

Инвигтус

Конспективное изложение книги

Составитель:

Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Крейг Блэкуелдер, Рэй Фоукс, Дэвид Чарт, Дин Шомшек и Уилл Хайндмарч

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: Уилл Хайндмарч

Редактор: scribendi.com

Арт-директор: Паулина Бенни

Макет и вёрстка: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Кэррион Антуан, Сэмюел Эрайя, Джейсон Чен, Марко Джурджевич, Эндрю Хепуорт, Томаш Жедружек, Марк Нельсон, Торстайн Нордстранд, ПК Пост и Сирил Ван Дер Хеген

Передняя обложка: Жан-Себастьян Россбах

Содержание

Вступление	4
Глава первая: История Инвиктус	7
Глава вторая: Реквием в Инвиктус	15
Глава третья: Инвиктус в Пляске смерти	39
Глава четвёртая: Фракции и родословные	50
Глава пятая: Кровавые клятвы и Дисциплины	66

Вступление

Инвиктус.

Некоторые Сородичи выплёвывают это название, как проклятие. Другие произносят его с завистливой ноткой в голосе. Мир меняется, время несётся вскачь, империи возникают и увядают, а члены богатейшего ковенанта на свете всё остаются Непобедимыми – или *Инвиктус*, если использовать их латинское самоназвание.

Молодые Сородичи часто видят в историях об Инвиктус почти смехотворное преувеличение. Принцы? Хозяева ночи? Лорды и Регенты? Да, у них наверняка полно денег и власти, но неужели они и правда настолько могущественны, что им нужно кланяться, как владыкам античного мира?

Этим вопросом неонат задаётся ровно до той минуты, пока не начинает видеть руку Инвиктус, сжимающую в железных тисках любые источники власти, могущества, денег, влияния и других ресурсов, которые только можно найти в округе. Инвиктус правят и властвуют – если не надо всем городом, то хотя бы над его основной частью. Инвиктус стараются знать всё обо всех, без каких-либо исключений. И когда наступает подходящий момент, они не гнушаются устранением конкурентов самыми грязными способами – от подкупа и шантажа до изгнания и объявления кровавой охоты.

До тех пор, пока деятельность ковенанта не нарушает традицию Маскарада, Первая знать легко уживается абсолютно с любыми средствами обретения власти.

Неофеодализм

В то время как *чистый* феодализм представляет собой систему правления, основанную на крепостной зависимости большинства от элитного меньшинства, *неофеодализм* строится на похожей, но всё же немного отличной концепции. Отношения между членами неофеодального общества опираются на взаимных обязанностях, долгах и клятвах.

В большинстве доменов (особенно если эти домены принадлежат Инвиктус) для общества Проклятых важно не то, какие законы выдвинул Князь на официальном уровне, а в каких отношения состоят с Князем *лично они*. Сила индивидуальных

отношений между вампирами в таком обществе значительно перевешивает любые законы и формальные обязательства.

Клятвы, присяги, дары и тайные договоры – вот сырьё, из которого строятся замки современных вампиров.

Преданность и секретность

В таких условиях особую роль начинает играть наличие тайных связей между вампирами. На официальном уровне домен может принадлежать одному лишь Князю, который *формально* вправе раздавать окружающим любые приказы. Однако в действительности власть в домене принадлежит тем, кого уважают или боятся местные Проклятые.

Неважно, что Гарпия подчиняется Князю – важно, что она поклялась в верности своему Патриарху. Неважно, что неонат ещё не вступил в Инвиктус – важно, что он исполняет волю своего сира. Вся политическая карта в неофеодальных доменах имеет два облика: формальный и малозначимый – и настоящий, строящийся на бесчисленных связях между вампирами (включая связи *запретные*).

Преданность и территория

Как и в Средневековье, в современных доменах преданность вознаграждается получением личных владений. Первая знать как никто другой обожает нарекать своих слуг и союзников Регентами. Любой вампир, хорошо послуживший им (и поклявшийся в верности в тайных альковах), рано или поздно становится Регентом или над ценным районом города, или над важной экономической, социальной или политической сферой влияния.

Однако не стоит считать, что новые земли служат исключительно вознаграждением. Во многом это ещё и способ распределения обязательств. Каждый Регент должен следить за поддержанием Маскарада в доверенной ему области. Любой неонат – и даже кочевник из другого домена – знает, что большинство здешних районов кому-то принадлежит. Сунься в Викар-парк, и с тобой свяжется его Регент. Оставь обескровленный труп в трущобах, и на тебя выйдет местный Принц нищих. Затащи в город охотников, и будешь отвечать перед самим Князем.

Символизм территории

С сюжетно-игровой точки зрения территории служат отличным инструментом для создания внутреннего символизма. Регент, который встречает гостей в прогнившем подвале, создаёт совершенно иное впечатление, чем правитель, приглашающий своих подчинённых в турецкую баню.

Используйте территорию для влияния на атмосферу игры. И конечно, не забывайте раздавать её игрокам в качестве ценной награды: “Заставьте Патриарха Мехет присоединиться к нашему заговору, и метро будет вашим”. Трудно даже придумать более явный способ вознаградить игроков за старания, чем дать им прямую возможность изменять облик города.



Мы, Инвиктус

На протяжении книги вы то и дело будете встречать формулировки наподобие “члены Инвиктус убеждены в том...” или “в таких случаях Инвиктус прибегают к...” Но кто эти “Инвиктус”? О ком мы говорим на самом деле?

В действительности эти предложения отражают лишь мнения, популярные в коллективе самих Инвиктус. Каждое утверждение, которое вам встретится в этой книге, показывает, как относятся к тем или иным проблемам представители ковенанта. Возможно, они неправы. Возможно, они даже катастрофически ошибаются. Но они верят, что это так.

Более того, как и в случае с любым другим утверждением о природе происходящего в Море Тьмы, все эти формулировки носят характер удобного обобщения. У Инвиктус не существует центральной власти. У них нет верховного лидера, который бы отправлял указания сотне Князей по всему свету. Они зачастую не знают, насколько могущественна, слаба или многочисленна Первая знать буквально в соседнем домене.

Иными словами, *эта книга лжёт*. Всё нормально. Такой она и задумывалась.



Глава первая:

История Инвиктус

Инвиктус считается самым древним ковенантом Сородичей: многие эрудиты из числа Проклятых, в том числе и не состоящих в Инвиктус, говорят, что Первая знать сформировалась в текущем виде ещё во времена Древнего Рима, когда она была ответвлением Камарильи. Многие термины и понятия, которые современные Проклятые считают неотъемлемой частью Реквиема, были придуманы именно Первой знатью.

Первое официальное упоминание Инвиктус относят лишь к 84 году нашей эры: в этом безымянном документе ковенант передаёт права на охотничью территорию Дому Маринус (который до сих пор считает эту бумагу действительной). Однако многие историки среди вампиров склоняются к тому, что Инвиктус существовали и раньше – просто в виде крыла Камарильи; богатой, но небольшой фракции, а не полноценной организации лидеров и царей.

С чем не спорит никто, так это с тем фактом, что к моменту распада Камарильи в мире не было более сильной, сплочённой и состоятельной организации Проклятых, чем Инвиктус.

Квинт Александрийский

С падением Камарильи по миру начал распространяться хаос, охватывавший одну римскую провинцию за другой. Первыми пострадали города Северной Африки. Проклятые забыли о старых клятвах и начали создавать собственные домены внутри государства, которое некогда находилось во власти единой и монолитной структуры Сородичей.

Когда этот период анархии достиг своего пика, один служитель Инвиктус, Квинт Александрийский, взял на себя ответственность за налаживание отношений между воюющими старейшинами. Он ездил из города в город, кланялся то одному, то другому Князю – и каждому обещал награды, которые принесёт всем вампирам создание единой организации, что придёт на смену разрушенной Камарилье.

Поначалу Квинта слушали лишь вполуха. Сородичи шли за самым сильным своим представителем или подбирали удобную пешку и делали её номинальным

правителем. Но с годами – и даже десятилетиями – они стали понимать, что в одиночку им не добиться того величия, которым они обладали в годы ушедшей Камарильи.

Тогда вампиры сами начали обращаться к Квинту с просьбами рассудить их споры. И после того как он сумел добиться полного единовластия и взаимопонимания внутри родного домена, став первым Маркизом Александрийским, Сородичи попросили его составить перечень новых законов. Так, если верить легенде, и появились законы Инвиктус.

Палладий Ирландский

В Ирландии Проклятые вспоминают старейшину Палладия, который прибыл в эти края ещё до того, как Камарилья окончательно развалилась. Палладий объявил ирландскую землю вотчиной римских старейшин, а когда Камарилья наконец начала распадаться, он стал говорить об Ирландии как о владениях Инвиктус. С появлением Ланцеа Санктум Палладий одним из первых понял, какие блага может принести союз с новым ковенантом. В конечном счёте он остановился на третьем варианте своего заявления и с тех пор утверждал, что Ирландия будет вечно принадлежать союзу Инвиктус и Благословенных.

Валея Византийская

О биографии этой Проклятой до её появления в Византийской империи известно удручающе мало. Возможно, она жила в Константинополе ещё до Обращения, а возможно – прибыла в него уже после превращения в кровососа в поисках силы и власти.

Как бы то ни было, в середине седьмого столетия император Константин II – которого не следует путать с Констанцием – разделил Византию на несколько военно-административных округов, известных как *фемы*. Каждую фему охранял свой военный отряд.

Валея обратилась к Князю Гераклию с предложением разделить власть между Проклятыми аналогичным образом. По её совету Гераклий превратил Византийскую империю в череду ночных фемов, раздав власть своим верным Регентам. По этой причине Валею порой считают автором современной традиции

регентства, при которой Князь передаёт часть своей территории слугам или союзникам — а иногда и врагам, которых он хочет задобрить.

Легенда об Императоре

К концу одиннадцатого века Инвиктус набрали достаточную силу в Европе, чтобы у них не осталось по-настоящему крупных внешних врагов. Тогда они развязали друг с другом массу коротких, но кровопролитных войн, которые длились до середины двенадцатого столетия.

Это продолжалось до тех пор, пока известную прорицательницу Эльфгифу не посетила череда видений, в которых вампиров уничтожали существа ещё более древние и кровожадные, чем сами Проклятые. Эльфгифу собрала Первый совет, состоявшийся, по всей видимости, в 1142 году по современному летоисчислению.

Эльфгифу выступила перед Сородичами с самой пламенной речью, которая только звучала в залах Инвиктус с римских времён. После этого она отступила в тени, позволив Князьям десятков доменов высказаться. Некоторые ушли, не желая даже задуматься о союзе с другими Инвиктус. Другие начинали говорить с гневом, но, ловя на себе пронизательный взгляд Эльфгифу, резко меняли свою риторику.

Дебаты длились не просто часами – они длились целые ночи. Под конец вампиры разбились на несколько групп, каждая из которых назвала своего Избирателя. Затем Избиратели нарекли Императора – великого избранника, задачей которого стало бы предотвращение дальнейших войн между Первой знатью.

Хотя многие считают эту историю просто легендой, некоторые вполне всерьёз полагают, что если бы Инвиктус не смогли избрать Императора, ковенант развалился бы ещё тогда, в начале прошлого тысячелетия. Кто знает, как повернулось бы колесо истории, если бы не мудрость Эльфгифу и готовность Князей поступиться частичкой своей гордыни ради всеобщего блага?



Император: Владыка Ночи

Титул Императора до сих пор остаётся одним из важнейших исторических званий Инвиктус. Большинство представителей ковенанта – даже из числа тех, кто не верит в пророческую силу Эльфгифу – сходятся на том, что Первый совет

действительно состоялся в середине двенадцатого столетия и что на нём был избран первый, если даже не единственный в истории Император Инвиктус.

Однако секрет заключается в том, что никто не помнит, кого именно нарекли Императором. Никто не знает, почему на всех Проклятых разом находит забвение, как только они пытаются вспомнить личность своего Императора. Некоторые даже утверждают, что они сами застали Первый совет – но даже они не помнят, кого избрали владыкой всех Проклятых.



Книга Совета

Если верить этой легенде – которая с этого момента начинает всё больше срастаться с действительностью и походить на реальный исторический факт, – по итогам Первого совета Эльфгифу и её слуги составили манускрипт, в котором излагались основные политические позиции Инвиктуса в двенадцатом веке. Считается, что эта рукопись уцелела.

Конечно, хватает подделок: некоторые представители ковенанта демонстрируют рукописи, проверка которых показывает, что они были составлены лишь в шестнадцатом, если не в восемнадцатом веке.

Но существуют по меньшей мере три варианта, которые полностью соответствуют описанию рукописи двенадцатого столетия. Эти три варианта зовутся **Римским, Лейкистским и Райльмейерским уставами**.

Лейкистский и Римский вариант чрезвычайно похожи, хотя в них прослеживаются разночтения в некоторых заявлениях, якобы прозвучавших на Первом совете. В частности, согласно Римскому уставу, Инвиктус объединились только для завоевания других Сородичей, а согласно Лейкистскому – для защиты от монстров, принадлежащих к иным сверхъестественным расам. Любопытно, что большинство современных интерпретаторов сходятся в том, что Лейкистский вариант выглядит правдоподобнее.

Райльмейерский устав отличается от двух предыдущих тем, что в нём говорится, будто Императора так и не удалось избрать. Первая знать целиком распалась на клики, каждая из которых ненавидела другую. В итоге власть была поделена между несколькими верховными лидерами, представлявшими интересы каждой клики по отдельности. Ни о каком Императоре, согласно этому манускрипту, речи не шло.

Императорский дворец

Во многом атмосфера таинственности, окружающая легенду об Императоре, зиждется на простом факте: его двор давным-давно уничтожен. Считается, что если Император действительно некогда правил Инвиктус, он жил в огромном особняке, полном смертных, гулей, служителей, неонатов и даже гостей из числа старейшин.

Увы, по неизвестным причинам двор быстро распался, и в конце концов от него не осталось даже развалин. Где именно он находился, никто не знает.

Как долго?

Так сколько же Импертор – если он действительно существовал – правил Инвиктус? Считается, что его правление длилось немногим больше столетий. Под конец этого срока Сородичи начали тяготиться его диктаторством. И захотелось вернуться к тем временам, когда они могли сами править своими доменами.

Последней каплей в терпении Проклятых стала распря между флорентийской Гильдией риториков, возглавляемой Мастером Оттобоно, и её пизанским аналогом, возглавляемым Мастером Беатрис.

Диспут окончился гибелью Мастера Оттобоно прямо во дворце Императора. И Император, и его слуги утверждали, что не имеют к гибели Мастера ни малейшего отношения. Хотя никто не смог доказать, что Император покрывал убийцу (вероятнее всего – своего союзника, Мастера Беатрис), Сородичи договорились созвать Последний совет, на котором они казнили всех гулей Императора и отменили титул верховного правителя всех вампиров.

Правда и вымысел

Вообще, далеко не один Сородич искренне сомневается в существовании Императора, его загадочного двора, проведении Первого и последнего совета и даже распря между Гильдиями риториков, которые располагались достаточно далеко, чтобы у них не было повода вести столь отчаянную войну.

