную от чужих мнений и взглядов. Они признают, что это двусторонняя философия, поскольку они не имеют права мешать другим Сородичам. Однако поскольку большую часть времени члены других ковенантов пытаются что-то им навязать, они считают, что проблемы возникают в основном по вине других Сородичей.

Умные последователи этого течения понимают, что они не могут всегда жить по своим правилам и действовать лишь в одиночку. Поэтому они стараются установить систему честного обмена, основанного на взаимном уважении. Они видят, что в чистом виде подобные отношения невозможны, однако их устроит и *определённая степень* таких отношений. Лучше спорить с товарищем о том, кто из них оказал другому большую услугу, чем вынужденно подчиняться Князю без права получить что-то взамен.

Самые влиятельные индивидуалисты обычно владеют развитыми риторическими способностями, харизмой, интересными точками зрения и вообще – умением работать с окружающими благодаря простым личностным качествам. Даже те из них, кто следует философии “одинокого волка”, нередко оказываются в окружении восхищённых последователей. Разумеется, коллективисты считают их демагогами и стараются доказать бесцельность их утопической мечты.

Коллективисты

Командные игроки всегда высоко ценились в рядах Картианцев. Они понимают, что если Картианцам хочется чего-то достичь, они должны действовать сообща. Конечно, у них хватает свободного времени на личные дела, хобби и споры с другими коллективистами, но когда речь заходит об изменении политической ситуации во всём домене, коллективисты делают то, что и подразумевает их название: собираются вместе и действуют как единое целое.

Также коллективисты считают себя реалистами. Они знают, что невозможно чего-то добиться, не запачкав руки. Поэтому они закатывают рукава и жертвуют своим временем, силами, нравственной чистотой и другими ресурсами – материальными или психическими – ради общего дела.

В их глазах, достичь чего-либо в одиночку можно только тогда, когда у тебя нет высоких целей. Индивидуалист в состоянии обустроить прекрасное убежище и защитить себя от соперников. Но он никогда не сможет сделать своим убежищем весь домен, выбросив из него консерваторов и угнетателей.

Любопытно, что коллективисты склонны выбирать временных или даже постоянных лидеров, которые нисколько не отличаются от харизматичных индивидуалистов. Разница состоит лишь в том, что коллективисты управляют социальной машиной вместо того, чтобы пытаться её уничтожить.

Умеренные

В то время как коллективисты считают себя реалистами, умеренные Картанцы *ведут* себя как реалисты. Чаще всего они тяготеют к одному из двух полюсов – коллективизму или индивидуализму, – однако им чужды романтические идеалы и по-настоящему жертвенные поступки. Хватает и исключений из общего правила, однако в целом умеренные стараются действовать так, как будет лучше из практических соображений. Иногда они делают всё, чтобы присоединиться к успешной котерии и помочь ей достичь ещё больших высот. Иногда они отказываются помогать другим Картанцам, сосредотачиваясь на личных целях.

Эгоцентрические культы

Некоторые Картанцы не столько участвуют в деятельности Движения, сколько пытаются сколотить вокруг себя группу Сородичей, гулей и смертных, с которыми они смогут жить так, как им хочется.

Лидеры таких культов (даже если сами участники культа предпочитают называть свою группу другим термином) чаще всего подпадают под одну из двух категорий:

- **Солипсисты:** Такие вампиры считают, что они уже добились свободы. Им не нужно жертвовать всем, чтобы добиться господствующего положения в домене. У них хватает своих проблем, в частности – с другими последователями Движения, – но по большому счёту они достигли желаемого. Солипсисты отличаются редким субъективизмом в интерпретации происходящего, и если по каким-либо причинам им удаётся занять официальную должность в Движении – например, стать Мирмидоном или Префектом, – они беспрерывно меняют правила, адаптируют их (в лучшую или худшую сторону) и толкуют настолько широко, насколько им позволяют.

- **Педагоги:** Эти Сородичи критикуют Картанские идеалы и политические системы в целях его развития. Они стараются отмечать слабости и изъяны в любых поступках или концепциях Картанцев, считая, что это и есть изменения, которые – согласно главному принципу ковенанта – необходимы в любой деятельности. Некоторых педагогов ценят за проницательность, однако часто они настолько мешают другим Картанцам, что их выгоняют из ковенанта или даже из города. Удивительно или нет, но многие из них просто перебираются в другой домен или странствуют между городами, пропагандируя свои идеалы.



Жертвы провала

Как уже говорилось, Картанцы имеют куда больше шансов провалить очередной социальный эксперимент, чем наладить успешную систему правления. Кроме того, некоторых даже выгоняют их собственные товарищи. Тем не менее, если жертвам провала удаётся добраться до соседнего домена, их могут встретить не просто с распростёртыми

объятиями, но и с жадным интересом к истории их неудачи. Более того, их могут наделить более высоким Статусом и более важной должностью, чем *местных* деятелей Движения. Это делается потому, что Картианцы чаще всего понимают, на какой риск они идут. Если рядом будет находиться советник, уже переживший крах ковенанта, у местных последователей Движения будут шансы не допустить хотя бы тех ошибок, которые некогда допустил он.



Бодхисаткратия

Я готов слушать только того, кто жаждет Голконды.

Бодхисаттвой в буддизме называется просветлённое существо или человек, вернувшийся из Нирваны в мир иллюзий и боли, чтобы освободить страждущих. Бодхисаткратия подразумевает форму правления, при которой власть находится в руках нескольких просветлённых владык. В случае с вампирами это означает, что власть должна находиться в руках Сородичей, достигших Голконды.

Поскольку реализовать этот идеал в ночной жизни Сородичей было бы чрезвычайно трудно, бодхисаткраты передают власть в руки небольшой группы аскетов, которые подчиняются самому мудрому и просветлённому Картианцу в домене. Задачей всего течения считается достижение Голконды каждым вампиром, от неоната до старейшины.

Другие Картианцы относятся к бодхисаткратам с большим уважением, даже если не разделяют их устремлений. Эти “монахи” – как называют их окружающие Картианцы – ведут себя с исключительной честностью, редкой в мире Сородичей. С политической точки зрения они могут быть предсказуемы, однако если в домене есть другие фракции Картианцев, готовых взять политическое маневрирование на себя, бодхисаткраты могут стать одними из самых лояльных союзников или даже друзей, на которых вообще могут рассчитывать Картианцы.

Стоит заметить, что ещё ни один вампир не смог доказать, что достиг Голконды – возможно потому, что это мистическое состояние изменяет психику Сородича, а не его физические черты, или потому, что его просто не существует. Тем не менее, многие искреннее заявляют, что обрели Голконду, и хватает Сородичей, которые верят им и следуют их советам.

Проблема “монахов” (хотя они не считают это проблемой) заключается в том, что они редко занимаются практической деятельностью. Какими бы просветлёнными они ни были, они редко делают что-то полезное с точки зрения Картианцев и большинства других Проклятых. Кроме того, иногда они начинают вести замкнутый образ жизни, превращаясь в буквальное тайное общество, относящееся к Движению лишь номинально. В сущности, некоторые из них вообще откалываются от ковенанта и формируют независимые кoterии религиозных искателей.

Прозвище: Монахи

Роль в ковенанте: Монахи редко участвуют в коллективной деятельности, хотя почти никогда и не просят чего-то сами. По большому счёту, они ведут жизнь приятных соседей, не больше, но и не меньше.

Внешность: Несмотря на своё прозвище, монахи не носят робы, мантии или сутаны с капюшонами. Они не заинтересованы в том, чтобы привлекать к себе внимание. Разумеется, если этого не потребует лидер – например, в целях достижения Голконды.

Убежище: Бодхисаткраты стараются жить в коллективном убежище. Если это возможно, они находят заброшенный монастырь или поселяются рядом с библиотекой, семинарией или хотя бы этническим районом, связанным с их культурой (например, кoterии буддистского толка могут поселиться в китайском квартале).

Биография: Чаще всего монахи отличаются либо оптимистическим складом ума, либо мрачным и депрессивным мировоззрением. Первые интересуются саморазвитием и хотят достичь чего-то большего, чем политическая победа, которой грезят другие члены

Движения. Вторые начали поиск Голконды после убийства своей семьи, предательства со стороны друга или потери своей котерии.

Организация: Если фракция уже нашла учителя, заявляющего, что он обрёл Голконду, она подчиняется строгой иерархии – как правило, добровольно. Если такого учителя нет, монахи чаще всего тяготеют к индивидуальному поиску и встречаются только для обсуждения своих исканий.

Картианский атеизм

Сила твоей веры может сравняться с силой моего отрицания.

Но у меня есть одно преимущество: доказательства.

Сородичи следуют разным религиям и философиям, и Картианские атеисты видят в самом существовании вампиров отличный аргумент для религиозных споров. Однако они используют этот аргумент для *опровержения* существования Бога.

По мнению атеистов, в мире просто не может быть одного всемогущего Творца, который сотворил вселенную и вместе с ней – вампиров. В конце концов, если верить догме Ланцеа Санктум, вампиры были задуманы такими, какие они есть. Однако зачем наделять их такими слабостями? И почему должен быть лишь один Бог с одним требованием и одной философской позицией? Почему не пять богов – по одному на каждый клан? Или не сто разных богов? Хотя это позволяет перекинуть мостик к язычеству, возникает вопрос, почему Аколиты верят в несколько всемогущих богинь, представляющих разные лики одной сущности. Во вселенной просто не может существовать *несколько* всемогущих созданий, поскольку даже появление второго божества означает, что первый перестаёт быть всемогущим и делит свой божественный домен с кем-то ещё.

Опровергатели, как называют этих Сородичей другие вампиры, чаще всего представляют собой недовольных и агрессивных бунтовщиков, получающих огромное удовольствие от спора с последователями религиозных течений и ковенантов. Они уверены, что в мире нет Бога, который проклял бы Сородичей на такое существование, как нет и Дьявола в монотеистическом понимании этого слова. При всех страданиях, которые вампиры причиняют людям, Сородичи плохо подходят на роль демонических мучителей. В сущности, они сами испытывают едва ли не большие муки, чем смертные.

Опровергатели знают, что не существует ада, ждущего их в глубинах земли. Над ними небо, а не мифический рай. После Реквиема их ждёт забвение, а не новая жизнь.

Выражаясь конкретнее, эти Сородичи любят доказывать окружающим, что сверхъестественный мир носит случайный и хаотичный характер. У их жизни нет никакой цели. У неё нет научного и рационального объяснения. Есть просто Реквием.

Прозвище: Опровергатели

Роль в ковенанте: В доменах, страдающих под гнётом религиозных организаций, атеисты часто находятся в первых рядах Картианских идеологов. Обычно они владеют навыками красноречия и ведения споров, и даже если нет, они беспрерывно устраивают дебаты с последователями религиозных фракций. Поскольку они не верят, что после смерти их ждёт наказание или награда, они легко берутся за проведение операций, которых избегают набожные Сородичи.

Внешность: Большинство атеистов носят обычную, повседневную одежду. Им не нужно *показывать* окружающим, насколько сильно они презируют чужие идеи. Их дело – аргументировать свою позицию с интеллектуальной точки зрения в ходе дебатов. Меньшинство из них, однако, одеваются в яркие панковские костюмы, используют пирсинг и татуировки, делают стильные причёски и даже наносят косметику на лица. Само собой, последние чаще всего борются за анархический строй. В определённом смысле они даже не стоят за какую-то определённую идею. Они выступают против всего сразу – и делают это с удовольствием.

Убежище: Хотя некоторые атеисты стараются найти осквернённую церковь или место религиозного почитания, чаще всего они стараются жить в неприметных или

засекреченных убежищах. Они годами борются с Благословенными и другими вампирами, и им не нужно, чтобы последние знали, куда нанести визит после очередного оскорбления их веры.

Биография: Картианские атеисты хорошо образованы или просто сообразительны. Многие из них ценят рассудочность и аргументированный подход к спорам. Даже анархисты стараются избегать примитивного выплёскивания эмоций на окружающих.

Организация: Опровергатели стараются действовать вместе, однако сама натура их фракции часто приводит к разрозненности этих Проклятых. С практической точки зрения они следуют самому агрессивному и убедительному оратору, хотя часто стараются найти проколы и в его выступлениях, чтобы со временем занять его место.

Мастера саботажа

Вампиры достигли вершин в искусстве разрушения.

Не будет ли честным направить это искусство против самих Сородичей?

Мастера саботажа считают, что деятельность вампиров оказывает разрушительное воздействие на весь мир. Поэтому они занимаются тем, что стравливают ковенанты друг с другом, отвлекая их от еженощных задач. Если позволить коллективу Сородичей полноценно функционировать, они могут нанести всей планете (и прежде всего человечеству) непоправимый урон.

Поэтому мастера саботажа мешают членам других ковенантов. Когда они видят, что Инвиктус пытаются обустроить новый Элизиум, они запускают в здание крыс. Когда они узнают, что Ланцеа Санктум ищут местных знатоков древнеарамейского языка для перевода очередного текста, они сами находят этих людей и убивают их. Они конструируют ложные Гнёзда Вирма и затем смотрят, как последователи Ордо Дракул изучают его “сверхъестественные” особенности. Что касается Колдовского круга, то Аколиты сами мешают друг другу, бросаясь на преодоление новых сложностей (а нередко – и друг на друга).

Разумеется, среди них хватает и простых хулиганов, однако в целом мастера саботажа занимаются тем, что и подразумевает их имя: ломают, взрывают и саботируют.

Прозвище: Технари

Роль в ковенанте: Когда представители других ковенантов жалуются на очередной саботаж, Картианцы закатывают глаза, вздыхают и просят понять, что трудно держать в узде таких психопатов. Однако на личных собраниях Картианцы восхищаются деятельностью технарей, считая, что они выполняют работу на благо всего ковенанта.

Внешность: Грязная, рабочая одежда, иногда даже нарочито залитая маслом и запачканная сажей.

Убежище: Мастера саботажа живут в хорошо укрытых местах, обычно заставленных ловушками и системами безопасности. Часто они проживают вдали от охотничьих угодий, чтобы не попадаться на глаза потенциальным врагам.

Биография: Мастера саботажа нередко были такими ещё в человеческой жизни. Многие из них Обратили из-за их технических навыков и бесстрашия. Другие присоединились к фракции уже после того, как поучаствовали в Пляске Смерти и пришли к выводу, что готовы рисковать своей вечной жизнью просто ради того, чтобы увидеть, как суетятся и мучаются их обидчики.

Организация: Обычно в домене действует лишь одна, максимум две котерии технарей (в последнем случае они даже соперничают друг с другом, что ещё больше повышает их эффективность). Многие из них живут по законам волчьей стаи: один из них становится абсолютным лидером и заставляет других подчиняться. И остальные *готовы* подчиняться, закрывая глаза на равенство, которое так отстаивают другие Картианцы. Коллективная работа требует жертв.

Антиобструкционистская армия

Вы больше не сможете навязывать свои змеиные идеалы доктору Гаррисону. Он закончит свои исследования в мире и спокойствии. Этот смертный гений не должен страдать из-за ваших мелких амбиций. Заносчивость и гордыня сделала вас врагом нашего Движения. Для того чтобы вы не нанесли ещё больший урон человеческой цивилизации, мы выносим вам смертный приговор.

Картианское движение возникло благодаря исследованиям и трактатам смертных. Первые ночи существования ковенанта были золотым веком, потому что Сородичи напрямую использовали наработки философов и учёных из числа обычных людей.

Эти ночи давно миновали. Сегодня Картианцы готовы к переменам не больше, чем представители других ковенантов. Они никогда не добьются желаемого, потому что перестали развиваться. Что ещё хуже, они стали использовать смертных как пешки в своих политических играх.

В 1935 г. Картианцы работали с группой талантливых учёных из Майами. Инвиктус вышел на эту группу и уничтожил её, чтобы помешать Картианцам освоить новые социальные модели или Обратить этих учёных.

В ответ на это событие Картианка Шарлен де Сото из клана Вентру собрала вокруг себя радикально настроенных Сородичей и объявила, что с этого дня никто, включая других Картианцев, не будет ставить смертное общество под удар. Картианцы могут осваивать новые идеалы, но они не должны заставлять смертных выполнять за них всю работу, делая их при этом мишенью для врагов ковенанта.

Её котерия быстро набрала новых участников и начала борьбу с другими Сородичами. Функционально они стали военным отрядом. После убийства нескольких манипуляторов, включая троих Картианцев, Шарлен предстала перед судом Проклятых. Её пытали в попытке выяснить имена других членов отряда. Она никого не выдала и вместо этого продолжала выкрикивать революционные призывы.

Хотя Шарлен встретила Окончательную Смерть, она стала символом мученического заступничества за смертных и угнетённых. Антиобструкционистская армия, как провозгласила себя боевая ячейка Шарлен, не просто расширилась, а фактически стала глобальной организацией, действующей в разных точках земного шара.

Со временем некоторые Сородичи уходили из “АОА”, другие смягчили методы борьбы. Но многие продолжали набирать новых рекрутов, иногда даже Обращая смертных, пострадавших от рук вампиров, и предлагая им поучаствовать в войне с Проклятыми.

Время от времени появляются сообщения, что Шарлен выжила и продолжает бороться с вампирами в первых рядах своего отряда. Вероятнее всего, это байка для мотивации (или устрашения) других вампиров, но слухи продолжают появляться.

Прозвище: Изоляционисты. Впрочем, об этих вампирах вообще редко говорят, поскольку Картианцы стараются забыть об их существовании, а другие Сородичи чаще всего не знают о деятельности АОА.

Роль в ковенанте: Антиобструкционистская армия представляет собой небольшое объединение единомышленников, которые могут и не быть Картианцами. В целом, вербовщики АОА с удовольствием принимают в свои ряды и других вампиров, если они готовы участвовать в войне за свободу людей.

Внешность: Большую часть времени последователи АОА притворяются простыми вампирами. Лишь отправляясь на миссию, они надевают военную униформу или бронежилеты.

Убежище: Опять же, бойцы АОА стараются не привлекать к себе внимания. Они стараются узнать, как выглядят дома их соседей по ковенанту и обустривают их так же. В остальном они любят казаться простыми одиночками.

Биография: АОА стараются вербовать Сородичей, которые выражают мысли, близкие их идеологии. В редких случаях они Обращают смертных, которые либо тратят свою жизнь впустую, но могут оказаться полезны в борьбе с вампирами, либо сами пострадали от деятельности чудовищ и имеют причины ненавидеть Сородичей.

В исключительных случаях к АОА подсылают шпионов. Например, старейшина может поручить своему потомку громко озвучивать идеалы, родственные философии АОА. После того как бойцы “Армии” свяжутся с ним, его миссия заключается в том, чтобы узнать имена всех членов местного филиала фракции и выдать их сиру. Проблема заключается в том, что шпиона легко могут распознать и убить. Что ещё хуже, его могут убить другие вампиры, если они выйдут на АОА прежде, чем шпион выполнит свою миссию. Наконец, вполне возможно, что шпиону понравится работать с новыми союзниками или он попыбует предпринять коварный манёвр, натравив АОА на своего сира.

Создание персонажа: Физические Атрибуты считаются приоритетными, хотя многие изоляционисты развивают и ментальные способности. Боевые Навыки и Преимущества горячо приветствуются.

Приоритетные Дисциплины: Мощь и Затемнение считаются самыми ценными в борьбе с вампирами.

Организация: АОА действуют небольшими ячейками от четырёх до пяти участников. Каждый развивает отдельный набор способностей и отвечает за свою оперативную сферу деятельности. Основатель ячейки называется Командиром. В некоторых ячейках существуют и другие звания: например, кроме Командира в отряде могут действовать Старший помощник, Офицер разведки, Оружейник и Секретный оперативник. Вне зависимости от звания, каждый вампир должен принимать участие в миссиях АОА.

Чемпионы

Давай посмотрим, как ты этим владеешь. Не бойся, я дам тебе фору.

Большинство Картианцев испытывают глубокое уважение к тем, кто всего добивается своими силами, не полагаясь на связи или наследство. И некоторые Картианцы полностью сосредотачиваются на личном саморазвитии, практически не интересуясь политической деятельностью ковенанта.

История Чемпионов связана с деятельностью небольшой коте́рии отстранившихся, которые создавали проблемы для местных Инвиктус, устраивая ночные гонки. Князь города уже собирался объявить на них Кровавую охоту, когда предприимчивый Вентру по имени Эдуардо Рамос предложил себя в качестве дипломата, пообещав найти общий язык с хулиганами.

Как и можно было ожидать, отстранившиеся избили его и оставили истекать кровью. Затянув раны, в одну из ближайших ночей Рамос вернулся к обидчикам, но вместо попыток отомстить попросил возможности поучаствовать в гонках. Его предложение тепло приняли. К собственному удивлению, Рамос оказался отличным гонщиком и получил немалое удовольствие, развлекаясь с отстранившимися. Принимая поздравления от неожиданных друзей, он предупредил их, что если они не изменят своё поведение, их ждёт смерть. Однако вместо того чтобы запугивать их, он предложил долгосрочный план, начинавшийся организацией ночных гонок по всему домену, а заканчивавшийся свержением Князя.

Рамос быстро стал лидером коте́рии и формально перевёл её в лоно Картианского движения. Многие Картианцы сами начали принимать участие в гонках. В конечном счёте Рамос, как и обещал, устроил переворот и получил титул Картианского Президента. Как ему это удалось? За долгие годы он заручился искренней любовью вампиров, которым он предлагал участвовать в ночных играх и соревнованиях.

Эту идею поддержали и в других доменах. Сегодня эти самопровозглашённые Чемпионы соревнуются друг с другом в атлетических играх, гонках и других состязаниях. Чемпионы мало интересуются политикой и сосредоточены на том, чтобы стать сильнее, выносливее и устойчивее. Некоторые из них уважают интеллектуальное развитие, однако ставка всегда делается на физическое самосовершенствование.

Важно повторить, что многие Чемпионы не преследуют никаких целей и просто наслаждаются состязаниями с другими вампирами. Однако некоторые жаждут социального продвижения и со временем занимают видные должности благодаря навыкам здоровой конкуренции.

Прозвище: Соперники

Роль в ковенанте: Чемпионы никогда не держались за Картианское движение. Их фракция зародилась вне этого ковенанта, и единственная причина, по которой они называют себя Картианцами, заключается в том, что члены других ковенантов обычно не позволяют своим представителям заниматься “бесцельной” деятельностью. В сущности, Чемпионами часто становятся даже члены других ковенантов – если им разрешают.

Некоторые вампиры принимают участие в состязаниях, даже не будучи официальными членами фракции. В конце концов, желание выпустить пар и отвлечься от тягот Реквиема знакомо не только Картианцам.

Внешность: Многие члены фракции собираются в спортивные группы и уличные банды, обладающие узнаваемыми символами и цветами. Например, они могут носить униформы и использовать характерные жесты приветствия.

Убежище: Чемпионы живут поблизости друг от друга, хотя и необязательно в одном здании.

Биография: Многие Чемпионы были атлетами ещё в человеческой жизни. Другие восхищались спортсменами своего времени, но лишь после Обращения решили наверстать упущенное. Наконец, есть и те, кому просто всегда хотелось выпустить пар – и неважно, каким образом.

Создание персонажа: Практически все Чемпионы развивают прежде всего Физические Атрибуты и Навыки. Важную роль играет Атлетика, а зачастую – Вождение и один-два боевых Навыка.

Приоритетные Дисциплины: Мощь, Сопротивление и Стремительность ценятся больше всего. И напротив, некоторые Дисциплины наподобие Доминирования и Величия считаются “неспортивными”.

Организация: Отдельные филиалы фракции представляют собой уличные банды или спортивные объединения от двух до двенадцати Чемпионов. Время от времени филиалы распадаются на меньшие группы для проведения ещё более напряжённых соревнований. Обычно такие группы сохраняют прекрасные отношения, хотя периодически между ними начинается и более явное соперничество.

Отдел по расследованию паранормальных явлений

Ого. Смотрите, что у меня здесь!

Быть умным вампиром означает понимать, что в ночи скрываются и другие создания помимо Проклятых. В любом ковенанте встречаются группы или хотя бы отдельные Сородичи, работающие над сверхъестественными задачами. В этом отношении Картианцы пошли на поистине уникальные меры: они сформировали целый комитет, занимающийся мистическими угрозами.

ОРП изучает сверхъестественных существ, загадочные места и магические аномалии, часто выходя за пределы родного домена, чтобы узнать что-то новое о Люпинах или других порождениях Мира Тьмы. Иногда они сталкиваются с сообществами разумных существ в своём городе. В этом случае они осторожно налаживают отношения и фиксируют всё, что узнали об этих созданиях. Иногда длительные отношения с чужаками нужны им лишь для того, чтобы изучить их привычки и слабости и использовать их для победы над потенциальными соперниками. Однако они вполне могут и заключить с ними союз, чтобы обмениваться артефактами, информацией и другими ресурсами.

Прозвище: ОРП

Роль в ковенанте: Хотя отдел работает в интересах Движения, его агенты активно сотрудничают с коллегами из других ковенантов. В сущности, некоторые из них даже

состоят в других ковенантах, поскольку они не преследуют политических целей и накапливают информацию о сверхъестественных явлениях, затрагивающих весь домен. Особенно ценными для отдела считаются “Картианские Драконы”, поскольку деятельность Ордо Дракул направлена как раз на решение магических и оккультных задач.

Внешность: Во время полевых операций агенты ОРП носят галстуки, пиджаки, а нередко и солнечные очки (которые ничуть не мешают вампирам видеть в темноте). Во время анализа данных они носят неформальную одежду.

Убежище: Во время работы агенты ОРП видят достаточно, чтобы выработать осторожный подход к любым вопросам своей ночной жизни. В частности, они стараются обустроить хорошо защищённые и засекреченные убежища, иногда превращая их в небольшие оккультные крепости.

Биография: Почти все агенты ОРП работали профессиональными следователями или учёными в тех или иных областях. Многие даже имеют научные степени. Впрочем, если основатель отдела не обладает степенью сам, он может принимать в свою группу и менее образованных Сородичей. В конце концов, далеко не все Картианцы вообще готовы заниматься подобной деятельностью.

Организация: Если в домене достаточно Картианцев для создания двух котерий ОРП, одна из них занимается исследованием аномальных явлений в полевых условиях, а другая анализирует накопленные данные. Котерии часто сменяют друг друга, чтобы не слишком зависеть одна от другой (другими словами, чтобы продолжить выполнение задач ОРП даже при потере одной котерии). Лидер котерии чаще всего выбирается голосованием, хотя, по очевидным причинам, голосуют обычно за самого компетентного специалиста в оккультных вопросах.

Родословные

Баржо

Можешь оставить себе территорию и полномочия. Мне этот мусор не интересен. Братья и сёстры останутся со мной, вне зависимости от того, что я имею.

В конце 1860-х годов один из французских Гангрел, Амаури Желинек, Обратил двоих ранних философов, пропагандировавших богемный стиль жизни. Поскольку Обращение в его домене требовало особого разрешения, Желинека быстро нашли и привели на суд Князя. Не желая брать на себя ответственность за гибель троих Сородичей, Князь постановил изгнать их из города. Во многом снисходительность Князя объяснялась тем фактом, что трое, по всей видимости, были не в своём уме: любая попытка разделить их друг с другом вызывала у них неопишуемый ужас. Зачитывая приговор, Князь назвал их “жобар”, то есть безумцами.

Желинек начал странствовать между доменами, Обращая новых философов и идеологов. Каждый из членов новой династии испытывал ту же привязанность к другим её представителям, что и сам Желинек. Хотя время от времени они расходились в разные стороны и формировали разные группы, каждый старался быть рядом хотя бы с несколькими собратьями. Они вовсе не были безумцами – в сущности, они были интеллектуалами, – но название, данное им Князем, они перевели на африкаанс и превратили в семейную шутку. Так они стали Баржо – полоумными.

Когда в начале XX в. один из двух первых потомков Желинека покончил с собой, вся родословная почувствовала этот удар и долго оправлялась от шока. Примерно тогда же династия предприняла путешествие в Северную Европу и в конечном счёте получила тёплый приём у амстердамских Картианцев. Желинек объявил свою семью “Картианской по умолчанию”, и хотя никто не был обязан повиноваться, Баржо, исторически связанные друг с другом, не нашли причин разрывать связи с лидером.

Сегодня эти вампиры распространились по всему миру. Они горячо принимают идеологию Картианского движения, хотя в целом довольствуются той жизнью, которую имеют, лишь бы рядом были их братья и сёстры.