Хитрость заключается в том, что об Императоре и обоих советах иногда вспоминают не только Инвиктус, но и представители других ковенантов. Кто знает – может быть, они только подыгрывают Первой знати... или загадочный Император Инвиктус каким-то образом заставил старейшин сохранить его личность в тайне.

Новые миры

С началом эпохи географических открытий Инвиктус стали рассказывать истории о далёких землях, полных богатств и крови. Другое дело, что они были достаточно умны, чтобы не верить в собственную риторику. Первая знать специально подначивала *других* Сородичей отправляться в опасные земли и проводить разведку за них. Если Инвиктус и отправляли в незнакомые вотчины своих собственных представителей, то выбор они останавливали на самых презренных и неугодных участниках своего ковенанта.

В те годы Князя чаще изгоняли преступников в новые домены, чем заточали или казнили их. Многие нарушители или даже попросту молодые члены Инвиктус бежали в новые места сами. Когда – или *если* – им удавалось наладить свои дела и обжиться в новых доменах, Инвиктус являлись к ним с предложением простить их проступки и даже признать их равными – взамен на полученные ресурсы.

Конечно, многие отказывались променять собственноручно выкованное счастье на бессмысленное "признание" со стороны своих бывших врагов. Трудно даже представить, сколько в те годы пролилось крови. Однако по прошествии нескольких десятилетий после начала колонизации Инвиктус пустили прочные корни и в Африке, и в Америке, и даже в более отдалённых точках земного шара.

Современные ночи

Инвиктус – одни из немногих Сородичей, которые считают *современными* по меньшей мере последние два столетия. Будучи ковенантом, построенным большей частью на власти старейшин, Первая знать рассматривает как “недавние” даже события наподобие Великой французской революции и зарождения Картианцев.

Поэтому, когда очередной старейшина из числа Инвиктус говорит, что в последнее время в ковенант стало поступать всё меньше молодых Проклятых, следует понимать, что речь идёт вовсе не об уменьшении числа неонатов в двадцать первом или двадцатом веке. Нет, неонаты стали примыкать к Картианцам и другим ковенантам ещё пару столетий назад – просто старейшины начали замечать это лишь недавно.

Именно это можно назвать единственной настоящей проблемой Инвиктус практически в каждом домене современного мира. Это великий, богатый, древний и чрезвычайно могущественный ковенант... который, увы, представляет

сравнительно малую ценность в глазах неонатов, не желающих тратить десятки лет просто на то, чтобы их признали достойными внимания.

И всё же было бы преувеличением сказать, что молодые вампиры вступают в Инвиктус *редко*. Реже, чем раньше — о да, но их всё равно достаточно, чтобы Первая знать оставалась одной из ведущих сил в мире Проклятых.

О том, как выглядит вечная жизнь в рядах Первой знати, мы поговорим уже в следующей главе.

Глава вторая:

Реквием в Инвиктус

Этикет. Манеры. Изящество. Красноречие.

Первая знать – едва ли не единственная организация в мире Проклятых, которая давным-давно определилась с понятиями “хорошего” и “неправильного” поведения. Даже Благословенные иногда готовы *интерпретировать* свои правила и уставы – однако в рядах Инвиктус каждый должен знать своё место, свои обязанности и свою роль.

Вежливость

Едва ли не первое, что узнаёт неонат, вступивший в Инвиктус, заключается в умении правильно обратиться к другому вампиру. К некоторым представителям ковенанта и вовсе не допускается обращаться, пока они сами этого не позволят. Даже в критическом случае неонат обязан начать своё экстренное обращение со слов наподобие “Ваше превосходительство” или “Миледи”.

Обращение “сэр”, которое в смертном обществе считается чрезвычайно почтительным, в Первой знати считается одним из низших, хотя и приемлемых титулов. Назвать “сэром” можно лишь равного: например, этим словом неонат может обратиться к другому новичку. Как бы иронично это ни прозвучало, попытка назвать “сэром” своего сира считается уже оскорблением.

Равным образом, самые старые из Инвиктус (и не допустите ошибки, среди Инвиктус всегда хватало *древних* вампиров) могут считать дикарством другие вежливые обращения. Например, далеко не один старейшина всё ещё считает слово “мистер” обращением для плебеев.

Примечательно, что этикет в рядах Первой знати направлен не только в сторону авторитетных и старых вампиров. Даже неонат, молодой слуга, а порой и гуль чаще всего удостоивается хотя бы самого мелкого, но уважительного обращения. Если неонат слышит, что высокопоставленный Сородич обращается к нему *без* произнесения хотя бы самых ничтожных формальных титулов, он понимает, что провинился – и, вероятно, вот-вот покинет ряды Инвиктус.

Смягчение конфликтов

Помимо прочего, бесконечные титулы и особенности обращения позволяют вампирам выпускать пар, не переходя к открытому противостоянию. В ковенанте, построенном на амбициях, каждый Сородич хотя бы слегка недолюбливает практически всех остальных – а кое-кого он даже может искренне ненавидеть.

Однако вместо того чтобы нападать на других вампиров в открытую, Сородич может хотя бы немного утолить свою ненависть, обратившись к сопернику в недостаточно вежливой форме, призвав его вернуть неудобный долг или обязав его принести клятву верности вопреки его искренним чувствам.

И хотя самые молодые представители ковенанта могут реагировать на такие скрытые оскорбления с явной агрессией, более мудрые Сородичи знают, что иногда им лучше стерпеть унижение в этот, и в следующий, и в любой другой раз. Шанс отомстить у них ещё появится – даже если не в этом десятилетии.

Человечность

Последняя причина, заставляющая Первую знать следовать такому сложному кодексу поведения, заключается в желании поддерживать иллюзию своей человечности. Даже среди других Проклятых многие члены Инвиктус известны своей чудовищностью – но им легче не замечать своей бесчеловечности, если они хорошо говорят, носят пышные наряды или пьют кровь из бокала. Некоторые старейшины Первой знати освоили правила этой игры столь блестяще, что могут сойти за нормального человека даже вопреки целому букету психических отклонений.

Тон

Инвиктус следят не только за содержанием, но и за общим звучанием своей речи. Всего выделяется пять наиболее общих тонов, в которых может звучать речь Сородича: покорный, формальный, расслабленный, интимный и пренебрежительный.

- Покорным тоном общаются либо с вампирами, статус или заслуги которых значительно превышают достижения говорящего, либо с теми, кому Сородич что-нибудь задолжал.

- Формальным тоном принято говорить с вампирами, занимающими ту или иную должность в пределах ковенанта или домена в целом.

- Расслабленным тоном говорят со своими знакомыми или кровными родственниками. Если вампир обращается к своему кузену или единокровному *формальным* тоном, это символизирует его желание поднять вопросы, неприятные для собеседника. Равным образом, обращение в *расслабленном* тоне к должностному лицу считается фамильярностью и вполне способно навлечь на говорящего гнева собеседника.

- Интимный тон можно использовать только при разговоре с любовниками (текущими или бывшими). Интимный тон всегда комбинируется с обращением, лишённым каких-либо титулов: в таком обращении называется только личное имя собеседника. Попытка обратиться в интимном тоне к любому вампиру, кроме любовника, может привести либо к немедленной и кровавой каре, либо к потере лица.

- Пренебрежительный тон, как правило, заключается не только в самой *интонации*, но и в использовании притяжательного местоимения “мой” перед титулом собеседника (например, “Мой Мейстер”). Используется такой тон лишь в двух случаях: если вампир намного авторитетнее собеседника или если он хочет бросить кому-либо вызов. И горе тому Сородичу, который бросает подобный вызов, но не справляется с доказательством своей правоты или проявлением своего могущества.

Звания и титулы

И конечно, Первая знать уделяет огромное внимание своим титулам. Когда двое вампиров впервые встречаются друг друга, обычно в начале их разговора присутствует третий Сородич, который называет их официальные титулы, происхождение и заслуги.

Если третьей стороны нет (или если она недостойна присутствовать при разговоре высокопоставленных лиц), говорить начинает тот, кто наиболее заинтересован в этой беседе. Представившись, он позволяет другому Сородичу назваться в ответ, перечислив все свои титулы и достижения. Только затем разговор начинается по-настоящему.

Хотя вампиры и понимают, что собеседники могут приписать себе несуществующие заслуги или “пустые”, лишённые подлинного веса титулы, любой член Инвиктус знает, что рано или поздно ложные утверждения вскрываются. Более того, собеседник может оказаться достаточно проницательным, чтобы почуять ложь уже с первой фразы. А потому представители Первой знати обычно называют лишь те заслуги и титулы, которые могут произвести впечатление на собеседника – и собеседник, как правило, реагирует соответственно.

Почётные титулы

Такими титулами обладает большинство членов Инвиктус: в сущности, даже неонат получает по меньшей мере один такой титул сразу после вступления. В западных странах его называют Мастером (и именно Мастером, а не Мистером на современный манер) или Мисс в зависимости от пола.

Если неонат заслуживает хотя бы небольшого внимания со стороны других членов ковенанта, его могут называть похожими, но более уважительными словами: например, женщину, проявившую себя ещё до вступления в ковенант, могут назвать Мадам. Если вампир вступает в Инвиктус в не самом молодом возрасте, его с самого начала называют уважительным титулом Альдер.

В разговоре неонату часто приписывается целая череда генеалогических титулов. Например, представляя потомка другим вампирам, сир может сказать: “Позвольте познакомить вас с Альдером Леди Вивиан, Ритором и моим потомком в третьем колене”. Любопытно, что Первая знать легко уживается с такими “смертными” определениями, как *брат*, *сестра*, *тётя* и *дядя*.

Если вампир, которого представляют местному коллективу Инвиктус, ещё практически не известен в домене, ему обязательно приписывают возрастной титул (наподобие неоната, служителя, старейшины или более редких определений).


Кузенами называют членов одного клана, не связанных прямой родственной линией. Например, двое Гангрел, произошедших от разных сиров, будут именно кузенами.

Если вампиры состоят в одной сверхъестественной родословной (вроде Тореадор или Дюшань), их могут называть близкими кузенами или побратимами.



Титулы в игре

В идеале игроки, хорошо освоившие систему титулов, должны узнавать Статус других персонажей в Инвиктус буквально с момента их официального представления.



Наградные титулы

Наградными считают титулы, которые вампир может заслужить, выполнив череду определённых условий. Обратите внимание, что термин “Князь”, который нередко *кажется* наградным титулом, в действительности представляет собой наименование официальной должности. Иными словами, Князь Инвиктус может обладать и одним из нижеперечисленных наградных титулов в дополнение к своей политической позиции.

Лорд или Леди: Вампир, оказавший Инвиктус значимую услугу.

Барон или Баронесса: Лорд или Леди, послужившие Первой знати верой и правдой несколько раз.

Виконт: Регент Инвиктус. Даже если власть над доменом *не* принадлежит Первой знати, Инвиктус могут отдавать Виконтам часть своих личных угодий. Перед личным именем Виконта всегда ставится эпитет "Почтенный".

Эрл: Вампир, расширивший территорию Инвиктус (возможно – военными средствами). Перед личным именем Эрла всегда ставится эпитет "Благородный". Эрл сохраняет свой титул даже после утраты власти: другие члены Инвиктус никогда не забудут его подвиг.

Маркиз или Маркиза: Член Внутреннего круга того или иного домена. Обычно обрести этот титул может только вампир, изменивший историю города. Перед личным именем Маркиза всегда ставится эпитет "Достопочтенный".

Герцог или Герцогиня: Вампир, отвоевавший город у других Проклятых. Даже после Окончательной смерти такой вампир продолжает считаться Герцогом своего города, а потому новые Герцоги получают числовые эпитеты наподобие "Третьего Герцога Сиднея" – в этом примере речь идёт о Сородиче, сумевшем отобрать

власть у других ковенантов в пользу Инвиктус уже третий раз за историю города. Перед личным именем Герцога всегда ставится обращение "Его милость".

Должностные титулы

Советник: Член Совета Примоген, обязательно состоящий в Инвиктус

Адвокат: Своего рода специалист по связям с общественностью, в идеале – умеющий объяснить местным Сородичам, почему из всех возможных политических курсов им лучше согласиться с очередным планом Инвиктус.

Благодетель: Вампир, заботящийся от Сородичах, гулях и иногда даже смертных, которым не повезло в этой жизни. Само собой, многие Благодетели втайне используют своих подопечных как лазутчиков и шпионов.

Архонт: Цербер Инвиктус.

О пер: Титул, которым награждают инструкторов, обучающих неонатов выживанию, этикету и бесчисленному количеству других навыков. Происходит от французского слова, означающего *обоюдность*.

Комиссар: Координатор, распределяющий ресурсы и информацию между небольшой группой Сородичей, выполняющих одну задачу.

Канцлер: Член Внутреннего круга.

Конюх: Смотритель, отвечающих за сохранность местных Стад. Большинство Конюхов присматривают за смертными жертвами, хотя хватает и тех, кто работает с животными.

Толкователь: Специалист по выявлению тайных мотивов.

Судья: Буквальный судья, улаживающий конфликты между Сородичами и выносящий им приговоры.

Солдат: Вампир, выполняющий боевые задачи организации.

Рыцарь: Особо отличившийся Солдат.

Либреттист: Искусствовед, умеющий организовать художественное, визуальное и музыкальное сопровождение для встречи или оценить реальную стоимость произведения искусства.

Мейстер: Эксперт в определённой сфере деятельности, заодно считающийся главой своей Гильдии.

Министр: Глашатай Инвиктус

Нотариус: Вампир, обязанный засвидетельствовать принесение клятвы и затем подтвердить увиденное и услышанное в случае конфликта.

Игрок: Профессиональный исполнитель – актёр, музыкант, портретист и так далее.

Князь: Непосредственный правитель домена. Одно из нескольких званий Инвиктус, вошедших в употребление других Проклятых.

Патриарх: Ещё один всеупотребительный титул, обозначающий самого уважаемого представителя клана.

Риф: Шериф Инвиктус.

Секретарь: Глава всех Гильдий.

Сенатор: Философ и советчик, нередко занимающийся интерпретацией как политических, так и оккультных событий.

Сенешаль: Помощник Князя. Ещё один термин, вошедший в обиход за пределами ковенанта.

Ритор: Дипломат, специализирующийся на сборе информации и её доведении до нужных лиц (нередко в Элизиуме). Практически любая Гарпия, вышедшая из рядов Инвиктус, занимает должность Ритора.

Стюард: Хранитель артефактов или вампир, обеспечивающий сохранность старейшины, впавшего в торпор.

Технолог: Исследователь Дисциплин, в том числе – изобретатель новых Практик или экспериментатор, приспособляющий экзотические Дисциплины к нуждам Инвиктус.

Погонщик: Ещё один общепризнанный титул Инвиктус.

Правила этикета

Первенство: Чем старше и авторитетнее вампир, тем оскорбительнее заставлять его ждать. Например, во время балов и встреч последними прибывают самые важные и влиятельные лица. Ждать должны неонаты, а не они.

Дары: Любой дар означает признание чужих заслуг или превосходства – в зависимости от контекста.

Ношение: Одно дело – принять дар, и совсем другое – носить его. Если вампир показывает свой дар окружающим, он фактически провозглашает своё желание

ассоциироваться с дарителем. По этой причине многие Сородичи прячут дары неудобных союзников там, где их никто не увидит.