Родной клан: Гангрел. Основателю, Амаури Желинеку, уже перевалило за 250 лет, однако он остаётся активным участником родословной. Более того, за всё это время он провёл в торпоре не больше 11 лет суммарно, что считается редкостью для Сородича его возраста.

Прозвище: Желинеки. Сами Баржо избегают его, потому что представляют собой нечто большее, чем простой выводок, тянущийся за своим основателем.

Ковенант: Баржо до сих пор остаются “Картианцами по умолчанию”, хотя они испытывают интерес к философии всех ковенантов, кроме Инвиктус. Тем не менее, к религиозным группам они не присоединяются из-за отсутствия подлинной веры, а в Ордо Дракул им мешает вступить привязанность к своим собратьям.

Внешность: Баржо стараются ко всему подходить творчески, что отражается и на их одежде. Они стараются ничего не покупать и не искать самостоятельно. Вместо этого они находят необычные сочетания старой одежды, делая из них своеобразную композицию тканей. Равным образом, они заплетают волосы в дреды или просто забывают о них ухаживать.

Убежище: Баржо находят незанятые места и спят там до тех пор, пока обстоятельств не заставят их уйти. Они не ухаживают за своей территорией, лишь разрисовывая стены различными надписями, призывами, изображениями и так далее. Сородичи, позволившие Баржо остановиться у себя, обнаруживают, что им потребуется поистине ангельское терпение, чтобы хоть как-то упорядочить деятельность этих бродяг. Баржо постоянно что-то делают, вторгаются в личное пространство, рисуют и пишут на окружающих предметах и в целом ведут себя с явным неуважением к чужой собственности – или с непониманием её значения.

Биография: Баржо Обращают или харизматичных маргиналов, или разочаровавшихся эксцентриков.

Создание персонажа: Потомки Желинека – в первую очередь художники, а потому развивают скорее Физические и Социальные характеристики вместо Ментальных, которые можно было бы ожидать от родословной философов. Среднестатистический Баржо выражает свои идеи посредством творчества и Экспрессии (наряду с другими Социальными Навыками). Хотя многие из них владеют высокими показателями Атлетики и Вождения, помогающей в кочевой жизни, мало кто из них хорошо управляется с оружием. Творчество и мирное общение редко уживается с агрессией и готовностью убивать разумных существ.

Династические Дисциплины: Анимализм, Стремительность, Превращение, Сопротивление

Слабость: В дополнение к слабости Гангрел, Баржо должны оставаться поблизости от хотя бы ещё одного члена своей родословной. Если все собраты покидают поле восприятия персонажа (тактильное, визуальное, любое другое), он должен пройти проверку Решительности + Самообладания. Количество успехов показывает, сколько раундов персонаж может делать что-либо, кроме попыток восстановить связь. Другие действия проходят со штрафом -3, поскольку вампиру просто некогда этим заниматься. Штраф влияет только на Сородича, отбившегося от остальных: другие чувствуют потерю контакта, но не страдают от него по-настоящему.

Организация: Баржо живут небольшими группами, постоянно поддерживая связь друг с другом. Если у них есть возможность объединиться в большую семью, они делают это не задумываясь. Также они практикуют множество ритуалов, метафорически демонстрирующих свободу Баржо от консервативных догм и традиций, но прославляющих их единство.

Девкалион

Ничего, я понимаю. Ты не виноват в том, что тебя сделали таким.

Девкалион – одна из самых молодых родословных в мире Сородичей. Сформировалась она примерно полвека назад, когда её основатель, Виктор Спанос, ещё будучи смертным, прибыл в Нью-Йорк на волне иммиграции. Годами он наблюдал, как в город прибывают выходцы из других стран, но, в отличие от него – грека по происхождению, – окружающие не пытались адаптироваться к новому миру. Ирландцы, итальянцы, другие греки – все они цеплялись за свои традиции, мешая друг другу наладить плодотворное взаимодействие.

Спанос занялся торговлей и быстро стал видной фигурой в своём этническом районе. Им заинтересовались Инвиктус, однако как только один из этих вампиров Обратил Спаноса, молодой человек пришёл в ярость от мысли, что ему предлагают провести вечность, сохраняя традиции, тянущиеся ещё со времён Древнего Рима. Сир попытался убить потомка, но Спанос оказался быстрее и заблаговременно покинул город.

Уже в те первые ночи после Обращения Спанос горячо интересовался самой природой вампиров. Неудивительно, что он быстро связался с Драконами, обитавшими в одном из окрестных доменов, и даже официально вступил в ковенант. Сначала он попытался изучать вампиризм, отталкиваясь от исторических заметок (чаще всего повествующих о нарушении Маскарада, даже если смертные учёные не понимали, что речь идёт именно о деятельности вампиров). Однако исторические заметки оказались полны неточностей и абстрактных толкований, что заставило Спаноса обратиться к эзотерике и мифологии.

В ходе своих исследований Виктор наткнулся на историю о Девкалионе, сыне Прометея, который пережил устроенный Зевсом потоп. Обнаружив, что на земле почти не осталось людей, он создал их из камня (в противовес первому человеческому поколению, созданному из глины и вследствие своей “мягкости” не пережившему ужасов, вырвавшихся из шкатулки Пандоры).

Идея о разделении людей на слабых, слепленных из глины, и сильных, вытесанных из камня, разожгла воображение Виктора. Он написал большую работу, “доказывающую”, что только клан Вентру обладает силой, позволяющей ему выдерживать тяготы Реквиема. Остальные вампиры в его глазах были “нечистыми”, хотя он и признавал, что они не виновны в своём проклятии.

Носферату он называл чудовищами. Гангрел, по его мнению, были не в состоянии мыслить рационально. Дэва всегда оставались рабами своих страстей, а Мехет избегали света даже больше, чем другие Сородичи (Спанос называл Мехет низшими из вампиров, хотя, возможно, только из зависти к их способности читать мысли).

Он отослал работу своим наставникам в ковенанте, однако те отвергли трактат как бездоказательный и предложили Спаносу выйти из ордена. Виктор воспринял это как доказательство глупости вышестоящих Драконов. Ни на секунду не допуская, что он в чём-то мог ошибиться, Спанос примкнул к более подходящему ковенанту – Картрианскому движению, в котором, по крайней мере, его речи готовы были слушать.

Многие Картрианцы из других кланов сочли его доводы по меньшей мере странными, если не оскорбительными, однако призыв Виктора преодолевать слабости своей крови показался некоторым Картрианцам весьма вдохновляющим.

Виктор заявил, что он может вести других Сородичей к преодолению своих слабостей. По его мнению, только Вентру не обладают врождёнными недостатками, хотя отдельные личности тоже могут допускать ошибки.

Любопытно, что за следующие несколько лет он действительно разработал стратегии, позволяющие вампирам из разных кланов как минимум сдерживать свои слабости, если и не избавляться от них окончательно. Гангрел он помогал отходить от инстинктивного поведения и придерживаться рационального подхода к решению насущных проблем. Суккубов он обучал избегать мест, должностей и психических состояний, в которых они рисковали столкнуться с соблазнами. Носферату он призывал оттачивать свои навыки

скрытности вместо того, чтобы устрашать остальных. Только Мехет он называл неизлечимым “глиняным кланом” и предлагал им покинуть домен как можно быстрее. На словах он соглашался, что Мехет не виноваты в своём проклятии, но регулярные стычки с ними показывали, что в действительности он испытывает к ним иррациональную зависть и ненависть.

В одну из ночей к Спаносу постучалась женщина, которая хотела узнать его мнение относительно более редких семей вампиров. Она выглядела практически как Носферату, и её тело буквально боролось за сохранение формы, всё время меняя очертания. Разговор, однако, не состоялся: когда Виктор спросил, к какому клану принадлежит её родословная, женщина назвала имя Вентру. Спанос воспринял это как оскорбление. Существо вроде этой женщины не могло принадлежать к благородной крови Вентру, а потому он накинулся на неё и сам не заметил, как совершил диablerи.

В ужасе Виктор начал искать информацию о родословных, впервые за долгое время поняв, что в мире существуют десятки династий, обладавших ещё более жуткими слабостями, чем остальные четыре клана Сородичей. Те немногие, к кому он обратился с вопросом о родословных (и, равным образом, те немногие, кто знал о преступлении Виктора) сказали, что потенциально родословные могут со временем стать полноценными кланами.

Так Виктор начал свой главный проект. Он решил создать собственную династию, задачей которых было бы “очищение” всех Сородичей, чтобы однажды – в далёком будущем – вампиры смогли бы сформировать общий клан, столь же совершенный, что и его родной.

После долгого торпора, в ходе которого он осмыслил возможность создания собственной родословной, он предложил всем окружающим Вентру примкнуть к его благородной миссии, чтобы омыть души других вампиров. Удивительно или нет, ему удалось создать новую родословную, наделённую уникальной Дисциплиной.

Само собой, к этому моменту Виктор нажил уже столько врагов, что не мог оставаться в пределах домена. Спустя год после создания родословной он скрылся в неизвестном направлении, и теперь лишь немногие получают от него письма и электронные сообщения. Возможно даже, что он погиб от рук разъярённых Сородичей.

В современные ночи Девкалионы выполняют сразу три одинаково важных миссии: ищут знания о родословных, прежде всего принадлежащих к клану Вентру; пропагандируют абсолютное превосходство Вентру над окружающими; обучают других вампиров преодолевать их врождённые слабости.

В большинстве доменов Девкалионы не получают достаточной поддержки Картианцев, чтобы занять позиции Префектов или Князей, однако многие Картианцы ценят их за решительность, готовность выполнять опасные задачи, а порой – за реальную способность помочь другим Проклятым превозмочь свои слабости.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Скинхеды, хотя сами Девкалионы предпочитают называть себя “Чистыми”.

Роль в ковенанте: Девкалионы почти всегда примыкают к Картианскому движению, хотя некоторые находят себе места в иерархии Инвиктус и исследовательских котериях Ордо Дракул. Некоторые из них даже шпионят за этими ковенантами изнутри, передавая внутреннюю информацию Картианцам, однако чаще всего напористый темперамент выдаёт в них преданных членов Движения. Наконец, среди них хватает и отстранившихся, поскольку во многом Девкалионы занимаются своей уникальной миссией, не отвлекаясь на политические задачи других ковенантов, включая Движение. Только Ланцеа Санктум и Колдовской круг почти никогда не привлекают Девкалионов из-за своей религиозной направленности.

Внешность: Чаще всего эти Сородичи выглядят атлетично и даже грозно, хотя, в отличие от многих Вентру, они вполне могут носить старую одежду, даже не пытаясь

следить за модой. Кроме того, несмотря на своё прозвище, далеко не все Девкалионы действительно выглядят как скинхеды.

Убежище: Девкалионы стараются жить или рядом, или даже в одном убежище с лидерами своей родословной.

Биография: В своей прежней жизни многие из Девкалионов не были ни скинхедами, ни расистами. Тем не менее, зачастую они состояли в кружках политических радикалов, церковных фундаменталистов и других фанатично настроенных индивидов. Лишь некоторые присоединяются к родословной потому, что поверили в избранность клана Вентру уже после Обращения.

Династические Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Сопротивление, Скверна.

Слабость: Сколько бы Девкалионы ни отрицали наличие клановой слабости Вентру, они страдают от неё в полной мере (а потому теряют -2 дайса при проверках на получение отклонений при понижении Человечности). Вместе с тем, они абсолютно самоуверенны. Девкалионы не допускают и мысли о том, что они могут ошибаться. Если им что-то не удалось, то лишь потому, что вмешалась злая судьба – или, что вероятнее, другой Сородич. Девкалионы теряют по очку Воли всегда, когда проваливают важное для них действие. Игроку и Рассказчику следует договориться, какие действия в целом следует считать значимыми, но обычно речь идёт о любых поступках, связанных с основной миссией протагониста. Например, Девкалион не утратит Воли, если не сможет вспомнить определённую информацию о маловажном Сородиче, но наверняка потеряет её, если погонится за другим вампиром, но не сумеет его настичь.

Организация: За исключением регулярной связи с лидерами родословной, Девкалионы не поддерживают постоянного контакта друг с другом. Например, они могут раз в месяц звонить своему сиру на другой конец города или даже в соседний домен, сообщая о своих успехах, однако ничто не мешает им большую часть ночей заниматься исключительно собственными делами.



Преодоление слабостей

Как уже было отмечено выше, другие Сородичи иногда с благодарностью отзываются об уроках, которые преподают им Девкалионы. Тем не менее, только Рассказчик имеет право определить, несут ли такие уроки игромеханические преимущества. Вполне возможно, что они представляют собой лишь общую психологическую поддержку – не больше того. Проще говоря, миссия Девкалионов предназначена для создания интересных историй. Их пропаганда может и не влиять на характеристики других Сородичей.

- **Дэва:** Суккубов Девкалионы учат избегать ситуаций, в которых они могут поддаться своим порокам. Например, если определённый Дэва отличается повышенной тягой к человеческой крови, ему могут порекомендовать кормиться как можно медленнее, чтобы случайно не убить жертву. Если Дэва постоянно срывается на окружающих, Девкалион может посоветовать ему самому вести себя так, чтобы другие Сородичи не провоцировали его на агрессию.

- **Гангрел:** Девкалионы считают, что Дикарям достаточно просто учиться терпению, анализировать происходящее, записывать свои размышления на бумаге и тренировать память.

- **Носферату:** Этих Сородичей Девкалионы учат либо скрываться от окружающих и жить в мире с другими Призраками, либо развивать социальные навыки, с тем чтобы в одну прекрасную ночь другие вампиры перестали обращать внимание на их уродство и начали восхищаться их личностью.

- **Мехет:** Как правило, этим вампирам Девкалионы советуют изучать различные техники выживания. Если Мехет никогда не окажется на улице за мгновение до рассвета и

не попадёт в здание, в котором трудно предотвратить пожар, у Теней не будет причин вообще когда-либо беспокоиться о своей слабости.



Зелани

Самое время.

Не все родословные достигли большого распространения в мире Сородичей. Одной из таких родословных стала котерия Лорны Зелан, в которой состоят всего несколько её потомков.

История Лорны началась одной жуткой ночью, когда на её дом напала Свора Белиала – хотя, поскольку в тот момент она была ещё человеком, Лорна допускает, что это могли быть и другие вампиры. Эти садисты жестоко убили её мужа и восемь маленьких детей, а саму Лорну отдали на расправу своему гулю. С наступлением рассвета Свора укрылась в подвале её дома. Лорна старается не вспоминать те ужасы, которые творил с ней безумный гуль, и рассказывает лишь о том, что в какой-то момент к ней в дом пришла соседка, обеспокоенная криками.

Гуль набросился на соседку и попытался убить её. Увы, ему это удалось, однако за это время Лорна добралась до ружья, которое её муж хранил в доме, и застрелила подонка. Она знала, что в подвале лежат тела нападавших, однако сочла их мёртвыми – отчасти потому, что в тот момент ещё не распознала в них вампиров, а отчасти потому, что находилась в состоянии глубокого шока. Она широко раскрыла двери, ведущие в подвал, чтобы захоронить тела близких. К её изумлению, нападавшие ожили и попытались сбежать – но все, кроме одного, сгорели в солнечных лучах. Шокированная ещё больше, Лорна упала на колени и начала горько оплакивать свою судьбу – возможно, впервые за всё это время по-настоящему осознав, что произошло. Она плакала до самого вечера, и лишь с наступлением темноты последний из нападавших, которому удалось укрыться в тени, сумел подойти к ней.

Лорна не любит рассказывать, что произошло дальше, но, судя по всему, потеря котерии и вид плачущей женщины пробудили в этом вампире последние капли сострадания. Он спросил, есть ли хоть что-то, чем он может загладить свою вину. Лорна потребовала Обратить её, потому что она уже не смогла бы жить дальше в человеческом обществе. Затем она привязала его к столбу и оставила дожидаться рассвета.

Судя по всему, эта история происходила более века назад, поскольку с тех пор Лорна успела накопить достаточное могущество, чтобы основать собственную родословную. О её похождениях после трагедии известно мало, однако она не сразу попала в общество Проклятых и долгое время скрывалась от других вампиров.

Но уже первые Сородичи, встретившиеся с Лорной, обратили внимание на её способность интуитивно чувствовать будущее. Так, оказавшись среди вампиров, Лорна сразу примкнула к Картианскому движению, хотя на тот момент эти Сородичи почти не обладали властью в домене. Она предсказала многие политические ходы, которые будут сделаны против них, и даже пережила нападение на неё саму, почти не прилагая усилий к самозащите. Местные прозвали её Везучей Лорной, однако, в её глазах, способность предвидеть грядущие события не имели ничего общего с везением. Это был одновременно тонкий анализ и вера в своё предназначение. Она чувствовала, что сама судьба ведёт её к определённым свершениям, хотя она никогда и не говорила, что именно ей предстоит сделать.

С годами Лорна достигла большой известности, и другие Сородичи начали уважать её провидческие способности. Кроме того, она не стремилась к достижению политических целей, а потому даже враги Картианцев чаще всего не видели в ней угрозы. Возможно, в последнем они ошибались, поскольку в конечном счёте Лорна помогла Картианцам добиться господства в домене.

Тем не менее, Картианцы установили новый режим, основанный на меритократии – идеологии, при которой власть доставалась лишь тем, кто всего добивался своими руками. Не желая ни с кем соперничать, Лорна погрузилась в торпор столь долгий, что за это время в домене появилась присказка “когда Лорна проснётся” – то есть “в отдалённом будущем”.

Примечательно, что с её уходом некоторые влиятельные Картианцы также перестали бороться за официальные должности, поскольку связывали свои успехи прежде всего со следованием её рекомендациям. Если Лорну не интересовал домен в его текущем виде, они тоже не собирались тратить силы на повышение статуса в местном обществе.

Спустя долгие десятилетия Лорна наконец пробудилась. К её удовольствию, за это время Картианцы сменили режим на чистую демократию, куда больше подходящую её целям. Удивительно или нет, проснулась она за четыре ночи до выбора нового лидера. Стоило ей объявить, что она также участвует в выборах, как за неё проголосовало абсолютное большинство Картианцев.

Что ещё интереснее, Лорна не испытывала ни малейших проблем с ориентированием в новом обществе и использованием новых технологий. Складывалось впечатление, что она знала всё, что происходило за время её отсутствия – в том числе и в мире людей.

Став лидером Картианцев, она приобрела репутацию честного и справедливого правителя, необычайно редкого по меркам Проклятых. Вскоре она Обратила двоих людей, опираясь на то же интуитивное чувство необходимости своих действий, которым она руководствовалась до этого.

Несмотря на молодость, её потомки достаточно быстро обзавелись собственными наследниками, и многие из них стали Регентами в разных точках домена. И все они обладали мистическим даром предвидения, практически не уступавшим по силе дару самой Лорны.



Что происходит на самом деле?

Рассказчику предлагается самому решить, к чему стремится Лорна и что она поручает своим потомкам. Вполне возможно, что она не настолько честна, как привыкли считать другие Сородичи её домена.

Вот несколько общих предположений:

- **Власть:** Лорна хочет стать лидером Картианцев не только в домене, но и во всей стране или даже в мире. Как видно из её биографии, у неё свои представления об идеальной форме правления, даже если она напрямую не говорит об этом. Кроме того, возможно, что она хочет стать мировым лидером клана Дэва и превратить его в клан Зелани. Конечно, это чересчур сильная перестановка для большинства хроник **Vampire**, однако такой сюжет более чем возможен.

- **Месть:** Лорна хочет отомстить Сородичам, унёсшим жизни её родных. Хотя они уже мертвы, Лорне известен способ вернуть их души обратно в тела из плоти и крови. Если ей удастся это сделать, она сможет убивать их снова, снова и снова...

- **Армагеддон:** Лорна предвидит наступление Апокалипсиса, который унесёт жизни почти всех вампиров. Выжить смогут лишь несколько избранных, которых и собирает вокруг себя Лорна. По этой причине ей всё равно, чем занимаются Картианцы и члены других ковенантов. Всё, что занимает её разум, – это Апокалипсис, который наступит в ближайшие десять лет.



Родной клан: Дэва

Прозвище: отсутствует, поскольку родословная сформировалась считанные годы назад.

Роль в ковенанте: Лорна и её потомки поддерживают исключительно Картианское движение. У неё есть планы на внедрение в другие ковенанты, однако пока родословная ещё слишком мала для реализации этого замысла.

Внешность: Лорна Обращает самых разных людей, основываясь на чутье, а не определённых критериях.

Убежище: Лорна помогла своему потомству найти череду хороших, удобных убежищ по всему городу. Из-за династической слабости её родословной убежище обладает особой ценностью для каждого из Зелани.

Биография: Предыстория персонажа может быть любой. Единственное требование заключается в том, что в одну из последних ночей его пути должны были пересечься с Лорной.

Династические Дисциплины: Стремительность, Величие, Мощь, Предчувствие.

Слабость: В дополнение к слабости всех Суккубов Лорна страдает от последствий своего трагического Обращения. Ни она, ни её потомки не могут войти в чужой дом без приглашения. Если они это делают, Рассказчик делает бросок на Решительность + Силу самого персонажа. Количество успехов показывает, сколько очков аггравированных повреждений вампир получает от вспышки физически ощутимого ужаса, сопоставимого с тем, который сама Лорна испытала в ночь своего Обращения.

Зелани могут манипулировать хозяевами дома, в частности – с помощью Величия, однако они не могут отдать им приказ напрямую (с помощью Доминирования или других психических сил).

Приглашение может исходить не от самого хозяина, а от временного обитателя дома – но не от другого гостя или посетителя.

Организация: В настоящий момент все представители родословной подчиняются самой Лорне. Тем не менее, она понимает, что со временем семья расширится, а потому искренне просит их обеспечивать себе место в Картианском движении (а потенциально даже в других ковенантах, которые им приглянутся), чтобы не остаться ни с чем.

Глава пятая: Правила и системы

Соглашения без меча лишь слова, которые не способны гарантировать человеку безопасность.
Томас Гоббс, “Левиафан”.

Картианцы всегда стремятся к какой-то цели. Какой бы она ни была, они не могут просто заниматься своими делами, лишь изредка собираясь для обсуждения недостатков действующей правительственной системы. В обратном случае их было бы правильнее назвать просто крупным объединением независимых котерий.

Для того чтобы общество Картианцев функционировало так, как этого хотят сами члены Движения – или, точнее, большинство из них, – Картианцам нужен собственный свод законов. Хотя отдельные Картианцы могут (и будут) оспаривать эти законы, без них вся организация распалась бы на отдельные фракции, группы, подгруппы и субкультуры, не связанные ничем, кроме недостижимой мечты о смене правительства.

Картианский закон основан на следующих принципах:

- **Закон регулирует только использование Дисциплин:** Для наказания Сородичей, совершивших “обычные” преступления (без использования Дисциплин), существуют другие законы, включая Традиции. Картианский закон создан для оценки преступлений, совершённых с использованием мистических качеств Витэ.

Кольца Дракона не считаются Дисциплиной с точки зрения Картианского закона (поскольку действуют пассивно и не предназначены для совершения преступлений).

- **Стадо не подчиняется закону:** Вампира нельзя обвинить в нарушении Картианских законов, если он использовал Дисциплины для воздействия на простых смертных. Тем не менее, в некоторых доменах гули считаются частью Движения, а не “стада”, поэтому могут быть наказаны за применение Дисциплин.

- **Законам подчиняются все:** Картианцы не могут изменять, истолковывать или придумывать законы, если только речь не идёт о захвате власти в домене и составлении новой конституции.

- **Законы должны быть точны:** Никто не вправе обвинять Сородича в преступлении, если закон не уточняет, считается ли определённое действие преступным по определению.

- **Незнание закона не освобождает от ответственности:** Любой Картианец, обитающий в домене, должен подчиняться законам, даже если он заявляет, что не знает о них.

- **Нарушение закона втайне не считается преступлением:** Картианцы хорошо понимают, что время от времени они должны нарушать собственные законы, чтобы добиться справедливости. Поэтому если никто из Картианцев не знает о нарушении или, что вероятнее, знает о нём, но не обвиняет преступника (часто из-за согласия с его действиями), никто не вправе его наказывать.

- **Преступлением считается действие, а не замысел:** До тех пор, пока нарушитель не довёл свой замысел до конца, он не считается преступником.

Эффект Картианского закона

Чем больше Картианцев следуют этому своду правил, тем больше вероятность, что определённые Дисциплины *не сработают* при попытке совершить действие, противоречащее Картианскому закону.

Например, если миссионер из Ланцеа Санктум решит показательно наказать Мирмидона в домене с сильным Картианским влиянием, вполне вероятно, что с Мирмидоном ничего не случится даже тогда, когда миссионер проведёт ритуал своего ковенанта по всем правилам (вложив Витэ и получив успехи при броске).

Многие Картианцы – если даже не большинство – считают свои законы простым уставом, лишённым всякой мистической силы. У них нет возможности заглянуть в “лист персонажа” противника или подсчитать полученные им успехи. Многие даже не знают, что в тот или иной момент против них пытались использовать Дисциплины. Например, Вентру может просто произносить слова уверенным тоном, а Гангрел наносить сильные удары – и никому, кроме самих агрессоров, неизвестно, что в этот момент они пытались прибегнуть к помощи Доминирования и Мощи. Сами противники Картианцев также обычно списывают неудачи на упадок сил или недостаток знаний.

Вполне очевидно, однако, что некоторые способности можно использовать косвенным образом. Нарушитель может собрать вокруг себя крыс при помощи Анимализма или заглянуть в разум противника с помощью Ясновидения. Всё это будет действовать против Картианцев, но не нарушит их закон напрямую. Кроме того, вампиры, подкованные в мистических вопросах, могут разгадать секрет Картианского закона – иногда даже прежде самих Картианцев – и использовать его в своих целях.

Ещё раз следует повторить, что закон имеет силу только на территории, принадлежащей Картианцам. Например, он может действовать только в пределах одного-двух кварталов. С другой стороны, он может иметь силу над всем доменом, если реальная власть находится в руках Картианцев, даже несмотря на то, что номинальными правителями считаются Инвиктус.

Картианцы должны искренне верить в необходимость таких законов. В частности, если в домене царит анархия, силу имеют только законы, с которыми они согласились на одной из официальных встреч.

Если могущественный Картианец отправляется в другой домен, скорее всего, он не сможет “принести” эффект ранее принятых законов с собой. В редчайших случаях его вера в необходимость таких законов влияет не на весь домен, а на Сородичей, с которыми он сталкивается. Например, он может помешать встреченным вампирам использовать Дисциплины, если:

- Он оказывается намного влиятельнее других Сородичей, проживающих в этом домене (последнее определяется Рассказчиком, но отправной точкой может служить сравнение его Силы Крови с аналогичной характеристикой любых противников, с которыми он встречается).

- Он оказывается в другом Картианском домене.

- Он пользуется большим почётом в этом домене (Городской Статус ••• или выше)

- Он пользуется уважением в своём клане, и этот клан широко представлен в домене (Клановый Статус •••• или выше).

Во многих доменах гули считаются простыми смертными, а потому Сородичи могут использовать против них Дисциплины, не нарушая закона. Однако в некоторых городах Картианцы признают гулей частью своего общества, что мешает вампирам вредить им при помощи Дисциплин. Более того, иногда Картианцы официально распространяют на гулей свои законы. С одной стороны, часто это означает, что гулям дают больше прав, признавая их меньшими братьями Картианцев. С другой, они *сами* не могут использовать Дисциплины для совершения действий, противоречащих Картианским традициям.



Закон в Мире Тьмы

Маги, оборотни и другие обитатели Мира Тьмы не подвержены действию Картианских законов. Опять же, члены Движения часто не знают, что их традиции обладают реальной мистической силой. Кроме того, возможно, что Сородичи просто не в состоянии преодолеть магические эффекты, созданные этими существами, как бы сильно они ни верили в свои законы.

Иногда это означает, что враги Картианцев (и сами члены Движения) связываются с подобными существами, делая их временными союзниками, шпионами и убийцами. Такое

случается чрезвычайно редко, но некоторые готовы идти на любые риски для достижения своих целей.



Хотя закон воздействует в равной степени на всех Сородичей, в тех ситуациях, когда два разных правила противоречат друг другу, используется закон, приносящий большую выгоду Картианцам, нежели другим вампирам. Опять же, закон черпает силу в коллективных желаниях Картианцев. Иногда это означает, что он помогает им, даже если технически сами Картианцы совершили нарушение одновременно с представителями других ковенантов.