Посещение: Если вампир посещает мероприятие, организованное другим Сородичем, он показывает, что *поддерживает* его. Само собой, в зависимости от контекста это правило может меняться: посещение мероприятия с пренебрежительными речами в адрес его учредителя означает нечто совсем иное.

Касание оружия: Если вампир касается своего оружия в разговоре с другим Сородичем, он обозначает свою готовность дать ему отпор – в частности, на физическом уровне.

Уважение: Хотя в ковенанте, построенном на амбициях и гордыне, практически невозможно избежать конфликтов, от членов Инвиктус ожидается вежливое и уважительное отношение друг к другу по меньшей мере на официальном уровне. Проявляя грубость и агрессивность, вампир унижает собственное достоинство не меньше, чем авторитет соперника.

Философия ковенанта

Многие члены Инвиктус – в сущности, даже большинство – утверждают, что у Инвиктус нет философии. Они интересуются только практическими вопросами. Теории, догмы и предположения не имеют в их глазах ни малейшей ценности. Единственная “догма” Инвиктус заключается в том, чтобы принимать мир как он есть, не пытаясь создать для себя тот или иной угол зрения на окружающую действительность.

Однако нетрудно понять, что одно это создаёт основы для своего рода *философии* ковенанта – даже если сами представители Первой знать об этом не подозревают.

Вот ключевые положения, на которым основано мировоззрение ковенанта.

- **Смысл власти – в самой власти:** Другие вампиры стараются обрести власть, чтобы достичь с её помощью других целей. Инвиктус достаточно самой власти. Свою задачу они видят лишь в том, чтобы не делиться ей с окружающими.

- **Избранные правят, массы служат:** Власть предназначена лишь для немногих избранных. Изменением общей картины мира должны заниматься профессионалы, и в роли этих профессионалов Инвиктус видят самих себя. Абсолютное большинство вампиров не заслуживают даже толики подлинного могущества.

- **Поведение должно соответствовать статусу:** Обретая новый статус – мистический, политический и любой другой, – вампир должен изменять своё поведение. В частности, став Сородичем, индивид больше не имеет права вести себя как человек. Получив свою первую должность, вампир не должен вести себя как простой неонат.

- **Порядок превыше всего:** Возможно, мир создан Богом. Возможно, он возник сам собой. Но как бы то ни было, мир хаотичен – и для того чтобы уцелеть, его нужно упорядочить. Инвиктус делают всё, чтобы установить в мире порядок (разумеется – свой) и ничто не презирают больше, чем дурачье, пытающееся заменить их правление жестокой анархией.

- **Традиция:** Миру не нужно ничего нового. Никто не должен меняться. Власть должна оставаться неизменной – и принадлежать Первой знать. Глупо отказываться от традиций, выработанных Инвиктус ещё на заре своего существования.

Покровительство

Каждый член Инвиктус кому-то служит, но получает взамен его покровительство. Эта система поистине повсеместна, однако она не требует длительного описания и рассмотрения. Всё чрезвычайно просто. Практически каждую ночь любой представитель организации старается оказать услугу вышестоящему лицу. Взамен оно постарается предоставить своему помощнику крохотную толику своих ресурсов. В итоге даже при всей своей зависти и недоверии к окружающим члены Инвиктус фактически постоянно помогают друг другу – из ночи в ночь, из месяца в месяц и из столетия в столетие.

Ресурсы

Так какими ресурсами вышестоящие члены организации делятся с новичками и слугами?

- Хотя **деньги** нужны вампирам намного меньше, чем смертным, они способны решить большинство задач чужими руками. К тому же, время от времени даже вампиру нужно приобрести дом, который он сможет превратить в убежище, или автомобиль, на котором он сможет быстрее добираться до злачных мест.
- Для того, чтобы прокормиться, вампирам требуется доступ к подходящим кварталам города. Поэтому взамен на небольшие услуги Регенты, Виконты и другие вампиры часто приглашают своих помощников поохотиться в их **угодьях** – быть может, одну-две ночи, а может быть, на протяжении целой вечности.
- Если вампир особенно ценит оказанную ему услугу, он может впустить помощника не просто на свою территорию, а в своё **Стадо**.
- Чем весомее помощь, оказанная вампиру, тем больше вероятность, что он наградит своего благодетеля определённым **титолом**.
- Взамен на услугу всегда можно ответить другой **услугой**. Ответные услуги чаще всего приобретают форму голосов (на решении политических и других вопросов), принесения клятв или встречного предложения ресурсов.
- Нередки и обмены **контактами**: например, далеко не каждый Сородич знает, где найти специалиста по Дисциплинам или Кровавым клятвам.

Ковенант покровителей и клиентов

В определённой степени эта система делает Первую знать ковенантом, основанным на торговле услугами или даже товарами. Каждый вампир регулярно выступает в роли своеобразного продавца – причём в ту же ночь он может примерить на себя и роль покупателя.

“Клиентами” многие члены Инвиктус делают даже смертных, предоставляя им сверхъестественные блага или колоссальную помощь взамен на преданное служение. Другое дело, что по-настоящему авторитетные и высокопоставленные представители Первой знати стараются не связываться с миром смертных и заручаются их поддержкой только через своих неонов.

Честь, почёт, репутация

Приверженность ковенанта древним традициям, догмам и принципам означает, что для Инвиктус нет участи хуже, чем потерять свою добрую репутацию. И речь не всегда идёт о совершении преступлений или нанесении оскорбления другим Проклятым. Для потери лица достаточно и простой ошибки, иногда не связанной лично с “проступившимся” вампиром.

Например, если неонат берётся организовать доставку ценных товаров в убежище своего покровителя, но на машину с грузом нападает Свора Белиала, технически это считается ошибкой самого неоната. Почему он не проверил безопасность маршрута? Почему не поехал в машине сам? Почему отправил только один грузовик?

Именно из-за боязни даже малейших, *косвенных* угроз своему доброму имени за Инвиктус закрепились репутация ковенанта Сородичей, которые никогда не торопятся давать своё слово. Безусловно, когда Инвиктус всё же дают слово, однако не сдерживают его, они делают всё, чтобы свалить вину на кого-то другого, однако чаще всего они говорят, что *попробуют* что-либо сделать – но не обещают этого официально.

- **Перенаправление стрелок:** Опять же, когда представитель Инвиктус проваливает свою задачу, он почти неизбежно старается найти козла отпущения. Эту тактику он использует даже тогда, когда провал был запланирован *изначально*.

- **Отрицание:** Другая стратегия строится на убеждении окружающих в том, что никто никому ничего не обещал. Если клятва не была заверена нотариально или

принесена в присутствии других вампиров, провинившийся член Инвиктус может просто заявить, что он понятия не имел, чего от него ждут.

- **Контрнаступление:** Как знает любой политик, никто не станет злиться на вас, если вместо этого можно злиться на кого-нибудь другого. Достаточно просто подменить факты! Вы не провалили поставку реликвии – вы специально отправили Аколитов на смерть, потому что они поклоняются тёмным силам, и одному Лонгину известно, какое проклятие лежало на той реликвии. Домену следует поблагодарить вас за предприимчивость!

- **Показательное раскаяние:** Примите свою вину – и сделайте из этого настоящий спектакль. Рвите на себе волосы и одежду. Просите, чтобы вас наказали кнутом и огнём. Предлагайте жуткие наказания за свой проступок. Только не переборщите: раздражённый старейшина может действительно приговорить вас к тому, что вы сами только что предложили. С другой стороны, если вы выдержите все пытки, вас будут уважать хотя бы за это.

- **Обращение к покровителю:** Если вы оказали уже не одну услугу другому вампиру, вы вполне можете рассчитывать, что он защитит вас от наказания или хотя бы примет на себя его часть.

- **Покорность:** Наконец, иногда лучший способ заключается в том, чтобы целиком признать свою вину – без спектаклей и драматизации, а просто, открыто и честно.



Популярные наказания

На какие наказания стоит рассчитывать провинившемуся вампиру? Прежде всего, если речь не идёт о чём-то серьёзном, его могут просто унижить или прогнать со двора. Его смертных друзей могут казнить, а имущество – уничтожить.

В случае по-настоящему страшных проступков вампира могут казнить на глазах у всей Первой знати и даже членов других ковенантов.

В промежутке между ничтожными и катастрофическими видами наказания можно выделить несколько самых популярных типов воздаяния:

- Сдирание кожи с последующим обваливанием в соли.
- Опаление ладоней живым огнём.

- Избиение колючей проволокой вертикально и горизонтально – так, чтобы шрамы сформировали кровавый аналог шахматной доски. После этого Князь или другой видный Сородич может даже устроить реальный шахматный турнир на спине у жертвы!
- Проведение целой недели за грязной работой, предназначенной для людей и гулей.



Смысл служения

Некоторые вампиры из других ковенантов задаются вопросом, зачем Первая знать служит вышестоящим персонам под угрозой физических наказаний, смерти, потери лица и других опасностей.

Во многом весь смысл такого служения заключается в ожидании *торпора*, в который рано или поздно отправится покровитель. Когда член Первой знати отправляется в длительное оцепенение, от него ожидается, что он назовёт своего преемника. Если он не успел это сделать, наследника называют во время одной из официальных встреч, опираясь на целую груду различных факторов.

Протеже получает имущество, гулей и другие блага своего покровителя – зачастую вместе со званиями и обязанностями! Другое дело, что после возвращения своего покровителя из торпора протеже обязан не только вернуть ему всё, что он получил, но и добавить множество новых даров. Если он возвращает лишь то, что получил перед отправлением покровителя в торпор, это почти всегда оканчивается скандалом.

Циклические династии

Многие члены Инвиктус заключают сделки, основанные на передаче имущества, власти и титулов перехотправлением в торпор. Согласно таким договорам, один вампир распоряжается сразу всеми ресурсами одного или нескольких других членов Инвиктус, пока они находятся в торпоре. По истечении определённого срока он пробуждает своего партнёра и погружается в торпор сам.

Таким образом, в период бодрствования каждый вампир получает в своё распоряжение ресурсы, принадлежащие *по меньшей мере* двум Проклятым. В

некоторых случаях он может управлять настоящим ночным королевством, построенным совместными усилиями целой котерии.

Редкие случаи одновременного бодрствования называются Саммитами: обычно они длятся всего несколько ночей или недель, после чего все вампиры, кроме одного, снова отправляются в торпор.



Опциональное правило:

Замена персонажей

Вы можете использовать циклические династии прямо в игре. Это предполагает, что в случае смерти, погружения в торпор или иного “устранения” одного из героев его место занимает другой персонаж, в роли которого выступает тот же игрок. Возможно, в этих целях Рассказчик захочет выделить каждому игроку Преимущество *Дом* бесплатно.



Политика в домене

Говоря простым языком, ночная политика всех членов Инвиктус заключается в том, чтобы заставлять других Сородичей исполнять их волю, создавая при этом впечатление, будто никакого давления со стороны Первой знати не существует. Иногда старейшины ковенанта даже изображают *неосведомлённость* о последних событиях в городе, с тем чтобы убедить окружающих, будто они не имеют к ним ни малейшего отношения.

И отчасти ковенант добивается этого за счёт поддержания строгих иерархических принципов.

Иерархия

Каждый участник организации с самого начала усваивает, что у него есть своё *строго определённое* место на социальной лестнице. Первое место всегда занимает Князь (в идеале – представитель Инвиктус). Сразу за ним идёт Судья, если только заседаний не расстраивает планов местных старейшин. Лишь после них идут должности Примогена, Патриархов и других ключевых позиций.

Даже в пределах своей котерии члены Инвиктус часто делятся на *примуса* (первого), *секундуса* (второго) и так далее: подробнее с этим делением читатель может ознакомиться в книге **Coteries**.

Эта иерархия далеко не статична, однако её соблюдают *всегда*. Неонат, не готовый считаться со своей ролью в огромном политическом механизме Инвиктус, быстро оказывается за пределами ковенанта – или даже в могиле.

Уполномочивание

Роль каждого члена Инвиктус носит далеко не номинативный характер. Каждый участник организации, вплоть до неонатов и Новообращённых, получает частичку власти, с тем чтобы помогать реализовывать далекоидущие планы фракции. Даже если Сородич не понимает, зачем ему выполнять ту или иную задачу, он служит целям своего ковенанта. Опять же, если он оказывается не готов или попросту неспособен к выполнению этих задач, с ним приходится распрощаться.

Деньги

Как уже говорилось, деньги не так важны для вампиров, как для людей или гулей, однако чем выше Сородич поднялся по социальной лестнице, тем он богаче. Даже если он не смог скоолтить состояние сам, ему помогают в этом вышестоящие лица. Исключения существуют – например, Судья остаётся вторым по важности представителем ковенанта вне зависимости от толщины кошелька, – однако практически всегда с повышением должности приходит и увеличение банковских счетов.

Неуловимость

Одна из главных *негласных* позиций Инвиктус заключается в том, что никто из других вампиров – и уж тем более смертных – не должен заметить влияние Первой знати на городские события. Если неоната наказывают за прегрешения, часто это означает не столько то, что старейшины возмущены его поведением, сколько то, что он позволил другим вампирам заметить своё вмешательство в политический курс домена.

Влияние на людей

Инвиктус видят в смертных удобные инструменты для решения своих проблем. Это делает их одними из самых бесчеловечных вампиров в мире, однако даже весьма приближённые к людям Картианцы редко могут похвастаться сотнями преданных слуг, работающих на благо организации по всему городу.

Будь это грамотное использование Дисциплин или способность подбрасывать городским чиновникам один толстый конверт за другим, вампиры Инвиктус просто обязаны уметь работать с людьми. Там, где другие Сородичи полагают на самих себя, Первая знать отдаёт приказы своим бесчисленным слугам.

Выбор сферы влияния

Практически каждый участник Инвиктус работает в своей сфере. Один специализируется на религиозных общинах, другой знает контакты всех полицейских, а третий проводит финансовые махинации. Среди представителей ковенанта мало "универсальных работников" – большинство годами оттачивают свои навыки в одной сфере и позволяют своим коллегам разбираться с другими проблемами.

Поиск удобной марионетки

Равным образом, почти каждый член ковенанта старается получить влияние на одного или нескольких лидеров, связанных с его сферой влияния. Тем не менее, старейшины организации давно пришли к выводу, что удобными марионетками часто становятся не абсолютные, *явные* лидеры из числа смертных, а их доверенные помощники. Например, попытка управлять мэром или другим чиновником первого класса нередко вызывает подозрения или даже провоцирует должностные проверки. Вместо этого большинство Инвиктус работают с секретарями, советниками и другими людьми, к которым у смертных обычно не появляется столько вопросов.

Сведéние

Набрав достаточное количество пешек, Инвиктус стараются почаще сводить их друг с другом. Кто знает, как часто подкупленные чиновники, полицейские и

священнослужители встречались бы друг с другом, если бы их постоянно не знакомили друг с другом члены Инвигтус.

Повышение

По мнению большинства представителей ковенанта, низкоуровневых марионеток нужно постоянно "выращивать", превращая в высокоуровневых. Конечно, можно оставить пешку на её прежней ступени, однако старейшины ковенанта рекомендуют неонатам делать всё для развития и продвижения своих протеев. К счастью, вампиры могут позволить себе действовать в темпе, который смертные нашли бы чрезвычайно медленным. Например, в планы неоната вполне может входить заручиться поддержкой продажного журналиста, с тем чтобы сделать его звездой эфира лишь в следующем десятилетии.

Награждение пешек

Аналогичным образом, марионетки проявляют себя полезнее для Инвигтуса, если чувствуют себя вознаграждёнными. В частности, именно за этим Инвигтус старается накапливать банковские счета, покупать недвижимость, автомобили и частные клубы. Это может быть не нужно им самим – но это всегда оценит смертная пешка.

Чистильщики

Помимо других ролей, которые играют смертные слуги в рядах Инвигтуса, особое место занимают всевозможные чистильщики, помогающие вампирам скрывать следы своего влияния на людей. Инвигтус знают, что если смертные начнут что-то подозревать, их ковенант потеряет от новой охоты на ведьм даже больше, чем другие Сородичи. Они потеряют стабильность, власть и тем более свой драгоценный престиж. А этого допустить нельзя.

Господство Инвиктус

Хотя Инвиктус далеко не всесильны – и даже не так могущественны, как привыкли убеждать окружающих, – в мире и правда хватает доменов, принадлежащих исключительно Первой знати. В таких городах мир Сородичей живёт по правилам ковенанта, даже когда не согласен с традициями Первой знати или даже пытается им противостоять. Общество Проклятых в этих доменах представляет собой классические клубки змей, в которых каждый ведёт подковёрные игры и борется за малейшее продвижение по социальной лестнице. Если бы Макиавелли дожил до наших дней, он бы прекрасно себя почувствовал именно в городе, безраздельно принадлежащем Инвиктус.

Светская и религиозная власть

Равным образом, многие города поделены между духовной и политической элитой Ланцеа Санктум и Первой знати. Несмотря на свои заявления о самодостаточности, Инвиктус действительно лучше всего работают, когда позволяют Благословенным промывать мозги верующим Сородичам и незаметно подталкивать их к служению лидерам обеих фракций.

Придворная жизнь

Вне зависимости от того, находится город во власти Инвиктус или нет, Реквием среди самой Первой знати никогда не меняется. Прежде всего, никому не следует преуменьшать приверженность ковенанта своим основным принципам, включая поддержание внешнего порядка. Даже продолжая плести интриги друг против друга, члены Инвиктус не забывают следить за Маскарадом и укреплять власть ковенанта в целом.

Другими регулярными факторами, сопутствующими ночной жизни Инвиктус, можно назвать бесконечную лесть (включая показную вежливость даже между злейшими врагами), бесчисленные секреты, которыми Проклятые делятся в тёмных альковах, коммерцию – от обмена малодоступными сведениями до оказания взаимных услуг – и вездесущую систему покровительства, при которых *каждый* Сородич осознанно или безотчётно служит другому.

Пляска смерти

И конечно, нельзя забывать о нескончаемой социальной игре, в которой Инвиктус принимают участие даже охотнее, чем другие вампиры. Чем бы ни занимались Инвиктус из ночи в ночь, они всегда оставляют немного времени для решения своих личных вендетт, осуществление которых порой занимает десятилетия, если даже не подлинные *эпохи*.

Тяготы ожидания

Несмотря на твёрдое понимание того факта, что даже последний из неонатов со временем обретёт в Инвиктус подлинное могущество, многие представители ковенанта попросту не готовы ждать своего звёздного часа по несколько веков кряду.

Протеже видных покровителей, так и не дождавшиеся своего продвижения (или попросту не сумевшие справиться с возложенными на них надеждами), часто прибегают к одному из нескольких распространённых способов обретения власти:

- Долгий торпор в надежде, что к моменту пробуждения в городе станет меньше старейшин
- Побег в другой домен (что случается несколько чаще, чем можно подумать; Инвиктус даже придумали для такого явления термин *хеджира* – от арабского слова, означающего “паломничество”).
- Упорная и рискованная борьба за обретение власти здесь и сейчас
- Устранение покровителя или других вампиров, не готовых делиться властью.

Мономахия

Как уже говорилось, общественная структура Инвиктус построена прежде всего для того, чтобы позволить Сородичам решать даже самые серьёзные конфликты без кровопролития. Тем не менее, некоторые разногласия просто необходимо решить раз и навсегда. В таких случаях злейшие враги могут согласиться на мономахию – самый серьёзный ритуал, известный Инвиктус.

Слово “серьёзность” упомянуто здесь не случайно. В мире нет ничего, к чему Первая знать относилась бы строже, чем к правилам мономахии. Существует три правила, которым следуют все вампиры, участвующие в этом зловещем мероприятии.

- Оба Сородича, согласившиеся на дуэль, приносят клятву не покидать домен, пока их конфликт не решится Окончательной смертью одного из участников. Попытка выманить соперника за пределы арены посредством психических Дисциплин карается объявлением кровавой охоты.

- Даже самым преданным слугам, друзьям и любовникам запрещается вмешиваться в ход дуэли.

- Участникам допускается использовать любое оружие, которое они могут держать при себе (буквально – на собственных телах). В некоторых доменах это означает, что они могут прихватить даже Узи.

За соблюдением честного выполнения всех трёх правил следят трое секундантов: обычно Судья и двое старейшин или хотя бы служителей.

Внутренний круг

Основной политический курс ковенанта (а зачастую – всего домена) определяют несколько самых могущественных вампиров. Далеко не все имена Канцлеров (членов круга) известны другим Сородичам. Безусловно, самые проницательные вампиры часто подозревают или доподлинно знают, кто относится к этой клике верховных лидеров, однако мало кто из них будет открыто представлять в Элизиуме как Сородич, решающий судьбы других городских вампиров.

При всей секретности Внутреннего круга его задачи чрезвычайно просты. В сущности, их всего четыре:

- Устранять врагов ковенанта
- Накопление власти Инвиктус
- Показательное проведение роскошных балов и других дорогостоящих мероприятий для повышения популярности ковенанта
- Защита собственных вечных жизней

Борьба за власть

Грязный, но вполне очевидный секрет Инвиктус заключается в том, что своей властью во многих доменах ковенант редко обязан одному лишь накоплению политического могущества. Как правило, одновременно с укреплением своих позиций Первая знать подрывает власть конкурентов, очерняет их имена и даже

идёт на заказные убийства (как всегда, наперёд продумывая, на кого свалить вину за произошедшее).

Одна из основных тактик, которых придерживается почти каждый член ковенанта, заключается в том, чтобы заметно преувеличивать свою силу. Из ночи в ночь большинство членов ковенанта стараются произвести на окружающих впечатление своей авторитетности и всесилы. С игровой точки зрения персонаж может даже проходить проверки Внушительности + Социальных навыков наподобие Коммуникабельности для того, чтобы убедить других кровососов в своей способности изменить политический курс домена... когда им это будет удобно.

Регулярные праздники

Мало кто любит праздники так, как Инвиктус. Первая знать регулярно закатывает вечеринки, балы и званые ужины, с тем чтобы прорекламировать свой ковенант и покататься в новой одежде, автомобиле, убежище или просто свите.

Самым известным праздником, который *никогда* не пропустит даже последний из неонатов Инвиктус, по праву считается Гранд Элизиум – ночь, приуроченную к какому-нибудь историческому событию. Даже если вампиры уже не помнят, почему они собираются 23 мая, а не в какой-нибудь другой день, они будут произносить речи о прочности своего союза и превосходстве Инвиктус над другими вампирами (если это уместно). Например, Гранд Элизиум может проходить в годовщину победы Инвиктус над другими организациями Сородичей или в ночь, когда Князь впервые созвал свой двор.

Нередки праздники наподобие Дня Обращения Князя или Ночи Отцов-Основателей, в которую отмечается прибытие первого Сородича в город.

И напротив, Инвиктус редко закатывают вечеринки в честь религиозных праздников из-за их ассоциаций с Ланцеа Санктум (зачем повышать престиж конкурента за собственный счёт?), хотя молодые вампиры порой отмечают Хэллоуин, считая его “своей ночью”.

Развлечения

Стоит добавить, что праздники чаще всего остаются именно *праздниками*, а не поводами для политических заседаний. Конечно, любой вампир может заключить

на празднике сделку-другую, а Гранд Элизиум часто начинается с мимолётного собрания, на котором обсуждаются деловые вопросы, однако этот момент стараются пропустить как можно скорее.

Инвиктус действительно любят *праздновать* и *развлекаться*. Многие старейшины приглашают живых музыкантов, играющих классическую и старомодную музыку, потому что они привыкли к ней ещё в свои смертные годы. Вероятнее всего, спустя пару веков Инвиктус будут считать “своей” музыкой джаз, рок или даже рэп, однако пока что все эти стили считаются “музыкой неонатов”.

Многие представители ковенанта любят рассказчиков или бардов, умеющих увлечь собравшихся интересной историей. Иногда таких повествователей просят рассказать историю на конкретную тему, которая сможет отразить текущие проблемы домена и передать завуалированное сообщение неонатам.

Впрочем, развлечения могут быть и более современными. Даже старейшины вполне могут сыграть в бейсбол или устроить спарринг между достойными бойцами. Если вампиры не хотят ставить под угрозу своё здоровье, они могут заказать кровавый поединок между своими гулями или другими слугами. На Гранд Элизиум можно даже увидеть аналог рыцарского турнира. Само собой, на такие мероприятия редко приглашаются смертные марионетки Инвиктус, поскольку мало кто сможет спасти Маскарад, если крупный чиновник увидит бой двух сверхсильных противников, восседающих на гулифицированных лошадях. А вот на выступление лучших жонглёров и акробатов на свете вполне могут пригласить и чиновников, и журналистов, и других смертных.

Не стоит и говорить, что если Первая знать приглашает иллюзионистов, они никогда не бывают настоящими магами. Это *праздник*. Даже если Инвиктус тесно сотрудничают с Благословенными или Колдовским кругом, никто из собравшихся не должен опасаться, что Аколит заглянет им в души при помощи своей жуткой магии.

Другими популярными (но и более длительными) развлечениями считаются дегустация крови из нескольких специально подготовленных смертных, а также охота, в ходе которой каждый участник старается найти жертву, названную его соперником. Успешная поимка жертвы приносит участнику определённое число баллов, объём которых зависит от сложности задачи. Например, если соперник предложил вампиру найти замужнюю блондинку чуть старше двадцати, которая

будет сидеть за рулём “Альфа Ромео”, но тот сумел поймать просто светловолосую женщину, его могут вознаградить всего парой баллов. Обнаружение точной цели может принести Сородичу 20 и более баллов (даже если он заставил женщину сесть за руль “Альфа Ромео” при помощи Доминирования – знание своего города и Дисциплин считается достойной частью охоты).

После всех развлечений Инвиктус обычно закатывают пирушку, отличающуюся редким сочетанием цивилизованности и дикарства. Например, они могут медленно распивать кровь из преступников или пить её из специально подогретых бокалов.

После того как бал подходит к концу, организаторы заполняют место его проведения легионами слуг, задачей которых становится устранение любых следов этого зловещего празднества.



Клановые цвета

Хотя никто точно не помнит, кто и когда изобрёл эту систему, на праздниках Первая знать часто одевает одежду определённых цветов, зависящих от клана каждого участника. Прозванная "Флорентийским уставом", эта система предписывает Дэва носить золотые и красные одеяния, Гангрел – красные и коричневые, Мехет – тёмно-синие и серебряные, Носферату – чёрные и зелёные, а Вентру – золотистые и фиолетовые.

Если в городе действуют многочисленные родословные, они могут дополнять этот спектр и третьим отличительным цветом. В некоторых доменах Инвиктус продолжают носить эти одеяния даже после праздника.



Казни

Одним из ключевых развлечений считается публичная казнь нарушителей, в частности – из числа вампиров. Казнь всегда носит медленный, ритуализированный характер. Шериф или Сенешаль зачитывает приговор, после чего предлагает гостям позабавиться с жертвой, не нанося ей смертельных ран.

Поскольку в случае с вампирами понятие “смертельный” носит более растяжимый характер, чем в случае с простыми людьми, гости вполне могут

сдирать с жертвы по лоскуту кожи, протыкать её рапирами или ломать ей кости специальным молотом.

После того как все утолят свою страсть к жестокости, Архонт завершает дело, нередко при помощи целого легиона помощников.

Глава третья:

Инвиктус в Пляске смерти

Ночная жизнь каждого Проклятого, состоящего в Первой знати, начинается ещё до того момента, как он вступает в ряды Сородичей. Прежде чем он вообще станет вампиром, его сир должен обратиться к Князю с просьбой создать нового потенциально члена Инвиктус. Как правило, это приводит к ритуальному диалогу, который известен как Катехизис сира.

Катехизис сира

Князь: О будущий сир, известно ли тебе о Первом завете Лонгина?

Проситель: Великий Лонгин сказал: “Да не откроешь ты своей истинной сущности тем, в ком нет твоей крови”.

Князь: Но ты собираешься открыть свою сущность смертному, наделив его своей кровью. Что ты на это ответишь?

Проситель: Мастер, я прошу тебя дать мне разрешение от имени самого Лонгина. Я обещаю, что этот смертный никогда не откроет тайны Сородичей недостойным – ни до, ни после своего Обращения. Я клянусь тебе в этом на собственной крови.

Князь: Да будет так. Возьми эту свечу. Пусть она будет символом твоей клятвы. Таков свет первой традиции, данной нам Лонгином. Его свеча до сих пор озаряет тьму нашего проклятия. Если ты нарушишь данную клятву, пламя свечи опалит и тебя, и твоего потомка.

Проситель: Быть посему.

Служение и освобождение

До того как сир публично объявит о том, что его потомок готов к самостоятельной ночной жизни, с юридической точки зрения все поступки его протеже считаются и *его* поступками. С положительной стороны, потомок

становится верным слугой (если даже не рабом) своего сира. Если сир пожелает, потомок обязан помочь ему завладеть компанией, в которой он работал в своей человеческой жизни, разрушить сообщество, подошедшее к обнаружению тайны существования Проклятых, или просто освоиться с технологиями современного мира.

Когда сир считает, что он готов освободить потомка, он обращается к Князю. Если только Князь не состоит в другом ковенанте, тот призывает к себе потомка и на протяжении долгого времени (по меньшей мере целого часа) расспрашивает его о Традициях, титулах и особенностях охоты.

В конечном счёте Князь подзывает его к себе и велит ему встать на колени, протянув к нему руки. Затем Князь достаёт шпагу, меч или аналогичный клинок и символически разрубает незримые путы, якобы связывающие руки потомка. Тем самым он освобождает его от послушничества и признаёт самостоятельным Проклятым – в идеале членом Инвиктус.

Если Князь не считает потомка достойным освобождения, наказание (вплоть до Окончательной смерти) ждёт и его самого, и его создателя.

Разумеется, вампиры, присоединяющиеся к Инвиктус со стороны (без покровительства сира), не должны участвовать в такой церемонии. Вместо этого для их приёма собирается отдельная комиссия, которая оценивает их достижения и чистоту намерений. В случае согласия комиссии принять новичка от него требуется принести клятву верности одному из действующих членов Инвиктус.

Гильдии

Существенная часть ночной жизни Инвиктус строится вокруг деятельности Гильдий – организаций, ставящих перед собой задачу по достижению подлинного мастерства в определённой рабочей сфере. Теоретически в Гильдии может состоять и один вампир, считающийся непревзойдённым мастером своего дела, однако во многих доменах в Гильдию входит по меньшей мере несколько (а порой *десятки*) вампиров. Известны Гильдии, насчитывающие до сотни Сородичей, обитающих на территории города и в его окрестностях.