В некоторых доменах законы определяет Префект или Мирмидон, в других – большинство Картианцев, в третьих – диктаторы. Важно то, что Сородичи готовы подчиняться таким законам – кто бы их ни принял.

Всего можно выделить четыре общие категории законов:

- **Предписания** ограничивают деятельность Сородичей: например, определяя, где они могут охотиться или при каких обстоятельствах могут убить другого вампира.

- **Призывы** определяют стандарты поведения Картианцев – например, соблюдение перемирия в отдельных зонах, воздержание от применения некоторых Дисциплин или защита Маскарада.

- **Привилегии** указывают, какие Сородичи и при каких обстоятельствах могут нарушить другие законы: например, Цербер имеет право использовать физические Дисциплины для поимки преступников, а последователи Картианского движения могут убивать по одному смертному в год во время кормления.

- **Обязательства** требуют выполнения определённых действий от некоторых Сородичей: например, мастер физических Дисциплин должен защищать членов Движения от враждебных Сородичей.



Восстание

В случае мятежа или вражды нескольких Картианских фракций нередко случается так, что на разных территориях действуют разные своды законов. Там, где они совпадают, законы оказывают обычный эффект. Там, где они начинают противоречить друг другу, используется либо наиболее подходящий ситуации, либо сразу оба. Само собой, это только подталкивает Сородичей бороться с идеологическими противниками, поскольку никто из них не успокоится, пока не избавится от воздействия чуждых ему законов.



Теория

Как свод законов, принятый небольшой группой вампиров, может столь явно влиять на способности окружающих? Существует несколько ответов на эти вопросы, и Рассказчик всегда может озвучить собственный вариант.

Однако прежде всего повторим ещё раз: мало кто из Сородичей понимает, что эти законы действительно имеют силу. Лишь единицы среди Картианцев начали замечать определённые закономерности в действии этих уставов, и ещё меньше встречается тех, кто относится к ним как к реальному сверхъестественному феномену. Для подавляющего большинства Проклятых Картианский закон так и остаётся невидимой и неосознаваемой силой.

- **Божественная воля:** Несмотря на то, что само Движение редко связывает себя с религиозными положениями, в Мире Тьмы существует немало загадочных сил. Возможно, идеология Картианцев притягивает в земную реальность какого-то духа или другую сущность, которая заинтересована в том, чтобы воплотить их стремления.

Чаще всего это предполагает, что невидимый покровитель Движения хочет помочь им. Он защищает их от враждебных способностей, мешает им совершать преступления, закрепляет выполнение обязательств и так далее. Он может даже спасти отдельным вампирам жизнь, поскольку во многих доменах Картианский закон мешает Сородичам нападать друг на друга даже при сравнительно “типичных” обстоятельствах вроде активации Метки хищника.

С другой стороны, это Мир Тьмы – и незримый спутник Движения может оказаться его проклятием. Картианский закон порождает непонимание и возмущение, а порой даже ненависть окружающих вампиров, не говоря о самих Картианцах, которые не всегда рады соблюдать общепринятые правила. Далеко не один конфликт вспыхнул из-за неспособности некоторых вампиров защитить себя с помощью Дисциплин, и даже возможно, что недовольство, вызванное такими законами, в некоторых доменах привело к революции.

- **Власть народу:** Любой вампир способен слегка изменить окружающую реальность, используя свои Дисциплины. Что происходит, когда целый ковенант начинает из года в год целенаправленно бороться за свои идеалы? Вполне возможно, они направляют силу своего Витэ на изменение всей окружающей территории. Они могут этого не понимать, потому что никто не чувствует таких изменений, однако возможно, что Картианский закон – не более чем результат коллективного применения некой психической Дисциплины, о которой Сородичи даже не подозревают.

- **Дух города:** Вампиры знают, что призраки – одни из немногих созданий из человеческой мифологии, в существовании которых можно не сомневаться. Чего не знает почти никто из них, это того, что своеобразные “психические отпечатки” – то есть призраки или духи – есть и у многих других явлений. И, несомненно, подобный отпечаток есть у домена вампиров. Возможно, что-то беспрерывно подталкивает Сородичей действовать так, а не иначе. Это двусторонняя связь: если Сородичи проявляют жестокость, то городской дух может приобрести беспощадный характер, однако затем он уже сам начнёт подначивать Проклятых на очередной конфликт. Что если Картианцы просто изменяют характер своего города? Что если они достигают чего-то большего, нежели смена политического режима?

Буква закона

Для того чтобы помешать другому Сородичу применить свои Дисциплины с преступной целью, персонаж должен обладать хотя бы одним пунктом Статуса в Картианском движении. Вне зависимости от того, оказался ли он жертвой запланированного преступления или его свидетелем, когда нарушитель уже собирается совершить подобное действие, Картианец проходит проверку Интеллекта + Решительности + Статуса в Картианском движении.

Результаты проверки

Полный провал: Закон слабеет, и на протяжении всего следующего месяца соответствующие проверки проходят со штрафом -1.

Провал: Нарушитель делает то, что задумал. Никто не может спровоцировать вторую проверку: он совершает преступление. Новый бросок возможен только в том случае, если он решит нарушить закон в чём-то ещё.

Успех: Успехи, полученные Картианцем, вычитаются из успехов преступника. Если злоумышленник использует Дисциплину, усиливающую другие характеристики (например, Мощь, Стремительность или Соппротивление) либо не требующую успехов (первый уровень Превращения), Картианец может полностью заблокировать эту Дисциплину, но только если получит число успехов, превышающее уровень Дисциплины. Если ему не хватает успехов, он временно понижает уровень этой Дисциплины.

Так, если нарушитель владеет Соппротивлением 3, а Картианец получает один успех, преступник всё ещё может воспользоваться вторым уровнем Соппротивления.

Если преступник прибегает к определённой Практике, Картянцу достаточно набрать количество успехов, равное самой низкой из требуемых Дисциплин.

Исключительный успех: Картянец пресекает действие *всех* Дисциплин, используемых для совершения преступления, включая уже активные.

Картянцы проходят эту проверку, даже если не понимают, что именно задумал противник. Важно лишь то, что они поддерживают закон и оказываются рядом с местом готовящегося преступления. Наконец, они не обязаны верить, что закон обладает реальной силой – в сущности, почти никто из Картянцев этого не знает.

Существует ровно одно исключение из вышеописанных правил. Некоторые Картянцы манипулируют законом, используя разные толкования и лазейки, чтобы оправдать свои действия. Если персонаж собирается злоупотреблять своим знанием Картянских законов, он должен приобрести Преимущество *Картянский юрист*. В ситуации, предполагающей, что персонаж не сможет использовать определённую Дисциплину из-за силы закона, персонаж должен пройти пассивную проверку Сообразительности + Образования + Статуса в Картянском движении. Если ему удаётся набрать больше успехов, чем персонажу, спровоцировавшему действие закона, он игнорирует его силу.

Кроме того, персонаж может “отключить” Дисциплины другого Сородича, как если бы тот нарушал закон. Фактически он проходит обычную проверку активации закона, однако делает бросок на Сообразительность + Образование + Статус в Картянском движении.

Наконец, существуют определённые должности (наподобие Магистрата или Шерифа), требующие от Сородичей нарушать закон ради поддержания самого закона. В этом случае законопослушный персонаж получает бонус к броску активации Дисциплины, равный своему Статусу в Картянском движении. Если Рассказчик считает этот бонус слишком большим, он может потребовать от вампира вложить очко Воли.

Преимущества

Картянские связи (от • до •••••)

Требования: Уровень Картянских связей не может превышать значение Статуса в Картянском движении.

Эффект: Картянцы постоянно обмениваются друг с другом контактами, адресами и телефонными номерами. Раз в месяц персонаж может прибегнуть к связям, полученным от соратников по ковенанту, для однократного получения помощи. С игромеханической точки зрения протагонист может получить Стадо, Убежище, Ресурсы или Контакты уровня, равного Картянским связям. Эффект длится всего одну ночь, однако на протяжении этого времени персонаж полностью распоряжается соответствующими благами.

Также он может прибавить эти пункты к уже имеющимся Преимуществам: например, если он обладает Ресурсами ••• и Картянскими связями ••, ничто не мешает ему сложить оба значения для получения Ресурсов •••••.

Наконец, персонаж может разделять очки Картянских связей: например, если он обладает тремя очками в этом Преимуществе, в одну ночь он может добавить себе два уровня Контактa, а в другую – один пункт Ресурсов.

Исследовательская группа (•)

Требования: Статус в Картянском движении •, Образование ••

Эффект: Время от времени некоторые Картянцы встречаются для обсуждения и анализа информации, интересующей одного из них – или сразу всех. При осуществлении исследовательских работ, связанных с Образованием, персонаж может перекидывать и 9, и 10.

Хакерское сообщество (•)

Требования: Статус в Картянском движении •, Компьютер ••

Эффект: Хакеры существенно помогают Движению в достижении многих стратегических целей. Равным образом, они могут помогать в расшифровке, поиске информации и многих других задачах. Проверки, основанные на использовании Компьютера, позволяют перебрасывать и 9, и 10.

Лабораторный отдел (•)

Требования: Статус в Картианском движении •, Медицина ••

Эффект: Не все Картианцы испытывают интерес к физиологии, и ещё меньше встречается тех, кто готов собираться по ночам в моргах с другими поклонниками медицины. Иногда такие вампиры проводят эксперименты. Иногда обследуют странные раны. Вне зависимости от конкретных задач, проверки, основанные на Медицине, позволяют перебрасывать и 9, и 10.

Политический кружок (•)

Требования: Статус в Картианском движении •, Политика ••

Эффект: Картианцы, привыкшие обсуждать текущие события сразу после их наступления, часто находят широкий отклик во всём Движении. Любой вампир, принимающий участие в его деятельности, может перебрасывать и 9, и 10 при проверках Политики.

Театральное общество (•)

Требования: Статус в Картианском движении •, Экспрессия ••

Эффект: Вампирам трудно выступать перед смертными, но они могут делать это друг перед другом. В некоторых доменах им даже получается собирать целые аудитории, поскольку Сородичи лишены удовольствия регулярно видеть произведения, посвящённые их обществу. Вампиры, принимающие участие в таких представлениях, учатся управлять интересом аудитории – что позволяет перекидывать и 9, и 10 при проверках Экспрессии.

Ораторский клуб (•)

Требования: Статус в Картианском движении •, Убеждение ••

Эффект: Многим Картианцам недостаточно следить за политикой – они обсуждают её, как обсуждают и философские, идеологические, религиозные и любые другие вопросы. Вампир, принимающие участие в дебатах, учатся направлять дискуссию в нужное им русло. Они могут перекидывать 9 и 10 при проверках Убеждения.

Тот самый бар (•)

Требования: Статус в Картианском движении •, Знание улиц ••

Эффект: Некоторые Картианцы управляют целыми клубами и барами, предназначенными для своих. Другие просто встречаются раз в неделю в привычном месте. Так или иначе, персонаж, владеющий этим Преимуществом, способен перекидывать 9 и 10 при проверках Знания улиц, поскольку остаётся в курсе местных историй и сплетен.

Группа поддержки (•)

Требования: Статус в Картианском движении •, Эмпатия ••

Эффект: Некоторые Картианцы работают со смертными достаточно, чтобы увидеть психологический эффект, который оказывает на людей посещение Общества анонимных алкоголиков или сеансов групповой терапии. Некоторые могли даже сами быть членами таких групп. Сородичи, встречающиеся друг с другом для обсуждения личных вопросов и поиска моральных опор, получают возможность перекидывать 9 и 10 при проверках Эмпатии.

Боевой стиль: Стайная тактика (от • до ••)

Требования: Статус в Картианском движении •, Рукопашный бой или Холодное оружие ••

Эффект: Многие Картианцы привыкли сражаться плечом к плечу. На первом уровне этой способности они могут провести отвлекающий манёвр, открывающий противника для ударов других Картианцев. С этой целью боец проходит обычную проверку атаки, но в случае успеха не наносит урона, а лишь заставляет противника отвлечься. Эффект длится всего один раунд, и для того, чтобы воспользоваться ситуацией, соратникам персонажа нужно владеть вторым уровнем этого Преимущества.

На втором уровне персонаж может наносить неожиданные удары по отвлечшимся противникам. Это даёт им возможность перекидывать и 9, и 10 при проверках атаки. Если противника отвлекли двумя финтами, атакующие перекидывают и 8. Опять же, противник отвлекается всего на раунд, однако атаковать его (с получением преимуществ) могут сразу несколько бойцов.

Ночной доктор (•••)

Требования: Статус в Картианском движении •••, Медицина •••

Эффект: Ночные доктора изучают физиологию кровососов – порой жестокими и неординарными способами. Но их исследования бесплодны – например, в настоящий момент они уже знают, как ускорить заживление ран на мёртвом теле вампира. Само собой, вампир не регенерирует ткани естественным образом. Задача доктора состоит в том, чтобы зашить порезы, соединить кости и восстановить нервы, с тем чтобы этого не понадобилось делать притоку целебного Витэ.

Ночной доктор делает по броску Интеллекта + Медицины за каждый час работы, пока не наберёт количество успехов, равное очкам урона, нанесённым жертве (характер урона не важен). После этого доктор делает один последний бросок, снова требующий одного часа работы. Каждый успех позволяет превратить летальный урон в тупой. Что гораздо важнее, два успеха позволяют превратить один пункт аггравированного урона в два очка летальных.

Организм Сородичей почти не воспринимает анестезию. Самые дорогостоящие лекарства работают только тогда, когда вампир оживляет свой организм, вкладывая очко Витэ (хотя обычно Сородич, находящийся в критическом состоянии, не способен тратить кровь в таких целях). Иногда доктору приходится применить Доминирование, чтобы вампир не дёргался. Самым трудным пациентам приходится воткнуть в сердце кол, даже если это и наносит дополнительные повреждения. Самым популярным способом, разумеется, остаётся привязывание жертвы к операционному столу с палкой в зубах.

Картианский юрист (••)

Требования: Статус в Картианском движении •, Образование ••

Эффект: Персонаж умеет толковать местные законы в свою пользу, влияя и на их сверхъестественные проявления. Система такого воздействия была описана выше.

Дисциплины и Практики Скверна

В глазах Виктора Спаноса и его родословной Девкалионов, любой клан Сородичей, кроме Вентру, страдает от ужасающих слабостей. Скверна позволяет влиять на других вампиров, вызывая у них проблемы, тематически связанные со слабостями того или иного клана. По очевидным причинам сами Девкалионы признают только четыре слабости, соответствующие кланам Дэва, Гангрел, Мехет и Носферату. Что касается пятого уровня этой Дисциплины, то он вызывает у Сородичей недостатки, ассоциирующиеся с кланом Вентру. По очевидным причинам большинство Девкалионов считают эти эффекты результатом смешения слабостей четырёх других кланов, а многие из них даже

отказываются изучать этот высший уровень Скверны, предпочитая считать его мифом, порочащим Вентру.

Жалкая тень (•)

Любой вампир боится огня и солнца, однако Мехет уязвимы к ним даже больше других. Обратите внимание, что Мехет и происходящие от них родословные не подвержены действию этой силы.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Скверна – Решительность жертвы

Действие: мгновенное

Персонаж должен коснуться тела жертвы. В бою это требует предварительного броска на Ловкость + Рукопашный бой – Защита жертвы. Броня не учитывается, хотя герметичный костюм может полностью заблокировать действие этой силы.

Результаты броска

Полный провал: Девкалион случайно накладывает эффект Скверны сам на себя и страдает от описанных ниже штрафов до следующего рассвета.

Провал: Девкалион тратит Витэ впустую, но может предпринять новую попытку уже на следующий раунд.

Успех: Жертва получает дополнительное очко агgravированного урона от пламени и солнца до следующего рассвета.

Исключительный успех: Жертва не способна смягчать агgravированный урон от пламени и солнца до летального с помощью Сопротивления.

Презренный чужак (••)

Общество Проклятых всегда избегало связей с Призраками при малейшей возможности. Девкалионы способны распространить это пренебрежение и на других Сородичей. Носферату и происходящие от них родословные не подвержены действию этой силы.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Обман + Скверна против броска Решительности + Силы крови жертвы

Действие: мгновенное; сопротивление проходит пассивно

Девкалион должен установить зрительный контакт с жертвой.

Результаты броска

Полный провал: Девкалион избегает присутствия жертвы вплоть до панического бегства. Если он не может сбежать от неё, он рискует Ротшреком.

Провал: Девкалион тратит Витэ впустую. Жертва чувствует лёгкое отвращение к Девкалиону, однако, скорее всего, не осознаёт, что тот пытался её проклясть.

Успех: Жертва вызывает у окружающих иррациональное отвращение. Социальные проверки, связанные со смертными, автоматически оканчиваются провалом. Запугивание и Величие всё ещё действуют, но со штрафом, равным значению Скверны Девкалиона. Вампиры испытывают к жертве необъяснимое презрение (Рассказчик может назначить отрицательные модификаторы по собственному желанию; по умолчанию это презрение влияет только на отыгрыш).

Исключительный успех: В первую ночь жертва страдает от вышеописанного эффекта. На протяжении следующих ночей (точное число которых равно полученным успехам) она получает штраф на большинство Социальных проверок, равный значению Скверны Девкалиона. Исключениями становятся Запугивание и социальные Дисциплины. Жертва может избавиться от этого эффекта, вкладывая по пункту Воли каждую ночь.

Развращённый суккуб (•••)

Спанос потратил немало времени, пытаясь узнать слабость этого клана. В конечном счёте он понял, что Дэва страдают от собственных потребностей и страстей – и научился разжигать подобные страсти в других вампирах. Дэва и происходящие от них родословные не подвержены действию этой силы.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Убеждение + Скверна против броска Решительности + Силы крови жертвы

Действие: мгновенное; сопротивление проходит пассивно

Девкалион должен установить зрительный контакт с жертвой.

Результаты броска

Полный провал: Девкалион становится одержим своим Пороком на протяжении нескольких ночей, точное число которых равно 10 – Решительность + Самообладание персонажа. Каждую из этих ночей он должен хоть раз удовлетворить свой Порок. Он не получает за это Воли, однако теряет по очку, если отказывается утолить свою страсть.

Провал: Девкалион тратит Волю впустую, но может предпринять новую попытку уже на следующий раунд.

Успех: Жертва обязана удовлетворить свой Порок в пределах часа. Если ей этого не удаётся, она утрачивает количество пунктов Воли, равное значению Скверны Девкалиона.

Исключительный успех: В дополнение к описанному эффекту жертва не может восстанавливать Волю благодаря утолению своего Порока на протяжении нескольких ночей, точное число которых равно значению Скверны Девкалиона (хотя она и не утрачивает пункты Воли, если не потекает Пороку).

Глупый дикарь (••••)

Спанос всегда уважал клан Гангрел и считал его недостаток несправедливым. Сам он старался воздерживаться от использования этой силы, однако порой находил её применение эффективным – особенно в случае с противниками, к которым он не испытывал ни капли почтения. Гангрел и происходящие от них родословные не подвержены действию этой силы.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Экспрессия + Скверна против броска Решительности + Силы крови жертвы

Действие: мгновенное; сопротивление проходит пассивно

Девкалион должен установить зрительный контакт с жертвой.

Результаты броска

Полный провал: Девкалион практически не способен мыслить и руководствуется лишь инстинктами. До окончания сцены любые проверки Ментальных характеристик, включая сопротивление безумию, проходят со штрафом -4. Совершение продолжительных действий становится попросту невозможным.

Провал: Девкалион тратит Волю впустую, но может предпринять новую попытку уже на следующий раунд.

Успех: Жертва утрачивает способность к ясному мышлению. Проверки, связанные с Интеллектом и Сообразительностью, получают штраф, равный значению Скверны Девкалиона. Этот же штраф налагается на попытки сопротивления безумию. Кроме того, вампир начинает страдать от голода при пяти очках крови и от истощения – при двух. Эффекты проходят с наступлением рассвета.

Исключительный успех: По окончании первой ночи уровни голода и истощения приходят в норму, однако штраф к Интеллекту, Сообразительности и сопротивлению безумию сохраняется на протяжении ещё нескольких ночей, число которых равно значению Скверны Девкалиона.

Безумный лорд (•••••)

Никто из Девкалионов не признаёт, что у Вентру могут быть хоть какие-то недостатки. Теоретически этот уровень Скверны мог изучить сам Виктор Спанос и его ближайшие последователи, но даже в этом случае они должны были найти необычное объяснение эффектам такой способности (не связанное непосредственно с манипулированием *слабостью* Вентру). Вентру и происходящие от них родословные не подвержены действию этой силы.

Цена: 2 очка Воли

Бросок: Интеллект + Запугивание + Скверна – Решительность жертвы

Действие: мгновенное

Девкалион должен установить зрительный контакт с жертвой.

Результаты броска

Полный провал: Девкалион получает умеренное отклонение на одну неделю. Если у него уже есть умеренное отклонение, Рассказчик имеет право усилить его до тяжёлого (опять же, всего на неделю).

Провал: Девкалион тратит Волю впустую, но может предпринять новую попытку уже на следующий раунд.

Успех: Девкалион запирает жертву в царстве её собственных кошмаров, страстей и иллюзий. Это невозможно отразить простой моделью психических отклонений: до конца ночи вампир просто действует с абсолютной верой в свои иррациональные заблуждения. Он может впасть в кататоническое состояние или попытаться убить всех окружающих. Во многом этот эффект целиком зависит от пожеланий Рассказчика и игроков. Единственная игромеханическая поправка заключается в том, что жертва не может расходовать Волю для получения +3 дайсов к любым проверкам или для повышения Защитных Атрибутов. Хотя этот эффект заканчивается с наступлением рассвета, Рассказчику следует вполне серьёзно рассматривать возможность Окончательной Смерти подобной жертвы из-за её безумных поступков.

Исключительный успех: Если жертва переживает этот период сумасшествия, она получает одно отклонение (тяжёлое или умеренное) по выбору игрока на количество ночей, равное значению Скверны Девкалиона.

Предчувствие

Несмотря на редкость родословной Зелани, Лорна уже успела разработать собственную Дисциплину. Впрочем, по её словам, Предчувствие – это не столько Дисциплина, сколько состояние ума. Она не верит в судьбу, как не верит и в то, что способна чувствовать будущее. Скорее представители этой родословной всё время открыты к восприятию незначительных изменений в окружающем мире, которые подсказывают им, что произойдёт в следующий момент.

Оборот речи (•)

Зелани, владеющий этим уровнем Дисциплины, знает, что именно ему следует сказать, чтобы завоевать доверие собеседника. Чаще всего это предполагает участие в разговоре на протяжении нескольких минут ещё до активации Дисциплины, однако красноречивый Сородич может использовать эту силу сразу, чтобы незаметно влиться в разговор.

Персонаж может использовать Оборот речи при написании писем или электронных сообщений, однако по очевидным причинам эффект Дисциплины активируется только в момент прочтения строк получателем.

Цена: отсутствует

Бросок: Сообразительность + Экспрессия + Предчувствие

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Вампир производит своими словами полностью противоположное впечатление. Если он хотел разозлить собеседника, тот впадает в абсолютное спокойствие. Если он хотел подорвать своим письмом доверие одного вампира к другому, тот начинает испытывать ещё большую симпатию к своему партнёру.

Провал: Вампир не получает ни штрафов, ни бонусов, и в течение беседы (или в процессе написания письма) должен полагаться только на свои навыки аргументирования.

Успех: Спустя несколько раундов после успеха (конкретное число равно 5 – Предчувствие персонажа) вампир получает интуитивное представление о реакции собеседника на ещё не произнесённые им слова. С игровой точки зрения это означает одно из двух: либо Рассказчик открыто называет игроку, какие слова могут вызвать у собеседника нужную реакцию, либо персонаж получает +5 дайсов на ближайший социальный бросок.

Исключительный успех: Персонажу не нужно ждать несколько раундов до вдохновения.

Шаги вслепую (••)

Лорна всегда избегала насилия, но на протяжении всего Реквиема ей встречались вампиры и смертные, желавшие ей зла. Тем не менее, Лорна всегда чувствовала, куда будет нанесён удар и куда ей следует отступить, чтобы не получить ранения.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Не требуется. Игрок просто объявляет, что переходит в Уклонение (если он не действовал в последнем раунде, он может активировать эту Дисциплину пассивно, просто вложив очко Витэ). После того как игрок удваивает Защиту и добавляет другие возможные модификаторы (за счёт боевых Преимуществ, Дисциплин и других способностей), к ней добавляются очки Предчувствия персонажа. Если вампир обладает Стремительностью и активирует её одновременно с этой силой, весь этот рейтинг Защиты учитывается даже при попадании под обстрел из огнестрельного оружия. Даже если Сородич не обладает Стремительностью, при активации этой силы он получает Защиту от огнестрельного оружия, равную своему Предчувствию.

Если такая Защита сводит запас дайсов агрессора к броску на удачу и тот получает полный провал, Рассказчику следует описать особенно жестокую форму невезения. Например, пуля легко может срикошетить обратно в нападающего.

Идеальный расчёт (•••)

Персонаж совершает действие именно в тот момент, когда оно может принести ему максимальную выгоду.

Цена: в бою отсутствует, в других обстоятельствах 1 очко Витэ

Бросок: не требуется.

Если вампир использует эту силу в бою, он всегда добавляет значение своего Предчувствия к инициативе.

В других условиях персонаж может вложить очко Витэ, чтобы получить к своему действию бонус, равный Предчувствию. Единственное условие заключается в том, что это действие должно требовать тщательного расчёта времени. Например, персонаж может получить бонус к попытке перехватить в воздухе ценный предмет, ударить противника или сказать что-то важное прежде, чем разгорится спор, однако он не сможет получить такой бонус к интерпретации зашифрованного послания.

Приспособление (••••)

Зелани известны своей способностью легко осваиваться в новых местах и даже в новом времени: например, Лорна не испытывает ни малейших проблем с использованием компьютера, несмотря на возраст служителя (или даже старейшины). Сама Лорна считает это результатом способности “видеть” развитие технологий, однако тот факт, что умение

адаптироваться к инновациям передаётся её потомкам через кровь, заставляет других вампиров предполагать, что речь идёт о мистическом даре её родословной.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Сообразительность + Предчувствие

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Вампир утрачивает часть своих знаний, понижая все Навыки на -1 до окончания сцены. Навыки, значение которых упало до 0, налагают стандартный штраф (-1 в случае с Физическими и Социальными и -3 в случае с Ментальными).

Провал: Вампир может предпринять новую попытку с началом следующей сцены.

Успех: Персонаж может распределить успехи между любыми Навыками, которыми он не обладает. Ни один Навык не может получить значение больше 2. Этот эффект сохраняется до окончания сцены. В качестве альтернативного варианта персонаж может просто снабдить себя Энциклопедическими знаниями (всё так же до окончания сцены).

Исключительный успех: Персонаж может вкладывать успехи в сокращение стоимости Навыков (включая Навыки, которыми он уже обладает). Например, если он владеет Компьютером 1 и хочет приобрести второй уровень этого Навыка, он может потратить два успеха, чтобы сократить обычную стоимость (6 очков опыта) на -2 (до 4 очков опыта). Персонаж не может вкладывать больше 2 успехов в один Навык.

Путеводные звёзды (•••••)

Персонаж должен провести несколько часов в медитации, после чего он интуитивно понимает, как он сможет расширить свою ресурсную базу.

Цена: 2 очка Воли и 1 очко Витэ

Бросок: Решительность + Самообладание + Предчувствие

Действие: продолжительное (каждый бросок отражает час медитации; всего требуется 10 успехов).

Вампир не может прерывать свою медитацию. В обратном случае он теряет накопленные успехи.

Результаты броска

Полный провал: Всё начинает действовать против вампира. Любые проверки до окончания ночи проходят со штрафом -3. Персонаж может сделать бросок на Решительность + Самообладание (со штрафом -3), чтобы сразу понять, что ситуация развивается не в его пользу и что ему будет безопаснее остаться в убежище. В случае провала или отказа от такой проверки игроку предлагается действовать так, как будто он не знает о провале своей медитации.

Провал: Персонажу не удаётся приблизиться к концу медитации.

Успех: Как только вампир накапливает 10 успехов, он получает бонус +3 к любым проверкам, а также характеристикам, не предполагающим проверки (включая Защиту). Эффект сохраняется до конца ночи. Тем не менее, ни в эту, ни в последующую ночь персонаж не может восстанавливать запас Воли.