Главу Гильдии называют Мейстером. Если Мейстер пользуется абсолютным доверием Первой знати, он может приглашать в свою фракцию даже членов других ковенантов. Примерами Гильдий можно считать как сугубо рабочие Гильдии боевых искусств, риторики или оккультизма, так и почётные или развлекательные организации наподобие Гильдии музыкантов или художников.

С игровой точки зрения члены Гильдии часто располагают высоким Статусом как в Инвиктус, так и во всём домене. Опытных и талантливых Мейстеров могут знать даже далеко за пределами своего города.

Если вампир хочет заслужить признание в определённой сфере деятельности, он обязан пройти обучение под началом Мейстера и создать шедевр – явное доказательство своего мастерства. Многие Мейстеры известны тем, что намеренно усложняют создание “выпускной работы”, с тем чтобы проверить умение ученика работать в критических обстоятельствах... или чтобы унизить их перед всем доменом.

Самые добродетельные среди Мейстеров часто подыскивают себе наследников среди лучших учеников перед торпором. Самые жестокосердные подбивают своих подопечных к соперничеству и вражде. Неудивительно, что в доменах с большим количеством Гильдий добрая треть Пляски смерти крутится вокруг противостояния учеников, претендующих на звание нового Мейстера.



Выпускной экзамен

Если хотя бы несколько персонажей состоят в одной Гильдии, Рассказчик может закрутить сюжет вокруг попытки игроков добиться первенства в своей организации – возможно, за счёт других персонажей. Кроме того, членство в Гильдии может

идти рука об руку с повышением специфических характеристик. Например, Рассказчик может объявить, что лучшим выпускником станет тот, кто первым наберёт третий уровень экзотической Дисциплины.



Ордены

Самые практичные среди Гильдий носят хотя бы отчасти военизированный характер. Прозванные Орденами, такие организации готовят тактиков и стратегов – или даже простых солдат, способных продвигать интересы Инвиктус на физическом уровне. Выпускная работа таких бойцов нередко состоит в проведении операции, чаще всего вредящей целям соперничающих ковенантов.

Старейшины, служители, неонаты

Старейшины из числа Инвиктус мало чем отличаются от других древних Сородичей. Они так привыкли к могуществу, что их главным страхом всегда остаётся открытое проявление своей уязвимости. В сущности, другие вампиры часто стараются не задеть их честь вовсе не из почтения, а лишь потому, что знают: почувствовав себя уязвимым, старейшина сделает всё, что показать *всему домену*, насколько он силен.

И в отличие от представителей других ковенантов, старейшина Первой знати не побоится вызвать противника на мономахию. Он действительно предпочтёт умереть с честью, чем жить с ощущением своей слабости.

В некоторой степени боязнь своей уязвимости свойственна даже более молодым представителям ковенанта. Само собой, неонат не станет переживать, что на его уязвимость указал старейшина или другое авторитетное лицо – однако если его слабость обнаружил противник "его категории" (например, другой неонат), он сделает всё, чтобы отомстить и убедить окружающих, что с ним нужно считаться.

Именно это делает Первую знать одним из самых агрессивных ковенантов Сородичей. Вот только пять примеров той деятельности, которой Инвиктус занимаются куда чаще других вампиров – и занимаются исключительно для того, чтобы никто не переходил им дорогу.

- Участие в опасных играх наподобие охоты или турниров. Никто не захочет связываться со стрелком, умеющим поразить цель с двух-трёх сотен метров. Возможно, сегодня он подстрелил оленя обычной пулей – но кто знает, не выстрелит ли он завтра в противника зажигательным снарядом?

- Поиск любой информации, которую окружающие хотели бы сохранить в тайне. Характер тайны не имеет значения – важно лишь то, что другие вампиры стыдятся своих секретов. Если представитель Инвиктус чувствует, что другой Сородич вот-вот попытается показать окружающим его слабость, он может предупредить его действия, намекнув, что ему известны кое-какие тайны соперника.

- Шантаж другого вампира через его смертные связи. Например, член Инвиктус может принять на работу смертную дочь своего соперника или даже сделать её частью своего Стада – и пообещать отпустить только в случае полной лояльности.

- Проникновение в чужие убежища. Ярким примером такой ситуации может послужить нанесение визита в тайное логово другого вампира, при котором Инвиктус оставляет записку, согласно которой ему всего лишь хотелось встретиться с хозяином дома – но того не было на месте.

- Словесное напоминание о своей силе. Инвиктус добиваются подлинного мастерства в вербальном запугивании куда чаще других вампиров. Даже не прибегая к угрозам, при личных встречах они обожают намекать своим собеседникам, как опасны они могут быть для своих противников.

Внешняя политика

Сказать, что Инвиктус недолюбливают другие организации Проклятых (включая даже их регулярных союзников из числа Благословенных), значило бы непростительно преуменьшить. По мнению большинства Инвиктус, другие вампиры просто не понимают задач своего Реквиема. Некоторые даже доходят до утверждений, согласно которым за 99% всех нарушений Маскарада отвечают другие Проклятые.

Ланцеа Санктум

Благословенные часто становятся преданными партнёрами Первой знати, поскольку умеют подчинить интересам обеих организаций тех Проклятых, которые не хотят работать непосредственно с Инвиктус. В некоторых доменах эти организации даже частично сливаются, и Первой знати не возбраняется приобретать хотя бы небольшой Статус в "партнёрской фракции".

Тем не менее, утверждения о всездущем сотрудничестве этих ковенантов следует считать лишь распространённым стереотипом. В одном французском домене Ланцеа Санктум ведут с Первой знатью буквальную, открытую и исключительно кровопролитную войну, которую с удовольствием спонсируют Аколиты.

Ордо Дракул

В то время как Ордо Дракул считают Реквием лишь переходным периодом, который должен окончиться преображением Проклятых в совершенно иных, просветлённых существ, Инвиктус видят свою задачу в поддержании традиционности, неизменности и стабильности любого домена. Теоретически это означает, что философия Ордо Дракул должна казаться Инвиктус ересью. В действительности, однако, Первая знать никогда не против использовать Драконов (с их уникальными Кольцами) как своих тайных союзников в борьбе с конкурентами. Само собой, если других противников у Инвиктус не остаётся, они принимаются за подчинение или истребление самих Драконов.

Колдовской круг

Стереотипный Инвиктус не понимает мировоззрения Аколитов и не хочет иметь с ними ничего общего. Тем не менее, Первую знать совершенно устраивает отсутствие Аколитов на социальной и политической арене. Некоторые даже искренне хвалят Колдовской круг за то, что этим язычникам хватает ума признавать свою безнадёжную социополитическую позицию и заниматься своими делами без попыток подмять домен под себя.

Если это возможно, Первая знать использует колдунов в качестве оккультных экспертов, следователей или даже наёмных убийц, способных устранить конкурентов Инвиктус одним-двумя ритуалами Круака. Другое дело, что если хоть один Аколит начинает часто наведываться в основную часть города, Инвиктус ни за что не спустит с него свой бдительный глаз.

И само собой, заключая союз с Аколитами, Первая знать поддерживает иллюзию своей враждебной позиции к ковенанту "безумных язычников". Любые сделки проходят тайно. Любые совместные операции отправляют на тот свет всех свидетелей.

Картианское движение

Несмотря на стереотипное изображение Картианцев как главных врагов Инвиктус, Первая знать не видит в них настоящей угрозы. Они слишком заняты игрой в смертных, чтобы обрести подлинное политическое могущество. В сущности, их подводит собственная саморазрушительная философия. Ни одно другое существо на земле не пытается имитировать поведение своей добычи. Долго ли протянет волк, если будет вести себя как овца?

С другой стороны, если Картианцы начинают переманивать к себе смертных пешек Инвиктус, Первая знать переходит в открытое контрнаступление, которое далеко не часто оканчивается победой самого молодого ковенанта Сородичей.

Больше того: Инвиктус добились огромных успехов в переманивании Картианских старейшин в свои ряды. И эта задача облегчается тем, что многие Картианцы подозревают своих старейшин в союзнничестве с Первой знатью даже тогда, когда это ни капли не соответствует действительности.

Независимые

Если кого Инвиктус и ненавидит, то это свободолюбивых индивидуалистов, которые игнорируют законы Проклятых – включая власть Первой знати. Ни один король не может править своим государством, если на его территории живут целые орды разбойников и революционеров. Если возможно, Инвиктус стараются промывать им мозги или соблазнять неслыханными богатствами, понемногу заманивая в свои ряды. Когда это не срабатывает, они объявляют на независимых открытую войну.

Свора Белиала

Нет ни одного средства, которое показалось бы Первой знати "недостойным" для искоренения этой заразы. Если независимые отрицают власть других Проклятых, то Свора Белиала сделала своей ключевой целью прямое нарушение их Традиций. В лучшем случае Первая знать устраняет этих вампиров на месте. В худшем она подвергает их жутким показательным казням, в которых Архонты проявляют все чудеса своей кровожадной изобретательности.

VII

Не менее жгучей ненависти со стороны Первой знати удостоиваются и члены загадочной организации, называющей себя "Семь". Другое дело, что в этом Инвиктус нисколько не отличаются от других вампиров – возможно, включая и Свору Белиала.

Другие мистические существа

Если это возможно, Инвиктус просто не связывается с другими чудовищами. Первой знати нужен простой, рационально познаваемый мир. Чем меньше они отвлекаются на проблемы фей, демонов или призраков, тем больше у них остаётся времени для победы в своей любимой игре: Пляске смерти.



Маскарад без масок

Существует только одна причина, по которым Инвиктус могут связаться с другими мистическими существами, и это – угроза нарушения Маскарада. Большинство других монстров сами не заинтересованы в том, чтобы смертные узнали о существовании сверхъестественного мира, а потому выступают в роли потенциальных союзников Первой знати. Но если другие чудовища наследят в городе так, что в него начнут стекаться самопровозглашённые инквизиторы, у Инвиктус останется только один выбор: война до полного истребления.



Охотники

По меньшей мере отчасти Инвиктус построили свой ковенант для противодействия смертным охотникам. Людям не сбросить иго Сородичей до тех пор, пока они просто не в курсе существования своих угнетателей. И если другие вампиры удовлетворяются простым истреблением этих фанатиков, Первая знать дополняет контрнаступление на охотников ещё одним важным шагом: уничтожением их архивов, дисков, рукописей и других носителей информации о ночном мире Проклятых.

Инвиктус и бизнес

За исключением своих молодых соперников из числа Картианцев, Инвиктус всегда оставалась почти единственными вампирами, регулярно встречающимися в финансовые дела смертных. В зависимости от своего положения в домине, Первая знать использует в этой сфере один из четырёх центральных подходов.

Первый заключается в том, чтобы подчинить себе смертных предпринимателей и наращивать капитал их руками. Другой – в создании собственных предприятий, которыми заведуют небольшие котерии неонатов и даже более опытных Проклятых.

Третий состоит в проведении однократных, рискованных операций наподобие проведения крупной поставки наркотиков: Инвиктус помогают смертным

организовать одну-две такие поставки и получают значительную часть прибыли. В случае провала в тюрьму отправятся смертные, а не Сородичи.

Наконец, чаще всего Инвиктус вкладываются в долгосрочные проекты, которые принесут доход даже не в этом и следующем десятилетии, а через многие-многие годы. Смертные могут быть даже не в курсе, что успех их компании был запланирован Первой знатью ещё полвека назад.

Глава четвёртая:

Фракции и родословные

Ангелы

Человеческая жизнь скоротечна, однако искусство не умрёт никогда

Воистину, искусство вечно – как и Сородичи. Прозванные Херувимами, представители этой фракции строят музеи, спонсируют открытие круглосуточных галерей или даже содержат на свои деньги целые легионы художников и музыкантов. Некоторые Ангелы занимаются только одним видом искусства. Других устраивают любые творческие проекты, способные пережить своих авторов – но не вампиров – на многие сотни лет.

Стать Ангелом может только Сородич, обладающий по меньшей мере •• уровнями Образования, ••• очками Ресурсов и Kontakтами не ниже ••. С другой стороны, активное участие в деятельности фракции вполне может повысить статус Сородича на единицу (хотя и не выше трёх).

Благородное братство Артемиды

Не упади с лошади, дитя! Мы не станем за тобой возвращаться!

Охота всегда была излюбленным развлечением благородных людей – и неудивительно, что она привлекает внимание стольких вампиров. Подобно английским джентльменам, выезжающим поохотиться на лис, вампиры из Благородного братства Артемиды устраивают регулярные выезды на природу, где они охотятся на специально захваченных с собой смертных. Само собой, это не означает, что в промежутках между погонями они не пытаются заключить друг с другом пару выгодных сделок.

Типичный представитель братства обладает по меньшей мере • пунктом Знания животных, Огнестрельным оружием • и либо • уровнем Вождения, либо Специализацией на Верховой езде. Позволить себе членские взносы и тем более спонсорство могут лишь обладатели ••• очков Ресурсов. В отличие от большинства других фракций, Благородное братство вполне принимает в свои ряды и богатых выходцев из других ковенантов.

Осьминог

Господин мэ́р, вы ведь не забыли, кто подарил вам место в этом кабинете? Ах, избиратели! Как остроумно. Однако вы ошибаетесь. В это кресло вас посадили спонсоры из Хлор-Хим, а они работают на меня. И это значит, что вы тоже работаете на меня.

Представители этой фракции целиком сосредоточены на построении колоссального политического механизма из марионеток – желательно занимающих видные должности в смертном обществе. Стать её членом может только вампир, отличающийся хотя бы •• очками Политики и Союзников, а также • пунктом Контактв. Такой вампир будет подчиняться приказам других представителей Осьминога до тех по, пока не разовьёт Политику до ••• уровня, Союзников до •••• (с обязательным требованием в виде наличия одного крупного чиновника), Контакты до ••• и Ресурсы до ••••. После этого вампир сможет действовать самостоятельно.

Стоит заметить, что старейшины ковенанта не любят представителей этой фракции из-за их опасной близости к миру людей, что не может не угрожать Маскараду. А это редко позволяет им получить Статус в Инвиктус выше ••.

Благородный орден тернового венца

Мессир, вам не о чем беспокоиться. Просто не приближайтесь к этому окну и позвольте моему напарнику взять вашу шляпу и шарф. Хорошо, что вы нам позвонили.

Благородный орден тернового венца состоит из фанатичных, принципиальных вампиров, готовых пожертвовать своей вечной жизнью ради других Сородичей. Если другие вампиры боятся смерти едва ли не больше простых людей, рыцари этого ордена *жаждут* встретить героическую кончину во имя великой цели. Хотя технически от них не требуется отказ от политической деятельности, они должны быть всегда готовы отложить все дела, чтобы сорваться с места и вступить в бой с достойным противником.

Ди Нахтойлен

*Я больше не хочу слышать, что говорит ваш Благословенный Епископ.
Кошмары, с которыми вы столкнулись, носят совершенно приземлённый
характер. Это вовсе не кара Божья.*

Ди Нахтойлен, или просто Ночные совы, специализируются на самой непопулярной сфере деятельности, которую только знают Инвиктус: на оккультизме и сверхъестественных аномалиях. Они могут не владеть тайнами Круака, Колец Дракона или Фивейского чародейства сами, однако они хорошо понимают принципы их работы и знают, как найти колдунов, ответственных за проведение очередного зловещего ритуала.