Исключительный успех: Персонаж может восстанавливать Волю без каких-либо затруднений.

Практики

Картианцы любят смешивать Дисциплины. Помимо того, что это удобно и эффективно, Практики идеологически нейтральны. Например, для того чтобы развивать способности к Круаку, нужно следовать учениям Аколитов, а для успешного Доминирования нужно привыкать к постоянному манипулированию. Практики хорошо уживаются с *любым* мировоззрением.

Картианцы редко скрывают свои Практики от представителей других ковенантов. Прежде всего, они не любят секретов и верят в равенство всех Сородичей – а значит, и в

право любого вампира осваивать любые нужные ему способности. Во-вторых, среди Картианцев хватает неонатов, которые не способны достичь мастерства в использовании Дисциплин, но вполне могут освоить множество Практик.

Ниже описаны только несколько Практик, активно используемых в Картианском движении.

Шелуха

(Стремительность •, Мощь •)

Даже среди Суккубов встречаются те, кто предпочитает охотиться на людей, просто набрасываясь на них и кусая их в шею. Проблема заключается в том, что сопротивляющиеся жертвы мешают Поцелую. В таких условиях перед вампиром стоит лишь единственная задача: высосать максимум крови за минимум времени. Это и предлагает Практика, названная Картианцами Шелухой – в честь того, что остаётся от жертвы после её использования.

Цена: 1 пункт Витэ за раунд

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Персонаж может выпить за раунд количество Витэ, равное 1 + Мощь *или* Стремительность (в зависимости от того, что развито меньше). Например, персонаж, обладающий Стремительностью ••• и Мощью • может высосать два пункта Витэ за раунд.

Если вампир выпивает больше трёх Витэ за раунд, он уже не способен зализать рану жертвы. Если человек остаётся жив в результате нападения, он должен проходить проверку Решительности + Выносливости раз в 10 минут до получения первой помощи. В случае провала он будет получать по очку летального урона из-за кровопотери.

Освоить эту Практику можно за 6 очков опыта.

Послание в бутылке

(Ясновидение •••, Доминирование ••)

Картианцы стараются не отставать от смертных в развитии средств коммуникации.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Оккультизм + Доминирование

Персонаж может взять в руки любой предмет и оставить в нём видение длиной 15-30 секунд. Любой вампир, способный считывать психические сообщения с предметов благодаря третьему уровню Ясновидения, может увидеть это сообщение.

Сообщение остаётся в предмете на протяжении двух лет за каждый успех.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Очищающее впечатление

(Ясновидение •••, Затемнение ••)

Персонаж может стереть психические сообщения и видения из ауры окружающих предметов.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Интеллект + Скрытность + Ясновидение

Действие: мгновенное

Каждый, кто пытается выяснить историю предмета с помощью третьего уровня Ясновидения, обнаруживает, что все сведения были стёрты. Это ощущение отличается от простой неспособности считать данные.

Результаты броска

Полный провал: Персонаж только облегчает врагам задачу по считыванию информации. Любой вампир, обладающий третьим уровнем Ясновидения, получает +2 дайса к попыткам узнать что-либо из памяти объектов, находившихся рядом с героем в момент полного провала.

Провал: Вампир ничего не добивается

Успех: Все предметы в пределах 10 футов от персонажа утрачивают записанные на них воспоминания. За каждый дополнительный успех этот радиус расширяется ещё на пять футов.

Исключительный успех: Никаких дополнительных свойств, кроме расширения радиуса.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Непокорный разум (Доминирование •, Сопротивление •)

Картианцы всегда имели пунктик насчёт стирания воспоминаний. Благодаря этой Практике они могут защитить свой разум от воздействия других Сородичей.

Цена: 1 очко Воли за сцену

Бросок: Решительность + Самообладание + Сопротивление

Действие: мгновенное

Когда эта сила активна, любые попытки использовать Доминирование против вампира проходят со штрафом, равным Доминированию самого протагониста. Если речь идёт о встречном броске, персонаж просто добавляет Доминирование к защитной проверке.

Освоить эту Практику можно за 8 очков опыта.

Стальное сердце (Величие •, Сопротивление •)

Вампир наполняет своё сердце непоколебимой верой в собственные суждения, делая его неподатливым к воздействию Величия.

Цена: 1 очко Воли за сцену

Бросок: Решительность + Самообладание + Сопротивление

Действие: мгновенное

Пока эта сила активна, любые попытки использовать Величие против вампира проходят со штрафом, равным Величию самого протагониста. Если речь идёт о встречном броске, персонаж просто добавляет Величие к защитной проверке. Наконец, если по обычным правилам агрессору нужно набрать число успехов, равное Самообладанию протагониста, теперь ему нужно набрать количество успехов, равное Самообладанию + Величию жертвы.

Освоить эту Практику можно за 8 очков опыта.

Мятежный дух (Кошмар •, Сопротивление •)

Картианец не поддаётся воздействию мистических способов устрашения.

Цена: 1 очко Воли за сцену

Бросок: Решительность + Самообладание + Сопротивление

Действие: мгновенное

Пока эта сила активна, любые попытки использовать Кошмар против вампира проходят со штрафом, равным значению Кошмара самого протагониста. Если речь идёт о встречном броске, персонаж просто добавляет Кошмар к защитной проверке.

Освоить эту Практику можно за 8 очков опыта.

Кровавый пузырь (Превращение ••, Сопротивление •)

Вампир может уместить в своём организме большие запасы Витэ.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: не требуется

Персонаж может выпить на несколько пунктов крови больше, чем позволяют обычные правила. Максимальное количество добавочных пунктов равно значению его Превращения. За каждые два дополнительных пункта вампир получает по очку тупого урона, который невозможно залечить, пока вампир сохраняет излишки крови. Кроме того, вены и артерии персонажа выглядят слегка надутыми. Это не имеет прямого игромеханического воздействия, но Рассказчик может назначать социальные штрафы при взаимодействии со смертными или объявить, что персонаж нарушает Маскарад, показываясь на глаза людям.

Освоить эту Практику можно за 9 очков опыта.

Немигающий глаз (Ясновидение •, Сопротивление •)

Вампир не рискует ослепнуть или утратить другой элемент восприятия при резком воздействии на его органы чувств.

Цена: 1 очко Воли за сцену

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Когда персонаж использует эту Практику наряду с Обострёнными чувствами, его невозможно ошеломить неожиданной вспышкой света, звука или другого сенсорного воздействия.

Освоить эту Практику можно за 5 очков опыта.

Слияние улья (Ясновидение ••••, Доминирование ••••)

Эту Практику разработали Картрианцы, следующие философии Улья. Благодаря её действию персонажи могут свободно обмениваться чувствами и мыслями с другими членами своей котерии.

Цена: 1 очко Воли за ночь

Бросок: Сообразительность + Коммуникабельность + Ясновидение – количество персонажей в Улья

Действие: мгновенное

Для слияния необходимо, чтобы все члены Улья были вампирами, обладали Винкулумом второго уровня и добровольно согласились на объединение разумов. Слияние приносит следующие эффекты:

- Все персонажи получают +1 дайс к проверкам Интеллекта.
- Каждый персонаж получает +1 дайс к проверкам тех Навыков, которые хотя бы у одного члена Улья развиты на два очка больше, чем у него.
- Все пункты Воли складываются в единый запас.
- Если хотя бы один член Улья совершает преступление, проверку дегенерации проходят *все* участники котерии по отдельности.
- Члены Улья не могут восполнять Волю благодаря Пороку, если только они не обладают одним Пороком. В последнем случае они получают всего по одному пункту Воли в общий запас.
- Если хотя бы половина Улья хочет, чтобы один из участников совершил определённое действие против его собственной воли, этот участник должен пройти проверку Решительности + Самообладания против самых высоких показателей Интеллекта и Решительности в Улья (не считая собственных). В случае провала он обязан выполнить это действие.
- Для того чтобы выйти из Улья, необходимо потратить очко Воли из общего запаса, хотя Улей можно распустить и коллективным решением, если большинство членов котерии хотят заняться собственными делами. Это означает, что если большая часть Улья хочет принудить одного из участников к выполнению определённых действий (как это

описано в предыдущем пункте), Улью следует сперва исчерпать весь запас Воли. После этого Улей сможет принудить одного из участников к *любому действию*, включая самопожертвование.

Освоить эту Практику можно за 24 очка опыта.

Незримый дух (Ясновидение ••••, Затемнение ••)

Эта Практика позволяет вампиру скрывать своё астральное тело во время использования пятого уровня Ясновидения.

Цена: 1 уровень Воли

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Затемнение

Действие: мгновенное

Обычно астральное тело вампира могут заметить другие Сородичи, владеющие Ясновидением, а также животные и дети. Благодаря этой Практике призрачное тело вампира невозможно заметить *ни при каких условиях*. Тем не менее, если вампир проваливает активацию этой Практики, он теряет весь уровень Воли впустую.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Брут не предаст (Анимализм ••••, Затемнение ••)

Эта Практика скрывает присутствие духа вампира в теле животного.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Затемнение

Действие: мгновенное

Персонаж, вселившийся в тело животного с помощью Анимализма, становится незаметен для других вампиров, даже если те используют Ясновидение. Конечно, окружающие могут заметить, что животное ведёт себя странно, но они не смогут почувствовать спрятавшийся в нём дух вампира. Даже другие сверхъестественные обитатели Мира Тьмы наподобие магов и оборотней не смогут распознать вампира в таком животном.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Невидимый повелитель (Доминирование ••••, Затемнение ••)

Вампир скрывает эффекты последнего уровня Доминирования.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Затемнение

Действие: мгновенное

Вампир, вселившийся в жертву с помощью Одержимости (пятого уровня Доминирования), автоматически блокирует любые попытки распознать в теле носителя одержимого человека. Окружающие могут подозревать, что он действует не по своей воле, однако мистические способы распознавания одержимости не дадут результата.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Двойная прочность (Превращение ••, Сопротивление ••)

Эту Практику разработал в 1982 году один мичиганский вампир, которого Обратили для того, чтобы он смог использовать свои медицинские навыки для спасения умирающего гуля. Удивлённый прочностью тканей гуля, он описал её как “too too solid flesh”, используя цитату из “Гамлета”. В дальнейшем вампиры, хуже знакомые с творчеством Шекспира, но хорошо усвоившие новую медицинскую Практику,

переименовали это название в “Two-two solid” – что можно вольно перевести как “Двойная прочность”.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Активация этой Практики позволяет смягчить летальный урон до тупого в объёме, равном Сопротивлению персонажа. Этот эффект воздействует только на урон, получаемый протагонистом буквально в момент пассивной активации Практики – его нельзя использовать для устранения уже полученных повреждений.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

За троном

(Величие ••, Затемнение ••)

Персонаж помогает другому вампиру привлечь внимание, отводя при этом чужие взгляды от себя.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Величие

Действие: мгновенное

Протагонист может наложить эффекты Благоговения не на себя, а на другого персонажа. Если тот также использует Благоговение, его успехи складываются с успехами протагониста.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

Проклятие отчуждения

(Доминирование ••, Кошмар ••)

Вампир вызывает у жертвы фобию, связанную с вещью или персоной, к которой в обычных условиях он испытывает симпатию.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Кошмар против Решительности + Силы крови

Действие: мгновенное; сопротивление проходит пассивно

Персонаж начинает избегать определённой вещи, символа, человека или другого элемента, даже если раньше он был как-то связан с этим объектом или персонажем. Каждый раз, когда жертва сталкивается с источником своего ужаса, она проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала она убегает прочь. Проклятие действует до тех пор, пока жертва не провалит несколько таких проверок. Конкретное число проверок равно успехам, набранным вампиром сверх успехов жертвы.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

Ночное бдение

(Ясновидение •, Стремительность •, Сопротивление •)

Вампир всё время находится на чеку.

Цена: 1 очко Витэ за ночь или за каждое столкновение

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Вампира невозможно застать врасплох. Когда на него совершается неожиданное нападение, он проходит обычную проверку Сообразительности + Самообладания, однако в случае провала проверка считается успешной, а в случае успеха – автоматически ставит вампира первым в порядке инициативы (считается, что его инициатива на 1 пункт превышает самую высокую инициативу среди участников боя).

Как только эта Практика срабатывает, она утрачивает свою силу и требует вложения нового очка Витэ.

Освоить эту Практику можно за 10 очков опыта.

Шкура носорога (Превращение ••••, Сопротивление ••)

Сопротивление делает вампира невероятно устойчивым. Эта Практика развивает эффект до максимума.

Цена: 1 очко Витэ за сцену

Бросок: Выносливость + Превращение + Сопротивление

Действие: мгновенное

Персонаж получает Броню в размере, равном числу полученных успехов. Броня не может превышать уровень Сопротивления. Равным образом, она не защищает от солнца и пламени.

Освоить эту Практику можно за 20 очков опыта.

Марафон (Стремительность ••, Сопротивление ••)

Персонаж может передвигаться невероятно быстро – и невероятно долго.

Цена: 1 очко Витэ за каждые два уровня Стремительности

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Персонаж может бежать с полной скоростью, которую предоставляет ему Стремительность, на протяжении нескольких часов, равных его Сопротивлению. Активация этой Практики стоит по очку Витэ за каждые два уровня Стремительности с округлением вверх.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

Регенерация (Превращение ••••, Сопротивление ••••)

Эта Практика позволяет вампиру регенерировать ткани быстрее, чем можно ожидать даже от кровососущего монстра из древних легенд.

Цена: 5 очков Витэ

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Персонаж должен вложить 5 очков Витэ (что на большинстве уровней Силы крови занимает несколько раундов). После этого он устраняет очко агgravированного урона.

Освоить эту Практику можно за 24 очка опыта.

Ювелирная точность (Молниеносный взгляд, Стремительность ••, Сопротивление •)

Вампиры, владеющие Практикой *Молниеносный взгляд* (описанной в основной книге **Vampire: the Requiem**), могут использовать её преимущества для существенного улучшения своей физической координации.

Цена: 1 очко Витэ за раунд

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

На протяжении всего действия этой Практики персонаж добавляет к Ловкости значение своей Стремительности. Он повышает сам Атрибут – со всеми дополнительными эффектами. Более того, он способен превысить стандартное ограничение Атрибутов в зависимости от Силы крови. Например, персонаж с Ловкостью 4 и Стремительностью 2 может получить Ловкость 6 даже на первом уровне Силы крови.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.