Семьи гулей

Хостевики

Хорошо, сэр!

Смертные тысячелетиями служили вампирам в качестве преданных слуг и защитников, но Хостевики – единственные из них, кто целиком сделал служение своей жизнью. Ещё с момента рождения Хостевик знает, что он будет служить Инвиктус (или, реже, другим Сородичам) и что даже на смертном одре он будет руководить работой своих наследников.

Из-за специфического генетического дефекта Хостевики отличаются чрезвычайно слабыми голосовыми связками, что делает их голос удивительно тихим и даже несколько сиплым.

Прозвище: Валеты

Кланы: Изначально Вентру, однако в последние века – и любые другие.

Ковенанты: Хостевики практически без исключений служат Инвиктус.

Сила: Хостевики приучены понимать желания и намерения людей и вампиров с одного взгляда. При проверках Восприятия, связанных с попыткой узнать что-то о личности и желаниях гуля, вампира или человека, бросок получает эффект снова-девать.

В дополнение к этому, Хостевики приобретают +2 очка Самообладания, но начинают *без* автоматического очка Внушительности – а это технически означает, что Валет может начать игру на нулевом уровне этого Атрибута.

Повышение Самообладания для Валета стоит *4 очка x новый уровень*, повышение Внушительности – *6 очков x новый уровень*.

Слабость: Для того чтобы произнести хотя бы одно слово (не говоря о целой речи), Хостевика необходимо вложить очко Воли за сцену. Даже тогда его голос способен издать только самые слабые звуки.

Быки

Как скажете!

Быки существуют лишь по одной причине: порой вампирам необходимо устранить физическую угрозу самым простым, примитивным и эффективным способом на свете – через её уничтожение.

Прозвище: Дворняги, Тяжеловесы, Силачи (иногда Бартоны в память о первом Быке)

Кланы: Дворняги обычно работают на представителей кланов Дэва и Вентру, поскольку вся их династия зародилась благодаря совместному эксперименту этих двух кланов.

Ковенант: Инвиктус

Сила: Персонаж начинает игру с двумя бесплатными уровнями Силы и Преимуществами *Гигант* и *Крепкая спина*. Прицельные атаки, направленные против Быка в рукопашном бою, повышают соответствующие штрафы на -2 единицы. Кроме того, вне зависимости от своей клановой принадлежности, Бык обладает доступом либо к Сопротивлению, либо к Мощи как к своей ключевой Дисциплине.

Слабость: Начиная с восемнадцатилетия, Бык начинает существенно увеличиваться в размере, однако этот эффект *не затрагивает его ног*. Из-за странного генетического дефекта Бык вырастает в громадного тяжеловеса, обладающего ногами обычного, если даже не маленького человека.

Технически это проявляется в Недостатке *Хромота*, однако Бык не получает за него очки опыта. Получить пункт Стремительности Бык может лишь после того, как разовьёт хотя бы по одному очку Мощи и Сопротивления.

Наконец, Ловкость Быка никогда не может превышать его Силу или Выносливость.

Родословные

Аннунаку

Моя земля. Мои правила.

Аннунаку – одни из немногих вампиров, которые не верят в истории о *происхождении* Проклятых. По их мнению, вампиры ни от кого никогда не происходили: они бродили по земле с тех самых пор, когда она зародилась.

Своим названием родословная обязана месопотамским богами загробного мира... хотя, быть может, всё обстоит как раз в точности наоборот. Аннунаку веками жили на крупных, почти необъятных вотчинах, которые они считали фактически продолжением своего тела. Всякого, кто обитал на их территории, они рассматривали как своё имущество.

По мере развития человеческой цивилизации Аннунаку пришлось бежать в отдалённые уголки природы – однако, увы, человечество настигло их даже там. Сегодня Аннунаку всё ещё продолжают считать себя оккультными воплощениями собственной территории, однако с каждым десятилетием в мире становится всё меньше Сородичей, готовых терпеть их претензии на управление "их" доменами.

Родной клан: Гангрел

Прозвище: Помещики

Ковенант: Большинство Помещиков примыкают к Инвиктус, однако некоторые заинтересованы в поддержании своей "божественной" роли и следуют по пути Колдовского круга.

Создание персонажа: В отличие от многих Гангрел, большинство Аннунаку отличаются развитыми Социальными Навыками и Атрибутами, включая Коммуникабельность, Убеждение и Запугивание. Нередки в их случае и отлично развитые Ментальные Атрибуты, хотя Ментальные Навыки чаще всего остаются почти неосвоенными.

Династические Дисциплины: Анимализм, Сопротивление, Превращение, Владение

Слабость: За пределами своей избранной вотчины Аннунаку приобретает штраф -2 ко всем действиям. Этот штраф сокращается до -1 только в знакомой, хоть и не принадлежащей Помещику области (наподобие зоны Элизиума).

Организация: Фактически отсутствует, хотя сир и потомок могут поддерживать хотя бы самые общие связи.

Концепты: Пережиток феодальной эпохи, типичный профессор, общественный деятель, жутковатый главарь банды, магнат недвижимости, управляющий ночлежкой, смотритель, призрак [любого известного места], кладбищенский сторож, охранник музея, оракул в пещере.

Каллисти

Не стоит корить себя за свои желания.

Желания – это наша сущность. Делай, что пожелаешь.

В обществе Первой знати Каллисти известны двумя ключевыми качествами: своей древностью и своей разрозненностью. Будучи одной из первых династий, зародившихся в мире Сородичей ещё в незапамятные времена, Каллисти и сами не помнят, откуда берёт истоки их многотысячелетняя родословная. Некоторые говорят, что впервые о них писали историки из числа древнескандинавских Сородичей. Другие указывают на Финляндию и Россию.

Каллисти отличаются редкой самовлюблённостью и гордыней, намного опережающей даже спесь большинства других представителей Первой знати. Из-за странных психологических наклонностей – или, быть может, просто культуры – Каллисти стараются провоцировать окружающих на конфликты, сводить их в опасных состязаниях, шантажировать или принуждать к совершению преступлений.

В глазах Каллисти, ни один другой вампир не должен привлекать и половины того внимания, которое достаётся им. Если Каллисти заходит в комнату, но никто к нему не поворачивается, значит, он неправильно делает своё дело.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Разрушители

Ковенант: Инвиктус

Создание персонажа: Социальные Атрибуты и Навыки всегда находятся в приоритете, особенно когда речь идёт о Внушительности. Физические Атрибуты, как правило, неважны. Большинство представителей родословной отличаются Сногшибательной внешностью, а также могут похвастаться целой базой Союзников, Стада и Слуг.

Династические Дисциплины: Стремительность, Доминирование, Величие, Коварство

Слабость: Каллисти страдают от Нарциссизма, который прогрессирует до Мании величия сразу после падения Человечности ниже 5 (повышение Человечности снова превращает Манию величия в Нарциссизм). Кроме того, кровь этих Сородичей не вызывает Винкулума, что делает их удобной целью для Проклятых, питающихся исключительно кровью вампиров.

Организация: Практически отсутствует – главным образом из-за привычки самих Каллисти к соперничеству и взаимным провокациям.

Концепты: Агент-provokator, шпион, злой придворный, социальный диверсант, манипулятивная Гарпия, серый кардинал, дознаватель Шерифа, любимчик старейшины.

Линкс

Важно не только наличие связей.

Их отсутствие тоже может нам кое-что рассказать.

Для ковенанта, целиком построенного на уважении к древним традициям и могуществу старой крови, Линкс отличаются удивительной молодостью. В сущности, на сегодня в мире появилось лишь несколько Линкс *третьего* поколения. Некоторые вампиры, прекрасно знающие отдельных представителей родословной, даже не в курсе, что перед ними – члены самой экзотической династии Инвиктус.

Линкс возводят своё генеалогическое древо к некому Мартину Томасу – полубезумному Сородичу, который проводил целые ночи напролёт за составлением связей между людьми, событиями и местами. После того как ему разрешили Обратить смертного, тот вошёл в ночной мир Сородичей с той же полубезумной идеей о неотъемлемой связанности всего сущего.

Хотя Инвиктус небеспричинно считают этих вампиров изрядно помешанными, вот уже несколько десятилетий Линкс занимаются поиском связей между противниками Первой знати, последними городскими событиями, ресурсами их союзников и так далее – и результаты их многолетних исследований иногда потрясают воображение.

Родной клан: Мехет

Прозвище: Хотя сами Линкс часто заявляют, что прозвища у них нет, в определённом смысле они обладают *только* прозвищем. Само слово “линкс” на английском означает “связи”, и иногда другие Сородичи даже называют отдельных представителей родословной словом “Линк” (в единственном числе).

Ковенант: Большинство Линкс прочно связаны с Первой знатью, прежде всего потому, что в этой организации состоит их сравнительно молодой прародитель. Тем не менее, интерес родословной к поиску тайных сведений мало привязан к деятельности Инвиктус. Многих Линкс можно найти среди Картианцев, и далеко не один из них подумывал об участии в оккультной деятельности других ковенантов.

Создание персонажа: Линкс почти целиком полагаются на Ментальные и Социальные Атрибуты, нередко специализируясь и на аналогичных Преимуществах (вроде Союзников и Контактов). Хотя конкретных приоритетов в

Навыках у родословной не существует, трудно представить Линкс, которые не обладали бы развитой Коммуникабельностью, Расследованием и Компьютером. Наконец, Линкс – одни из немногих вампиров, которые осваивают свою Династическую Дисциплину как можно скорее почти в обязательном порядке.

Династические Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Затемнение, Паутина

Слабость: Линкс чувствуют необходимость в связанности с определённой информационной сетью. При создании персонажа каждый игрок определяется, с какой сферой знаний будет работать его персонаж. Всякий раз, когда определённое событие, человек или другое явление будет угрожать ослаблением связи между персонажем и его сетью, он будет проходить проверку безумия со штрафом -2.

В то же время, любые колдовские эффекты, обычно получающие бонус +2 за счёт кровных уз, в случае с Линкс приобретают сразу +3 дополнительных дайса.

Организация: Линкс стараются налаживать связи друг с другом всегда, когда это возможно. В идеале каждый из них старается знать сразу всех Линкс на свете. Во многом этому они обязаны деятельности своего прародителя, Томаса, который старается гарантировать, что каждый из Линкс будет знать по меньшей мере двух других членов династии – по возможности и в соседних доменах.

Концепты: Интернет-гик, владелец логистического предприятия (грузовики, поезда, катера и т. п.), кочевник, колесящий исключительно по дорогам, всеобщий друг, нотариус, исследователь пищевых цепочек.

Малокузиан

Вам не о чем беспокоиться. Теперь вы под моей крышей.

Малокузиан не случайно прозваны Пауками. Эти замкнутые, нелюдимые аристократы веками, если не тысячелетиями живут в своих одиноких особняках, прилагая неописуемые усилия к тому, чтобы делать их всё внушительнее год от года. Нет, Малокузиан не избегают общества других Проклятых – в сущности, они обожают приглашать к себе Первую знать и других вампиров.

Однако они ненавидят покидать собственные дома. Если это возможно, они живут в них безвылазно на протяжении долгих месяцев, лет или даже жизней, от торпора к торпору.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Пауки

Ковенант: Инвиктус (или, намного реже, Ордо Дракул)

Создание персонажа: Как уже говорилось, многие из этих Сородичей не выходят из дома годами, если не десятилетиями и *столетиями*. В результате Физические Атрибуты этих вампиров редко находятся в приоритете. Как правило, Малокузиан отличаются развитыми Ментальные характеристиками (как Атрибутами, так и Навыками) и солидным запасом Ресурсов.

Династические Дисциплины: Анимализм, Домус, Соппротивление и Величие

Это важно: В исходном тексте вместо Величия указана несуществующая Дисциплина *Presence*. Возможно, в виду имеется не Величие, а Доминирование.

Слабость: Для того чтобы выйти за порог своего убежища, вампиру требуется вложить очко Воли. Как только проходит несколько часов, точное число которых равно его Человечности, вампир должен вложить ещё одно очко Воли. Если он не способен это сделать, он получает штраф -1 на любые Ментальные и Социальные действия до тех пор, пока не вернётся домой или не израсходует очко Воли.

Организация: Несмотря на свою любовь к домоседству, Пауки наладили удивительно тесные связи друг с другом. Они регулярно общаются через гулей и даже животных, не говоря о телефонах и Интернете.

Концепты: Дворянин в изгнании, учёный-домосед, хранитель библиотеки Князя, коварный паук в центре политической паутины, искалеченный мафиозный босс.

Сотоха

*Пусть кровь, пролитая в сумерках,
станет свидетельством моей верности до конца этой ночи*

Эта династия рыцарей и самураев возникла ещё в шестнадцатом веке в Японии, хотя с переездом её основателя, Фудзиты Кунимасы, в Новый Свет родословная приобрела явные америкоцентричные черты. Сотоха следует чёткому кодексу поведения, призывающему каждого её члена служить вампирам, которых они считают достойными и благородными. Как только Сотоха находит Сородича, которому он решает принести клятву верности, у него остаётся лишь два пути освободиться от службы: совершить харакири (после чего вампир отправляется в торпор) или выйти навстречу солнцу.

В память о своём основателе каждый Сотоха добавляет к своей фамилии династическое имя Фудзита.

Родной клан: Вентру

Прозвище: Самураи или Чужаки. Оба прозвища используются только другими вампирами: ни один Сотоха не станет всерьёз называть себя Самураем.

Ковенанты: Практически все Сотоха принадлежат к Инвиктус и служат господам из числа Первой знати. Немногочисленные индивиды, решившие порвать с Инвиктус, обычно присоединяются к Ордо Дракул в попытке избавиться от своих пороков и стать чем-то большим.

Создание персонажа: Своей первостепенной задачей Сотоха считают развитие тех способностей, которые позволяют им выстоять перед соблазнами и угрозами этого мира. С игровой точки зрения это находит своё отражение в повышении Защитных Атрибутов: Выносливости, Решительности и Самообладания. Большинство Чужаков обладают хотя бы самыми базовыми познаниями в своей Династической Дисциплине, *Камен*.

Династические Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Соппротивление, Камен

Слабость: Безумие Сотоха никогда не заканчивается просто по истечении времени. Самурай должен остановить его, возвратив себе здравомыслие благодаря проверкам Решительности + Самообладания. Каждый бросок занимает минуту (или хотя бы раунд – по усмотрению Рассказчика). Всего требуется накопить пять успехов.

Более того, если другие вампиры способны возвращать себе самоконтроль на один раунд, вкладывая в это Волю, Сотоха для начала всё так же должны пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала они не могут вкладывать Волю в преодоление безумия в этом раунде.

Организация: Сотоха находятся в постоянном контакте друг с другом хотя бы затем, чтобы оставаться в курсе, кто из них кому служит. У каждого есть свой господин – иногда даже из числа других Самураев. Ничто не мешает сразу нескольким Самураям служить одному хозяину – в этом случае они координируют свою деятельность по законам рыцарских орденов.

Концепты: Городской самурай, воин с сердцем поэта, коварный слуга (запланировавший предательство), художник смерти и крови, бесстрашный Сенешаль, традиционный английский дворецкий, ронин, отчаянно ищущий достойного господина, Сородич, жаждущий красивой смерти.

Спіна

Позвольте мне выразить благодарность

за предоставленную возможность сразить вас в честном бою

В то время как большинство других родословных мало напоминают друг друга, во многом Спіна представляют собой западноевропейский аналог Сотоха. Эти вампиры живут по законам чести и доблести, проводя долгие годы за освоением боевых искусств. Практически все члены этой династии состоят в Благородном ордене тернового венца. Свою цель они видят не столько в том, чтобы уцелеть в Пляске смерти и накопить неслыханные богатства, сколько в том, чтобы найти красивую смерть, принеся себя в жертву другим, ещё более достойным Сородичам.

Родной клан: Дэва

Прозвище: Колючки

Ковенант: Хотя первые Спіна зародились ещё несколько столетий назад в рядах Первой знати, многие из них давным-давно переметнулись к Ланцеа Санктум, где они могут стать паладинами и инквизиторами – и обрести долгожданную мученическую смерть.

Создание персонажа: Хотя большинство Спіна сосредотачиваются на Физических характеристиках, они стараются развивать знание этикета и поддерживать образ не только грозных бойцов, но и элегантных, красноречивых рыцарей. Всё это делает их основными характеристиками как Физические, так и Социальные Атрибуты и Навыки с особым упором на Убеждение и Коммуникабельность. На удивление большой процент Спіна отличается Сногшибательной внешностью.

Династические Дисциплины: Стремительность, Галантность, Величие, Мощь

Слабость: Всякий раз, когда Спіна рискуют впасть в ярость из-за грубого или просто невежливого поведения окружающих, они получают штраф -2 к проверке Решительности + Самообладания. Кроме того, все они страдают психическим отклонением *Одержимость*, которое требует от них вкладывать по очку Воли каждый раз, когда они хотят повести себя хоть сколько-нибудь невежливо с другим существом.

Например, даже если протагонист хочет напасть на своего злейшего врага, он чувствует себя обязанным предоставить ему возможность для самозащиты.

Попытка напасть на него без предупреждения заставит вампира расстаться с одним очком Воли.

Концепты: Вспыльчивый рыцарь, целеустремлённая Гарпия, благородный Сородич, сомневающийся в своём призвании, бич нарушителей, упёртый проповедник Ланцеа Санктум.

Глава пятая:

Кровавые клятвы и Дисциплины

Основой основ политической деятельности Инвиктус всегда служила обширная сеть договоров, сделок и даже клятв, которые из ночи в ночь приносят друг другу все представители Первой знати.

Большинство таких клятв не имеют реальной силы и выражают лишь символическую преданность одного вампира другому: например, потомок, обещающий сиру абсолютное послушание, ничем не рискует, если нарушает данное слово этой же ночью.

Но куда большим значением обладают клятвы, основанные на кровавой магии Первой знати. Хотя Инвиктус не могут похвастаться оккультной мощью, присущей Благословенным, Драконам и Аколитами, многие из их клятв способны причинить колоссальный вред тем, кто пытается отказаться от данного слова.

О них и пойдёт речь в этом разделе.



Нотариус

Поскольку мистические варианты Кровавых клятв представляют собой специализированную разновидность Практик, многие члены Инвиктус делают себе имя, разучивая эти способности и выступая в роли Нотариусов, скрепляющих клятвы других Сородичей на мистическом уровне.

С позволения Рассказчика персонажи, состоящие в родословной Аннунаку или освоившие их уникальную Дисциплину, могут заменять Ясновидение *Владением*.

Присягнувший и господин

Для удобства во всех нижеприведённых примерах вампир, приносящий клятву, именуется присягнувшим. Тот, кому эта клятва принесена, называется господином. Подобные термины носят условный характер: например, в некоторых ситуациях "господином" может оказаться даже неонат, а присягнувшим – старейшина.

Как правило, знанием клятвы (как игровой характеристики) должен обладать именно господин.



Клятвы воздержания

Самая элементарная из Кровавых клятв строится на простом обещании воздержаться от определённого образа действий. Например, вампир может пообещать старейшине никогда не охотиться на его земле без разрешения, не нападать на его союзников или не посещать определённое место.

Хотя некоторые члены Инвиктус считают, что нарушение этой клятвы способно обрушить на их головы неслыханные проклятия, секрет заключается в том, что это единственная из Кровавых клятв, не обладающих каким-либо воздействием на присягнувшего.

Иными словами, даже пообещав Князю никогда не пить кровь определённого вида смертных, вампир может напасть на подобную жертву уже той же ночью. Никаких *окультиных* последствий его не ждёт.

Кровавое завещание

Вампир пишет собственной кровью, в чём именно он клянётся, и вкладывает очко Витэ. Тот, кому он приносит клятву, должен вложить очко Воли. После этого текст, написанный кровью, будет оставаться свежим и легкочитаемым до тех пор, пока присягнувший не нарушит данное слово. В этом случае текст начнёт стремительно пропадать со своего носителя (например, бумаги или табличке), и окружающие поймут, что вампир нарушил собственную клятву.

Освоить эту способность вампир может всего за одну ночь ценой 5 очков опыта.

Клятва кровавых ножей

Требования: Ясновидение ••, Доминирование ••, Превращение •

Цена: 1 очко Витэ (со стороны присягнувшего)

Бросок: Внушительность + Запугивание + Доминирование присягнувшего – Решительность господина

Что бы ни пообещал один вампир другому, если он нарушает данное слово, часть его крови сгущается и вырывается из его тела в виде острых шипов. Вампир

получает несколько пунктов летального урона и утрачивает несколько очков крови. Конкретный "объём" наказания равен успехам, полученным при броске активации. Освоить эту способность можно за 10 очков опыта.

Кровавое обязательство

Требование: Ясновидение •••, Доминирование ••, Превращение ••

Цена: 1 очко Витэ со стороны присягнувшего и 1 очко Воли со стороны господина

Бросок: Внушительность + Запугивание + Доминирование присягнувшего против Самообладания + Силы крови господина

Вампир клянётся своему господину совершить определённое действие. Чем оно опаснее, тем больший бонус может получить присягнувший: например, обещание выполнить миссию, сопряжённую с постоянным риском, может предоставить ему +5 дайсов к броску активации.

Если он получает больше успехов, чем господин, с мистической точки зрения он не обязан сдерживать данное слово. Но если в этом колдовском состязании побеждает господин, присягнувший обязан выполнить озвученную задачу. В случае нарушения клятвы он получает урон и теряет несколько очков Витэ по правилам, описанным в *Клятве кровавых ножей*.

В отличие от большинства других клятв, Кровавое обязательство можно снять при помощи Нотариуса. В этом случае Нотариус должен выслушать оправдания присягнувшего и согласиться, что с учётом изменившихся обстоятельств было бы несправедливо заставлять его выполнять своё обещание.

Освоить текст этой клятвы можно за 12 очков опыта.

Клятва горящей крови

Требование: Ясновидение •••, Доминирование •••, Кошмар ••

Цена: 1 очко Витэ со стороны присягнувшего. Господин понижает *само значение* своей Воли на единицу, утрачивая целый уровень этой характеристики.

Бросок: Внушительность + Запугивание + Доминирование присягнувшего – Решительность господина

Вампир обещает другому выполнить определённое поручение и записывает текст своего обязательства на любом носителе. Если в дальнейшем он столкнётся с

определёнными силами или обстоятельствами, которые будут подталкивать его отказаться от данного обещания, он получит бонус ко всем проверкам сопротивления, равный сумме успехов, приобретённых при броске активации. Например, такой бонус он сможет получить, если его попытаются подтолкнуть к нарушению слова при помощи гипнотических сил.

С другой стороны, если он сам захочет нарушить клятву, ему придётся пройти проверку Решительности + Самообладания и получить столько успехов, сколько он получил во время присяги. В обратном случае он обязан продолжить выполнение своей миссии.

В самых отчаянных ситуациях он может отказаться от данной клятвы, понизив *само значение* своей Воли на единицу.

Если вампир нарушает клятву (по собственной воле или нет), он утрачивает несколько очков Витэ (равных успехам, полученным при активации этой силы) и получает равный объём аггравированных повреждений. На физическом уровне это означает, что его кровь вырывается наружу в виде огромных языков пламени. Теоретически такое пламя может даже поджечь окружающие предметы или опалить союзников протагониста.

Запомнить магический текст такой клятвы можно за 12 очков опыта.

Клятва текущей крови

Вампир даёт обещание своему господину и оставляет капельку своей крови в любом подходящем сосуде (вроде бутылки). При этом он вкладывает по очку Воли и Витэ. Как только он завершает произносить слова клятвы, оставленная им кровь превращается в твёрдое тёмно-коричневое вещество, отдалённо напоминающее стекло. По мере того как вампир будет приближаться к исполнению своего обязательства, кровь в сосуде будет светлеть и разжижаться. Как только он сдержит слово, она превратится в обычную капельку крови.

Если присягнувший вампир погибает, кровь резко чернеет и рассыпается прахом – тем самым информируя господина о потере слуги.

Стоит эта способность всего 3 очка опыта.

Клятва кровавой длани

Требование: Сила крови ••• или выше, Статус в Инвиктус •

Цена: 1 очко агgravированного урона и по меньшей мере 1 очко Витэ со стороны присягнувшего

Выслушав текст присяги, господин разрезает себе ладонь. Вырывающаяся из неё кровь наносит ему очко агgravированного урона. Одновременно с этим он тратит от одного до нескольких очков Витэ (в любом объёме). С этого момента до самого исполнения клятвы присягнувший будет обладать доступом к этой крови, где бы он ни находился.

Иными словами, если господин вложит 7 очков Витэ во время присяги, у присягнувшего будет оставаться доступ к этим семи очкам Витэ *сверх* текущих запасов крови.

В конце каждой ночи, на протяжении которой вампиру не удалось сдержать своё слово, он получает по очку тупого урона за каждый пункт крови, которым он пожертвовал во время присяги.

Если он не просто не сдержал слово, а совершил действие, противоречащее условиям клятвы, в конце ночи он получает летальный урон.

Если он решил окончательно отказаться от своей клятвы, урон становится агgravированным.

Стоит такая способность 10 очков опыта.

Клятва кровавого посвящения

Требования: Сила крови ••• или выше, Статус в Инвиктус •

Цена: Понижение *самого значения* Воли на единицу со стороны господина.

Как только господин понижает само значение Воли на единицу, присягнувший немедленно повышает значение своей Воли до 10. Шкала её временных пунктов заполняется целиком.

Сила крови вампира временно повышается на два уровня, а его абсолютное сосредоточение на своей миссии позволяет ему не спать даже в дневное время (хотя он всё ещё должен вкладывать по очку Витэ с наступлением темноты).

Миссия, порученная ему господином, становится для него вторым Пороком. Иными словами, вампир должен вкладывать по очку Воли всякий раз, когда он пытается избежать выполнения своей миссии, но получает по очку этой характеристики каждый раз, когда пытается сдержать слово.

Более того, попытка совершить действие, не связанное с выполнением миссии, требует проверки Решительности + Самообладания. Если действие не просто расходится, а противоречит сути присяги, такая проверка должна принести вампиру исключительный успех. В обратном случае он не может совершить запланированное действие.

Эффект длится по одной ночи за каждый уровень Решительности господина. По окончании этого срока вампир утрачивает не только бонусные очки Воли, но и свои собственные. Его Воля возвращается к прежнему показателю, а количество временных пунктов падает до нуля.

Стоит эта способность 5 очков опыта.

Клятва кровавого союза

Требования: Статус в Инвиктус •

Цена: 1 или несколько очков Воли

Бросок: не требуется, однако *каждый* участник договора должен владеть этой клятвой.

Один Сородич напрямую передаёт свои очки Воли (от одного и больше) другому. Эти очки добавляются в запас получателя сверх обычного максимума. Если получатель не сможет выполнить данное обещание до конца ночи, он получит тупой урон в удвоенном объёме (например, если он получил три очка Воли, тупой урон будет равен шести).

Освоение клятвы стоит 4 очка опыта.

Клятва кровавого служения

Требования: Ясновидение •••, Величие •••

Цена: 1 очко Витэ (со стороны господина) и 1 очко Воли (со стороны присягнувшего)

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Величие господина – Решительность присягнувшего

За каждый успех, полученный при броске активации, господин наделяет служителя +1 дайсом к проверкам любого Навыка или Дисциплины, которой он владеет сам. Тем не менее, за каждое очко бонуса присягнувший временно утрачивает по одно *уровню* Воли. Иными словами, пока он не выполнит данное

поручение, у него будет не так много шансов заняться любой другой деятельностью.

Текст клятвы можно усвоить за 12 очков опыта.

Клятва истинной верности

Требования: Ясновидение •••, Величие ••••

Цена: 1 очко Воли и Витэ со стороны каждого участника. Затем присягнувший должен понизить *само значение* Воли на единицу.

Бросок: Внушительность + Экспрессия

Оба участника договора сливают часть своей крови в один сосуд. С этого момента любой урон, полученный тем или иным вампиром, будет передаваться и другому участнику договора.

В любой момент господин может вложить очко Воли, чтобы наделить себя способностью видеть, слышать и чувствовать всё, что доступно восприятию присягнувшего (причём не давая последнему об этом узнать). Эффект длится сцену.

Кроме того, вложив очко Воли, господин может отдать присягнувшему телепатический приказ. Присягнувший не обязан следовать этой команде – он просто слышит, чего желает его господин.

Присягнувший может получить доступ к любой Дисциплине своего господина, вложив в это очко Воли. Эффект также длится до окончания сцены. В пределах одной сцены можно “позаимствовать” только одну Дисциплину, однако её вампир получает на том уровне, на котором она известна господину.

Стоит такая клятва сразу 20 очков опыта.

Династические Преимущества

Ниже описано несколько Преимуществ, доступных только вампирам, состоящим в цикличной династии. Подробнее о таких династиях можно прочитать во **Второй главе**.

Дом (• или •••)

Эффект: Равнозначный Социальный бонус при общении с другими представителями династии. Это Преимущество могут приобретать даже гули.

Торпорная связь (от • до •••••)

Требования: Внушительность ••, Дом •, доступно только вампирам

Эффект: На каком-то уровне даже вампир, уснувший торпорным сном, понимает, что ему говорят члены его династии. Это не позволяет ему проснуться раньше срока, однако он может пробормотать сквозь сон одну-две ценные реплики или хотя бы запомнить, о чём его предупреждает верный слуга.

Загробный вестник (от • до •••••)

Требования: Торпорная связь •••, доступно только вампирам

Эффект: Вложив очко Воли и пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии, персонаж автоматически понимает, что думает о ситуации (или персонаже, или явлении) его спящий товарищ. Например, он может спросить старейшину, погружённого в торпор, как бы тот поступил с предателем их общей династии. Каждый уровень этой характеристики наделяет протагониста возможностью задавать такие вопросы в радиусе пяти миль.

Династическая воля (•••)

Требования: Дом •••, доступно только вампирам

Эффект: Когда персонажа пытаются заставить навредить своей династии (возможно, даже гипнотизируя или принуждая его при помощи сверхъестественных сил), он получает +3 дайса к проверке сопротивления. Если такой проверки не предусмотрено, агрессор утрачивает -2 дайса из собственного запаса.