Муштра (Доминирование •••, Затемнение •••)

Персонаж умеет промывать мозги окружающим, не лишая их при этом свободной воли.

Цена: 1 очко Воли за бросок

Бросок: Интеллект + Запугивание + Доминирование против Решительности + Силы крови жертвы

Действие: продолжительное состязание; сопротивление проходит пассивно

Персонаж использует способность Приручение (четвёртый уровень Доминирования) и должен накопить соответствующее число успехов. Тем не менее, он не лишает жертвы свободы и разума, вместо этого делая её крайне уязвимой к Запугиванию (и Дисциплинам, требующим проверки этого Навыка) со стороны вышестоящих лиц и одновременно – особо устойчивой к Запугиванию со стороны чужаков и подчинённых.

Так, персонаж может внушить своей жертве, что её подчинение важно для Картианского движения. С этого момента жертва будет изо всех сил стараться выполнить задание, порученное ей деятелями Картианского движения. В случае её отказа вышестоящие лица (вероятно, включая протагониста) могут принудить её с помощью Запугивания или соответствующих Дисциплин, причём жертва будет получать штраф по правилам Приручения. В то же время, если её попытается запугать или переубедить кто-то из чужаков или подчинённых ей лиц, жертва получит аналогичный бонус к сопротивлению.

Освоить эту Практику можно за 20 очков опыта.

Армия из одного бойца (Ясновидение ••••, Затемнение ••••)

Иногда единственный способ победить противника заключается в том, чтобы взять с собой побольше союзников. Вместе с тем, когда союзников поблизости нет, Картианцы используют другой метод: они *имитируют* присутствие союзников, и делают это совершенно буквально.

Цена: 1 очко Витэ за сцену

Бросок: Интеллект + Обман + Ясновидение против самой высокой Решительности в толпе

Действие: мгновенное

Каждый успех позволяет вампиру создать иллюзию присутствия ещё одного бойца рядом с собой. Внешность таких бойцов зависит от подсознательных ожиданий толпы. Фантомы не могут получить внешний вид реально существующих людей, однако они могут носить знаки отличия или вести себя как члены группы, от которой жертвы ожидали нападения.

Если вампир приказывает фантомам атаковать, они столь убедительно имитируют нанесение ударов, что наносят по очку тупого урона всем жертвам, которые верят, что перед ними настоящие бойцы. Сразу после удара фантом исчезает. Жертва, которая видит исчезновение призрачного бойца или действие, свидетельствующее о его эфемерной природе (например, прохождение сквозь стену), перестаёт верить в его реальность, но получает штраф -1 на все действия в ближайшем раунде из-за серьёзной дереализации.

Освоить эту Практику можно за 30 очков опыта.

Экспериментальные Практики

Картианцы известны тем, что регулярно смешивают различные Дисциплины, просто чтобы увидеть, какой это даст эффект. Результатом становятся экспериментальные Практики, которые иногда приносят не меньше проблем, чем пользы.

С широко открытыми глазами (Ясновидение • или ••••, Превращение ••)

Вампир полностью осознаёт, что происходит вокруг его тела, пока спит или даже пребывает в торпоре.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: не требуется

Действие: мгновенное

Погружаясь в дневной сон, вампир может активировать эту силу, чтобы чувствовать происходящее рядом с ним (например, вокруг его машины, или под кроватью, или над землёй, с которой он слился благодаря Превращению).

Более мощная версия этой Практики доступна при обладании пятым уровнем Ясновидения. В этом случае вампир может отделять своё астральное тело от физического безо всяких проверок на время сна или даже торпора. Его тело не может путешествовать, поскольку вампир спит: тем не менее, на рефлекторном уровне оно понимает и чувствует, что происходит рядом.

Освоить базовый вариант этой Практики можно за 9 очков опыта, улучшенный (то есть доступный при Ясновидении 5) – за 30 очков.

Отражённые формы (Ясновидение •• или ••••, Превращение ••••)

Вампир способен увидеть сразу все обличья, доступные другому сверхъестественному созданию. Особенно часто эту Практику осваивают Сородичи, обитающие в доменах, страдающих от обилия других чудовищ наподобие оборотней.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Расследование + Ясновидение – Самообладание жертвы

Действие: мгновенное

Персонаж видит своего рода отслоение в ауре, демонстрирующее альтернативный облик чудовища. Если такой индивид обладает несколькими обличьями, вампир видит их все, хотя ему становится трудно отделить одну от другой. Это налагает штраф -1 за каждый дополнительный облик жертва после первого. Например, чтобы увидеть все пять обликов оборотня, вампир должен пройти проверку активации этой Практики со штрафом -3.

Результаты броска

Полный провал: Вампир делает ошибочный вывод: например, принимает оборотня за обычного человека или обычного человека – за монстра.

Провал: Вампиру просто не удаётся увидеть ауру существа. Он понимает, что просто не справился с активацией этой силы.

Успех: За каждый успех вампир видит по одной альтернативной форме чудовища. Например, чтобы увидеть все пять обликов Люпина, вампир должен получить четыре успеха.

Исключительный успех: Вампир активирует эту способность пассивно. Он может совершить полноценное действие в этом раунде.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

Спазм (Доминирование •, Мощь •)

Вампир отдаёт приказ, состоящий из одного слова, и тело жертвы автоматически реагирует на его команду. Фактически это прямое развитие первого уровня Доминирования, позволяющее принудить жертву к выполнению любого *физического* действия. Также вместо приказа персонаж может назвать часть тела жертвы, которая в ту же секунду переживает сильнейший спазм. В течение одного раунда жертва не может использовать эту часть тела.

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Интеллект + Запугивание + Доминирование против Решительности + Силы Крови жертвы.

Действие: состязание; сопротивление происходит пассивно.

Освоить эту Практику можно за 5 очков опыта.

Выкрик

(Стремительность •, Доминирование ••)

Вампир может отдавать приказы первого и второго уровня Доминирования в качестве пассивного действия. Более того, он не обязан устанавливать зрительный контакт с жертвой, однако в этом случае ему требуется назвать имя жертвы и говорить в полную громкость.

Цена: 1 очко Витэ за сцену (вампир может сначала вложить очко Витэ, а затем использовать Доминирование вышеописанным образом любое количество раз за сцену)

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Освоить эту Практику можно за 10 очков опыта.

Несокрушимая воля

(Сопротивление •, Доминирование •)

Вампир отличается абсолютной устойчивостью к большинству внешних воздействий.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Каждый раз, когда вампир тратит Волю для получения +2 пунктов Защитного Атрибута при сопротивлении внешним воздействиям, вместо этого он повышает Атрибут на 2 + Решительность. Этот эффект сохраняет силу против любых воздействий, включая обычные попытки переубеждения, использование Дисциплин, нанесение ударов и так далее.

Освоить эту Практику можно за 9 очков опыта.

Неожиданная сила

(Стремительность •, Мощь •)

Вампир может ускорить свои движения для нанесения неожиданно мощных ударов.

Цена: 2 очка Витэ за раунд

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Вампир добавляет очки Стремительности к своей Силе в пределах одного раунда. Он должен активировать Мощь, но не имеет права использовать Стремительность.

Освоить эту Практику можно за 6 очков опыта.

Железные мускулы

(Сопротивление •, Мощь •)

Вампир способен заметно повысить свою физическую устойчивость.

Цена: 2 очка Витэ за раунд

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Персонаж должен активировать Сопротивление, но не имеет права использовать Мощь. Он напрямую добавляет очки Мощи к Сопротивлению. Это влияет и на дополнительные эффекты вроде дополнительных очков Выносливости, Здоровья и способности смягчать удары.

Освоить эту Практику можно за 8 очков опыта.

С первого взгляда (Стремительность •, Величие •••)

Персонаж может использовать третий уровень Величия в качестве пассивного действия.

Цена: 1 очко Витэ за сцену

Бросок: не требуется

Действие: пассивное

Вампир способен накладывать эффекты *Восторга* (третьего уровня Величия) в качестве пассивного действия и фактически любым способом. Он может просто взглянуть на жертву, проходя мимо, или очаровательно засмеяться рядом с ней.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

Артефакты

Картианцы практически не испытывают интереса к мистическим и религиозным реликвиям, однако они готовы на всё, чтобы получить престижные знаки и политические документы, перечисленные ниже.



Повышение Статуса

Ниже указан объём пунктов Статуса в ковенанте, которые получает обладатель того или иного артефакта. Вы не обязаны использовать это правило, однако оно существенно повышает социальную значимость артефактов. Например, вампир, известный как хранитель важного политического трактата, практически неизбежно будет играть заметную роль в домене или хотя бы Движении.

В то же время, персонаж, утративший артефакт по своей вине, может получить равнозначный штраф к Статусу в ковенанте, поскольку все Картианцы знают, что он позволил столь значимому документу оказаться в руках врага.



Манифест Де Грааф

Статус в ковенанте: •

Этот документ был составлен в 1801 году и подписан самой Франциской де Грааф. На протяжении всего девятнадцатого столетия его пересылали в домены по всей Европе, пока он не попал в руки молодой представительницы клана Гангрел. Когда она предприняла рискованное путешествие по Северной Италии и пропала, Сородичи всего мира решили, что манифест навсегда утерян.

Однако недавно появился слух, что манифест удалось найти. Вампир, отыскавший его в Италии, продал находку за солидную сумму кому-то из Картианцев. Кому именно, в данный момент неизвестно.

Всякий, кто прочитал документ, получает хорошее представление об аргументах и идеалах Франциски де Грааф. Тем не менее, для его понимания необходимо владение французским языком и успешный бросок на Интеллект + Образование. В случае успеха персонажу необходимо заучить сложную терминологию и аргументацию манифеста в качестве продолжительного действия (Интеллект + Образование, необходимо набрать 10 успехов). Это позволяет вампиру приобрести Специализацию *Дебаты* в Политике или *Картианская теория* в Образовании – вероятно, со скидкой, которую определяет Рассказчик.

Каперский пистолет

Статус в ковенанте: отсутствует

Этот отполированный кремниевый пистолет находится в достаточно плохом состоянии, однако высоко ценится за способность вызвать прилив энергии у любого, кто способен считывать психические воспоминания предметов с помощью Ясновидения. Вампир, использовавший на пистолете третий уровень Ясновидения, чувствует отчаянное стремление продолжать битву с несправедливостью любой ценой. По мнению многих Сородичей, испытавших это чувство, в пистолете заключена вся суть Картианского движения, даже если её и невозможно выразить словами.

Заметки Руссо

Статус в ковенанте: •

Картианцы многое позаимствовали из идеологии Жана-Жака Руссо, однако один Мехет восемнадцатого столетия сделал это совершенно буквально: вскоре после смерти философа в 1778 году он “позаимствовал” некоторые заметки усопшего и распространил их в ночном мире Сородичей.

Вампир, свободно владеющий французским и прошедший проверку Интеллекта + Образования, может аргументировать свои убеждения на основе идеологических заметок Руссо. Это не имеет прямого игромеханического воздействия, но в то же время не может не произвести впечатление на любого, кто уважает классическую философию.

Плётка Каралова

Статус в ковенанте: •

В 1961 году Носферату по имени Мурман Каралов прокрался на суд, проходивший в Элизиуме Тбилиси. В ту ночь Князь домена выносил смертный приговор сразу нескольким Сородичам, состоявшим в Картианском движении или поддерживавшим его идеологию. Каралову удалось незаметно записать на аудиоплётку почти получасовые доводы Князя, граничившие с паранойей и шизофренией. На запись попали и печально известные инструкции, которые Князь дал Шерифу и другим “достойным Сородичам” своего домена.

Каралов бежал из домена сразу после завершения записи. Позже он узнал, что оказался единственным выжившим Картианцем, обитавшим в Тбилиси. Увы, он не выдержал чувства вины и покончил с собой, выйдя под солнечные лучи. Его приятель из Картианского движения, тоже Носферату, вскоре нашёл записи Каралова и распространил их по ковенанту.

Для понимания аудиоплётки Каралова вампир должен бегло владеть грузинским. Уже с первых минут ему становится понятно, как выглядит абсолютная власть, если дать ей сойти с ума. В этом свете пламенные речи Картианцев, осмелившихся выступить против такого тирана, звучат с особенной убедительностью.

Декларация независимости

Статус в ковенанте: отсутствует

В Америке существуют десятки копий Декларации независимости, но только в последние десятилетия Картианцы заметили, что между разными экземплярами существуют практически незаметные отличия: небольшие пятна, сбои печати, неверно поставленные буквы и так далее. Некоторые представители ковенанта подозревают, что Сородич, распространивший эти копии по Соединённым Штатам, мог оставить тайное послание, зашифрованное в таких сбоях.

Вампир, успешно прошедший проверку Сообразительности + Расследования (с модификатором +2, если он обладает Обострёнными чувствами), может заметить крохотные расхождения между двумя копиями Декларации. Если Рассказчик планирует ввести в историю зашифрованное послание, он должен придумать, что персонаж

понимает, сравнивая различные экземпляры. Возможно, для полной расшифровки послания он должен найти и сопоставить все копии Декларации.

Карикатура на Епископа

Статус в ковенанте: •

В 1858 году один Картианец попросил своего смертного друга-художника нарисовать по карикатуре на трёх важных деятелей Ланцеа Санктум. Хотя поначалу этот проект носил шуточный характер, после того как Благословенные по всему домену начали выступать против Картианцев с требованиями уничтожить карикатуры, члены Движения с удивлением поняли, что нащупали больное место Епископа и его ближайших помощников: неспособность терпеть критику в свой адрес.

Сколь безумно это бы ни звучало, несколько Сородичей со стороны Движения и Ланцеа Санктум отправились в торпор, борясь за право обладания карикатурами. Два рисунка в конце концов были уничтожены, но один, самый важный – изображавший Епископа – остался в сохранности.

Стоит заметить, что хотя карикатура действительно хорошо иллюстрирует лицемерие и чванливость Епископа, она едва ли произведёт ошеломляющее впечатление на современного зрителя. Тем не менее, её история демонстрирует иррациональность и даже некоторую истеричность лидеров Ланцеа Санктум. Сам Епископ всё ещё жив, однако не все Картианцы уверены, что он помнит историю с карикатурами.