Братья по добродетели (•••)

Требования: Дом •••, доступно только вампирам

Эффект: Длительность торпора всех членов династии рассчитывается по самой высокой Человечности, присутствующей среди Сородичей, обладающих этим Преимуществом.

Источник грёз (от • до •••••)

Требования: Дом •••, Загробный вестник •, доступно только вампирам

Эффект: Вложив по очку Воли и Витэ, вампир наделяет себя одним Навыком или *нефизической* Дисциплиной, которой владеет его товарищ, уснувший торпорным сном. Эффект остаётся в силе до конца сцены, однако всего персонаж может использовать эти заимствованные способности несколько раз, число которых равно значению этого Преимущества.

Активация заимствованных Дисциплин получает штраф, который равен 5 - уровню этого Преимущества (то есть -4 на первом уровне и нулю на пятом)

Дисциплины

Галантность

• Ясность намерений

Бросок: Внушительность + Запугивание + Галантность

Сородич должен открыто – и вслух! – объявить о своём желании напасть на противника, причём в очень конкретном ключе (например, выкрикнув: “Сейчас я рассеку тебя от плеча до бедра!”) Каждый успех, полученный при броске активации, понижает штрафы к атаке на единицу.

•• Важность диалога

Вампир произносит несколько слов, заставляющих противника прийти в ярость и совершить опрометчивый выпад. Технически это позволяет вампиру заменять Физические характеристики Социальными до самого конца сцены.

Цена: 1 очко Воли за сцену

Бросок: Манипулирование + Коммуникабельность + Галантность – Самообладание жертвы

За каждый успех вампир может выбрать одно из следующих преимуществ:

- Заменить в ближнем бою Силу *Внушительностью*, Ловкость *Манипулированием*, Холодное оружие *Коммуникабельностью* или Рукопашный бой *Запугиванием*.
- Заменить при расчёте Защиты Сообразительность (или Ловкость) *Манипулированием*
- Добавить +1 дайс к ближайшей атаке.

••• Честное предупреждение

Вампир позволяет противнику подготовиться к бою и объявляет, через какое время он собирается приступить к схватке. Если противник использует дарованное время для подготовки к бою, за каждый раунд, оставшийся до схватки, протагонист получает +1 дайс к проверке активации. Непосредственно перед боем он вкладывает очко Воли и проходит проверку Сообразительности + Холодного оружия + Галантности – Самообладания + Силы крови противника.

Каждый успех повышает Защиту протагониста на +1 уровень до окончания сцены.

•••• Горе бесчестным

Всякий раз, когда на глазах у протагониста кто-то ведёт себя совершенно бесчестно, вампир может пройти проверку Решительности + Самообладания + Галантности против нескольких дайсов Рассказчика. Рассказчик *сам* определяет степень бесчестности соперника, а потому дайсов может быть совершенно любое количество: три, пять, семь или даже больше.

В случае успеха протагонист забирает у противника очко Воли и добавляет его в свой запас. Если персонаж обладает максимальным запасом Воли, он повышает свою Защиту на +2 единицы в ближайшем раунде.

••••• Слова ранят

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Запугивание + Галантность – Самообладание или Решительность жертвы, в зависимости от того, что *выше*

Вампир обрушивает на противника целую череду завуалированных угроз, проклятий и оскорблений. Каждый успех наносит жертве по очку летального урона.

Домус

• Дрожащая паутина

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Домус против Самообладания жертвы
Малокузиан знает, когда и где на его территорию было совершено проникновение. Как только в его убежище или в его ближайших окрестностях появляется незваный гость, Паук *чувствует* его присутствие, даже если не знает, с кем он имеет дело.

Эта сила активируется пассивным образом, даже если Паук находится за пределами своего дома.

•• Говорящая паутина

Цена: 1 очко Витэ за сцену

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Домус

Малокузиан чувствует всё, что происходит в его убежище, как если бы оно было физической частью его тела. Он в прямом смысле слова слышит и видит всё, что случается на его территории.

••• Верная паутина

Цена: 1 очко Витэ за каждую жертву

До окончания сцены Паук получает бонус +3 к Физическим и Социальным действиям, которые он совершает на своей территории. Кроме того, за каждое очко Витэ, вложенное при обращении к этой Дисциплине, он налагает штраф -3 к Физическим и Социальным проверкам одного нарушителя. Таким образом, попытка ослабить трёх нарушителей потребует вложения трёх очков Витэ.

•••• Паучий кокон

Цена: 1 очко Витэ и Воли за сцену

Бросок: Внушительность + Оккультизм + Домус

Действие: продолжительное. Всего нужно накопить пять успехов + по одному за каждое очко Размера убежища. Один бросок отражает раунд оккультной работы.

Вампир сливается со своим убежищем в самом прямом смысле слова. До окончания сцены он утрачивает своё тело, вместо этого превращаясь в живое убежище. Любые проверки и действия требуют обсуждения с Рассказчиком.

Для простоты считайте, что атаки требуют бросков на Внутренность + Холодное оружие + Домус и получают бонус, зависящий от характера атаки. Например, вампир может обрушить на противника люстру, раскрыть на его пути дверь или заставить лестницу обвалиться под его ногами.

Причинение вреда убежищу не наносит вампиру реальных травм, однако если противнику удаётся нанести дому крупномасштабные повреждения, превышающие Размер Убежища + Здоровье вампира, тот возвращается в своё настоящее тело.

•••• Живая паутина

Цена: 2 очка Витэ + 1 очко Воли за день или ночь

Поблизости от своего убежища вампир добавляет значение этой Дисциплины в виде бонуса к любым Социальным проверкам.

Кроме того, его дом начинает охотиться самостоятельно, заманивая в свои недра животных, детей или даже вампиров. Один раз в день, когда вампир спит (или за ночь, когда он находится за пределами убежища), дом "проходит проверку", назначенную Рассказчиком (например, Размер + Расположение Убежища) по тем же правилам, которыми вампиры пользуются и во время обычной охоты.

Наконец, каждый день все повреждённые предметы в убежище восстанавливают по очку Структуры.

Коварство

• Сладкий грех

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Коварство против Самообладания + Силы крови противника

Каллисти заставляет жертву стремиться к утолению её собственного Порока до окончания сцены. Человечность (или Нравственность) жертвы понижается на единицу, и хотя прежний уровень возвращается уже в конце сцены, жертва должна пройти проверку дегенерации.

•• Бесстыдство

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Манипулирование + Коммуникабельность + Коварство против Самообладания + Силы крови противника

Жертва испытывает сильнейшее желание поделиться с вампиром своими секретами.

••• Боязнь окружения

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Запугивание + Коварство против Решительности + Силы крови противника

Каллисти внушает жертве страх перед её знакомым: любовником, наставником, потомком или кем угодно ещё.

•••• Самозабвенный экстаз

Цена: 1 очко Витэ и Воли

Бросок: Манипулирование + Обман + Коварство против Самообладания + Силы крови противника

Вампир заставляет жертву упиваться текущим моментом. Бездумно следуя сиюминутным порывам своего сердца, жертва теряет интерес к тому, что она обычно считает важным. Даже её ближайшие родственники и друзья становятся “просто знакомыми”, а любимый дом – местом, в котором он спит.

Кроме того, жертва получает штраф -3 к защитным проверкам Решительности + Самообладания, а также должна проходить такие проверки, чтобы удерживаться от утоления своего Порока.

••••• Анимус

Цена: 1 очко Витэ и Воли

Бросок: Манипулирование + Коммуникабельность + Коварство против Самообладания + Силы крови противника

Действие: продолжительное. Всего нужно накопить сумму успехов, вдвое превышающую Волю соперника. Каждый бросок отражает около 20-30 минут общения.

Каллисти полностью изменяет те чувства, которые жертва испытывает по отношению к окружающим. Самые преданные союзники кажутся ему врагами, а злейшие враги – единственными доверенными людьми. По меньшей мере, это наделяет его штрафом –5 при попытках оказать поддержку своим друзьям и любимым. Штраф сокращается на единицу каждые две ночи.

Тем не менее, вполне вероятно, что Рассказчик будет использовать эту способность в качестве сюжетного инструмента, полагаясь скорее на законы повествования, чем на конкретные штрафы.

Камен

В переводе с японского слово *камен* означает "маска".

• Татэми

При обращении к этой Дисциплине вампир проходит проверку Манипулирования + Экспрессии + Камен. До конца сцены лицо персонажа выражает одну и ту же эмоцию, которая кажется совершенно искренней (например, персонаж может провести беседу с Картианским соперником, всем видом выражая ему своё почтение, несмотря на давно составленный план предательства).

•• Подходящее время

Пройдя проверку Решительности + Самообладания + Камен, персонаж откладывает вспышку безумия на один раунд (в случае одного успеха), пять раундов (два успеха), одну сцену (три-четыре успеха) или всю ночь (пять успехов).

••• Человеческое лицо

Всякий раз, когда Сородич впадает в ярость, он сохраняет значительную часть контроля над своими действиями. Со стороны может показаться, что он и вовсе не впал в безумие, хотя в действительности он по-прежнему сосредоточен лишь на объекте безумия (жертве, противнике, пламени и так далее) и должен стремиться к выполнению своей главной функции (покормиться, убить врага или сбежать) без малейшего промедления. Для поддержания самоконтроля не требуется никаких проверок: эта способность действует постоянно.

•••• Нужное выражение

Эта способность позволяет вампиру идеально вписаться в незнакомое общество. Он инстинктивно чувствует, к кому и какими словами ему следует обратиться, кого лучше избегать, а кому нужно преподнести подарок.

Активация этой способности требуется проверки Сообразительности + Коммуникабельности + Камен. Один успех позволяет надеть себя этим "социальным чутъём" на 10 минут, два успеха - на 30 минут, три успеха - на час или сцену, а четыре и больше успехов - на всю ночь.

••••• Сокрытие Зверя

Впадая в безумия, вампир фактически сохраняет контроль над собой. Единственное, что он обязан делать – это стремится к удовлетворению своей главной функции в этой сцене (выражать гнев, искать укрытие, охотиться на людей и так далее). Тем не менее, персонаж способен пользоваться ментальными Дисциплинами, планировать своё передвижение по городу и замечать следы.

Владение

• Шёпоты покоев

Пройдя проверку Сообразительности + Расследования + Владения, персонаж наделяет себя способностью чувствовать всё, что находится в его убежище или в пределах другой личной территории. Например, он автоматически узнаёт о появлении нарушителя. Радиус действия этой способности определяют полученные успехи (1 ярд, 2 ярда, 5 ярдов, 10 ярдов и 30 ярдов соответственно).

•• Родная земля

Пройдя проверку Сообразительности + Выживания + Владения, персонаж сокращает штрафы или увеличивает бонусы, которые предоставляет ему окружающая территория (не обязательно принадлежащая лично ему). Например, получив три успеха, он может повысить бонус к Скрытности в тёмном помещении на +3 дайса или понизить штраф к передвижению по заледенелому полу на -3 единицы.

••• Голос замка

Пройдя проверку Интеллекта + Расследования + Владения, вампир узнаёт, где находится другой персонаж (например, "тремя этажами выше"). Радиус действия этой способности определяют полученные успехи (5 ярдов, 10 ярдов, 25 ярдов, 50 ярдов и 100 ярдов соответственно).

•••• Натянутые струны

Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма + Владения, персонаж автоматически узнаёт о появлении сверхъестественной сущности или аномалии на его территории.

••••• Хозяин поместья

Вкладывая по очку Витэ и проходя по одной проверке Интеллекта + Расследования + Владения каждую сцену, вампир получает возможность автоматически определять местонахождение любых посторонних в пределах его территории, даже если они предпринимают попытки скрыться.

В дополнение к этому, он может усиливать для врагов ситуационные штрафы в размере полученных успехов (например, делая менее неровным, а комнату - более тёмной).

Паутина

• Сканирование

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Сообразительность + Расследование + Паутина – Самообладание + Сила крови жертвы

Каждый успех позволяет вампиру узнать один факт об отношениях жертвы с определённым кругом людей (“Видишь, как он пялится на это платье? Он хочет купить его для кого-то ещё. Для кого-то с красными волосами”).

•• Связь

Цена: 1 очко Витэ за каждую связь

Бросок: Внушительность + Убеждение + Паутина – Самообладание + Сила крови жертвы

Вампир повышает связь между другими Проклятыми. Если он выбирает двух жертв, связанных одной кровью, их бонус за наличие семейных уз (обычно +2) повышается вдвое (обычно до +4). Если жертвы не были связаны подобными узами, они появляются на время действия этой Дисциплины.

Проверки Кровавой симпатии и вовсе получают бонус в размере этой Дисциплины.

Бонус сохраняется на протяжении нескольких ночей, точное число которых равно Решительности самого вампира.

••• Вырезать/вставить

Цена: 1 очко Воли за сцену

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Паутина против Решительности + Силы крови жертвы

Вампир изменяет свою роль в определённой информационной сфере или кругу людей. На протяжении всей сцены уровень этой Дисциплины становится для вампира бонусом к взаимодействию с этой сферой деятельности, организацией смертных, кликой вампиров и так далее. И напротив, вампир может наложить на действия противников, принадлежащих к той же клике, аналогичный штраф.

••• Редактирование

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Паутина против Решительности + Силы крови жертвы

Вампир выбирает двух жертв и "окрашивает" их отношения одним Пороком или Добродетелью по своему выбору. Например, он может придать отношениям Сенешаля и Князю характер Зависти – или, напротив, Человеколюбия.

•••• Экстраполирование

Цена: 1 очко Воли за сцену

Получив доступ к одному источнику информации, вампир автоматически приобретает доступ и к другим источникам информации, непосредственно связанным с первым. Выражаясь простым языком, если в убежище своего конкурента протагонист найдёт чужое письмо, он сможет прочитать всю переписку, которая осуществлялась между хозяином дома и адресатом.

Практики

Манящая паутина (Домус ••, Величие ••)

Цена: 1 очко Витэ за сцену

Все, кто смотрит на убежище протагониста, чувствуют одни и те же эмоции – например, страх или желание заглянуть внутрь.

Стоит эта способность 9 очков опыта.

Рыцарский пример

(Доминирование •• или Величие •• + Мощь •• или Сопротивление ••)

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Холодное оружие + Доминирование *или* Величие

До окончания сцены союзники протагониста (по одному человеку за успех) могут добавлять его Доминирование или Величие к проверкам Рукопашного боя или Холодного оружия.

Практика стоит 12 очков опыта.

Сплочённая кровь

(Величие •, Сопротивление ••)

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Выносливость + Запугивание + Сопротивление

Если вампир успешно активирует эту Практику после получения летального или агgravированного урона, он восстанавливает по очку Воли одному союзнику за успех.

Освоить *Сплочённую кровь* можно за 9 очков опыта.

Жуткие слухи

(Доминирование •••, Кошмар ••)

Цена: 1 очко Витэ за сцену

Бросок: Манипулирование + Экспрессия + Доминирование против Самообладания + Силы крови жертвы

Вампир накладывает на жертву второй уровень Кошмара, заставляя окружающих избегать её всеми силами.

Стоит эта способность 15 очков опыта.